Utopies

Le Fanzine des Mondes Imaginaires

Chroniques Médiévales



n°2

Edito

Ce présent numéro, gratuit, téléchargeable et diffusable à loisir est le second opus d'un Ezine dédié aux Mondes Imaginaires en général et à la Bd en particulier.

Chaque numéro sera consacré à un thème et ce présent opus est consacré au Moyen Age, vaste et riche période couvrant mille ans d'histoire… En espérant qu'il sera pour vous une porte ouverte vers l'imaginaire sous toutes ses formes...

Rédacteurs, illustrateurs, n'hésitez pas à nous rejoindre pour participer au prochain numéro!

Cordialement
Le Korrigan
Coordinateur de l'Ezine
chrysopee@free.fr
http://utopies.zine.free.fr

Archives de l'Ezine Utopies Corbis

A'est-ce donc rien qu' une existence imaginaire ? Et les personnages mythiques ne sont-ils donc pas capables d'agir sur les hommes ?

Anatole France

Rédacteurs

- Benoît
- Benoît Cassel
- Bruno Bichara
- Claude
- Claude Laurent
- Daniel Gélinas
- Didier Swysen
- Docteur Mops
- Emmanuelle Caillet
- Enro
- Fr.-Xavier Cuende
- François Charasson
- François Haffner
- Franz Gaudois
- Greuh
- J.F. Mangin
- Jean Boivin
- Jérôme Roy
- Keenethic (@free.fr)
- Laurent Chambon
- Le Korrigan
- Marc Laumonier
- Morfal
- Oxianne
- The Mad Lombric
- Wikipédia

Illustrateurs

- Olivier Beauvard
- Lord Duck (lord.duck@laposte.net)

Sites Partenaires

- http://bicharafamily.free.fr/MoyenAge/
- http://chrysopee.net [les Sentiers de l'Imaginaire]
- http://fr.wikipedia.org/wiki/Roi_Arthur
- http://franz.gaudois.free.fr
- http://hikaki.hmt-forum.com/
- http://jeuxsoc.free.fr/
- http://lesroutesdavalon.free.fr/
- http://pages.infinit.net/jeanboi/
- http://pages.videotron.com/celte/
- http://perso.wanadoo.fr/jean-francois.mangin/
- http://planetbd.com
- http://trictrac.net
- http://www.enroweb.com

L'ensemble des images présentes sur dans cet Ezine sont Copyright de leurs éditeurs et auteurs respectifs



Retrouvez Utopies sur le net

- http://utopies.zine.free.fr

Sommaire

Chroniques Médievales

- Mille ans d'histoire 6
- La France Médiévale 12
- La Science dans l' Occident Médiéval 20
- La Cuisine Médiévale 24
- Le Mariage Médiéval 30

Dans l'Ombre de la Croix

- Le Baptême de Clovis 32
- Le Développement monastique 34
- Les Ordres Mendiants 36
- BD la Prophétie 37
- Les croisades 41
- L'Etrange croisade de Frederic II 46
- Les Templiers 50
- Secretum Templi 54
- Paroles de Joueurs: Miles Christi 57
- Dossier les Cathares 62
  - La Doctrine 62
  - La croisade 66
  - Le Mythe 72
  - La Citadelle de Montsegur 74
  - Entretien avec Mathieu Gabella 75
  - Entretien avec Philippe Jabinet 82
- La Très Sainte Inquisition 90
- Chroniques BD et Cinéma 95

La Geste Arthurienne

- Le Roi Arthur 100
- Merlin 104
- Guenièvre 106
- Uther Pendragon 109
- Les Figures 110
- Le Graal 113
- Chroniques 115

Traverses

- Cinéma et Moyen-Age 124
- Fin limiers médiévaux 128
- Jeu de société 131
- Moyen Age et JdR 149
- Entretien avec Jean-Luc Bizien 152
- Hurlement : Paroles de Joueurs 156
- Chroniques Livre 158
- Soirées Enquêtes Médiévales 169
- Escrime Ancienne 171

Utopie Opus 3
L'Age de la Flibuste



Moussaillon!

Le trosieme opus d'Utopies est en route. Il parlera de pirates, corsaires et autres flibustiers.

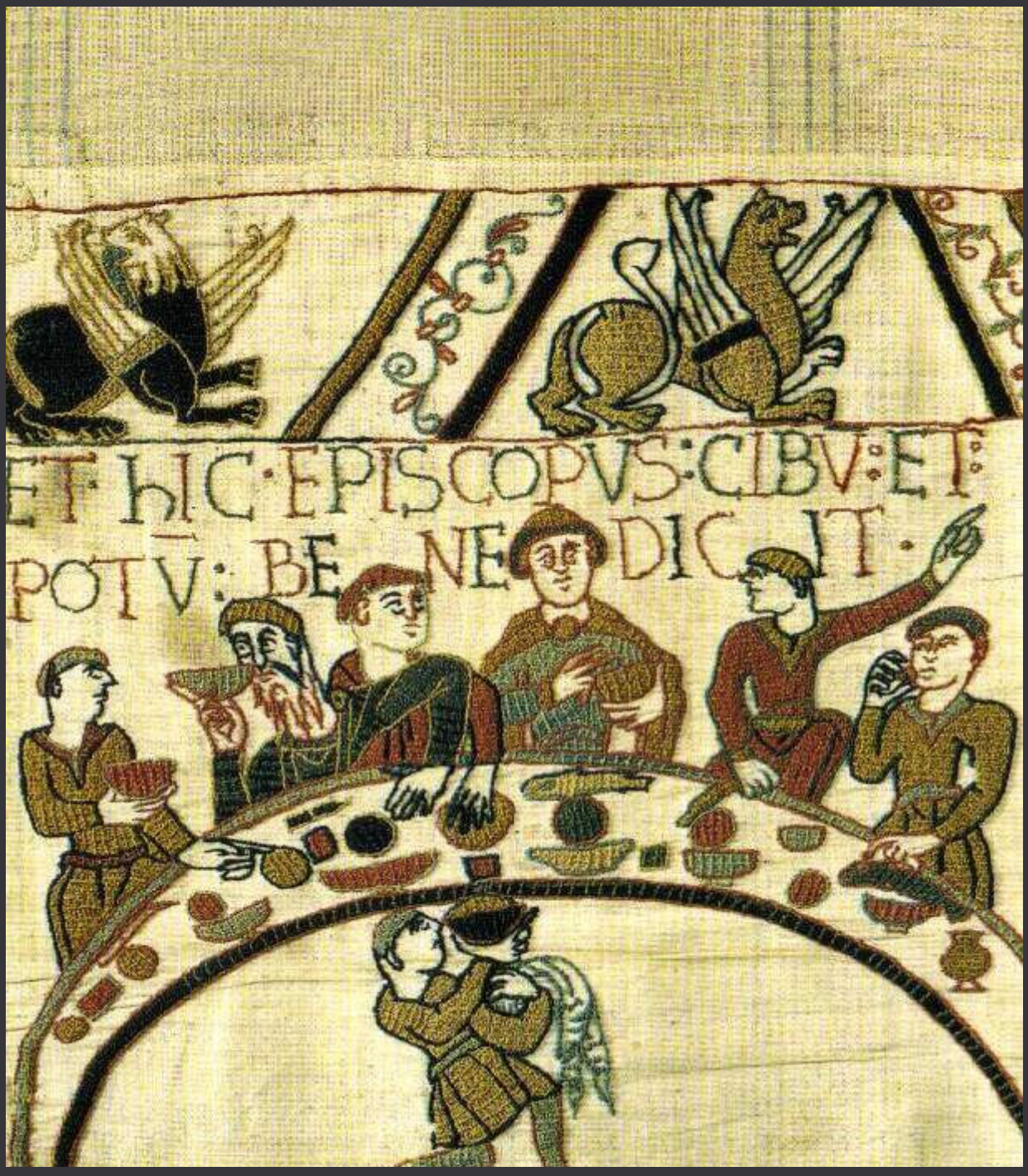
Rejoints notre equipage et voguons vers de nouveaux horizons.

Toute personne desirant partiper est la bienvenue!

Toutes les infos sont sur le site :

http://utopies.zine.free.fr

Chroniques Medievales



1

- Mille ans d'histoire
- La France Médiévale
- La Science dans l' Occident Médiéval
- La Cuisine Médiévale
- Le Mariage Médiéval

Mille ans d'histoire

par Emmanuelle Caillet
http://lesroutesdavalon.free.fr/



Le Moyen Age s'étend sur plus de mille ans, entre l'Antiquité et la Renaissance.

Dix siècles de notre histoire résumés en deux mots peu explicites, pour une période méconnue, jugée souvent obscure, indigne de l'humanité, barbare... Durant de longues années, les historiens ont méprisé cette ère soi-disant archaïque, insidieusement coincée entre deux étapes glorieuses de l'histoire de l'homme.
Et pourtant, ces dix siècles sont riches en événements, tant historiques qu'économiques, et c'est à travers eux que se dessinent les fondements de l'Europe actuelle.
Par souci de simplicité et de clarté, je n'aborde ici (comme dans tout le site) que le Moyen Age en France, et parfois en Grande-Bretagne.

▶ La fin de l'empire romain *en 476*

Depuis 395, l'Empire Romain est divisé entre l'Empire d'Orient et l'Empire d'Occident.

L'Empire d'Occident prend fin en 476, quand l'empereur Romulus Augustule est déposé par le chef barbare Odoacre, et cette date est souvent retenue pour marquer le début du Moyen Age.

Cependant un comportement nouveau, qui se retrouve au début du Moyen Age, se développe en fait depuis le IIIe siècle : le peuple veut échapper à la pression fiscale et aux charges militaires imposées par l'état romain.

Dans le même temps, une poussée démographique et une chute du prestige des villes entraînent une ruralisation économique, alors que le christianisme, religion officielle depuis 391, assoit les bases de la puissance ecclésiastique.

▶ L'assimilation des barbares, *du IVe au VIIe siècle*

A peu près dans le même temps, les Huns (venus du Nord du Caucase) entreprennent une migration vers l'ouest, obligeant les Ostrogoths et les



Grandes chroniques de France, BNF

Baptême de Clovis par Saint Remy.

peuples germains qui se trouvaient là, à envahir de nouveaux territoires.
Face à ces invasions qui se succèdent jusqu'au VIIe siècle, un effort d'intégration est fait par ce qui reste de l'Empire Romain : peuples et coutumes se mélangent de manière assez homogène.
En schématisant, la romanité apporte sa langue, le latin, et ses connaissances dans le commerce, alors que les barbares, de par leur manière de vivre, font disparaître le schisme entre civils et militaires : dans les communautés, seule prévaut la figure du chef, guerrier élu et mythifié.

De plus l'économie pastorale des barbares renforce la ruralisation, et devant les nombreuses pressions de l'état, les aristocrates se replient sur leurs terres, le véritable fondement de leur pouvoir.

Mais le véritable ciment des communautés antiques et barbares est la religion catholique.
Jusqu'en 653, une lutte féroce se joue entre les partisans du christianisme et ceux de l'arianisme (doctrine qui niait la divinité de Jésus-Christ, refusait l'idée de la trinité, et ne reconnaissait qu'au Père des qualités divines et d'éternité).
Mais un large mouvement de conversion des moines au christianisme est entrepris, et le baptême de Clovis (en 498), qui s'attire ainsi le soutient du clergé et du Pape, marque le déclin de l'arianisme : pouvoir et christianisme sont désormais étroitement liés.
Si l'arianisme perdure, il est très fortement affaibli par le Pape Grégoire le Grand (540-604), qui renforce les campagnes de conversion, et définitivement écrasé en 653, quand les rois barbares finissent de se convertir.

Aux Ve et VIe siècles, des pestes et des famines récurrentes contribuent également à la montée du christianisme.

▶ Vers un grand Empire Chrétien,

du VIIe au Xe siècle

Les premiers royaumes barbares sont balayés par les Vandales (groupement de divers peuples germaniques) et les Francs, qui constituent des royaumes centralisés. Celui des Francs doit en partie son succès au baptême de Clovis.
En 754, le sacre du roi Pépin le Bref par le pape Étienne II confirme le prestige franc, et marque un premier pas vers le principe dynastique.

Quelques années plus tard, Charlemagne, en pratiquant la christianisation forcée fait ressurgir la notion d'Empire, aidant par-là même le Pape à assurer sa position, qui était contestée par la noblesse. Il devient ainsi le seul candidat fiable à l'Empire et est couronné à Noël de l'an 800.
Rapidement, Charlemagne entreprend une rénovation de l'état : l'administration régionale est gérée par des comtes assermentés à l'empereur, la législation redevient publique et votée, un réseau de fidélités se met en place, remontant jusqu'à l'empereur lui-même.
Toutes ces mesures, finalement, ont le même but : redresser et consolider l'autorité impériale.

Pendant ce temps, la population s'accroît sensiblement, mais l'espérance de vie moyenne ne dépasse guère 30 ans et près de 45 % des enfants n'atteignent pas l'âge de 5 ans. La quasi-totalité de cette population, qu'il faut imaginer groupée en hameaux isolés les uns des autres par de vastes étendues laissées à l'abandon, vit essentiellement des richesses issues de la terre.

La production agricole semble suffire, sans qu'il soit nécessaire d'accroître la surface exploitée. L'équilibre entre les terres cultivées et les zones de pacage et de forêt, dont les ressources sont indispensables à la vie quotidienne, est préservé.

Ce système procure même un surplus en céréales, en vin ou en produits artisanaux, qui contribue à sortir le domaine de son apparente autarcie. En effet, outre la production domaniale, le renouveau urbain, les efforts de centralisation et d'unification monétaires induisent et entretien-



Grandes chroniques de France, BNF
Couronnement de Louis le Pieux

nent une économie de marché.

Louis le Pieux (778-840), troisième fils et successeur de Charlemagne, adopte une politique trop favorable à l'Eglise. L'empire révèle alors ses faiblesses : le pouvoir laïc est mis en danger. Les fils de Louis divisent l'Empire en trois royaumes rivaux malgré la proclamation, en 817, du droit d'aînesse. Dès lors, l'unité de l'Empire n'est plus que théorique.

En 909, une réforme place d'ailleurs les monastères sous l'autorité directe de Rome, fragilisant d'autant plus le pouvoir politique franc.

▶ Naissance d'une aristocratie guerriere

à partir du VIIe siècle

A partir du VIIe siècle, émerge une aristocratie guerrière. Mais les nobles sont désunis, s'opposant en luttes de clans, et c'est Charlemagne qui incite ces hommes à une reconnaissance mutuelle.
Peu à peu les conflits de clans sont remplacés par des relations fraternelles et le concept de classe noble guerrière apparaît à ce moment là.

Ces aristocrates assurent leur puissance grâce à leurs richesses foncières. Les mieux nantis, les vassaux royaux, disposent d'alleux (terres dont ils sont propriétaires), issus d'héritages familiaux, mais aussi d'honneurs, concédés pour la durée d'exercice d'une charge, comtale par exemple, et de bénéfices accordés en échange de services, surtout militaires.
Ces possessions deviennent héréditaires, et de nouvelles relations naissent : c'est l'engagement vassalique. La puissance se mesure désormais au nombre d'hommes à qui l'on est en mesure de procurer une terre en échange de leur engagement. Inversement, les vassaux multiplient leurs fidélités afin d'accroître le nombre de leurs bénéfices. Et beaucoup d'hommes libres cherchent à se recommander : en ces temps incertains, servir un protecteur vaut mieux qu'une totale indépendance.

Évêques et abbés, à la recherche d'une protection, entrent eux-aussi en vassalité et n'échappent pas à l'intégration dans l'univers féodal.
Ne pouvant, du fait de leur vocation religieuse, remplir les obligations militaires, ils ont confié la gestion des églises et des abbayes à des avoués laïcs. Ces derniers ont fini par s'approprier les domaines écclésiastiques, maintenant menacés de dissolution par les partages des terres lors d'héritages.

▶ Etats et Monarchie

du XIe au XIIIe siècle

De plus en plus, l'autorité publique se concentre entre les mains des châtelains. Parallèlement, les fidélités vassaliques se multiplient, ce qui jette les nobles dans d'interminables conflits sanglants.
La conséquence est simple : les populations, déjà terrorisées par l'annonce des catastrophes inhérentes à l'an mille, se trouvent prises dans une insécurité qui va croissante, cherchant plus qu'avant encore la protection d'un seigneur puissant et résistant.

Entre le XIe et le XIIIe siècle, l'idée qu'un roi doit gouverner l'ensemble d'un état, pour le bien commun, se développe. Certes, la notion d'état n'est encore qu'en gestation, mais des parlements, des assemblées de contrôle s'établissent un peu partout.
Le régime monarchique est finalement bien établi : les engagements de vassalités perdurent, mais au-dessus de tous, il y a maintenant le roi, dont le rôle est d'unifier le pays, tout en moralisant les moeurs féodales et en rendant une justice la plus objective possible.
Ce pouvoir monarchique est consolidé par le principe dynastique, légitimé par le sacre et appuyé sur l'Église.

En Angleterre, l'équilibre des pouvoirs s'instaure au milieu de violents conflits. La victoire de Guillaume en 1066 ouvre l'île saxonne à la colonisation et à la féodalité normandes. En 1154, la prise du pouvoir par les Plantagenêts jette les bases d'un scénario de trois siècles de guerre entre la France et l'Angleterre.



Grandes chroniques de France, BNF

Couronnement de Saint-Louis

En France, la monarchie capétienne est aux prises avec les féodaux, et ce n'est qu'avec les victoires de Philippe Auguste (1180-1223) sur l'Angleterre et l'Empire que l'indépendance du royaume de France peut s'affirmer.

La hausse nominale des prix et des salaires est sensible à partir du milieu du XIIe siècle, témoignant de l'expansion. Par ailleurs, l'économie monétaire pénètre les campagnes, le commerce de l'argent se répand.
Dans un même temps, la pression fiscale des seigneurs s'accroît sur une population plus nombreuse en quête de nouvelles terres à cultiver.

Le rayonnement et la piété personnels de Louis IX, canonisé au XIIIe siècle par l'Eglise, portent le prestige royal à son comble. Des enquêteurs, chargés d'inventorier les abus dans le royaume, jouent un rôle important dans la formation de la mystique monarchique.

▶ Une période de crise

Au XIVième siècle

■la famine

Une famine ravageuse survient en Allemagne en 1309, puis s'étend à toute l'Europe occidentale en 1315 et 1316.
Un refroidissement climatique explique en partie ce phénomène, aggravé en 1315 par de fortes pluies continues. Cependant, la catastrophe prend toute son ampleur à cause de la surpopulation qui touche les terroirs et les villes manufacturières, où affluent les immigrés ruraux.

■la peste

Dans les villes, insalubres, les populations sous-alimentées résistent mal aux épidémies de peste, qu'une médecine balbutiante se révèle incapable d'enrayer.
De 1347 à 1349, suivant les grands axes commerciaux, la maladie se propage jusqu'en Ile-de-France, où elle ravage Paris de juin 1348 à juin 1349. Présente en Europe centrale dès 1347, elle gagne les Pays-Bas et l'Angleterre, puis l'Écosse et les pays scandinaves en 1350. Paris doit encore subir ses attaques récurrentes en 1361-1362, alors que la peste des enfants s'abat, particulièrement sévère, sur le Languedoc en 1363.

Certains préfèrent fuir, d'autres se murent chez eux. Prince ou serf, riche ou pauvre, nul n'est épargné par le fléau. Les historiens estiment à 25 millions (soit le tiers de la population) les victimes de la Grande Peste en Europe occidentale.

Les effets varient cependant d'une région à l'autre, voire d'un village à l'autre. Le Béarn, tout comme l'Allemagne méridionale, semble avoir bénéficié d'une grâce particulière. En raison de la promiscuité qui règne dans les grandes villes, celles-ci sont plus ravagées que les hameaux isolés.

■la guerre et les pillages

Enlisée dans la guerre de Cent Ans (1337-1475), à laquelle s'ajoute de 1407 à 1413 le conflit entre Armagnacs et Bourguignons, la France, est sans doute le pays le plus touché par les multiples conflits qui s'étendent sur toute l'Europe occidentale.

Les conflits mobilisent de plus en plus d'hommes, sur terre ou sur mer, où pirates et gardes-côtes mercenaires sévissent. Les armes se multiplient et se perfectionnent.
Les trèves n'apportent aucun soulagement aux campagnes pillées par des armées dépourvues de tout autre moyen de ravitaillement, et la tactique de la terre brûlée, utilisée pour repousser l'ennemi, n'arrange rien.

Inévitablement, les récoltes, mauvaises et peu nombreuses, provoquent une hausse des prix jusqu'en 1310. Les salaires aussi sont en hausse : les hommes deviennent rares, et les seigneurs sont prêts à y mettre le prix, afin d'avoir de la main d'oeuvre et de relancer l'exploitation de leurs terres.

Mais en 1317, les récoltes sont trop nombreuses,



c'est le phénomène inverse qui se produit...

En fait, curieusement, la condition paysanne s'améliore plutôt au début du XIVe siècle. Certes, le servage sévit encore, plus fortement en Angleterre et en Europe centrale. Mais beaucoup de ruraux tirent profit de la hausse des produits céréaliers de 1317-1318.
Ceux qui ont survécu à la peste profitent du bas prix de la terre désertée : nombre de paysans élargissent leurs terroirs et louent cher leur force de travail à une noblesse souvent ruinée.

Néanmoins, dans ce climat d'incertitude et d'insécurité, la population ne supporte pas les taxes, sans cesse augmentées pour payer la guerre. La production et la consommation sont en recul dans cette société perturbée, où les pouvoirs, publics comme seigneuriaux, sont plus que jamais contestés.

▶La fin du Moyen Age

aux XIVe et XVe siècles

Les péripéties de la guerre de Cent Ans dévalorisent le pouvoir royal au profit des aristocraties.
Les états généraux entendent jouer leur rôle : ils sont réunis dix-sept fois en France au cours du XIVe siècle, pour le vote de subsides, le règlement des successions ou l'approbation des traités. Mais, malgré le contrôle qu'ils prétendent exercer sur les finances publiques, ils ne menacent guère le pouvoir du roi, pas plus que ne le font les assemblées locales, que le souverain sait finalement utiliser à son avantage.

Les grands du royaume cherchent plus à contrôler l'autorité du souverain qu'à la détruire.

Entre 1314 et 1483, les conflits se succèdent au sein d'une même dynastie, ou entre dynasties rivales. L'enchevêtrement des liens familiaux et des obédiences vassaliques a depuis longtemps brouillé les points de repère politiques et sociaux, tout en nourrissant des conflits d'autorité dont l'arbitrage incombe à la force plus qu'au droit.

Les échecs dans la guerre de Cent Ans ternissent profondément le prestige de la monarchie française, en même temps que celui de la chevalerie. Les défaites préparent certes une remise en cause de la stratégie et des armées, mais aussi de toute une organisation sociale fondée sur l'aristocratie militaire.

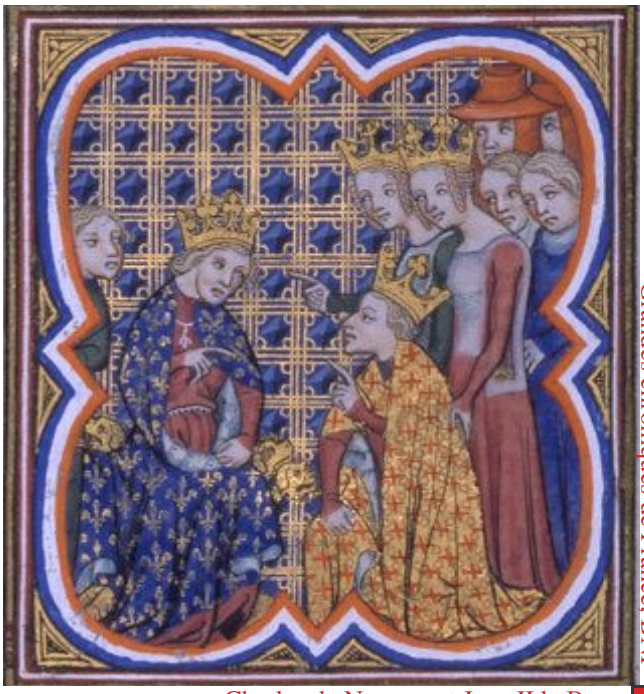
Dans un royaume humilié, désorienté, privé de souverain (Jean II le Bon est prisonnier en Angleterre), soumis aux ambitions de Charles de Navarre et en proie aux révoltes populaires, un mouvement de révolte se crée, pour être étouffé dans l'oeuf.

Mais partout en Europe, campagnes et villes sont gagnées par des flambées de violence. Expression d'une rageuse lassitude, ces mouvements sont dépourvus de programme social et politique, bien qu'ils soient, de fait, antifiscaux et antiseigneuriaux.
Dans les campagnes, les défaites militaires, l'incurie des seigneurs absents, les pillages et les destructions, l'accroissement de la fiscalité royale et seigneuriale provoquent de brusques protestations, non pas tant des plus pauvres, mais surtout des nouveaux enrichis, qui craignent de voir fondre leur acquis. Les meilleurs terroirs agricoles sont touchés.
Ces révoltes prennent généralement l'aspect d'effrois spontanés, violents, et cruellement réprimés.

Mais le malaise est loin d'être seulement d'ordre politique. En effet, après guerres, famine, pestes, les hommes s'étonnent d'être encore en vie et, ne trouvant aucune explication acceptable dans la religion, ils la délaissent.
La population se met à penser qu'il faut profiter de chaque instant, au maximum. La mode se développe, les parures se font somptueuses, les bals, banquets, se succèdent parmi la bourgeoisie. Mais le phénomène se ressent également chez les paysans.

Dans ce nouveau climat, la monarchie s'installe sur des bases plus solides qu'auparavant : plus aucune principauté ne vient défier l'autorité monarchique, c'est la fin de la féodalité et, avec elle, la fin du Moyen Age.

Après cela, viennent les grands voyages, et les découvertes que l'on connaît :)



Grandes chroniques de France, BNF

Charles de Navarre et Jean II le Bon

Saviez-vous que...

Par Daniel Gélinas (de l'Association Récréative Médiévale (Oriflamme)

►Une des épices qui aujourd'hui visite régulièrement notre table soit le **poivre**, se vendait au grain à l'époque. Les épices étaient d'ailleurs un cadeau apprécié et un signe de richesse. En effet, il fallait se rendre en Orient pour les obtenir.

►Contrairement aux croyances populaires et à un certain film de Woody Allen (" Tout ce que vous avez toujours voulu savoir sur le sexe mais n'avez jamais osé demander "), la **ceinture de chasteté** pour la femme n'a pas existée. À quand celle pour les hommes??

►Les **armures de plates** (métal) qu'on peut observer dans bien des films médiévaux pesaient de **80 à 100 livres**. Les chevaliers devaient donc être en forme et résistant à la chaleur. Ils s'entraînaient d'ailleurs au port quotidien de ces armures.

►L'**hygiène** était l'équivalent de ce que nous connaissons aujourd'hui. Les gens prenaient un bain tous les jours. Ce n'est qu'à la Renaissance que la malpropreté a pris de l'ampleur. Pour remédier à certaines odeurs persistantes, les gens bien nantis avaient recours aux poudres et parfums. À mentionner, Louis XIV n'a pris que trois bains durant toute sa vie et ce sur les conseils de ses médecins mais se lavait toutefois le visage et les mains à l'eau de Cologne tous les matins.

►Avis aux amateurs de Braveheart: le **droit de cuissage** n'était pas le droit du seigneur de dépuceler une jeune mariée mais celui de bénir le lit nuptial en y posant le pied (les époux n'étant pas en train de consommer leur union, bien sûr!!). Désolé pour les nostalgiques de cette époque...

►Aujourd'hui nos politiciens sont bien plus " mystérieux " qu'au Moyen-Âge. En effet, la **vie des rois était publique** de la naissance à la mort : tous pouvaient assister à l'accouchement de la reine. Certaines étaient au bord de l'évanouissement à cause du manque d'air dans la pièce où elles accouchaient (il y avait tellement de personnes présentes).

►Le **rôle d'un roi** était surtout honorifique : son pouvoir lui venait de Dieu et il le transmettait à ses vassaux. L'Hommage au roi était la reconnaissance publique d'un noble envers le rôle divin du roi.

►Il y avait beaucoup de **nobles** qui étaient **plus riches et plus puissants que le roi**. Ce dernier devait donc veiller à ce que ses " amis " lui soient favorables. Cette différence de revenus a été à l'origine de bien des guerres. À noter que ce n'est qu'au XXe siècle que la famille royale d'Angleterre est devenue la plus riche (elle ne payait pas d'impôt, mais cela a changé en 1995).

►La **femme** était **"libérée"** au Moyen-Âge. Elle pouvait exercer tous les métiers, se marier selon son choix (sauf dans la noblesse mais il en était de même de l'homme), léguer ses biens à qui elle voulait etc. Elle n'a perdu ses droits qu'à partir de la Renaissance.

►Enfin un stéréotype qui tombe. En effet, la **broderie** était un **métier traditionnel de l'homme** bien que les femmes nobles s'y adonnent pour se divertir.

►Une part importante de l'**éducation des nobles** consistait à apprendre à jouer d'un instrument de musique, les manières à table, la conversation courtoise et tout ce qui permettait de rendre agréable la vie. Désolé pour les nostalgiques du barbarisme.

Grands espaces, chauffage central, ensoleillement sont aujourd'hui choses courantes. Pourtant les châteaux à l'époque étaient généralement petits, sombres et froids en hiver. Tout pour apprécier notre **confort** actuel.



La France Medievale

par Bruno Bichara
http://bicharafamily.free.fr/MoyenAge/Frame_hau.htm
Réagissez sur le forum de l'auteur :
http://bruno-bichara.forumactif.com/



Un dossier sur la France Médiévale ?… C'est un bien grand mot…Les quelques pages qui vont suivre ne sont que la synthèse de quelques lectures qu'un « passionné amateur » de Moyen Age a pu faire pendant ses années d'étude.
Chaque fois que je me trouve devant les rayons « Histoire - Moyen Age » des grandes librairies et que je compte le nombre d'ouvrages qui ont pu être consacrés à cette période, je mesure combien cette synthèse peut sembler simpliste aux yeux des experts…Je prie donc les médiévistes professionnels de pardonner les raccourcis utilisés par souci de synthèse !

Mais on l'aime tellement ce Moyen Age, pour son côté rude et merveilleux. On l'aime à travers les multiples contes et légendes qu'on nous raconte depuis notre jeunesse. On aime ses héros, le roi Arthur, Merlin, Charlemagne, St Louis...On aime les ambiances des sombres châteaux forts et des batailles sanguinaires. Plus on l'étudie, plus on s'attache à cette période fondamentalement méconnue. On y découvre un sens de la vie intense, des esprits alertes, curieux et créatifs, un profond raffinement et une grande courtoisie dans les sentiments, des relations entre les gens souvent extrêmes mais tellement franches. Alors, on continue à l'aimer, et au fil des lectures et des rencontres, on commence à construire un nouveau Moyen Age déchargé des perceptions trop immédiates et triviales. Il quitte cette carapace artificielle pour dévoiler d'immenses trésors : des personnages méconnus ou mal connus, des anecdotes charmantes et cruelles qui constituent notre patrimoine, notre héritage.

Voilà pourquoi j'ai voulu rédiger ce dossier : pour toujours avoir à portée de main les bases nécessaires permettant de ne pas caricaturer notre précieux Moyen Age, trésor inestimable de la « Vieille Europe ».

Le panorama historique qui va suivre couvre les XI, XII et XIII ièmes siècles jusqu'au règne de Philippe le Bel. Il décrit succinctement les grandes orientations ethnologiques, culturelles, politiques et religieuses. L'analyse s'arrête au règne de Philippe le Bel, car il marque pour moi un profond tournant dans le Moyen Age : on passe d'un âge fertile à une ère plus obscure qui fera rentrer le royaume français dans une féodalité plus moderne et moins représentative de « l'esprit » du Moyen Age.

Une étude du type « ethnographique historique » chère à Leroy Ladurie, permettra d'envisager l'homme dans son milieu. Ensuite, nous analyserons les diverses couches sociales et leurs rapports pour terminer par une synthèse des mutations politiques, culturelles et spirituelles en France et en Occident.

L'homme dans son milieu

▶ L'homme et la nature

Pour comprendre l'homme médiéval, il faut tout d'abord l'envisager dans sa relation avec la nature. Le milieu naturel médiéval est peu différent du notre. La flore était bien entendue plus étendue dans les immenses forêts médiévales. Longtemps considérée comme une barrière, dénuée de ressources, elle est vivement attaquée à partir du XI ième siècle. Ce défrichement se stabilisera à partir du XIII ième siècle. L'arbre devient rare, cher et convoité. Les seigneurs mettent les bois en défens : la pâture des bêtes et les coupes de bois sont contrôlés et taxés ; la chasse devient un monopole seigneurial. La forêt n'est plus un bien commun, mais un domaine réservé aux maîtres et contrôlé par ses sergents. De nombreuses terres cultivables apparaissent, modifiant les données biotiques et climatiques : les températures sont plus élevées, l'humidité est moindre.
La faune est de même sensiblement équivalente. Quelques espèces ont disparu, comme les aurochs. Les ours étaient bien plus répandus ainsi que les loups qui ont profondément marqué la mentalité médiévale, par leur nombre, leur force et leurs contacts avec les hommes. Ils hantaient les forêts et les hivers. La peur du loup est très vite passée dans le folklore.

Globalement, Le Moyen Age a donc connu un milieu équivalent au notre. Cependant, l'homme médiéval n'avait aucune maîtrise sur elle pour l'utiliser et s'en défendre. Comme le dit R. Delort « la vie quotidienne au Moyen Age a été en très grande partie consacrée à une lutte contre une nature écrasante et mal connue ».

D'autre part, un certain nombre de techniques ont été héritées du haut Moyen Age. Elles sont très vite perfectionnées et diffusées. Elles concernent la maîtrise du fer (longtemps utilisé que pour la production des armes) dont l'utilisation se généralise pour le travail de la terre pour le façonnage du bois et de la pierre. Le progrès de l'outillage est essentiellement le fruit du travail des moines plus concernés que le seigneurs par le travail direct de la terre ! Ces derniers se concentrent plus à améliorer leurs routes et leurs moulins afin d'augmenter leur rente. Elisabeth Mornet considère aussi que le prélèvement seigneurial a été un moteur de croissance : il poussa les paysans à produire plus et mieux. Les avancées techniques concernent aussi la maîtrise de l'énergie animale et hydraulique. Il faut remarquer que toutes ces mutations ne sont pas perceptibles à l'échelle d'une génération, mais il faut les considérer sur plusieurs siècles.

▶ Les preoccupations de l'homme medieval

Etudions à présent les préoccupations essentielles de l'homme médiéval. Elles se focalisent sur les problèmes élémentaires que sont l'habitation, les vêtements et la nourriture. Les habitations sont pour toutes les couches sociales obscures et froides : Obscures car l'ombre protège du soleil en été et froides car les matériaux utilisés (pierre, bois, terre, goudron...) sont de piètres isolants. Les vêtements ont très longtemps été le dernier rempart contre le froid. Quelque soit le rang, les costumes sont longs et portés aussi bien en été qu'en hiver. Il permet aussi de mettre en évidence son rang social. Au niveau de la nutrition, l'Occident a souvent faim. Les céréales sont à la base du régime alimentaire, peu de légumes, viandes et fruit sont consommés. Ce déséquilibre défavorise les populations urbaines car le blé est très cher dans les villes. La vie est donc rythmées par les famines qui sont directement dictées par le prix des céréales.
Considérons maintenant l'attitude générale des hommes au Moyen Age. Ils étaient tout d'abord plus précoces que nous : entre 5 et 7 ans, c'est le début de la vie professionnelle, entre 13 et 14 ans, ce sont les premières responsabilités. L'âge de 35 ans est considéré comme vieux. La population médiévale est donc globalement très jeune. Tellement jeune, que le fait de connaître ses grands parents est rare. La mort est un phénomène courant, ouverte à la vie éternelle promise. Elle est source de peur et d'angoisse uniquement lorsqu'elle très douloureuse ou anormalement fréquente, c'est à dire à partir du milieu du XIV ième siècle et l'arrivée des grandes épidémies.

▶ Croyances et religion

Par ailleurs, la dominance de la nature sur l'homme a considérablement influencé sa vision de l'univers et son rapport avec Dieu, le créateur universel. La nature représente le bras divin qui sanctionne la faute et récompense le mérite. Les structures mentales qui s'en dégagent sont donc imprégnées de religion. Son rôle est d'expliquer à l'homme les enjeux de ce rapport en signifiant que la nature est le pâle reflet d'une réalité bien plus supérieure.
La vie quotidienne au Moyen Age est fondamentalement régie par la religion. En effet les grandes fêtes liturgiques rythment l'année. La Saint Jean (24 juin), par exemple, annonce le début de l'été et du grand travail paysan qui s'étend jusqu'à la Saint Michel (29 septembre). Les prières rythment le jour et la nuit : l'angélus divise la journée en deux, l'office des vêpres (à la tombée de la nuit) signale l'arrêt de toute activité.
Ainsi, l'homme du Moyen Age n'a aucun sens du temps. Sa seule notion du temps, c'est celle que lui impose les offices. C'est aussi le soleil qui rythme le temps, ainsi que divers petits artifices : brûler des chandelles qui se consomment en un temps donné ou laisser s'écouler un filet de sable à débit constant. Le temps est aussi donné par la répétition de prélèvement des redevances seigneuriales, et la référence au départ pour l'ost. De manière générale, on perçoit bien que la masse est indifférente au temps, elle n'éprouve pas le besoin de connaître son âge ou de chiffrer les années. Les points de repères de la société médiévale sont totalement différent des nôtres. Comme l'indique très justement R. Delort « le seul sentiment d'investissement n'avait pas de support temporel, le seul investissement était celui de l'au-delà, de l'éternité ». C'est à la fin du Moyen Age avec les mutations intellectuelles et l'essor des villes industrielles et marchandes qui marquera l'avènement des heures légales.

▶ La connaissance du monde

Tout comme le temps, l'espace est très mal envisagé. Chaque pays ou région ont leur propres système de mesures. Les nombres, la distance sont très mal perçus. Par contre les frontières des pays, enjeux importants pour les souverains, sont bien connues.
Ces problèmes de repérage dans le temps et l'espace proviennent des carences en connaissances techniques et scientifiques. Ces lacunes s'expliquent par l'absence de sens du progrès : en effet, le Moyen Age recopie tout sans esprit critique. C. LANGLOIS considère même que « le vulgaire a cru ou su la même chose durant 1000 ans » ! A part les grands penseurs que sont St Thomas d'Aquin, Gerbert et Roger Bacon..., les occidentaux ont reproduit une conception du monde vieille de huit siècles, fortement inspirée par la philosophie d'Aristote, « revue et corrigée » par le christianisme. Ils envisagent les domaines de la connaissance avec toujours le même esprit désordonné et crédule : que ce soit la géographie, l'anatomie, la zoologie.
La superstition a aussi sa part dans la méconnaissance du monde : le macrocosme et la microcosme sont toujours liés pour l'esprit médiéval. En effet, les nombres de 1 à 12 sont riches en signification, ainsi que les figures géographiques, les couleurs, les plantes et les fleurs, les bestiaires. Tout est sujet à l'interprétation symbolique. La prescription des évêques au synode d'Arras en 1025 le confirme : « ce que les âmes simples et illettrées ne peuvent pas connaître par l'écriture leur est enseigné dans l'Eglise, ils le savent par l'image ».

Le merveilleux fait aussi entièrement parti du quotidien, mais il « censuré » par une morale chrétienne qui modèle lourdement le comportement et les attitudes dans la vie quotidienne. Le péché est partout, faisant peser une contrainte énorme sur ces êtres aux désirs élémentaires. Ils doivent connaître les 10 commandements les 12 articles de la foi, les 7 péchés capitaux, et doivent se conformer aux notions de vertus évangéliques de charité et d'a-

mour du prochain. Dans cette optique, la mort n'étonne pas, par sa familiarité, comme nous l'avons déjà dit, mais surtout parce qu'elle représente la transition vers une immortalité pleine de bonheur. L'Eglise promet le paradis au plus méritants, garantissant par la même un certain équilibre social. Cependant, l'inquiétude et l'angoisse des esprits malfaisants pèsent aussi énormément sur les mentalités, rendant la vie particulièrement difficile, en porte à faux entre la contrainte du bien et la tentation du mal. Quant au surnaturel, il est omniprésent puisqu'on s'y réfère chaque fois qu'on ne comprend pas.

▸La famille chretienne

La famille est l'unité de base pour toutes les catégories sociales médiévales. Dans les familles paysannes, on remarque une individualisation de la famille nucléaire, au dépend de la famille au sens large. Le couple est la cellule de la vie sociale de base. Ceci est dû à l'expansion démographique qui rend le cohabitation de plusieurs générations sous un même toit, mais aussi au sens que prend le mariage. Le sacrement du mariage est profondément respecté par cette société chrétienne et l'Eglise en est garante. Un mariage valablement contracté et consommé est indissoluble.
La femme y tient un rôle important, rôle renforcé entre 1100 et 1300 : quand un mari devient incapable de gérer ses biens, c'est la femme qui s'en charge. Son rôle est tout de même effacé, l'Eglise l'écarte de toute fonction liturgique, elle n'a pas de place non plus dans la juridiction.
Cependant, la courtoisie qui se développe entre le XI ième et le XII ième siècle d'abord chez les nobles méridionaux, montre les femmes magnifiées, actives, compétentes qui récompense un chevalier téméraire de sa flamme, au détriment de la morale chrétienne.
La sexualité médiévale est aussi lourdement influencée par la religion : est strictement interdite avant le mariage. Les actes « contre nature », comme la sodomie et l'homosexualité entraînent des châtiment extrêmement sévères. Même les actes sexuelles des personnes mariées étaient soumis à des interdictions. Mais en considérant tous les bâtards de l'histoire nous devons relativiser ce dernier point. Remarquons enfin qu'un foyer sans enfants est considéré imparfait. Il y a donc beaucoup d'enfants dans les familles pour les envoyer travailler très tôt et souvent il sont élevés à la limite de la sous alimentation.

▸Les structures juridiques

La justice est aussi à l'image de l'insouciance face au progrès : c'est à dire confuse, non homogène et déstructurée. L'Occident ignore la notion de loi juridique mais fonctionne avec un certain nombre de coutumes locales issues d'initiatives de groupes et d'hommes. La notion de justice est donc fortement relative et surtout régionale. Les structures juridiques sont complètement archaïques : les notions de procédure, de tribunaux, d'appel sont inconnues. Les affaires relevant de la justice sont résolus de manière primitive, par des hommes libres de la région, conseillés par des personnes connaissant le droit. Mais, à partir du X ième siècle, le seigneur usurpe la justice publique, à la fois la basse justice (petits délits) et la haute justice (crime de sang). Les procédures existantes peuvent nous choquer, nous les hommes modernes :
· un homme reconnu coupable du pire des crime peut se racheter à condition de payer une composition, indexée sur son rang ;



· si les preuves ne sont pas suffisantes, on a recours aux ordalies : main plongée dans de l'eau bouillante et qui doit guérir dans un temps donné pour prouver l'innocence. On se repose sur Dieu pour trancher ;
· la procédure d'appel est inexistante. Si un tribunal est condamné de faux, on le provoque à la bataille ;
· la prison est donc inutile : on est soit innocent, accusé et racheté, ou condamné et tué !
C'est l'Eglise qui commencera à instaurer des procédures communes en élaborant son droit canon. Au milieu du XIII ième siècle, elle trouvera un appui temporel de poids : le roi St Louis, et ses fameux jugements sous le chêne. Il donnera à la justice royale ses lettres de noblesses.

▸La societe medievale

La notion de justice est donc très floue pour cette société médiévale qui nous apparaît si étrangère. Société, où la notion de liberté individuelle est fortement restreinte, que ce soit au niveau politique, économique, juridique ou spirituel. Société ou la fraternité n'est que théorique lorsqu'on considère toutes les rivalités exprimées. Société ordonnée, où la place de chacun est fixée à jamais par Dieu, où toute idée d'ascension sociale est à rejeter puisqu'elles sont sanctionnées de manière temporelle et spirituelle. Société hiérarchisée où les uns prient, les autres combattent et dominent les derniers qui travaillent.
La vitalité de ceux qui travaillent amène les grands défrichements, dont l'apogée se situe vers 1200. L'expansion de l'espace passe par l'élargissement des terroirs anciens, par le grignotage des champs au dépend des forêts et par la création de villages neufs. Les contrats de pariage, association de seigneurs pour administrer des terres et l'appel aux hôtes, qui colonisent les terres vierges avec des avantages se multiplient.

Mais, à partir du XIII ième, cette société va peu à peu évoluer, en intégrant par exemple des hommes n'appartenant à aucun ordre décrit ci-dessus : les marchands. Ceci est dû à l'expansion des activités urbaines et aux innovations techniques : mentionnons l'introduction du métier à tisser qui va révolutionner la production de draps et de vêtements, mais surtout, qui donnera naissance à la première grande industrie médiévale. En parallèle, se développent les activités commerciales, les contrats et les pratiques bancaires mises au point par les marchands italiens aux XI et XIII ième siècles.

▶ L'expansion

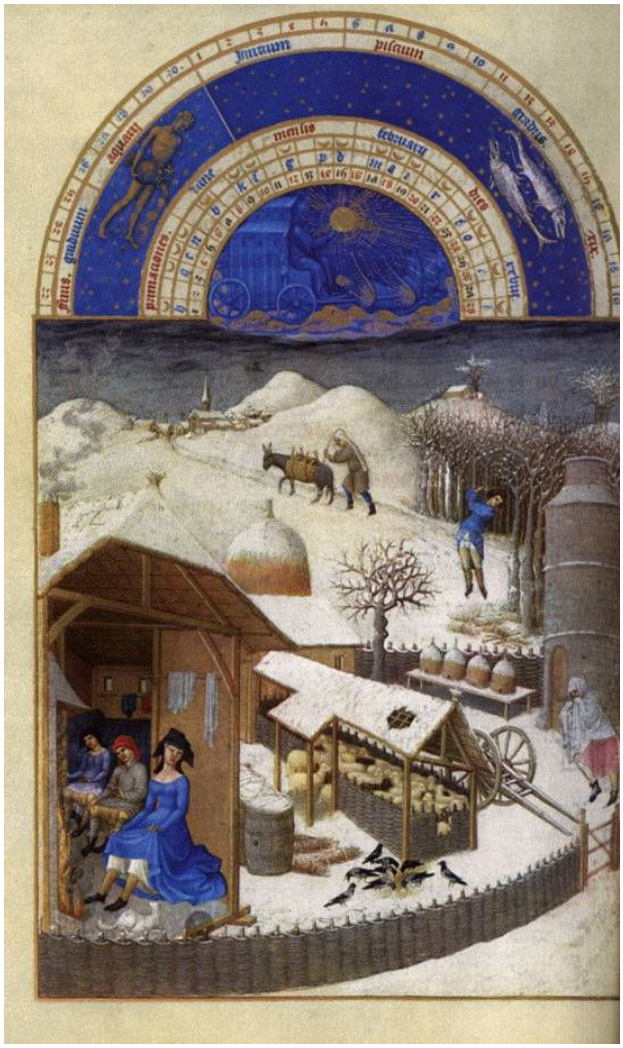
Les idées s'adaptent donc aux nouvelles notions que sont le travail et l'argent. St Thomas d'Aquin (mort en 1274) déclare : « Si on se livre au commerce en vue de l'utilité publique, si on veut que les choses nécessaires à l'existence ne manquent pas, le lucre, au lieu d'être considéré comme un fin est seulement réclamé comme une rémunération du travail ». L'esprit de profit se développe donc après le XI ième siècle, les diverses condamnations de l'Eglise en témoignent, et l'argent devient un des éléments essentiel des rapports sociaux.
L'essor des villes participe à l'expansion des ces activités. Elles sont formées de plusieurs centres différents dont le rôle est bien précis : le bourg monastique (cité administrative et militaire), le bourg castral (centre de défense et de pouvoir) et le bourg marchand. Les grandes enceintes viennent unifier l'espace urbain au cours des XII ième et XIV ième siècles, à Paris (fameuse enceinte de Philippe Auguste), à Toulouse mais aussi à Florence, à Cologne...
Mais c'est surtout l'essor du grand commerce international qui va entretenir ce dynamisme. Il va animer les marchés régionaux et s'ouvre sur les échanges extérieurs dès le X ième siècle, dans la plaine du Pô, dans les marchés de Normandie, de Flandre et en Catalogne. Les grands foyers internationaux sont donc la mer latine et les mers nordiques. Les ports de Venise, Amalfi, Pise et Gêne traitent avec Bysance, les sarrasins... Au nord, les scandinaves sont à la fois des guerriers redoutés et de fins trafiquants : leur commerce porte principalement sur les denrées alimentaires, les métaux et les fourrures. En parallèle, se développe le commerce à l'intérieur des terres, par l'intermédiaire des fleuves : on réaménage les rivières flamandes, la Seine, le Rhin, le Pô. Les foires connaissent un énorme succès entre 1150 et 1300. Les plus célèbres sont celles de Champagne qui se succèdent dans quatre villes : Provins, Troyes, Lagny et Bar sur Aube. Elles réunissent un véritable « Melting Pot » européen et c'est dans ces lieux que les italiens ont développé leurs activités bancaires.
L'expansion médiévale s'exprime aussi par la dilatation de la chrétienté latine, surtout au nord et à l'est de l'Europe, en rivalité avec l'Eglise grecque. Les états deviennent progressivement entièrement chrétiens par l'intermédiaire des princes qui se font sacrer dans un faste prestigieux. Le statut d'état chrétien garantie une reconnaissance internationale. Les croisades témoignent aussi de cette volonté chrétienne de se développer. En effet, la cause des croisades s'inscrit dans la tradition du pèlerinage, œuvre de pénitence et de salut : la cause première n'est ni démographique (même si les cadets en surnombre des familles aristocratiques vont alimenter les rangs des templiers), ni économique. Les croisades sont donc « un pèlerinage en arme » d'après E. Mornet et elles furent « malgré l'élan irrésistible de ses débuts et en raison des déviations où elle se fourvoya, un échec ».
L'Occident, pendant trois siècles a donc aménager son cadre de vie quotidien, repoussant les frontières du monde connu.

Les Rapports Sociaux

▶ Seigneurs, paysans dans les campagnes

L'essentiel du travail entre le XI et le XII ième siècle reste localisé dans les campagnes. Il a participé à la mise en valeur des terroirs et les progrès techniques. D'après P. Boucheron « la croissance agraire du Moyen Age est à l'origine des principaux cadres de vie la vie conjugale, la paroisse, le village, le château) de la société préindustrielle ». Mais, c'est la seigneurie qui va encadrer le travail paysan et qui va tirer un large avantage de cette expansion. Elle détient toutes les structures foncières gardant les parts les plus rémunératrices du sol et bailler (louer) aux paysans les terres arables excentrées, appelées les tenures. Ils sont rémunérés par une redevance, le cens, payable en nature ou en numéraire. La nouveauté à partir du XI ième siècle est le champart qui taxe aussi les récoltes. Guy Bois considère ce système par « la prédominance de la petite production individuelle et la prélèvement seigneurial assuré par une contrainte politique ». Ce terrorisme seigneurial qui consiste à posséder les terres, à accaparer le ban (pouvoir de punir et de contraindre) et d'exercer la justice va se relativiser dès la seconde moitié du XII ième siècle : si la pression devient trop lourde, on peut aller s'installer dans une seigneurie voisine où les hôtes sont mieux accueillis : c'est une sorte de concurrence. De plus, le mouvement de la « Paix de Dieu » limite quelque peu les exactions des seigneurs. Cependant, le souverain ne peut protéger les paysans puisque les seigneurs s'interposent : la taille, les taxes, l'exemption sont directement négociés avec eux.
Pendant les années 1150-1250, se développe la rédaction des franchises rurales, comme les franchises urbaines, qui mettent par écrit les droits et les usages. L'arbitraire du seigneur est ainsi limité, il ne peut plus augmenter les taxes à son gré : les princes et les seigneurs connaîtront désormais de grandes difficultés pour réévaluer les redevances. Mais, ces franchises rurales sont loin de fragiliser le pouvoir seigneurial, au contraire elles le légitiment et le renforcent.

On peut considérer que le regroupement rural s 'est opéré à partir du XI ième siècle. Après s'être fixé autour des cimetières, il s'organise autour des châteaux qui fournissent protection et structures juridiques. Les villages adoptent des formes et des organisations différentes suivant les régions. Au XIII ième siècle, c'est la grande vague de construction des bastides dont la fonction pour les souverains est d'établir des foyers de peuplement dans des régions nouvellement acquises ou limitrophes. Leur fonction est aussi militaire puisqu'elles se situent souvent aux



frontières de possessions anglaises, donc surtout dans la sud ouest. Elles représentent enfin pour les seigneurs qui les fondent un avantage fiscal car elles concentrent les prélèvements en un seul endroit.
En tout cas, dans la seconde moitié du XIII ième siècle, les grandes vagues de défrichements sont achevées et on peut considérer que la carte villageoise de l'Europe est fixée pour l'essentiel.
L'habitat paysan se modifie aussi au cours des XI ième et XII ième siècles. La maison dont la taille diminue (elle n'excède pas 90 m2) se subdivise en chambres, séparant la salle commune, les chambres et l'étable. En Provence, on verra même des étages. Les villages se modèlent autour de l'église, véritable lieu de rencontre de la société paysanne, et du château. Le cimetière est un lieu familier qui assure la cohésion du groupe et son intimité avec le monde des défunts.
Au niveau des libertés, la distinction juridique entre maîtres et esclaves s'efface après l'an mille. Il n'y a plus que des « dépendants » soumis à l'emprise seigneuriale. Pourtant, il existe des hommes asservis appelés les serfs. Ils sont privés des droits essentiels (droit de posséder des biens propres), ils sont tenus à l'écart de la défense du village, de la justice seigneuriale et des ordres religieux. Leur charge est héréditaire. Mais le servage concerne peu de personnes. A partir de 1250, se met en place le grand mouvement d'affranchissement des serfs : le besoin en numéraire pousse les souverains, les clercs et les seigneurs à monnayer ces charges et à octroyer des franchises. A partir de ce moment, le servage ne concernera plus les personnes mais elle porteront sur les terres. P. Boucheron déclare que : « Alors que les paysans enrichis parviennent à se défaire de leurs vieilles dépendances, l'asservissement est pour les autres la traduction d'un appauvrissement progressif ». Un véritable clivage économique va donc s'opérer dans les campagnes au XIII ième siècle : elle se caractérise par la différence entre le laboureur qui détient un attelage et le manœuvrier qui ne possède que ses bras.

L'économie agraire s'articule autour de la récolte du blé et de l'élevage, le blé étant à la base du régime alimentaire et l'élevage fournissant un complément. A partir du XIII ième, cette économie va connaître certaines mutations : c'est le développement de l'élevage spéculatif (pour fournir à l'industrie drapière la laine des moutons par exemple). Dans les riches pays de cultures céréalières du nord, l'assolement (division des terres arables en quartiers sur lesquels on applique une rotation de culture) se développe. D'autres cultures intensives apparaissent : l'horticulture, la viticulture qui dynamisent l'économie d'échange. Les régions commencent à se spécialiser en fonction de la proximité des grands marchés urbains.

▶ Noblesse, feodalite et monarchie feodale jusqu'au XIII ieme siecle

Comme le préconise D. Barthélémy, il faut avant toute chose, bien définir le terme féodalité parce qu'il est source de malentendus. L'adjectif féodal se rapporte à deux notions distinctes : la féodalité est à considérer sous un aspect juridique. Il définit « un ensemble d'institutions et de rites qui établissent des liens d'obligations mutuelles entre un seigneur et un vassal. ». La féodalité concerne donc un ensemble de rapports sociaux au sein de la noblesse. Le féodalisme se rapporte au « système politique, économique et social qui permet le prélèvement nobiliaire sur le travail paysan ».
Avant 1200, la noblesse est plus une qualité qu'une classe juridique. Il existe trois statuts dans cette noblesse : celui des princes qui transmettent leur honor (parcelle de puissance publique détenue comme un patrimoine) qui sont issus de sang de roi. Viennent ensuite les seigneurs et les châtelains, puis les chevaliers. A partir du milieu du XIII ième siècle, on assiste à l'ascension sociale des chevaliers qui s'immiscent dans la hiérarchie des liens vassaliques. Globalement, la noblesse assure une domination sociale héréditaire qui pérennise les valeurs morales décrites par G Duby : « prendre pour donner, exploiter, gaspiller, étaler ses largesses ».
La noblesse adopte tout un système de hiérarchie : un modèle de lignage lui permet de transmettre le patrimoine à l'aîné, au dépend du cadet et de la fille ; les liens vassaliques, avec leur cortège de rites, appelé l'hommage, où se mêlent le geste, la parole et l'écrit matérialisent cette hiérarchie.
Le vassal s'engage à ne pas nuire au seigneur, de lui tenir à disposition une armée en cas de guerre. Il est admis à la cour du seigneur, prend part aux décisions et le seconde dans ses fonctions de justice. Mais, le contrat vassalique est aussi synallagmatique, c'est à dire qu'il implique une réciprocité : la seigneur doit protéger son vassal, lui rendre bonne justice et lui rétribuer sa fidélité en lui offrant un bien foncier, le fief. Si le vassal oublie ses devoirs, le seigneur à le droit d'effectuer la commise du fief (de le reprendre). D'autre part, un héritier qui veut reprendre ou relever un fief doit payer un droit de mutation (environ un an de revenu du fief).

La vassalité va peu à peu se développer, par la multiplication des types d'hommages (hommages en marche, hommage-lige...) qui permettent aux vassaux de multiplier les fiefs et de diluer les fidélités. P. Boucheron considère donc que « la féodalité peut être définie comme un moyen de rétribution des richesses au sein de la classe dominante ». La féodalisation de la société va préparer le terrain à l'affirmation du pouvoir royal.

En effet, la reconstruction du pouvoir monarchique passe par ce réseau de liens vassaliques qui relie la majorité des principautés médiévales. Elle est aussi favorisée par les difficultés économiques croissantes de la petite chevalerie châtelaine à partir de la fin du XII ième siècle. Ces seigneurs préfèrent transformer leurs alleux (terres que l'on tient de ses ancêtres) en fief : comme le dit D. Barthélémie « ils sont ainsi politiquement affaiblis mais économiquement sauvés ». Les capétiens agrandissent donc leur petit domaine royal initial : ils achètent des terres, ils élaborent de véritables stratégies matrimoniales, ils utilisent la contrainte militaire (la croisade contre les albigeois1-209-1213) et appliquent le droit féodal (commise du fief des Plantagenêts, 1202). Le pouvoir royal va progressivement se placer au sommet de la pyramide féodale, instituant une hiérarchie où les princes sont dans la main du roi de France.

Le pouvoir du roi repose d'autre part sur la dimension spirituelle de sa fonction : il dispose de pouvoirs thaumaturgiques (capacité à guérir les malades qu'il touche) transmis par Dieu. Le roi est aussi l'oint du Seigneur, consacré pendant la fastueuse cérémonie du Sacre au cours de laquelle il prête serment, il se fait adouber et il reçoit l'onction de l'évêque. La protection divine repose alors sur tout le royaume. Ceci engendre une première mise en relation de l'Eglise et l'Etat. Relation qui se fera souvent dans la douleur.

Cette construction monarchique va entraîner une centralisation et une modernité administrative. Les notions de « paix princière » et « zones de sécurité » vont être instituées, soutenant l'essor économique.

Autour du roi, les princes et les duc constituent la Cour, développant une véritable « société de Cour » qui aura de grandes répercussions sociales, culturelles, et politiques (elle soutiendra le développement de l'artisanat par exemple). La Cour du roi est donc constituée de ses vassaux et de la Curia Regis, qui au XI ième siècle regroupe les grands officiers et les dignitaires. Au XII ième siècle, la Curia Regis se scinde en deux : l'Hôtel du roi rassemble les services domestiques et le Conseil dirige l'état. Le règne de Philippe Auguste entraîne de grands progrès administratifs : du Conseil, se dégage la cour des pairs (composée des hauts vassaux soit six laïcs et six clercs) qui juge les conflits féodaux. Le parlement, qui apparaît sous St Louis, reçoit les appels au roi.

A présent, décrivons brièvement l'échiquier européen. L'empire germanique est un ensemble de principautés (Germanie, Italie, Bourgogne). Au cours des siècles, l'histoire de l'empire va se résumer par la prise d'indépendance successives de ces principautés. Frédéric Barberousse (1152-1190) essaye toutefois de réaffirmer le pouvoir impérial en Italie mais son intervention aboutira à la révolte des villes lombardes du nord. Frédéric II (1220-1250) obtiendra les mêmes résultats. L'idéal impérial deviendra très vite une utopie puisque le pouvoir réel sera détenu par les princes laïcs et ecclésiastiques.

La France et l'Angleterre sont quant à eux les deux principaux rivaux européens. Cette rivalité s'exprime à partir de 1100 avec les démêlés pour obtenir le duché d'Aquitaine mais aussi l'Anjou, la Bretagne, la Normandie. Elle se termine pour un temps en 1258, avec le traité de Paris qui consacre une réconciliation entre St Louis et Henri III de Plantagenêt. Ce dernier renonce à la Normandie et reçoit en tant que vassal du roi de France les fiefs du Limousin et du Périgord.

▶ L'Eglise et le monde chretien

Nous adopterons dans ce paragraphe une démarche chronologique. L'Eglise de l'an mille apparaît comme un puissant seigneur temporel, dans la mesure où elle détient beaucoup de terres lui assurant un solide revenu foncier et une confortable richesse. Elle bénéficie de la crise châtelaine en prenant de nombreuses fonctions publiques dans les cités épiscopales. Cependant, elle n'est pas entièrement indépendante puisqu'elle doit partager avec les princes laïcs le pouvoir d'investiture qui désigne les détenteurs des charges spirituelles. Il arrive souvent que les princes s'emparent arbitrairement des fonctions et des biens de l'Eglise, grâce à leur suprématie militaire.

A un niveau paroissial plus proche des gens, l'Eglise connaît beaucoup de dysfonctionnements : la simonie (trafic des charges ecclésiastiques, des biens ou des sacrements pour de l'argent), le nicolaïsme (incontinence des clercs astreints au célibat).

Mais l'Eglise de l'an mille est aussi le moteur de ce formidable dynamisme à construire les édifices religieux, véritables bibles en image. Le foi chrétienne, c'est aussi le dynamisme des moines. La fondation de l'abbaye de Cluny en 909, l'application strictes des règles de St Benoît et la multiplication des abbayes filles témoignent de cet engouement pour la spiritualité, pour la prière et la célébration de l'office divin. Cluny a très vite obtenu une immunité officielle face aux interventions châtelaines par les privilèges d'exemption qui lui sont accordé. D'autre abbayes détenant des reliques voient pèlerins et offrandes affluer. La culture monastique se développe d'un point de vue architectural, liturgique et intellectuel (la copie des grands manuscrits...).

L'Eglise de l'an mille, c'est aussi la paix de Dieu qui interdit les violations des églises, la protection des clercs et des laïcs désarmés. Elle n'empêche pas pour autant les guerres injustes mais elle prépare la restructuration de l'Eglise par la réforme grégorienne. Cette paix engendre aussi un sentiment de culpabilité qui va mener les laïcs, les paysans et les chevaliers sur la route des croisades : un idéal d'expiation des péchés va naître, assurant l'essor des grands pèlerinages.

Le grand revirement de l'Eglise, se situe à la fin du XI ième siècle avec la réforme grégorienne (du nom du pape Grégoire VIII). Elle consiste d'une part à rétablir une morale et une discipline au sein de l'Eglise et de purifier les mœurs du clergé. D'autre part, elle vise à rétablir l'indépendance du clergé face au pouvoir princier : réserver l'investiture des évêques et des abbés au pape. Ce dernier objectif mènera à la querelle des investitures, conflit long et violent qui aboutira au concordat de Worms en 1122, marquant la victoire du pape. La réforme grégorienne affirme donc avec vigueur la primauté romaine. Ce remaniement aura de lourdes conséquences : il va initier la rupture avec les Eglises d'orient.

Parallèlement , la vitalité du monachisme est à son apogée. Elle s'appuie sur le modèle de la vie pauvre et communautaire des apôtres : les courants érémitiques émergent de plus en plus, les moines « blancs » de Citeaux sont crées. Ils se mettent très vite en opposition avec Cluny.

Mais globalement le modèle de la vie monastique apparaît comme un moyen d'assurer son salut et jouit d'un succès inégalé au début du XII ième siècle. L'Eglise devient par conséquent très puissante.



Cependant, les difficultés ne vont pas tarder à apparaître. Les évêques restent tout de même « des seigneurs plus soucieux de défendre leurs droits que de diriger spirituellement leurs ouailles ». De plus, le niveau d'instruction du clergé paroissial demeure très bas et la richesse, l'insubordination des moines suscitent de vives critiques. Leur éloignement du monde les rendent inaptes à répondre aux aspirations des fidèles. Une grande vague de contestation va prendre naissance : elle prendra la forme des hérésies, le catharisme par exemple qui fonde son succès sur les abus de l'Eglise. Les réponses de celle-ci face à ses critiques va prendre plusieurs formes. Par l'intermédiaire des papes cultivés et énergiques comme Innocent III (1198), elle va tout d'abord renforcer la centralisation romaine et la surveillance des évêques. Elle va en outre s'appuyer sur la création de nouveaux ordres, les ordres mendiants, pour aller au contact des fidèles. Ce sont les frères mineurs fondés par St François d'Assise (mort en 1226) et les frères prêcheurs, fondés par St Dominique (mort en 1221). Ils mettent l'accent sur les notions de vie évangélique, de pauvreté intégrale et d'errance. Les dominicains sont des professionnels de la parole et ils viendront aider le clergé séculier pour les prédications. La papauté favorise de même l'essor des universités afin d'améliorer la formation théologique du clergé. Paris devient au XIII ième siècle le haut lieu du savoir théologique : le dominicain St Thomas d'Aquin (mort en 1274) et le franciscain Bonaventure (mort en 1275) incarnent l'érudition médiévale.
La restructuration de l'Eglise passe enfin par l'approfondissement de la vie religieuse : le rôle du prêtre est redéfini, il aura désormais la responsabilité spirituelle des âmes dont il a la charge. Les structures d'accueil des actes pénitenciers que sont les pèlerinages, témoignent aussi de ce soucis de normalisation. Pour y contribuer, l'Eglise développe la croyance au purgatoire qui exprime la possibilité de Rédemption du pécheur.

On voit que donc l'Eglise s'est nourrie au cours des siècles de ses difficultés pour prendre sa place et construire une France fondamentalement chrétienne. Mais, à la fin du XIII ième siècle, émergent d'autres problèmes : excès de la centralisation pontificale face aux prétentions grandissantes des souverains, niveau intellectuel des prêtres toujours médiocre, scission au sein des ordres mendiants... De nouvelles ruptures s'annoncent.

▶Villes et societes urbaines

Comment différencier les villes des villages ? Peut être par la taille ? Dans bien des cas, les villages comptabilisent autant d'habitants que dans les villes. Peut être par leur statuts juridiques ? les villages, tout comme les villes, sont dotés de franchises et de chartes ? Peut être par leur morphologie ? Bon nombre de villages ont des défenses militaires et son fortifiés.
Ce qui caractérise vraiment la ville est sa fonction commerciale et économique : en ville, prédominent les activités secondaires et tertiaires.

L'expansion urbaine est à rattacher à l'expansion rurale : la campagne dégage ses surplus dans les villes. Mais, à la fin du XI ième siècle, la ville prend une autre fonction : elle devient le lieu du prélèvement fiscal des seigneurs. Les années de 1070 à 1120 marquent un fort mouvement d'émancipation urbaine : face à l'alourdissement des prélèvements seigneuriaux, la multiplication des péages et la dislocation juridique, la classe marchande en pleine expansion va réagir afin de défendre ses intérêts. Ils négocient avec plus ou moins de facilité les chartes de franchise qui accordent aux habitants un certain nombre de libertés. Les villes s'inscrivent tout de même dans le système féodal puisqu'elles reconnaissent par écrit les droits des seigneurs. L'ensemble de ces droits n'étant pas concédés mais rachetés, les citadins peuvent bénéficier de libertés personnelles et administratives bien plus importantes que les villageois.
Le gouvernement des villes est fort complexe mais on peut mettre en évidence la mainmise de grandes familles sur les institutions citadines. Ceux qui prennent la tête des villes ne sont pas forcément des bourgeois enrichis, mais des membres d'une noblesse urbaine proche des princes : il forment ce qu'on appelle le patriciat. Cette noblesse détient tout les points vitaux de la ville. Le clergé possède aussi un part non négligeable de l'administration des villes : c'est souvent au sein du conseil de l'évêque que sont élaborées les chartes. La classe marchande prend aussi quelques responsabilités, amenant à la fin du XIII ième siècle de véritables luttes de factions pour obtenir le pouvoir véritable de certaines villes.
Quoi qu'il en soit, c'est l'argent qui établit la hiérarchie dans les villes. Les corps de métiers se rassemblent par quartiers. Certaines paroisses sont mieux cotées que d'autres : les réseaux de sociabilité familiaux se construisent à partir de ces schémas. Mais la ville abrite aussi beaucoup de pauvres, qui peuplent les faubourgs. Ils quêtent des emplois journaliers et seront les premières victimes des grandes épidémies de la fin du XIV ième siècle. Pour avoir un bon aperçu des villes au Moyen Age, nous recommandons la lecture des livres de Jeanne Bourin.
Pour soigner toute cette population, se développent vers 1150 les grands hôpitaux urbains : le patriciat ne veut plus

laisser au clergé le monopole de la charité. Cependant, ce sentiment n'est pas entièrement « charitable » : il induit aussi de grands bénéfices.
Dans ce contexte urbain, les métiers connaissent une organisation spécifique. Donnons la définition d'E. Coornaert. : « le métier est un groupement économique de droit quasi public qui soumet ses membres à une discipline collective dans l'exercice de leur profession ». Les métiers sont donc très structurés et cela implique la mise en place d'interdictions et d'obligations. Ils connaissent une hiérarchie interne parmi les travailleurs : les maîtres, les apprentis et les valets. Il y a une autre hiérarchie suivant la noblesse des métiers.
Ainsi, l'industrie textile est la plus noble des activités médiévales, surtout en Flandre, dans les villes de Douai, Arras, St Omer, Ypres, Gand et Bruges. Les métiers du cuir et de la peau sont aussi bien perçus, comme les métiers du fer et de l'alimentation. Longtemps négligés, les métiers de la construction emploient aussi beaucoup de manœuvres.
Toutes ces activités conduisent à l'essor du commerce internationale au XIII ième siècle. Les grands flux terrestres se focalisent sur les foires de Champagne dont voici le calendrier :

- **Janvier - Février** : Lagny
- **Février - Mars** : Bar sur Aube
- **Mai - Juin** : Provins
- **Juillet - Août** : Troyes (foire chaude)
- **Septembre** - **Octobre** : Provins
- **Novembre - Décembre** : Troyes (foire froide)

Elles se divisent en trois grands moments : la montre (les marchandises sont exposées), la vente (qui dure dix jours environ) et les paiements (opérations souvent lourdes et complexes à causes des différentes monnaies). Les foires de Champagne se situent au centre d'un grand axe reliant deux grands pôles du commerce international : d'une part, l'espace méditerranéen est dominé par les villes italiennes qui amènent dans les foires françaises les épices et les denrées orientales. Elles exportent les produits de la métallurgie et du textile vers l'orient. L'espace nordique d'autre part est dominé par une grande ville : Bruges, où s'établit le marché de la laine anglaise et des draps flamants.

Le grand soucis de tous les capétiens sera donc d'intégrer les villes dans le système monarchique afin d'assurer une stabilité politique et une prospérité économique pour le royaume.

Ce long panorama s'achève ici. Il a brossé, à grands coups de pinceaux, un portrait de la France médiévale. Tous les éléments mentionnés dans cette partie ont été choisis car ils apparaissent primordiaux : ils fournissent les connaissances de bases et les points de repères nécessaires pour approfondir un point particulier de l'histoire médiévale. Evidemment, beaucoup d'autres aspects du Moyen Age ont été écartés, comme la littérature et l'art, mais nous ne pouvons pas toujours être exhaustifs !



La Science dans l'Occident

Par Enro
http://www.enroweb.com



Le Moyen-Age est une période extrêmement intéressante à étudier en histoire des sciences. En effet, héritant de la pensée de l'Antiquité et précédant la science moderne, elle est à l'articulation entre ces deux grandes phases de la science et s'en démarque par un grand nombre de traits originaux. Cette période est également stimulante intellectuellement puisqu'en ce temps-là, la pensée suivait d'autres schémas que les nôtres issus de la physique de Newton et Galilée. Cet obstacle épistémologique (pour reprendre l'expression de Bachelard) est une invitation, et une excitation supplémentaire pour parcourir ensemble cette facette du Moyen-Age occidental.

▶ Le Savant dans la societe medievale

Le premier décalage avec notre schéma de pensée vient de la manière dont le savant est perçu dans la société, et la place qu'il occupe. Dans la droite ligne de l'Antiquité grecque et de ses philosophes savants — citons l'exemple d'Aristote et de son cosmos fait de sphères et de trajectoires circulaires, de cinq éléments (avec l'éther) et d'une Terre immobile —, le savant du Moyen-Age devait s'adonner à la sagesse et la contemplation, sans autre souci matériel. Par là, il devait viser l'exactitude absolue, réalisant ainsi l'essence de l'homme. Dès lors, il n'était pas technicien ou constructeur de machines comme pouvaient l'être les esclaves, mais pratiquait les arts *libéraux* (c'est-à-dire des hommes libres) composant le *quadrivium* (arithmétique, géométrie, musique, astronomie), comme c'était déjà le cas dans l'Antiquité. En effet, la physique et les mathématiques sont un terrain où la pensée seule peut suffire, et où la spéculation peut se passer de l'expérimentation. Au passage, ceci nous fait saisir combien l'attitude de Galilée, se fiant à ce qu'il observe à travers une lunette astronomique venue tout droit de la mécanique et des techniques, put paraître choquante au XVIIème siècle.



D'autre part, on pensait que la connaissance scientifique devait rester secrète : la masse des incultes s'opposait au petit nombre de sages possédant le savoir. Cette vision rejoint également celle de l'alchimie, que l'on nomme d'ailleurs justement *hermétisme* (d'après le légendaire Hermès Trismégiste, contemporain de Moïse). C'est dire s'il faudra du temps avant qu'apparaissent les universités (qui ne se répandirent en Europe qu'à partir du XIVème siècle), les livres scientifiques imprimés (la diffusion à grande échelle de l'imprimerie en Europe commença en 1480) et les musées (le Muséum national d'histoire naturelle fut créé en 1793) !

Enfin, la chrétienté naissante du Moyen-Age était divisée à propos de la science. Considérant que la nature était la création de Dieu, certains fidèles et théologiens estimaient qu'il était bon de l'étudier et ainsi de s'émerveiller devant l'œuvre du Créateur. Il devait même naître de cette étude un sentiment de crainte devant la toute-puissance et la sagesse de Dieu. Ceci explique que de nombreux membres du clergé furent de brillants savants, comme Saint Augustin ou Saint Thomas d'Aquin. D'autres, au contraire, préféraient concentrer

leur attention sur la question du salut des âmes, et éviter la contamination par des idées scientifiques d'origine essentiellement grecque et païenne.

▶Survol historique

Il apparaît donc que les savants du Moyen-Age étaient des hommes rares et secrets, se livrant à une science dépourvue de technique. Ils ne disposaient pas d'institutions ou de langage propres. Pourtant, ces généralités ne s'appliquent pas à toute la longue période du Moyen-Age. Si la science fut le monopole de l'Eglise jusqu'au XIIème siècle, elle visait alors surtout à établir un calendrier à la fois lunaire et solaire, afin de permettre la détermination de la date de Pâques, et à résoudre les problèmes agricoles (épidémies, pertes de récolte). Il s'agissait donc d'une science appliquée, ignorante des œuvres des savants grecs. Surtout, elle était quasi ignorée par les érudits, reléguée loin derrière les priorités spirituelles.
Mais à partir du XIIème siècle, et notamment de la création des universités de Paris et Oxford (en 1170 et 1220), la science changea de visage, en partie grâce à la traduction et la redécouverte des textes antiques, grecs ou arabes (*Eléments* d'Euclide, *Alg□bre* d'Al-Khwarizmi, *Optique* d'Ibn Al-Haytham etc.). Elle put alors se concentrer à nouveau sur les disciplines du *quadrivium*. Elle devint plus ouverte et fondamentale, même si elle restait amalgamée au dogme religieux, à la philosophie et très souvent à l'astrologie.

▶Portraits de quelques savants du Moyen-Age

La plupart des travaux remarquables du Moyen-Age furent réalisés par des savants de la seconde partie de cette période. Saint Augustin est une exception notable, mais il marqua plus le modèle de pensée occidental qu'il ne fit de réelles découvertes. On lui doit notamment la conception du temps comme un processus linéaire. Voici donc quelques-uns de ces savants dont les travaux se sont perpétués jusqu'à nous.

■Robert Grosseteste (env. 1168 - 1253)



Etudiant de l'université de Paris, il fut d'abord un ecclésiastique et professeur de théologie à Oxford. Très intéressé par la physique, il mit à profit sa connaissance des écrits d'Aristote pour s'intéresser également à la nature de la recherche scientifique. C'est ainsi qu'il posa les bases des sciences expérimentales, avec le cheminement observations / déductions de la cause et des principes composant ces causes / hypothèse / observation réfutant ou vérifiant l'hypothèse. Il considérait l'optique comme la science physique fondamentale, et l'optique et l'astronomie comme subordonnées à la géométrie. En optique, il s'intéressa au comportement des rayons lumineux (inspiré par l'ouvrage d'Al-Haytham) : rayons directs, réfléchis ou réfractés, formation de l'arc-en-ciel… Il donna même la première description de principe du télescope. Il s'intéressa également au son. Son influence fut très grande, notamment grâce à son enseignement (qui débordait donc du strict cadre de la théologie).

■Roger Bacon (1214-1294)



Il fut élève de Robert Grosseteste, qui l'amena à se passionner littéralement pour les mathématiques et l'optique. Ses conceptions scientifiques étonnent encore aujourd'hui par leur clairvoyance ; il considérait notamment qu'il existe quatre obstacles à l'appréhension de la vérité des choses : 1) "une autorité débile et compétente", 2) de vieilles habitudes, 3) une opinion publique ignorante, 4) la dissimulation de l'ignorance individuelle sous une apparence de sagesse. Ses conceptions avaient trois siècles d'avance, même s'il faut bien voir que la science expérimentale telle qu'il la considérait relevait plutôt de la magie naturelle (*magia naturalis*), qui est un savoir immédiatement acquis et sans intervention d'expériences. Il se fit franciscain à l'âge de 40 ans, ce qui ne lui valut que des ennuis, comme ce conflit avec Saint Bonaventure (général de l'ordre des franciscains). C'était sa croyance en la primauté de la raison et de la philosophie sur la foi ainsi que son intérêt pour l'astrologie et l'alchimie qui le firent mal voir et l'amenèrent tout droit en prison.

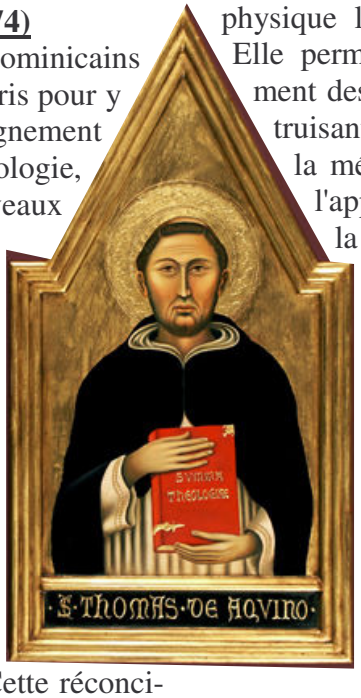
■Albert le Grand (1193-1280)



Jeune homme de bonne famille, il fit ses études à l'université de Padoue puis entra chez les dominicains, ce qui l'amena à devenir évêque mais avec une vocation pour l'enseignement. Il découvrit l'œuvre d'Aristote en 1240 et voulut à tout prix la

commenter malgré le risque (les ouvrages scientifiques d'Aristote n'avaient été de nouveau autorisés qu'en 1234 et l'Eglise freinait toujours la diffusion de la science grecque). C'est ce travail de commentaire et de diffusion monumental qui le rendit célèbre, bien qu'il garda son esprit critique vis-à-vis de certaines idées d'Aristote et qu'il s'intéressa également à la théorie atomiste de Démocrite. Il donna aussi une grande part à l'observation de la nature et même des animaux comme Aristote. Il entreprit notamment l'étude du développement du poulet en observant le contenu d'œufs pondus depuis des laps de temps différents, observa le développement de poissons et de mammifères et se fit quelques idées précises sur la nutrition du fœtus. Il établit également une classification systématique des végétaux. Pourtant, si son orthodoxie fiable le mettait à l'abri des poursuites de l'Eglise, il existait toujours un désaccord profond entre la doctrine chrétienne et la pensée grecque païenne. Et c'est Thomas d'Aquin qui permit la synthèse de ces deux courants de pensée.

■Thomas d'Aquin (env. 1225-1274)



Après ses études, il entra chez les dominicains à l'âge de 20 ans et fut envoyé à Paris pour y parfaire son instruction. Son enseignement à Paris et à Naples concerna la théologie, avant qu'il ne s'intéresse aux nouveaux savoirs grecs qui mettaient Paris en effervescence. Il en vint donc à écrire des traités d'abord prudents puis polémiques, qui le firent condamner deux fois, dont une fois trois ans après sa mort. Pourtant, ses textes affirmaient que les chrétiens orthodoxes n'avaient rien à craindre de la philosophie païenne, qui donnait seulement une interprétation de la création visible de Dieu, complémentaire et non antagoniste de ses aspects invisibles. Cette réconciliation qu'il proposait fut reconnut comme une avancée quelques années après sa mort, et il fut canonisé en 1323.

■Guillaume d'Ockham (né vers 1285)



Né près de Londres, il fut l'un de ceux qui diffusèrent l'enseignement de Thomas d'Aquin. Mais il est surtout resté célèbre pour son principe philosophique d'économie, le "rasoir d'Ockham", qui pose qu'il ne faut pas multiplier les causes au-delà du nécessaire.

▶Aux racines de la science moderne

Cette science du Moyen-Age est donc loin d'être un obscurantisme comme on a tendance à le penser. Elle nous a légué quelques savoirs et ouvrages. C'est aussi grâce à son travail — certes tardif — de passeur que les humanistes de la Renaissance purent à nouveau s'approprier les textes de l'Antiquité. Pourtant, cette science ne préfigure en rien les bouleversements qui s'accomplirent à la Renaissance et posèrent les bases de la science moderne. Ce furent d'abord la diffusion du savoir grâce à l'imprimerie et aux universités, puis l'arrivée des ingénieurs qui allièrent science et technique, dont le plus célèbre d'entre eux fut Léonard de Vinci au début du XVIème siècle. Cette révolution (tous les auteurs ne s'accordent pas à reconnaître que c'en est une, mais passons…) se caractérise entre autres par une conception différente de la nature, la pratique de l'expérimentation, une mathématisation de la physique lui apportant des outils quantitatifs. Elle permit de faire progresser considérablement des sciences anciennes — Copernic détruisant l'astronomie de Ptolémée, Paracelse la médecine de Galien —, et contribua à l'apparition de nouvelles sciences comme la géologie.

Le cas de l'alchimie

■L'alchimie au Moyen-Âge

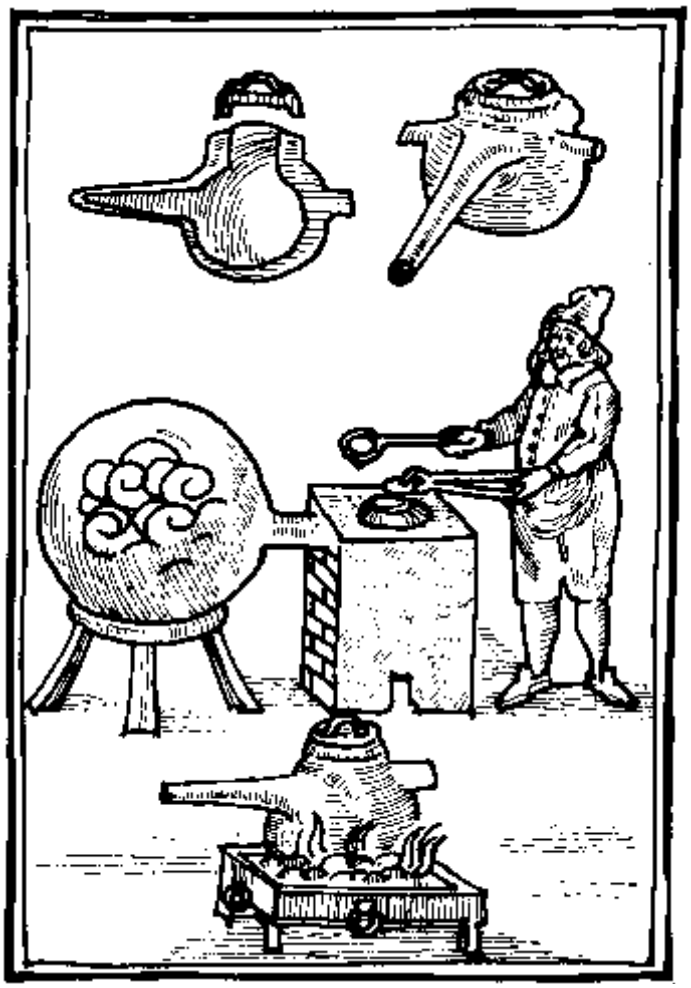
L'alchimie, ou "philosophie chymique", ou "hermétisme", était une part importante de la science du Moyen-Age. Elle se mêlait véritablement aux autres disciplines plus académiques comme la physique ou la géométrie. Elle fut notamment pratiquée par des savants reconnus du Moyen-Age, à commencer par Avicenne, Roger Bacon, Albert le Grand, Arnaud de Villeneuve ou plus tard Isaac Newton. Et si l'alchimie — née dans le IIIème siècle de notre ère en Egypte — n'est pas propre au Moyen-Age occidental, elle y a connu un certain développement grâce à la traduction des textes arabes à partir du XIIème siècle. C'est pourquoi nous allons essayer d'en dresser le portrait et de faire le point sur l'interprétation scientifique des préceptes alchimiques, afin de rendre compte de ce que ce mysticisme a pu apporter à la science du Moyen-Age. Ce type d'interprétations est toujours sujet à caution vu les mystères qui planent autour de l'alchimie et de ceux qui la pratiquent. Il est aussi difficile de décrypter les textes alchimiques, dont la rédaction, le vocabulaire et les illustrations sont presque incompréhensibles pour un non-initié. Pourtant, un certain nombres de sources de référence nous aident dans ce travail.

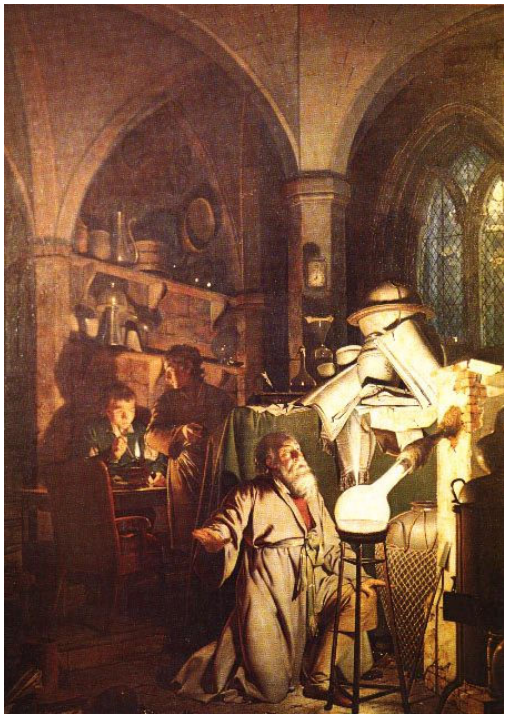
■L'alchimie comme mysticisme

Le mysticisme est une dimension primordiale de l'alchimie, qui se veut une adéquation entre l'état spirituel de l'expérimentateur et son travail, si bien que l'oratoire où l'alchimiste se consacre à la prière se trouve toujours à proximité de son laboratoire. Ainsi, l'alchimiste qui accomplit enfin le "Grand Œuvre" devient un "homme éveillé", après avoir travaillé pendant des années à sa propre transmutation autant qu'à celle de ses métaux. Cela explique aussi le poids de la tradition alchimique, avec ses rites, ses textes incontournables et cryptés qui forcent le jeune alchimiste à l'humilité et la patience. Ceci permet également de comprendre les liens que l'alchimie entretient avec des disciplines parfois insondables comme l'architecture ésotérique ou l'astrologie. Mais dans le même temps, ce sont des bases scientifiques qui permettent à l'alchimiste de travailler avec son feu, son athanor (fourneau) et son mercure.

■L'alchimie comme science

Jacques Bergier, chimiste et physicien nucléaire, fut un des premiers scientifiques de notre ère à donner une image scientifique et rationnelle de l'alchimie (*cf.* notamment *Le matin des magiciens*, co-écrit avec Louis Pauwels en 1960). Il fit remarquer que les plus grands alchimistes étaient des chimistes avertis et que l'alchimie porte en elle les germes d'une méthode scientifique digne d'apporter sa contribution à notre chimie moderne. D'autres sources moins contestables confirmèrent cette idée par la suite.
On sait ainsi qu'Albert le Grand réussit à préparer la potasse caustique et reconnut la composition du cinabre (sulfure de mercure) ; Raymond Lulle (1235-1315) prépara le bicarbonate de potassium ; Théophraste Paracelse (1493-1541) fut le premier à introduire le zinc, jusqu'alors inconnu ; il introduisit également dans la médecine l'usage des composés chimiques etc. Les alchimistes furent aussi de très bons connaisseurs et manipulateurs des gaz. Ils développèrent des alambics leur permettant des distillations très élaborées et des fourneaux pour réaliser des cuissons très longues et à température constante.









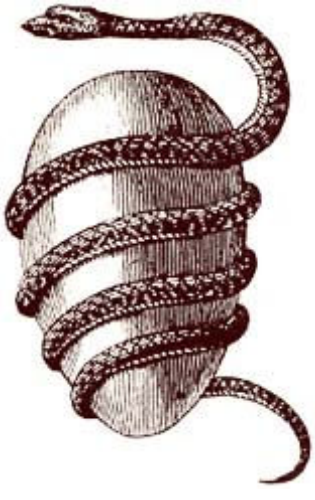
D'autre part, des pratiques alchimiques très obscures se sont révélées pleines de sens à la lumière de certaines avancées récentes de la science. Ainsi, le raffinage et la purification indéfiniment répétée d'un métal pourraient s'apparenter à la "fusion de zone" qui sert aujourd'hui à préparer le germanium et le silicium pur des transistors et processeurs. La dissolution qui intervient à une étape du "Grand Œuvre" doit s'effectuer sous une lumière polarisée (une faible lumière solaire réfléchie par un miroir ou la lumière de la lune), dont on sait maintenant qu'elle possède la caractéristique de ne vibrer que dans une seule direction. Enfin, les élixirs ajoutés par les alchimistes dans leur creuset pour transformer les métaux vils en argent ou en or s'apparentent aux catalyseurs couramment employés dans la science moderne et industrielle pour accélérer les réactions et parfois même rendre possible des réactions thermodynamiquement défavorables…

Nous pouvons aussi nous pencher sur les fondements de la science alchimique. Celle-ci considère que la matière est une, ce qui est illustré par Ourobouros, le serpent qui se mord la queue, et sa devise : "Un est le tout". Or nous savons que les molécules sont toutes formées des mêmes particules, électrons, protons et neutrons, eux-mêmes formés de particules encore plus élémentaires. D'où effectivement une unité de tous les éléments chimiques.

Enfin, il est encore plus frappant de constater que le terme de transmutation cher aux alchimistes est désormais employé en physique nucléaire. Il existe même des observations qui donnent corps à l'idée de transmutation du mercure (ou vif-argent) en or : "Sherr, Bainbridge et Anderson (1941) ont obtenu des isotopes de l'or radioactif par bombardement du mercure avec des neutrons rapides" (*Le mercure*, éd. Que sais-je ?).

■Conclusion

Bien-sûr, de nombreux textes alchimiques sont considérés comme délirants, avec souvent une réserve supplémentaire concernant leur authenticité. Mais pour le reste, que l'on soit convaincu ou non de la vraisemblance de la pierre philosophale et du "Grand Œuvre", il n'en reste pas moins que les alchimistes sont indéniablement des expérimentateurs doués, des observateurs infatigables et des chimistes précurseurs. Bref, des hommes qui ont aussi leur place dans la science du Moyen-Age. Et ce fait est de plus en plus accepté par la science académique contemporaine.



La Cuisine Medievale

Par Claude Laurent
http://pages.videotron.com/celte/



L'alimentation était principalement composée de viandes, de pain et des dérivés de pâtisserie. Sauf pour les nobles, la cuisine médiévale est souvent une cuisine d'économie comme celle de nos grands-mères. Une cuisine faite de plats en sauce, de ragoûts et de pâtés.

■Les viandes

▶Lorsque c'est possible

En Europe la viande la plus courante à l'époque médiévale était le porc et ses dérivés de charcuterie (jambons, saucisses, saucissons, pâtés, lard, etc.). Les gaulois s'étaient déjà fait une renommée dans la production de charcuterie à l'époque le l'empire romain.
Les gros gibiers (sanglier, cerf et chevreuil) étaient réservés aux nobles, le petit peuple se contentait de lièvres et lapins de garenne.
Les oiseaux de prestige (faisans, cygnes, aigles, paons) revêtus de leurs plumes, avec le bec doré, entourés de bannières et disposés sur des socles de pâte en forme de château fort etc., figuraient sur les tables de festins seigneuriaux. Les nobles consommaient également des poulardes, oies, pintades, dindes, canards. Le peuple se contentait de perdrix, pigeons, bécasses, cailles, et de petits oiseaux (merles, grives, ortolans…).
La poule, la vache et le mouton étaient servis qu'occasionnellement, sur les tables médiévales (en ragoûts, farcis, en croûte, en terrines) mais ces gibiers étaient habituellement conservés pour les oeufs, le lait, la laine. Le boeuf étant l'animal de trait le plus répandu au Moyen Âge était peu servi à table.

▶Cuisson à la broche chez les nobles et en sauce, en ragoût ou en pâté pour le peuple.

En principe, tous les gibiers étaient rôtis à la broche, souvent après avoir été bouillis pour être plus tendres. Ou encore, ils étaient découpés en morceaux et cuits dans une sauce au vin épaissie de pain grillé broyé ou de purée de féculents, en sorte de civets ou de hochepots. On pouvait aussi mélanger plusieurs sortes de viandes pour utiliser les restes ou les abats, coupés en morceaux et mis à la sauce (épicée), ou broyés avec des herbes fines pour faire des pâtés ou des tourtes (avec de la pâte).

▶Les épices pour couvrir le goût



Tous ces gibiers étaient préparés faisandés et pour en masquer le goût, on les accommodait avec des épices venues d'orient et mises à la mode par les croisés (girofle, safran, cannelle, gingembre, cardamome, poivre) et aussi avec des oranges et des citrons dont le jus était utilisé pour parfumer certaines sauces. Les épices fortes communes (thym, laurier, ail, oignon, échalote, persil, ciboulette) aromatisaient les nombreux plats en sauce : au vin, au vinaigre ou au verjus (jus de raisin vert). L'abondance des épices fortes dans tous les plats s'explique également par l'absence d'excitants (thé et café n'étant pas encore apparus en Europe) en dehors du vin et des alcools.

▶Les sauces

Les sauces étaient servies à part : froides, l'été, à base de vinaigre ou de verjus additionné de fines herbes hachées (sarriette, menthe, ciboulette) ; chaudes et épaissies, l'hiver, pour accompagner venaisons et viandes.

■Les poissons

En période de carême, la viande, les œufs et le beurre étant interdit, on les remplaçait par :

- Les poissons frais (soles, turbots et tous les poissons "nobles") Les carpes, anguilles, perches, lamproies, brochets - nombreux dans les étangs des couvents et des châteaux.
- Les truites et saumons gardés dans des viviers, étaient le privilège des nobles.
- Les poissons salés ou fumés (morues, maquereaux, harengs, baleine).
- Les escargots, les grenouilles, les écrevisses.

►**Cuisson**

Les poissons frais étaient cuits au court-bouillon fortement aromatisée, ou frits, ou accompagnés d'une sauce au vin ou présentés en gelés, ou encore, mêlés et broyés en pâtés (escherois réalisés avec des salsifis) ou en tourtes.

■Présentation, ordonnance et diversité des mets

Le goût des plats "en croûte" s'explique par l'absence de couverts à table et la commodité de les manger.

Il n'existait pas la même "ordonnance" dans le service des mets. Des fruits et des salades diverses pouvaient très bien être servies en début. Le sucré et salé cohabitaient constamment soit à l'intérieur d'un même plat, soit en se suivant. L'ordre des plats n'avait, en fait, aucune importance !

Chaque convive n'était pas invité à prendre de chaque plat, d'où l'extrême diversité et le nombre étonnant de mets sur la table ! On choisissait ce qui plaisait ou ce qui était à la portée. Pouvaient donc se mêler pâtés de viande en croûte, tourtes de poisson aux amandes et au vin blanc, jambons ou gibiers enrobés de pâtes croustillantes et dorées, gâteaux rustiques (à base de pâte à pain, de fromage blanc, colorés de safran ou épicés de cannelle, de cumin, d'anis, de gingembre), pains d'épice, bretzels salés, fougasses sucrées (sortes de brioches), gaufres, beignets, crêpes, pets-de-soeurs, etc.

■Les desserts et douceurs

En fin de repas, apparaissaient des desserts :

►Tartes au flan, rissoles aux fruits secs et au miel, pain perdu, riz "engoulé" aux amandes et au miel, blancs-mangers colorés et parfumés de fleurs d'oranger.

►Dans les repas de fête, on aimait croquer des "douceurs" qui ressemblaient à nos actuels petits fours, sucré au miel - le sucre étant un luxe venu des croisades !



►Des dragées faites de grains de coriandre ou de genièvre, des fruits secs enrobés de sucre ou pilés et malaxés avec du miel (pignons de pin, pistaches, amandes, noix, noisettes), des fruits confits, ou cuits dans le vin ou le sirop, les pâtes de fruits, les massepains parfumés à la rose… Ces "épices de chambre" faisaient l'objet de cadeaux de bienvenue, de remerciement, et étaient très appréciés !

■Brouet Sarrasinois

►1 beau poulet de grain à défaut d'un chapon
►50g d'amandes mondées
►50g de raisins secs
►10 dattes
►10 pruneaux
►2 tranches de pai
►¼ litre de vin blanc
►1 ou 2 citrons et 1 orange un peu acide
►50g de lard salé coupé en petits dés
►1 pomme
►1 poire

Saler le poulet et le faire rôtir avec le foie à l'intérieur. Pendant ce temps, faire griller le pain, couper le lard en petits dés, presser les citrons et l'orange, puis mélanger leurs jus avec le vin. Éplucher la pomme et la poire. Laver les raisins secs, les pruneaux et les amandes.

Quand le poulet est cuit, le découper en mettant de côté le foie et réserver le tout.

Piler le foie avec le pain grillé et ajouter les épices. Délayer avec le mélange vin/jus d'agrumes et mettre cette composition dans une casserole assez grande. Ajouter ensuite les morceaux de poulet, les fruits secs et frais, enfin le lard. Porter à ébullition et faire bouillir ¼ d'heure à 20 minutes. Rectifier l'assaisonnement et servir.

■Tourte bourbonnaise

Elle existe en deux versions :

►**salée** - battez quatres œufs entiers, 250 g de crème 35%, 100 g de fromage bleu ou de fromage gruyère râpé (écrasez le bleu à la fourchette) pour obtenir un mélange homogène et lisse. Poivrez un peu. Versez sur la pâte et faites cuire environ 30 à 35 mn (aspect doré) à four moyen (250°)

►**sucrée** - remplacez le bleu par du fromage quark (250 g). Ajoutez 120 g de sucre, le jus d'un citron (ou d'une orange) et le zeste haché fin.

■Le "pain quotidien" du paysan

►**Donnez nous notre pain quotidien**

Avec les fromages, les racines et les fruits, le pain était la base de la nourriture paysanne. Il se présentait en grosses miches rondes, en couronnes, en petits pains individuels.
Ils étaient faits de farine blanches, de gruau, de seigle, saupoudrés de cumin ou d'anis, voire de marjolaine ! Les boulangers et les ménagères en fabriquaient de toutes sortes ; on raconte que même les pains "ratés" étaient vendus sur le parvis de Notre-Dame pour faire des liants de sauce !
De grosses tranches épaisses, un peu rassies, nommées "tranchoirs", servaient d'"assiettes" ou de supports aux viandes en sauce (on les jetait ensuite aux chiens avec les restes).

■Les fruits

Moins consommés par les nobles que par le peuple, les fruits étaient exclusivement ceux de la région et de la saison (fraîcheur oblige) (à part les dattes, figues, oranges, citrons, abricots, pêches, mis à la mode par les croisés, et ensuite implantés dans les régions les plus chaudes). Pom-

mes, prunes, raisins, poires étaient récoltés dans les jardins, alors que fraises, framboises, mûres étaient cueillies sauvages en forêts.

■Les légumes

Les légumes étaient de trois sortes :

▶les racines (navets, betteraves, salsifis),

▶les féculents (pois, lentilles, fèves), et

▶les légumes verts (choux, salades, bettes, cardons, épinards).

▶Les herbes fines étaient utilisées surtout comme condiment à la place du sel sur lequel pesait un impôt très lourd : la gabelle.

■Les céréales

▶**Blé et froment**

Il y a plusieurs sortent de blé au moyen âge.
Les deux principaux sont le blé d'hiver robuste et régulier en rendement et celui de printemps qui lui est fragile et irrégulier mais qui est semé lorsqu'il s'en fait grand besoin ou quand le blé d'hiver est gâté ou que le paysan n'a pas pu semer le blé d'hiver.

▶**Epeautre** : C'est une céréale rustique, sous les Carolingiens elle sert à faire le pain et la cervoise mais elle est contraignante dû à l'enveloppe du grain qui demande plus de préparation que les autres céréales, à cause de cela petit à petit on la laisse de côté malgré des richesses alimentaires et médicales reconnues.

▶**Amidonnier et Engrain** : L'Amidonnier est très ancien et proche de l'hépeautre, on en trouve trace chez les Egyptiens et Romains ; Il était alors appelé Far. L'Engrain vient d'Asie Mineure, il est beaucoup moins cultivé que l'amidonnier. Il est utilisé pour les bouillies et semoules.

L'arrivé du pain va faire disparaître petit à petit ces deux céréales.

▶**Seigle** : On trouve les premières traces de cette céréale vers le Veme Siècles. Elle est très résistante aux climats rudes(chaud ou froid).
De plus elle a un bon rendement. Elle sera très utilisée pendant tout le moyen âge, cependant elle décline sur la fin du Xeme Siècle.

▶**Méteil** : C'est un mélange de céréales semées, moissonnées et broyées ensemble. Ce mélange sera utilisé entre le IX et XIIeme siècle.

▶**Orge** : La plus ancienne des céréales. Elle est considérée comme d'hiver au moyen âge. Elle est très répandue sous les Carolingiens. Elle sera très usitée pour la brasserie et la nourriture mais déclinera à l'approche de la fin du Moyen Age.

▶**Avoine** : Sous la dynastie Carolingienne elle servait dans la confection du pain, mais vers le XII eme siècle elle ne servait pratiquement plus que pour le bétail. Elle est très rustique et résistante, elle pousse sur n'importe quel terrain et demande peu de soins.

▶**Mil/Panic** : Beaucoup utilisé pour la panification mélangée à d'autres céréales, on en trouve encore trace au XIII et XIV. Il disparaît petit à petit vers la fin du XV eme siècle. On pense que ce recul est du à la popularité de l'orge et surtout à l'abandon des bouillis au profit du pain.

▶**Sorgho** : Elle provient d'Inde, elle apparaît en occident au Ier siècle après Jésus-Christ. C'est une céréale peu exigeante semée au printemps. Elle sert de fourrage et à la panification mélangée à d'autre farine.

■Boissons et breuvages

■Truites ou saumons grillées

Recette pour 6 personnes

▶Truites ou saumons bien frais, vidés et lavés (le nombre de poissons sera fonction de l'appétit de vos convives et de la taille de vos poissons).
▶farine (pour cuisson au poêlon)
▶beurre (pour cuisson au poêlon)
▶sel

▶Cuisson au poêlon
Farinez et salez les poissons. Faites cuire dans le beurre 7 à 8 minutes de chaque côté.

▶Cuisson sur le gril
Faites griller sous la rampe du gril à 20 centimètres environ de la braise pendant 7 à 8 minutes de chaque côté.

■Sauce cameline de Tournai

I▶½ tranche de pain de campagne
▶30 cl de vin blanc
▶½ cuillerée à thé de gingembre en poudre
▶1 cuillerée à thé de cannelle en poudre
▶quelques filaments de safran
▶2 ou 3 cuillerées à thé de cassonade
▶1 noix de muscade
▶sel

▶Couper la tranche de pain en morceaux et faire tremper dans 1/4 l d'eau.
▶Délayer les épices et le vin. Lorsque le pain est bien ramolli, le retirer de l'eau et le broyer avec un pilon ou une fourchette, l'ajouter au mélange de vin et d'épices.
▶Passer le tout au tamis. Porter à ébullition et laisser cuire quelques minutes à feu doux, jusqu'à épaississement. Saler, puis ajouter la cassonade en fonction du goût. Servir avec des poissons grillés.

En dehors du vin et des alcools servis pendant les repas, la bière (Cervoise) et le cidre étaient aussi appréciés - selon la région - que les bourgognes rouges et blancs.
Pour faciliter la digestion, on servait des breuvages aux herbes (vin d'anis, d'absinthe, de romarin, de sauge) ou aux épices, tels l'hypocras, le clairet.
Avec les sucreries on servait des vins très généreux (malvoisie) et des vins doux.

■Cuisine et salle à manger ...

▶Au moyen-âge, la maison commune se compose d'une seule pièce mal éclairée, au sol en terre battue parfois recouvert de paille ou de branchages. Elle fait fonction de chambre, de salle commune et de cuisine. Même dans les demeures les plus aisées il n'y a pas de pièce réservée aux repas.

▶Le foyer ouvert à même le sol se trouve en général près de la porte pour une meilleure évacuation de la fumée. Centre de la vie domestique, il est à la fois source de chaleur, de lumière, aire de cuisson et lieu de consommation des plats.

▶Le réchaud, posé près de l'âtre, permet de concentrer la chaleur
des braises, pour faire mijoter ou réchauffer les aliments.

▶Sauf pour les demeures aisées, la cheminée participe peu au confort de la maison avant le 15e siècle.

▶Le poêle, par contre est très tôt adopté, par tous les milieux sociaux, des régions de l'Est.

■Savoir recevoir à table ...

▶La table est composée d'une simple planche posée sur des tréteaux. On dresse la table (l'expression «mettre la table» vient de cette époque), que l'on recouvre d'un doublier (nappe pliée en deux), là où l'on désire manger. Les serviettes sont constituées par une longière, pièce de tissu étroite qui fait le tour de la table permettant aux invités d'avoir les genoux protégés et de s'essuyer la bouche ou les mains.

▶Les convives sont placés d'un seul côté de la table selon leur rang, l'autre côté étant utilisé pour le service. On s'asseoit sur des bancs (le terme banquet vient de ce mot), la place d'honneur pouvant être marquée par un fauteuil (cathèdre).

▶Les plats sont apportés recouverts d'un linge, peut-être pour en garder la chaleur ou pour montrer aux hôtes que toutes les précautions ont été prises contre l'empoisonnement, d'où l'expression «mettre le couvert».

▶L'argenterie et l'orfèvrerie des grandes maisons ne figurent pas sur la table mais sont disposés sur le dressoir. Il existe cependant une pièce de prestige posée devant le prince lors des repas : la nef de table. Véritable chef d'œuvre d'orfèvrerie en forme de bateau dont le pont, formant couvercle avec la porte, sert au rangement des «couverts» du prince, des épices précieuses et des contrepoisons corne de licorne, crapaudine, langue de serpent réputées pour changer de couleur ou de saigner au contact d'aliments empoisonnés.

On mange avec les doigts, les cuillères présentent sur la table ne servant qu'à prélever les sauces de l'écuelle où elles sont présentées au tranchoir (tranche de pain épaisse, ancêtre de l'assiette).

▶Le couteau est un objet personnel, porté à la ceinture. Il ne fait pas partie du service de table. L'Officier ou Escuyer-tranchant présente la viande aux convives préalablement découpée en menus morceaux ou en fines lamelles.

▶On boit dans des gobelets ou plus rarement dans des verres à tiges (dans les cours princières ou ecclésiastiques).

▶Aucun de ces objets n'est d'usage individuel. Même lors de banquets fastueux, entrecoupés de nombreux intermèdes dansés ou musicaux (les entremets), chaque convive dispose au mieux d'un tranchoir par personne, et d'une écuelle pour deux.

■Canard rôti à la sauce dite " dodine "

▶1 canard
▶2 belles tranches de pain
▶1 verre de vin rouge
▶2 oignons ou 3 s'ils sont petits
▶½ cuillerée à thé de cannelle en poudre
▶½ cuillerée à thé de muscade en poudre
▶1 clou de girofle broyé
▶1 cuillerée à thé de sucre en poudre
▶sel

Mettez votre canard à rôtir à four doux, pour qu'il perde un peu de sa graisse. Retournez-le et surveillez-le ; la graisse fond avant qu'il ne dore. Jetez cette première graisse. Montez la chaleur du four. Faites alors rôtir votre canard tel quel (inutile de le barder ou de le beurrer, sa graisse naturelle suffit largement) 15 minutes par 500 g. Arrosez le souvent avec le jus de cuisson. Pendant ce temps, faites griller vos tranches de pain, broyez-les. Ajouter les épices, le sel, le sucre, délayez avec le vin rouge.

Découpez le canard.

Versez votre mélange au vin rouge dans la sauce du rôti. Donnez un tour de bouillon. Versez la sauce sur les morceaux de canard.

■Mouton au miel et aux amandes

▶Coupez votre épaule en morceau, faites les revenir dans l'huile très chaude. faites dorer les petits oignons
▶Placez viande et oignons dans un plat allant au four.
▶Versez le miel liquide sur les morceaux de viandes
▶salez, poivrez saupoudrez de gingembre; ajoutez une pointe de safran
▶couvrez d'eau ajoutez le bâton de cannelle et la poudre d'amandes.
▶Recouvre votre plat dune feuille d'aluminium percée au centre d'un petit trou pour permettre l'évaporation du liquide.
▶Faites cuire à four moyen 2 h environ.



■Service et ambiance ...

▶Placez sur la table des petits bols dans lesquels vous aurez mis des fleurs séchées coupées en petits morceaux (lavande, thym ou origan, menthe, anis étoilé) et des pétales (roses, aux autres, colorés), ainsi que des écorces d'oranges pelées d'un seul coup puis séchées.

▶Vous pouvez également placer des oranges, piquées de clous de girofle serrés les uns contre les autres sur toute la surface. Elles joueront le rôle de déodorants.

▶La fourchette est une invention de la renaissance. À l'époque, on se servait des doigts, d'une cuillère et d'un couteau. Chaque convive (les dames également) portait sur lui un couteau presque en permanence.

▶Pour se laver les doigts, placez sur la table des bols remplis d'eau et offrez à vos invités des essuis main de tissus. Dans les grands festins, offrez ce service via les personnes qui font office de serviteurs.

▶Pour faciliter le service et faire comme à l'époque médiévale, apportez en même temps sur la table plusieurs plats, variés, mélangez sucrés et salés, chauds et froids. Si vous servez les plats chauds dans de la vaisselle de grès ou de terre cuite, sortant du four et coiffée de couvercles, vous n'aurez pas besoins de trop de personnel, ni de vous déranger trop souvent !

▶Pour les boissons, emplissez de cidre ou de bière des grosses cruches en grès et disposez-les sur la table tous les cinq convives. Alternez-les avec des flacons de vins de formes anciennes (genre Dom Pérignon), ou des aiguières, ou autres…
Invitez vos amis à se servir eux-mêmes.

▶Si vous en avez, posez sur cales des petits tonnelets de vin et de bière ("de garde") ; placez-les à proximité de la table, tant pour l'aspect décoratif que pour le côté pratique du service…

▶Si vous achetez votre vin dans un vinier, n'oubliez pas de le transvaser dans un récipient plus adéquat ! La dame-jeanne est moins pratique pour verser et soutirer que le tonnelet.

■Pour conclure …

Beaucoup de recettes de nos grands-mères (civets, daubes, bourguignons, soupes paysannes, rôtis farcis, tourtes, tartes, pain-perdu, gaufres, pâtes de fruits, compotes, etc.) viennent en ligne directe de celles du Moyen Âge, il est donc très simple de préparer un repas "d'époque" satisfaisant !
Afin d'éviter toute fausse note déplaisante qui remettrait en cause l'authenticité de vos préparatifs, prévenez vos invités de certains interdits impératifs : n'offrez pas de café ni de thé.

■Pour en savoir plus …

- Maggie Black, The Medieval Cookbook, British Museum Press, London, 1992.
- Jeanne Bourrin, Les recettes de Mathilde Brunel, cuisine médiévale pour table d'aujourd'hui, Flammarion, Paris, 1983.
- Jean-Louis Flandrin et Carole Lambert, Fêtes gourmandes au Moyen-Age, Imprimerie Nationale Editions, Paris, 1998.
- Bruno Laurioux, Le Moyen Age à table, Adam Biro, Paris, 1989.
- Odile Redon, Françoise Sabban, Silvano Serventi, La gastronomie au Moyen-Age, 150 recettes de France et d'Italie, Stock, Paris, 1991, 3e édition, 1995.

■Crème aux fruits secs

▶1/2 litre de lait d'amandes
▶140 gr d'un mélange d'amandes, de noix et de noisettes en poudre.

Délayez les fruits secs avec le lait d'amandes. Mettez ce mélange sur le feu et remuez jusqu'à épaississement. Versez cette crème dans de petits ramequins. Laissez refroidir complètement.

Avant de servir, saupoudrez avec une préparation aux épices (cannelle, gingembre,...).

■Riz engoulé

▶125 g de riz
▶3/4 litre de lait
▶120 g d'amandes en poudre
▶100 g de sucre
▶une pincée de cannelle

Mettez le riz à cuire dans de l'eau bouillante pendant 10 min. Puis égouttez-le. Ajoutez le lait, faites bouillir, puis baissez le feu et laissez mijoter à feu doux pendant 30 minutes. Retirez du feu et laissez gonfler à couvert.

Dans une casserole, mettez les amandes en poudre, le sucre et couvrez d'eau bouillante, 1 verre environ. Incorporez la crème d'amandes au riz refroidi et réchauffez à feu moyen en remuant constamment (environ 5 minutes). Versez dans un plat de service et passez au réfrigérateur. Saupoudrez de cannelle

■Hypocras

▶1 litre de vin rouge
▶350 gr de miel
▶1 bâton de cannelle
▶3 tranches de gingembre frais
▶12 clous de girofle
▶2 feuilles de macis
▶noix de muscade
▶1 pomme reinette coupée en tranches
▶12 amandes douces non pelées

Broyez ensemble la cannelle, le gingembre, les clous de girofle, le macis et la noix de muscade. Pendant ce temps faites chauffer dans une casserole le vin avec le miel. Ajoutez doucement la poudre d'épices et mélangez. Quand l'ensemble est bien mêlé, sortez la casserole du feu.

Concassez, sans les peler, les amandes douces et passez le vin dans une chausse en tissu où vous aurez déposé les amandes et la pomme reinette coupée.

L'hypocras devient alors clair et rouge. Mettez en bouteille et conservez en cave à l'abri de la lumière.

■Clairet

▶1 litre de bon vin blanc sec
▶500 g de miel
▶10 g de cannelle (poudre ou bâton bien broyé)
▶50 g de racine de gingembre (ou 20 g en poudre)
▶3 cuillerées à soupe d'eau de roses
▶2 clous de girofle broyés
▶les graines écrasées de 8 gousses de cardamome

Se sert comme l'hypocras en vin de dessert, le gingembre aidant à la digestion. Mettez les épices bien écrasées et mélangées dans une toile fine qu'on noue soigneusement. Faites bouillir vin, miel et épices ensemble. Ecumez si nécessaire. Donnez 2 à 3 tours de bouillon. Laissez refroidir à couvert. Passez en prenant bien soin de presser le nouet et d'en extraire tout l'arôme.. Il est conseillé de placer vos épices dans une étamine afin de faciliter la filtration. Selon la force du parfum souhaité, on peut laisser macérer un ou plusieurs jours. Mettez en bouteilles. Peut se garder 1 an ou 2 à la cave...

Le Mariage medieval

par Emmanuelle Caillet
http://lesroutesdavalon.free.fr/



►Le mariage ne commence à prendre un sens qu'au début du IXe siècle, quand la monogamie s'installe dans les moeurs.

►Les données, avant cette date, sont peu nombreuses et souvent anecdotiques. Ainsi, on sait que les filles d'aristocrates étaient fréquemment mariées dès l'âge de 14 ou 15 ans, alors que les filles issues des classes populaires étaient mariées plus tardivement. Au XIIIe siècle, on considère que les trois quarts d'entre elles sont mariées à 18 ou 19 ans. En revanche, à la même époque, les garçons se marient plutôt vers 25 ou 27 ans.

►La mentalité laïque connaît une double morale selon le sexe. Si l'homme a le droit d'avoir des exigences avant de prendre épouse - la preuve de sa virilité est plutôt vue avec faveur, il n'en va pas de même pour les filles qui doivent arriver vierges au mariage.

►Le mariage est avant tout, dans la seconde partie du Moyen Âge, l'affaire des parents ou des familles : le consentement mutuel n'a presque aucun poids, seule compte la perspective de « faire un bon mariage », qui augmentera le prestige de la famille tout entière.

►Dans le même temps, certains mariages sont annulés, ce qui était impensable auparavant. Mais désormais, la stérilité, l'impuissance ou des liens consanguins entre les époux sont autant de raisons qui poussent à la dissolution.

►A partir de la fin du XIe siècle (réforme grégorienne), le mariage devient un sacrement, mais le prêtre n'y joue pas de rôle prépondérant. La messe de mariage est très rare, et la plupart du temps, le sacrement, c'est-à-dire la remise de l'anneau nuptial par le mari à son épouse, se déroule sur le parvis de l'église.

►Cependant, dans les deux derniers siècles du Moyen Age, l'Église arrive à faire du sacrement du mariage un phénomène vraiment religieux grâce en particulier aux rites de bénédiction du lit, de la maison des jeunes mariés par le prêtre et surtout de l'anneau nuptial. Les nouveaux époux voient souvent dans ce rite la garantie d'un mariage fécond et d'une fidélité à toute épreuve.

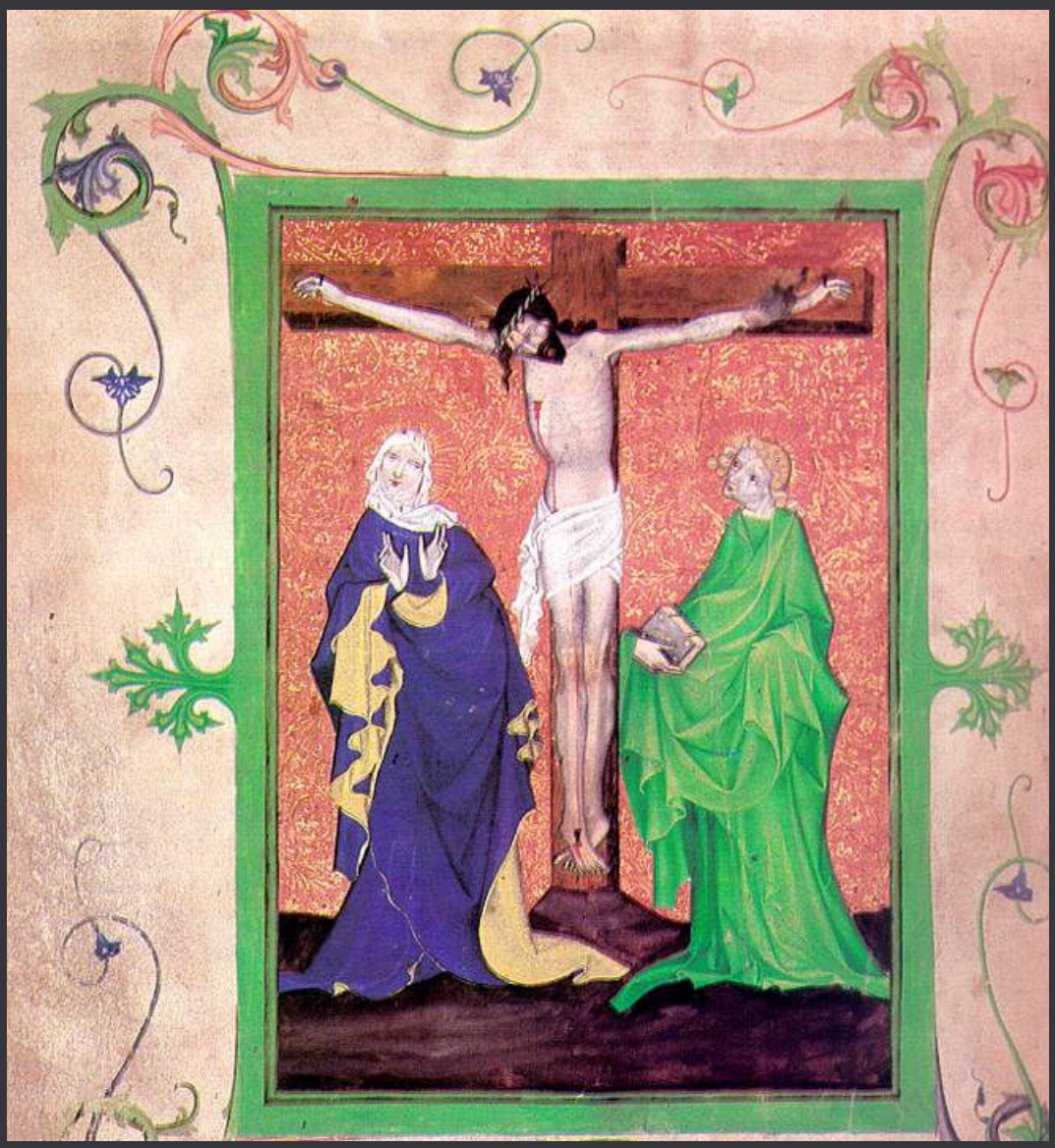
►L'union charnelle doit, selon l'Église qui régente la mentalité médiévale, n'avoir lieu que dans le cadre du mariage et dans l'intention de procréer. Elle peut même alors être cause de péché. Le « temps pour embrasser » est fort limité : l'année liturgique et le cycle de la femme constituant les deux grandes interdictions relatives aux rapports entre époux. Et seule la position de l'homme sur la femme lors du coït est licite aux yeux des clercs.



►Avis aux amateurs de Braveheart: le droit de cuissage n'était pas le droit du seigneur de dépuceler une jeune mariée mais celui de bénir le lit nuptial en y posant le pied (les époux n'étant pas en train de consommer leur union, bien sûr!!). Désolé pour les nostalgiques de cette époque...

►Contrairement aux croyances populaires et à un certain film de Woody Allen (« Tout ce que vous avez toujours voulu savoir sur le sexe mais n'avez jamais osé demander »), la ceinture de chasteté pour la femme n'a pas existée. À quand celle pour les hommes??

Dans l'Ombre de la Croix



2

- Le Baptême de Clovis
- lL Développement monastique
- Les Ordres Mendiants
- BD : la Prophétie
- Les croisades
- L'Etrange croisade de l'Empereur Frederic II
- Les Templiers
- Secretum Templi
- Paroles de Joueurs: Miles Christi
- Dossier les Cathares
  - La Doctrine
  - La croisade
  - Le Mythe
  - La Citadelle de Montsegur
  - Entretien avec Mathieu Gabella
  - Entretien avec Philippe Jabinet
- La Très Sainte Inquisition

Le Bapteme De Clovis

par J.F. Mangin
http://perso.wanadoo.fr/jean-francois.mangin/



▶Contexte du Bapteme

L'église avait besoin d'une "épée" pour combattre l'hérésie arienne : Saint Rémi a donc tout intérêt à convertir par le baptême le roi Clovis afin que les francs deviennent les protecteurs de l'église. C'est dans ce contexte que Saint Rémi incite Clovis à demander en mariage Clothilde, une princesse burgonde catholique et nièce du roi burgonde Gondebaud.

Le roi Gondebaud accepte cette union par intérêt politique, en espérant pouvoir profiter de la bienveillance de Clovis : le mariage est célébré en 493 à Soissons et à partir de ce moment, Clothilde pousse son mari à se convertir à sa religion en tentant de vaincre ses réticences.

Clovis reste au début méfiant vis à vis de la religion catholique :
il doute de l'existence du Dieu de Clothilde suite au décès de leur 1er enfant qui meurt dans ses habits de baptême,
il est conscient que cet acte peut lui faire perdre le caractère sacré que lui reconnaissaient les francs en anéantissant le prestige de son origine réputée divine : il court le risque de se voir abandonné par une partie de son peuple.

▶Evolution de l'avis de Clovis

Clovis va changer d'opinion à l'occasion de la bataille de Tolbiac (près de Cologne). Vers 496, tandis que Clovis combat les Alamans pour étendre son royaume sur l'actuelle Alsace et Allemagne, l'armée franque est sur le point d'être dominée malgré l'appel à tous les dieux païens de la guerre : Clovis invoque alors le Christ de Clothilde et s'engage à croire en lui et à se faire baptiser s'il obtient la victoire. Le roi des Alamans est alors tué d'une flèche, signant la débandade puis le retrait des troupes ennemies, poussant Clovis vers la victoire (la mort de leur roi était le symbole pour les Alamans de l'abandon de leurs Dieux).

Il faut toutefois noter que ces faits n'ont aucun fondement réellement historique :

◆Ce n'est qu'en 1539, soit un bon millénaire après l'événement, qu'un écrivain a proposé de placer à Tolbiac la bataille de Clovis contre les Alamans, et ce sans aucun fondement : il y a eu en fait plusieurs batailles contre les Alamans en divers lieux dans la région rhénane.

◆La phrase de Clovis (" Dieu de Clothilde, si tu m'entends ... ") est une anecdote édifiante dont ne font état ni Avit, ni Nizier, deux saints prosélytes qui en auraient argument. Le marchandage prêté à Clovis (" ma conversion contre une victoire ") n'est de toute façon pas très catholique...

▶Le Bapteme

Après un temps de réflexion et de maturation et suite à l'incitation de sa femme, Clovis est baptisé à Reims par Saint Rémi le 25 Décembre 496 ou 498.

De plus, la datation en années de l'ère chrétienne inventée par un moine au VIème siècle n'apparaît en Gaule qu'au VIIIe : cela complique largement la datation des événements.

Au moment où il allait être baptisé Saint Rémi lui dit : "Baisse la tête avec humilité Sicambre, retire tes colliers, adore ce que tu as brûlé, brûle ce que tu as adoré !".
Les colliers étaient des "porte-bonheur" païens et Sicambre le nom d'une tribu à l'origine des Francs

saliens : l'évêque signifiait de la sorte que Clovis devait renoncer aux coutumes des païens.

▶Mais pourquoi cette incertitude

Elle est due au manque de données fournies par Grégoire de Tours, qui n'est pas contemporain de cette époque : ce dernier constitue, grâce à son ouvrage "L'Histoire des Francs" la principale source d'informations concernant cette époque. Les travaux récents des historiens semblent donner pour improbable l'année 496 mais confirment le 25 décembre qui est symboliquement le jour de la naissance du Christ. Puisqu'on avait commémoré le 1400ème anniversaire du baptême de Clovis en 1896, on a conservé 1996 pour le 1500ème.

Le roi, après avoir confessé le Tout-Puissant, est baptisé au nom du Père, du Fils et du Saint-Esprit et oint du saint-chrême au moyen du signe de la croix du Christ.

Plus de 3000 hommes de son armée reçoivent également le baptême le même jour.

La tradition du sacre à Reims est ainsi initialisée pour les rois de France qui reçoivent leur pouvoir de Dieu : Charles X sera le dernier roi à être ainsi consacré en 1825.

Les traces du baptistère contemporain au baptême de Clovis ont été retrouvées dans la cathédrale de Reims, qui a été construite au dessus de l'édifice initial.

▶La légende de la Sainte Ampoule

La légende de la Sainte Ampoule est évoquée dans la vie de Saint Rémi (écrit par l'archevêque de Reims Hincmar en 876) :
"Au moment du baptême de Clovis, le diacre apportant le saint chrême, pris dans l'embouteillage des fidèles, ne put arriver à temps. Mais une colombe descend du ciel, tenant dans son bec une ampoule remplie d'huile. C'est avec cette huile miraculeuse que Saint Rémi donna au roi des francs l'onction."

Il a d'ailleurs été découvert dans le tombeau de Saint Rémi une ampoule de verre remplie d'un baume parfumé comme on en plaçait dans les tombes gallo-romaines. Cette relique fut intégrée dans un reliquaire où elle formait le corps d'une colombe. Elle fut hélas détruite en 1793 et quelques fragments ont été ensuite rassemblés dans un nouveau reliquaire réalisé pour Charles X en 1820.

▶Consequences du baptême

Ce baptême est loin de se limiter à sa seule dimension religieuse par ses nombreuses conséquences au niveau politique :

◆**Création de la 1ère entité politique cohérente sur le sol de France** : l'empereur d'Orient Anastase prend d'ailleurs parti pour le catholique Clovis : il recevra plus tard les insignes consulaires, signe du plus grand souverain d'Occident.

◆**Ouverture d'une fracture décisive entre les francs et les goths ariens** : le roi wisigoth Alaric ne peut supporter cette reconnaissance officielle de Clovis.

◆**Reconnaissance aux yeux des gallo-romains de la réputation de Clovis**, notamment pour la classe sénatoriale : les rois ariens sont désormais en porte à faux vis à vis de la majorité de leur sujets.

◆**Modification de la nature du pouvoir royal** : la monarchie mérovingienne était élective au sein de la famille du roi et l'assemblée de guerriers pouvait déposer le roi pour désigner un remplaçant. Le baptême de Clovis légalisait donc son droit de régner au nom de Dieu et écartait du pouvoir ses parents à l'exception de sa descendance directe.

S'il ne faut pas négliger les convictions religieuses de Clovis, il est indéniable que les conséquences politiques de cet acte ont été calculées : son baptême jouera un rôle déterminant dans l'hégémonie que Clovis finira par imposer à toute la Gaule en le positionnant en protecteur des églises du royaume et en défenseur de la foi catholique.

Cet acte fera de la France la fille aînée de l'église, et scellera pour 13 siècles l'alliance du trône (le pouvoir) et de l'autel (la religion).



le developpement monastique

par J.F. Mangin
http://perso.wanadoo.fr/jean-francois.mangin/



▶le contexte religieux

Au début du règne des carolingiens, les monastères ne respectent plus intégralement la règle de Saint Benoit :

◆Ils sont ouverts sur le monde pour participer à l'évangélisation des populations et intègrent des écoles dans le cadre de la politique de promotion des arts et lettres de Charlemagne : cela est contraire au principe de "clôture" des monastères,
◆Certains établissements deviennent de véritables centres d'activités agricoles, économiques et commerciales ... bien loin de l'engagement de pauvreté des bénédictins,
◆Les abbés, au lieu d'être nommés par les moines comme le prévoit la règle, sont nommés par le pouvoir royal : Charlemagne désignera notamment des laïcs.

▶ Benoit d'Aniane

Fils d'un comte wisigoth, né vers 750 et élevé à la cour de Pépin de Bref, il se destine à la vie monastique en 774 après avoir échappé à une noyade durant la bataille de Pavie.

Il fonde sur une propriété familiale à Aniane (près de Montpellier) un monastère qu'il soumet à la règle bénédictine : ce dernier devient le plus prestigieux monastère de l'empire carolingien. Une fois au pouvoir, Pépin le Bref le nomme abbé d'un monastère près d'Aix-la-Chapelle et le charge d'étendre la réforme monastique à tout l'empire.

▶La reforme de Benoit d'Aniane

Pour obliger les monastères à respecter les principes fondamentaux, Louis le Pieux, fils de Charlemagne, imposera par le capitulaire de 817 la règle bénédictine à tous les monastères. Il rétablira aussi la libre élection abbatiale en 818 (l'abbé est alors élu par les autres moines de l'abbaye). Ces réformes sont organisées et promues par Benoit d'Aniane mais elles ne sont pas accueillies partout avec le même enthousiasme.

Deux facteurs contribuent à cette époque à décourager les vocations monastiques :
◆La baisse du pouvoir royal incite les seigneurs locaux à s'immiscer dans la gestion des monastères, ce qui va mettre à mal leur développement,
◆L'isolement fréquent des établissements encouragera le pillage de la part des envahisseurs normands (les vikings), ce qui mettra sur le chemin de l'exil de très nombreux moines.

▶Developpement de l'ordre de Cluny

Dans ce contexte de délabrement de la vie monastique qui subit à nouveau l'emprise des laïcs, Guillaume, duc d'Aquitaine et comte de Mâcon, cède à l'abbé Bernon un domaine dans la Saône pour qu'il y fonde le monastère de Cluny, sous le patronage des apôtres Pierre et Paul, et qui sera libéré de toute tutelle laïque. La charte de don rédigée en 909 stipule que Guillaume cède sa «villa de Cluni et toutes possessions attenantes : villages et chapelles, serfs des deux sexes, vignes et champs, prés et forêts, eaux courantes et fariniers, terres cultivées et incultes».

Le monastère bénéficiera grâce au Pape Jean XI du privilège de pouvoir intégrer sous son ordre tout monastère que voudrait lui confier un abbé laïc.

Après les abbatiats d'Odon, Maïeul et Odilon, le réseau d'abbayes rattachées à Cluny, l'ecclesia cluniacensis, connaît un essor extraordinaire : au XIIe, environ 300 établissements avec près de 10000 moines y seront affiliés en Europe, une densité jamais atteinte pour un ordre monastique !

Cluny III, hélas détruite au XIXe, sera la plus grande église

de la chrétienté devant Saint Pierre de Rome avec ses 197m de longueur pour une largeur de 90m au niveau du transept ! A titre de comparaison, Notre-Dame-de-Paris mesure 130m de longueur pour 48m de largeur.

Les moines noirs, qualificatif qui leur sera donné en référence à la couleur de leurs habits, se distingueront par :

◆Des édifications grandioses aux dimensions superflues avec de riches ornements : l'ordre accorde en effet une grande importance à la beauté et à la puissance dans la mesure où elles contribuent à la louange de Dieu (il s'opposeront sur ce point avec les cisterciens)

◆Leur implication aux côtés des évêques pour instaurer la "paix de Dieu" au sein d'une société déchirées par les guerres féodales,

◆La mise en oeuvre de la réforme grégorienne dont le but est de restaurer la discipline ecclésiastique,

◆Le développement du pèlerinage de Compostelle en proposant comme étapes leurs abbayes et prieurés.

▶ Le pèlerinage de Compostelle

La découverte du tombeau de l'apôtre Jacques à la fin du IXe en Galice (nord-ouest de l'Espagne) donne naissance à un pèlerinage. C'est au Xe qu'un moine clunisien, Aymeric Picaud, décrit les chemins pour s'y rendre dans un ouvrage qui décrit les "corps saints qui reposent sur la route" que les pèlerins doivent visiter, comme les reliques de Sainte Foy à Conques. Et les pèlerins affluent de toute l'Europe !

Un débat subsiste encore aujourd'hui autour de ce tombeau : contient-il effectivement les restes du corps de l'apôtre ou l'histoire a-t-elle été "inventée" dans le contexte de la reconquête chrétienne de la péninsule ibérique envahie un siècle plus tôt par le monde arabe ?

▶ Les richesses de Cluny

Cluny va faire l'objet de vives critiques à partir du Xe à cause des points suivants :

La puissance de Cluny est de plus en plus ostentatoire, ce qui amène ses moines à s'éloigner progressivement de la règle de Saint Benoit. Les nombreux dons les amènent à s'investir dans la gestion et non dans la méditation. La pauvreté prônée par les bénédictins n'est plus qu'un souvenir !
l'ordre est véritablement inséré dans l'économie et la société féodale, ce qui est contraire au principe de "clôture" des monastères,

Le futur Saint Bernard, l'un des plus sérieux dénonciateurs des écarts des moines de Cluny, écrira notamment : "O vanité des vanités, mais plus insensée encore que vaine : l'église resplendit sur ses murailles et elle manque de tout dans ses pauvres".

▶ Apparitions des autres Ordres

Les critiques débouchent sur le développement d'autres ordres prônant un retour aux valeurs bénédictines, renoncement de soi et méditation. Les initiatives érémitiques vont également se multiplier :

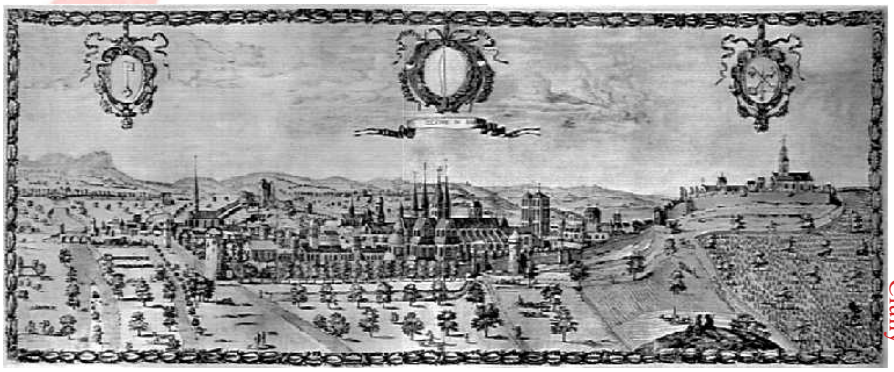
◆Robert de Turlande fonde l'abbaye de la **Chaise-Dieu** en 1043 et à sa mort, 50 prieurés auront été fondés.

◆**Les Chartreux** : Bruno, après avoir refusé le siège épiscopal de Reims, séjourne avec quelques disciples dans une abbaye mais est déçu par cette expérience. Il crée un monastère en 1084 dans le désert de la Chartreuse sur des terres cédées par Robert de Turlande (près de Grenoble) qui donnera naissance à l'ordre des Chartreux pour lequel une règle spécifique est rédigée en 1125 : cet ordre contemplatif allie la rigueur d'une vie solitaire avec la vie fraternelle et donc communautaire.

Actuellement, 24 monastères continuent de faire rayonner "l'esprit chartreux", et la liqueur à base de plantes fabriquée par les moines chartreux perpétue leur célébrité !

◆**Les Chanoines** : ces communautés adoptent les préceptes de Saint Augustin mais restent en contact avec la société en menant une activité pastorale d'évangélisation des fidèles.

Saint Augustin : né au IVe, il est évêque durant 35 ans d'Hippone en Afrique : il évangélise la population et ses prédications, par leur force, deviennent célèbres. En parallèle, il est abbé d'une communauté pour laquelle il rédige une règle monastique qui servira de base au Prémontrés au XII.



Cluny

Les Ordres Mendiants

par J.F. Mangin
http://perso.wanadoo.fr/jean-francois.mangin/



De nombreux ordres bénédictins (ensemble de moines suivant la même discipline inspirée de la règle de Saint Benoit) se sont développés à la fin du Xe jusqu'au XIe :

- **Cluny** : fondé en 910 en Bourgogne,
- **Chartreux** : fondé par Saint Bruno en 1084 près de Grenoble,
- **Cisterciens** : créé en 1098 près de Dijon, dont le développement sera assuré par Saint Bernard.

Mais l'accumulation de leur richesse (obtenu à partir de dons mais aussi de leur travail) a contribué à la relâche de la discipline et les moines sont déviés de leur mission originelle fixée par leurs fondateurs : ainsi, se développent au XIIIe les ordres mendiants, qui mettaient la pauvreté au 1er rang des vertus chrétiennes en demandant à leur membre de mendier.

▶ Les Dominicains :

L'ordre est créé par Dominique, un chanoine espagnol venu du Languedoc pour prêcher contre les hérétiques albigeois.
Il s'aperçoit que les cisterciens, trop fastueux, ne bénéficiaient pas de l'adhésion de la population et décide de parcourir la région à pied, sans argent.
Rejoint par quelques religieux, il fait approuver sa règle par le Pape en 1216 et envoie ses 1ers membres prêcher sa doctrine : à sa mort en 1221, l'ordre regroupe plus de 60 couvents !

▶ Les Franciscains :

L'ordre est créé en Italie en 1209 par François, fils d'un riche marchand qui avait renoncé à sa richesse.
Il fait bénir sa règle par le Pape Innocent III en s'engageant à secourir les pauvres et évangéliser le peuple.
A la fin du XIII, cet ordre compte 200 000 membres.
La population appréciera rapidement ces moines humblement vêtus, ne possédant rien et dont les habitudes contrastaient si fortement avec celles des autres religieux cloîtrés derrière les murs de leurs monastères.



Francisco De Zurbarán, Alte Pinakothek, Munich, Allemagne

Saint François (1659)

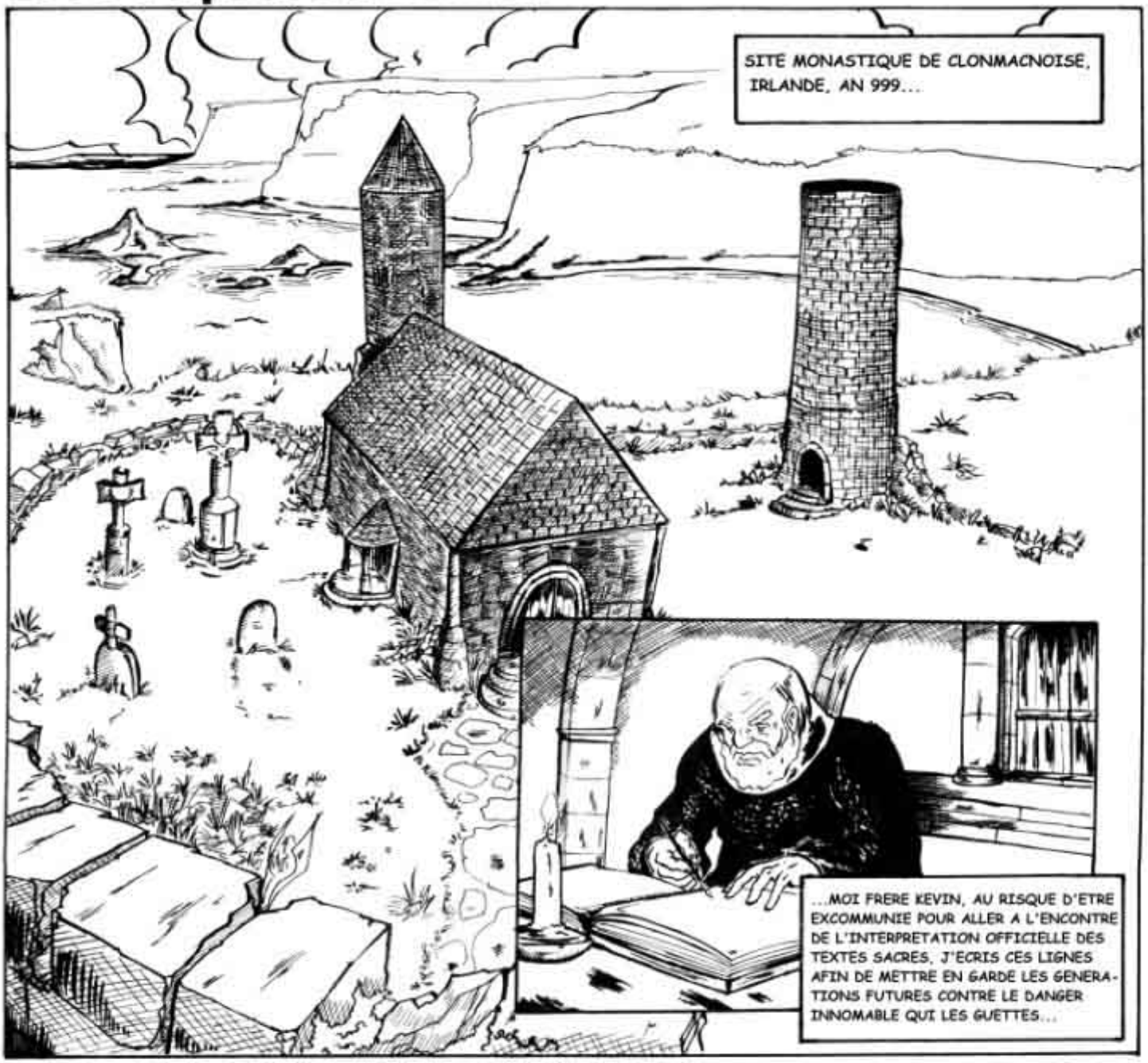
Cet ordre se rendra tristement célèbre par sa gestion de l'inquisition contre les albigeois qui lui sera confiée par le Pape, mais aussi par la qualité de son enseignement :

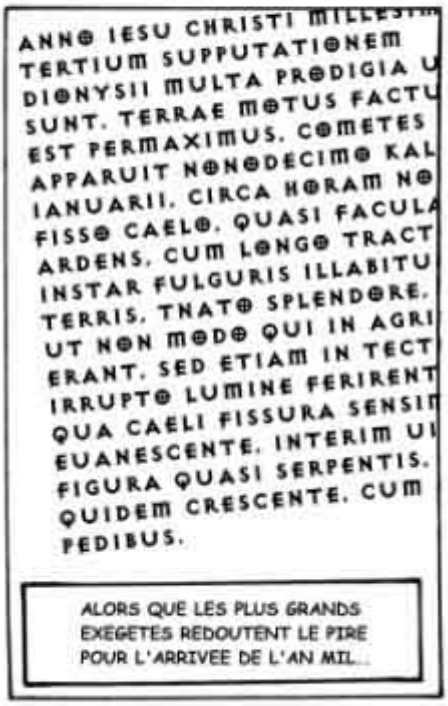
- **Albert le Grand** (1206-1280) : enseignant dominicain à l'université de Paris, il diffusera en la commentant la pensée d'Aristote en essayant de la concilier à la doctrine chrétienne. Il reste l'un des plus grands savants du XIIIe.

- **Thomas d'Aquin** (1224-1274) : également enseignant dominicain à l'université de Paris et de Rome, il sera le professeur le plus influent du moment et composera entre autres la "somme théologique" (explication de la foi qui s'accorde à la raison). Il naît dans le château de sa riche famille lombarde, près d'Aquin et sera élevé par les bénédictins du mont Cassin. Ses parents, refusant que leur fils entre dans un ordre mendiant, le feront enfermer pendant plus d'une année, mais il parviendra tout de même à ses fins ! Surnommé le "Docteur Angélique", il sera canonisé en 1323.

LA Prophétie

par Didier Swysen
& Olivier Beauverd










UNIVERSITE DE DUBLIN, IRLANDE, AN 1999
VICTOIRE!! ENFIN CA Y EST!
...DIEU NOUS EN PRESERVE
LE DERNIER TEXTE QUE JE DEVAIS TRADUIRE! MA THESE EST FINIE! FINIE! HIP HIP ..HOURRAH !!
..A WORLD IN WHITE GETS UNDERWAY..
DOCTEUR FINNERAN, JE PROPOSE DE LEVER UN VERRE A VOTRE SANTE..
VOILA, IL RESTE MOINS DE 10 MINUTES AVANT LE NOUVEL AN. POUR CETTE EMISSION SPECIALE AN 2000, JE VOUS RAPPELLE QUE NOUS AVONS DES CORRESPONDANTS AUX QUATRE COINS DE LA PLANETE, QUI NOUS RACONTERONS COMMENT SE PASSE CET EVENEMENT ..
JE BOIS EGALEMENT A VOTRE SANTE, FRERE KEVIN, VOUS QUI NOUS PREDISIEZ LE CHAOS
...A PART LE COMA ETHYLIQUE . JE NE CRAINS RIEN POUR CE SOIR..
MALHEUREUSEMENT, NOUS NE PARVENONS PAS A ENTRER EN CONTACT AVEC NOTRE CORRESPONDANT DE TOKYO, NI AVEC CELUI DE SIDNEY... VOUS SAVEZ QU'AVEC LE DECALAGE HORAIRE, ILS SONT DEJA EN L'AN 2000 LA-BAS...
QUEL OBSCURANTISME... CETTE PEUR DU PASSAGE AU PROCHAIN MILLENAIRE... C'EST RIDICULE ! JE SUPPOSE QUE LA STATION MIR VA TOMBER SUR PARIS, N'EST CE PAS MONSIEUR RABANNE ?
BON, J'ENVOIE VITE UN DERNIER PETIT E-MAIL TRIOMPHANT A MON CHER DIRECTEUR DE THESE, ET ENSUITE LA NUIT EST A MOI..
POWER
TOP..TOP..TOP..BIENVENUE DANS LE NOUVEAU MILLENAIRE !! BONNE ANNEE A TOUS ! NOUS SOMMES EN L'AN 2000 !!

OR LE JOUR DU DEMON VIENDRA COMME UN VOLEUR...

A FATAL ERROR HAS OCCURRED.
INCOMPATIBLE DATE REQUIREMENT.

LE BUG !?!

ET DANS CE JOUR-LA, LA TERRE ET LES OEUVRES QUI SONT EN ELLE SERONT BRULEES ENTIEREMENT, ...

C'EST HORRIBLE, NOUS RECEVONS A PRESENT DES INFORMATIONS DE NOS CORRESPONDANTS... ...CRRR...

SHHRIIITTT...IL SEMBLE QUE LES SYSTEMES INFORMATIQUES..FRR.. PAS RESISTES AU PASSAGE DE L'AN 2000...

HOMMES DE BONNE VOLONTE QUI CONNAITREZ L'AN 2000... JE VOUS EN CONJURE..

NOTRE CORRESPONDANT DE TOKYO... SHRRRIIITTT...QUE PLUSIEURS AVIONS SE SONT ECRASES AU JAPON..SHRRIIITT....SOUS RESERVE DE CONFIRMATION.....MULTITUDE D'ACCIDENTS DANS LES CENTRALES NUCLEAIRES DE L'EX-URSS..

SHRIIITT.. ...LE MONDE SOMBRE DANS LE CHAOS... ..C'EST LA..

NE LAISSEZ PAS LE DEMON FAIRE SON OEUVRE ..EMPECHEZ L'APOCALYPSE !

FIN

Les Grandes Croisades

par Jean Boivin
http://pages.infinit.net/jeanboi/



L'objet de cette recherche est d'effectuer une synthèse sur les grandes croisades (1) qui ont animé le XIe-XIIe et XIIIe siècle. Pour en arriver à cela j'ai étudié dans un premier temps: les origines des croisades; dans un deuxième temps: le déroulement des croisades, (au nombre de neuf dont la dernière n'est restée qu'en état d'embryon); et dans un troisième temps: les résultats ou conséquences des croisades. D'autre part lors de la rédaction de ce travail j'ai pu remarquer que dans plusieurs cas, les dates où eurent lieu les grandes croisades variaient selon d'un auteur à un autre et dans certains cas elles variaient tellement que les événements n'étaient plus les mêmes. Pour se faire j'ai ajusté les dates selon le récit qui en était fait.

▶ L'origine des croisades

Il est possible que les circonstances économiques (on a parlé de la surpopulation de l'Occident), politiques ou psychologiques aient contribué au déclenchement des croisades. Mais, depuis le IXe siècle, la défense des chrétiens menacés par les infidèles était considérée comme une œuvre salutaire: le pape Jean VIII avait accordé l'absolution aux guerriers qui mouraient en défendant les chrétiens contre les Sarrasins en Italie. En 1063, Alexandre II renouvela cette disposition en faveur de ceux qui combattaient en Espagne. Et le mouvement de paix du XIe siècle érigea en devoir pour les membres de la chevalerie la défense du peuple chrétien contre ses oppresseurs. Or, à la suite de la défaite de Manzikert, infligée par les Turcs seldjoukides aux Byzantins en 1071, l'Asie Mineure avait été envahie par les musulmans; le pape Grégoire VII reçut des appels à l'aide de la part des Grecs et des Arméniens. En 1074, il tenta d'organiser une expédition de secours en convoquant les vassaux du Saint-Siège; il envisageait de se joindre à l'expédition qui devait s'achever par un pèlerinage au Saint-Sépulcre. Le projet échoua.

Urbain II le reprit en 1095. Sans doute (la question reste controversée) avait-il reçu des appels ˆ l'aide de l'empereur Alexis Comnène, qui souhaitait recevoir des renforts d'Occident et négociait avec le pape la fin du schisme qui séparait Rome de Constantinople. En tout cas, au concile de Cler-



Livre des Passages d'Outre-mer, XVe siècle, BN

Urbain II prêchant la croisade à Clermont en 1095

mont, le pape invita la chrétienté occidentale ˆ se porter au secours des chrétiens d'Orient persécutés par les envahisseurs turcs. Il fit certainement aussi allusion à l'occupation des lieux saints par les musulmans, en demandant aux Occidentaux de libérer ceux-ci. Et il accorda aux participants une indulgence plénière: le voyage de Jérusalem tiendrait lieu de pénitence à ceux qui l'effectueraient après avoir confessé leurs péchés et reçu l'absolution.

▶ Les Croisades du XIième et XIIième siecle

En fait, seules les trois premières croisades, qui se déroulent aux XIe et XIIe siècle, sont vraiment des expéditions rassemblant toute la chrétienté occidentale pour conquérir, défendre ou délivrer la Terre sainte selon la volonté pontificale.

■La première croisade (1096-1099)

La première croisade fut prêché par Urbain II en 1095 à Clermont. Elle fut organisée par lui au cours d'un voyage dans le midi de la France. Son appel fut repris par de nombreux prédicateurs, parmi lesquels le célèbre Pierre l'Ermite, auquel la tradition postérieure attribua une part décisive dans la naissance de la croisade; c'est lui qui aurait révélé au pape les souffrances des chrétiens d'Orient. On composa une encyclique attribuée au pape Sergius IV, pour rappeler les profanations commises au début du siècle à Jérusalem par le calife Al-Hâkim bi amr illâh. Le pape écrivit lui-même aux Bolonais et aux Flamands pour les inviter à se joindre à l'expédition, dont le départ fut fixé au 15 août 1096.



XIIIe siècle, BN

Godefroi de Bouillon, menant ses hommes à la croisade

Les quatre principales armées partirent, l'une de la France du Nord et de la Basse-Lorraine, sous les ordres du duc Godefroy De Bouillon; la deuxième, de la France du Midi, sous la direction du comte de Toulouse Raymond de Saint-Gilles, et du légat du pape, Adhémar de Monteil; la troisième, d'Italie méridionale, sous le commandement du prince normand Bohémond; la quatrième, de la France centrale, avec Étienne de Blois et Robert de Normandie. La première descendit le Danube (2); la deuxième traversa la Lombardie (3), la Dalmatie (4) et le nord de la Grèce; la troisième gagna directement Durazzo (5) par mer, comme la quatrième, qui était passée par Rome.

Toutes firent leur jonction sur la Terre d'Asie, après avoir séjournées à Constantinople (le séjour de Godefroy fut marqué par des incidents avec les Grecs). Un traité passé avec Alexis Ier Comnène stipulait la restitution ˆ l'Empire byzantin des villes

~ Notes ~

(1) Qualifiée généralement au Moyen Âge de voyage de Jérusalem et à partir du XIIIe siècle de passage en raison de son caractère régulier. La croisade, dont le nom même dans les textes occidentaux qu'à partir du XIIIe siècle est d'abord un pèlerinage militaire dite pèlerinage de la croix et que les écrivains du XIVe siècle appellent voyage d'outre-mer.

(2) Danube : Fleuve de l'Europe centrale.

(3) Lombardie : Région du nord de l'Italie, situé au pied des Alpes.

(4) Dalmatie : Région de la Yougoslavie (Croatie) sur la côte de l'Adriatique.

(5) Durazzo : Port d'Albanie, sur l'Adratique.



que les Turcs lui avaient enlevées: les croisés s'emparèrent de Nicée et la remirent aux Byzantins, ainsi que quelques autres places d'Asie Mineure. Ils bousculèrent l'armé Turque à Dorylée et atteignirent la Syrie, où Edesse fut occupée (1097). Ils assiégèrent longuement Antioche et s'en emparèrent au moment même où une armée de secours, envoyée par le sultan sedjoukide allait arriver; ils étaient bloqués dans Antioche, mais, au cours d'une sortie, parvinrent à écraser l'armée Turque (1098). L'empereur n'était pas venu au secours des croisées; Bohémond 1er en tira argument pour s'établir lui-même à Antioche et ne pas remettre la ville aux Grecs. Les croisés se remirent en marche, assiégèrent Jérusalem et prirent la ville d'assaut; après quoi, à la bataille d'Ascalon en 1099 **(6)**, ils écrasèrent l'armée égyptienne, qui venait les attaquer.

■La deuxième croisade (1147-1149)

La deuxième croisades fut provoquée par la chute d'Edesse en 1144, qui décida le pape Eugène III à proclamer la croisade en 1146, Saint Bernard de Clairvaux prit une part prédominante à la prédication de cette croisade. Ce n'est qu'en 1147 que le roi de France Louis prit la croix à Vézelay, l'empereur germanique Conrad III à Spire. Leurs deux armées descendirent le Danube, atteignirent Constantinople où l'empereur grec, Manuel Comnène, les accueillit bien, main en leur demandant de prendre les mêmes engagements que les croisés de 1096. Il avait lui-même conclu la paix avec les Turcs d'Asie Mineure, Ceux-ci refoulèrent l'armée de Conrad III après lui avoir fait subir de grosses pertes; celle de Louis VII, qui suivait la côte, parvint à se frayer un chemin jusqu'à Adalia, où le roi put embarquer son corps de bataille pour Antioche (Turquie), mais où les pèlerins restés en arrière eurent beaucoup à souffrir. Au lieu de lutter, comme le demandait le prince d'Antioche, contre l'atabeg d'Alep qui avait pris Edesse, les deux souverains gagnèrent Jérusalem et mirent le siège devant Damas (1148), mais en vain. Ils rentrèrent alors en Occident où l'échec de la croisade suscita de profonds remous. Toutefois, les croisés qui avaient suivi la route maritime, avaient aidé les portugais à s'emparer de Lisbonne.

À partir de 1165, il devient évident que, sans l'arrivée de nouveaux secours, l'Orient latin ne pourrait supporter la pression de l'État musulman qui s'était constitué en Syrie et s'étendit bientôt à l'Égypte. Le pape Alexandre III lança alors des appels à la croisade, qui devaient être renouvelés par ses successeurs, mais avec un résultat très limité. ce sont seulement la destruction de l'armée du roi de Jérusalem par Salah al-Din Yusuf et la chute de la ville sainte en 1187 qui, provoquant une émotion considérable en Occident, rendirent possible une nouvelle croisade.

■La troisième croisade (1189-1192)

La troisième croisade fut décidée, dès 1187, par le pape Grégoire VII, et divers contingents se mirent en route pour rejoindre les Latins d'Orient qui résistaient à Salah al-Din Yusuf. Les dirigeants de cette croisade sont: l'empereur germanique Frédéric 1er Barberousse, le roi de france Philippe II Auguste et le roi d'Angleterre Richard 1er Cœur de Lion, rassemblèrent des armées importantes. Le premier suivit la route du Danube, traversa l'Empire byzantin malgré l'opposition de l'Empereur Isaac II l'Ange, puis la Turquie, mais il se noya dans les eaux de Sélef et son armée se disloqua peu après **(7)**. Les deux autres prirent la route de mer, par la Sicile. Richard 1er Cœur de Lion conquit Chypre au passage, puis vint s'associer au siège d'Acre **(8)** établi par les autres croisés. Après la prise d'Acre et le départ de Philippe II Auguste, il dirigea les opérations militaires s'emparant de plusieurs places (Jaffa,8/Ascalon), mais sans oser marcher sur Jérusalem. Il imposa cependant à Salah al-Din Yusuf un traité par lequel le sultan renonçait à éliminer les colonies franques de Syrie (1192). C'est au retour de cette croisade que le roi d'Angleterre fut fait prisonnier par le duc d'Autriche.

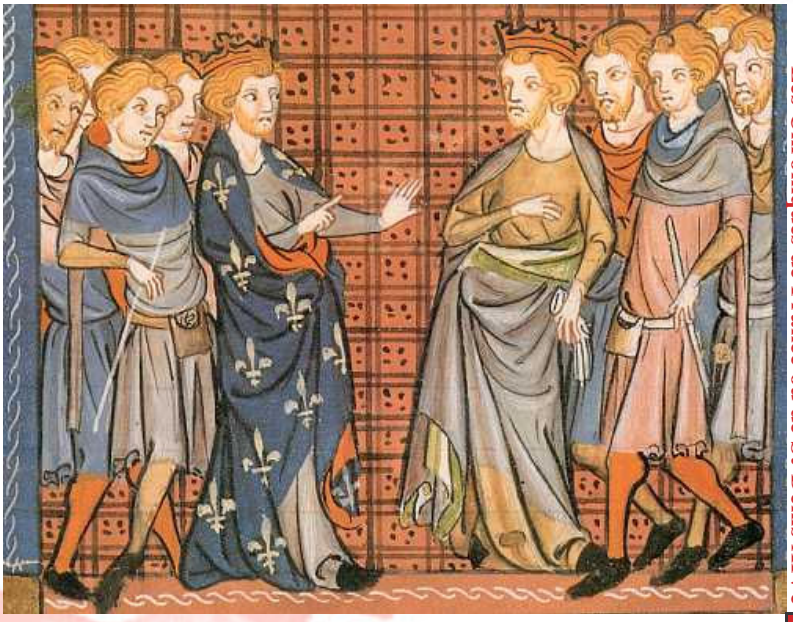


▶ Les Croisades du XIIIème siecle

Malgré des résultats très positifs, la troisième croisade n'a pas réussi à délivrer les Lieux saints. Aussi ne faut-il pas s'étonner si la chrétienté occidentale multiplie au XIIIe siècle les expéditions militaires de ce type. L'expérience ayant prouvé que la réussite ne peut être le fruit de l'improvisation soutenue par la foi, ces dernières prennent un aspect national, leur organisation dépendant désormais des souverains, qui disposent des moyens de les faire aboutir et qui ont tendance à en subordonner la finalité spirituelle à la réalisation de leurs ambitions politiques ou économiques, ainsi que le démontrent amplement les déviations qu'ils leur font désormais subir au cours du XIIIe siècle en les détournant vers Constantinople, l'Égypte ou la Tunisie.

■La quatrième croisade (1202-1204)

Décidée, dès 1198, par le pape Innocent III, la quatrième croisade fut dirigée par Boniface De Montferrat. Ils traitèrent avec Venise pour équipier une flotte beaucoup trop importante au regard de l'argent dont ils disposaient. De ce fait, malgré l'interdiction du pape en 1202, les croisés, qui obtinrent leur participation au siège de la ville dalmate de Zara, alors occupée par le roi de Hongrie. Puis le prétendant byzantin Alexis IV Ange gagna leur appui en échange de la promesse de subsides et de troupes dont ils avaient besoin pour leur expédition (celle-ci était en principe dirigée contre l'Égypte, pour obliger le sultan à évacuer la Terre sainte). Aussi, toujours en dépit des instructions pontificales, les croisés se portèrent sur Constantinople, où ils remirent sur le trône Isaac II Ange (1203).



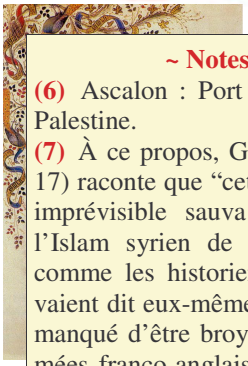
Les Chroniques de France ou de St-Denis XIVe

Philippe Auguste et Richard Coeur-de-Lion se querellant à Messine

Mais Alexis ne put tenir ses promesses et, lorqu'il fut détrôné par Alexis V Doukas dit Murzuphle, les croisés, placés par cette révolution dans une situation très difficile, se décidèrent Constantinople. Après un siège assez bref, la ville fut d'assaut et pillée (12-13 avril 1204) et un Empire latin remplaça l'Empire byzantin. Mais le résultat de cette entreprise fut de détourner une partie des efforts de l'Occident vers Constantinople, et d'aggraver les difficultés entre Grecs et Latins, sans profit pour la terre sainte, contrairement aux espoirs des premiers empereurs latins.

■La cinquième croisade (1217-1221)

Une cinquième croisade n'allait pas tarder à être organisée, toujours par les soins d'Innocent III. Celui-ci chercha à convaincre le sultan d'Égypte de restituer Jérusalem aux chrétiens, de façon à établir la paix entre musulmans et chrétiens; mais la construction d'une forteresse musulmane sur le mont Thabor, qui bloquait Acre, le décida à prêcher la croisade, qui fut organisée par le quatrième concile du Latran en 1215. Les rois de Chypre et de Hongrie (André II) firent, en 1217, une expédition infructueuse contre le Thabor, et



~ Notes ~

(6) Ascalon : Port de l'ancienne Palestine.

(7) À ce propos, Grousset (1936, 17) raconte que "cette catastrophe imprévisible sauva certainement l'Islam syrien de la ruine, car, comme les historiens arabes l'avaient dit eux-mêmes, il n'eût pas manqué d'être broyé entre les armées franco-anglaises débarquant à Saint-Jean-d'Acre et la grande armée allemande débouchant du nord, Si Allâh, note Ibn al-Athur, n'avait daigné montrer sa bonté aux Musulmans en faisant périr le roi des Allemands au moment même où il allait pénétrer en Syrie, on écrivait aujourd'hui : la Syrie et l'Égypte ont jadis appartenu à l'Islam...".

(8) Acre : Port d'Israël, sur la Méditerranée.

(9) Jaffa ou Yafo : Partie de Tel-Aviv-Jaffa (Israël).

(10) Ville de l'Égypte, près de la Méditerranée.

(11) Dynastie musulmane fondé par Salah al-Din Yusuf, qui régna aux XIIe-XIIIe siècle sur l'Égypte, la Syrie et une grande partie de la Mésopotamie et du Yémen.



regagnèrent leurs royaumes. Le roi de Jérusalem, Jean de Brienne, en 1218, mena les croisés En Égypte et assiégea le port de Damiette **(10)**, qui tomba en 1219. Le cardinal Pélage et de nombreux croisés s'établirent dans la ville, qui paraissait fournir une base d'opération en vue de la conquête de l'Égypte; le roi Jean, pour sa part, considérait Damiette comme une monnaie d'échange contre l'ancien royaume de Jérusalem, et le sultan d'Égypte offrait de rétrocéder celui-ci aux croisés. Le point de vue de Pélage ayant triomphé, l'armée se mit en marche vers Al-Qahira, mais fut encerclée et n'obtint sa liberté qu'en renonçant à Damiette (1221).

■La sixième croisade (1228-1229)

Le pape Grégoire IX, après cet échec, ne compte plus désormais que sur Frédéric II Hohenstaufen qui avait pris la croix dès 1215. Couronné empereur à Rome en 1220, il épouse en 1225 Isabelle, fille de la princesse Morie et de Jean de Brienne et devient roi de Jérusalem à la place de celui-ci en vertu du droit féodal appliqué strictement, mais contrairement à ses promesses antérieures. Son départ pour la Syrie, fixé à 1227, est remis pour cause de maladie: prenant prétexte de ce nouveau délai, le pape Grégoire IX excommunie l'empereur et le frappe d'interdit. Frédéric II Hohenstaufen rejoint néanmoins la croisade au printemps 1228. Déjà, il était entré en négociations pour Jérusalem avec le sultan Al-Mâlik Al-Kâmil qui se trouvait alors menacé par les Ayyubides **(11)**, coalisés et appuyés par les Khwarizmiens.

A son arrivée, la situation est renversée: le sultan de Damas étant mort, Al-Mâlik pouvait se partager ses possessions avec son frère, venu de la Djazira, qui gardait Damas et lui laissait la Palestine. Cependant, après cinq mois de négociations, Frédéric II Hohenstaufen réussit à conclure avec Al-Kâmil le traité de Jaffa (1229): Jérusalem était rendue au royaume latin ainsi que Nazareth, Bethléem, le territoire de Lydda et Ramla, et au nord les seigneuries de Toron et de Sidon. Dans la Ville sainte qui reste ville ouverte, les musulmans conservaient l'emplacement du temple avec les mosquées d'Omar (dôme du Rocher) et Al-Aqsâ, tandis que les chrétiens reprenaient le Saint-Sépulcre. Le 17 mars, Frédéric II Hohenstaufen y prenait lui-même la couronne que patriarche ne voulait pas lui imposer. Le royaume de Jérusalem était rétabli, mais dans des conditions telles que les difficultés intérieures devaient bientôt le ruiner à nouveau (1244)

■La septième croisade (1248-1254)

Le pape Innocent IV lança un appel pour une septième croisade, suite à la chute de Jérusalem et la destruction de l'armée franque par le sultan d'Égypte, contre lequel les francs s'étaient alliés à celui de Damas. Les dirigeants sont: le roi de France, le roi de Norvège (qui ne partit pas), des barons anglais et le prince de Morée. Débarquant à Chypre en 1248, l'armée s'empara de Damiette en 1249 et entreprit la conquête de l'Égypte. L'échec de Mansourah fut suivi d'une retraite désastreuse au cours de laquelle Saint Louis fut capturé avec ses hommes (1250). Libéré moyennant une lourde rançon et l'abandon de Damiette, le roi séjourna plusieurs années en Terre sainte pour mettre en état de défense les territoires conservés par les Francs. Il négocia des trêves avec les princes musulmans avant de repartir pour la France (1254).



Le livre des faits de Monseigneur Saint Louis, BN

Départ de Saint Louis pour la croisade et visite du pape à Lyon

■La huitième croisade (1270)

De nouveaux désastres (notamment la chute d'Antrioche, 1268), provoquèrent la huitième croisade: le roi de France, Saint Louis reprit la croix, mais se laissa convaincre par son frère, le roi de Sicile, de faire une démonstration sur Tunis. Il mourut en assiégeant cette ville (1270), et son armée revint en France. Comme l'explique Grousset (1936, 477): "...grâce à la vaillance et aux qualités de commandement de Saint Louis, l'avantage restait aux Francs. Mais les vainqueurs du 8 et du 11 février n'allaient pas tarder à succomber sans nouvelle bataille, devant les difficultés de ravitaillement et les épidémies". "Jusque-là, les bateaux francs, restés maîtres du Nil, faisaient la navette entre Damiette et le Bahr al-Saghîr pour ravitailler le corps expéditionnaire. Mais le sultan Tûrân-shâh fit construire une escadrille de bateaux démontables qu'on transporta à dos de chameaux sur le cours inférieur du Nil, en aval de la bifurcation du Bahr al-Saghîr. Cette flottille intercepta entièrement le ravitaillement envoyé de Damiette à l'armée franque. Le 16 mars, d'après le Colliers de perles, eut lieu près de Masjidal-Nasr un combat naval au cours duquel les Égyptiens enlevèrent un convoi de 32 navires francs remplis de blé et provisions de toute sorte. Plus de 80 galères chrétiennes (chiffre donné à la fois par Joinville et par Maqrîzî) chargées de vivres et qui tentaient de remonter le fleuve furent ainsi, les unes après les autres, capturées. Ce fut lu (plus peut-être que la malheureuse chevauchée du comte d'Artois) le véritable désastre de la croisade française. Ne recevant plus de ravitaillement par eau et depuis longtemps encerclés du côté de la terre par l'armée égyptienne, les Francs se virent bientôt réduits à la plus cruelle famine. Cette famine, joignant ses effets à ceux de l'épidémie meurtrière qui les décimait, acheva d'abattre leur moral".

■La neuvième croisade

Le pape Grégoire X envisagea une nouvelle campagne, à laquelle il entendait associer les Mongols de Perse et l'empereur byzantin Michel Paléologue: cette croisade fut décidée par le second concile de Lyon, en 1274. Mais les intrigues de Charles d'Anjou, les atermoiements des princes et les lenteurs de la préparation firent qu'elle ne partit jamais.

▶Conclusion

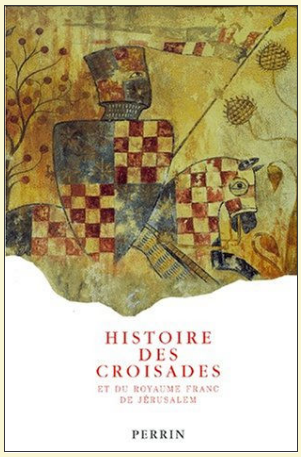
Les croisades ne réalisèrent pas le but qu'elles s'étaient proposé: Jérusalem, libérée pendant un peu plus de quatre-vingts ans, retomba au pouvoir des infidèles. A première vue, elles semblent donc avoir été une faillite. Toutefois, ces expéditions produisirent d'autres résultats qui ne sont pas négligeables. Dans l'ordre politique, les croisades, en occupant les musulmans en Terre Sainte, retardèrent la chute de Constantinople de l'Europe. Les nations d'Europe furent animées d'un idéal commun, qui évita bien des guerres. Elles apprirent à mieux se connaître. Dans l'ordre social, les croisades ont donné le signal du déclin de la féodalité: les seigneurs s'épuisèrent dans ces expéditions lointaines; l'autorité des rois s'affermit; le sort du peuple s'améliora en l'absence des maîtres.

Dans l'ordre économique, les voyages lointains amenèrent un grand développement de la marine et une augmentation des échanges commerciaux. Ils firent connaître en Europe plusieurs produits nouveaux: plantes, légumes, fruits, produits industriels, comme la soir et le ver

BIBLIOGRAPHIE

▶Filteau, Gérard. Les croisades (1095-1270) in L'héritage du vieux Monde; Centre de Psychologie et de Pédagogie; Montréal; 1956; pp. 202-215.

▶Grousset, René. Histoire des croisades et du royaume Franc de Jérusalem: La monarchie musulmane et l'anarchie Franque; Tome 3; Librairie Plon; Paris; 1936; 874 p.



▶Morrisson, Cécile. Les croisades; Collection Que sais-je?, Le point des connaissances actuelles; No 157; Presses Universitaires de France; Paris; 1969; 126 p.

▶Paladilhe, Dominique. Tableaux synoptiques des croisades in La grande aventure des croisés; Librairie Académique Perrin; Paris; 1979; pp. 370-377.

▶Richard, Jean. Croisades in Encyclopaedia Universalis; Tome 5; Paris; 1984; pp. 772-779.

▶Croisades in La Grande Encyclopédie; Librairie Larousse; Paris; 1973; pp. 3499-3507.

▶Petit Larousse en couleurs; Librairie Larousse; Paris 1980.

à soie, les parfums, les aromates, et surtout les épices qui devinrent des condiments indispensables dans l'alimentation européenne. L'Orient a, en outre, révélé des techniques de travail, comme le moulin à vent. Les transports ont été tout à fait transformés par l'introduction de la brouette, de la ferrure des chevaux et surtout du collier rigide d'épaules, qui permit d'utiliser le cheval comme bête de trait au lieu de s'en servir uniquement comme bête de selle. Ce mode d'attelage eut pour conséquence de remplacer le travail humain par le travail animal et de permettre l'affranchissement des serfs. Dans l'ordre intellectuel, l'Occident reprit contact avec la culture grecque qui avait été grandement éclipsée par la suite des invasions. La littérature, les sciences, les arts, montrèrent une nouvelle vigueur. Les croisades apportèrent ainsi de précieux stimulants dans tous les domaines et furent cause de transformations profondes.



BN

Prise d'Acre en 1291 et fin des États latins

Tableau synoptique : Les croisades du XIe - XIIe et XIIIe siècle

Pape	Croisade	Principaux chefs	Principaux événements	Résultat
Urbain II	1er croisade 1096-1099	Godefroy De Bouillon, Duc de la Basse-Lorraine Raymond IV de Saint-Gilles, comte de Toulouse Adhémar de Monteil, Evêque du Puy Bohémond, Prince normand Etienne, Comte de blois Robert Courte-Heuse, Comte de Normandie	Prise de Nicée (1097) Victoire de Dorylée (1097) Prise d'Antioche (1098) Prise de Jérusalem (1099) Victoire d'Ascalon (1099)	Succès
Eugène III	2e croisade 1147-1149	Louis VII, Roi de France Conrad III, Empereur germanique	Siège manqué de Damas (1148)	Echec
Grégoire VIII	3e croisade 1189-1192	Richard 1er, Roi d'Angleterre Philippe II, Roi de France Frédéric 1er Empereur germanique	Victoire d'Iconium (1190) Prise de Saint Jean-d'Acre (1191) Victoire d'Arsur (1191) Traité avec Salah al-Din Yusuf (1192)	Succès
Innocent III	4e croisade 1202-1204	Marquis Boniface De Montferrat	Prise de Zara (1202) 1er prise de Constantinople (1203) 2e prise de Constantinople (1204)	Succès
Innocent III	5e croisade 1217-1221	André II, roi de Hongrie Roi de Chypre Cardinal Pélange	Défaite contre Thabor (1217) Prise de Damiette (1219) Damiette rétrocédée (1221)	Succès
Grégoire IX	6e croisade 1228-1229	Frédéric II De Hohenstaufen, Empereur germanique	Traité de Jaffa (1229)	Succès
Innocent IV	7e croisade 1248-1254	Louis IX (Saint Louis), roi de France	Prise de Damiette (1249) Retraite désastreuse, Louis IX et son armée sont fait prisonniers (1250) Ils sont libérés, moyennant une lourde rançon et l'abandon de Damiette (1250)	Echec
Clément IV	8e croisade 1270	Louis IX (Saint-Louis), roi de France	Assiège Tunis, où le roi meurt et son armée revient en France (1270)	Echec

L'Etrange croisade de l'Empereur Frederic II

Par Enro
http://www.enroweb.com



L'Enfance d'un Empereur

Barberousse *alias* Frédéric 1er de Hohenstaufen avait un fils, Henri VI, qui voulut se croiser comme son illustre paternel. Mais il mourut sans avoir pu embarquer pour l'Orient, laissant un fils de 3 ans. Celui-ci fut confié par sa mère au pape Innocent III et passa sa jeunesse en Sicile. Dans le palais de Palerme, notre Frédéric II passait ses journées en compagnie de fauconniers et chasseurs mais n'en oubliait pas de profiter de l'excellent enseignement offert par ses précepteurs. La Sicile étant une île très cosmopolite et où fleurissait encore la civilisation musulmane, il s'ouvrit à d'autres cultures et apprit 6 langues au moins : le latin, le français, le provençal, le grec, l'arabe, l'italien et peut-être l'allemand. Il fut marié très jeune à Constance d'Aragon. Bien que Innocent III redoutait l'ambition des Hohenstaufen, il favorisa son protégé contre Othon IV au titre de prétendant au trône. Frédéric II fut donc couronné "Roi des Romains" le 25 juillet 1215 (à Aix-la-Chapelle) et déclara alors qu'il serait celui qui reprendrait Jérusalem, tombée depuis près de 30 ans. A 21 ans, il s'affirme déjà comme un Hohenstaufen ! Et au fond de lui, il se voit déjà prendre pour lui-même le royaume de Sicile en le rattachant à l'Empire et se faire couronner Empereur. Ses rêves sont ceux d'un immense et puissant Empire latino-musulman, largement émancipé vis-à-vis de la papauté. Pourtant, c'est le pape qui doit couronner l'Empereur, et c'est à force de ruses que Frédéric II obtiendra cette faveur, non pas de Innocent II mais de son successeur Honorius III, plus faible. Il avait d'abord fait couronner son fils roi d'Allemagne et effectivement rattaché le royaume de Sicile à l'Empire. La cérémonie du couronnement eut lieu à la basilique Saint-Pierre de Rome le 22 novembre 1220. Alors, ayant eu ce qu'il désirait tant, Frédéric II sera bien paresseux à respecter son engagement de former une croisade, qu'il avait déjà repoussée de 1217 à 1219 puis 1221. Et si quelques vaisseaux avaient bien embarqué pour l'Orient en 1217, cette 5ème croisade était seulement menée par le roi de Chypre à la demande de l'Empereur et eut un résultat désastreux en l'absence de renforts arrivés seulement en 1221.



L'Art de chasser les oiseaux

Frédéric II de Hohenstaufen

Un Empereur erudit et savant

Frédéric II préfère mettre de l'ordre en Sicile, matant notamment les rebelles. A la cour, il peut profiter de son entourage de savants, poètes et philosophes avec qui il disserte pendant des heures. Son immense curiosité le fait mener quelques expérimentations intéressante ; il aurait ainsi fait élever des enfants dans le silence le plus complet, entourés de serviteurs muets, pour voir quelle est la langue mère qu'ils parleraient d'instinct. On raconte aussi qu'il aurait un jour fait donner le même repas à deux prisonniers, dont l'un dut ensuite se reposer tandis que l'autre se livrait à un effort phy-

sique, puis aurait fait ouvrir leur estomac afin de déterminer lequel du repos ou de l'exercice favorisait le mieux la digestion. Passionné des animaux, il écrivit un *de arte venandi cum avibus* (*L'art de la chasse et des oiseaux*) qui fait encore aujourd'hui l'admiration des amateurs et des scientifiques. Toujours ouvert et enthousiaste, il demanda à rencontrer St François d'Assise à Bari au début de l'année 1222 et Léonard Fibonacci à Pise en 1226. Celui-ci, considéré comme le plus grand mathématicien occidental du Moyen-Age, avait écrit un *TraitŽ de l'abaque* en 1202 que Frédéric II avait lu. Plus qu'une rencontre,



ce fut presque un congrès où étaient invités tous les savants de la cour ! Marqué par cette rencontre pendant laquelle de nombreux problèmes lui furent posés, Léonard Fibonacci dédia plus tard son *TraitŽ des nombres carrŽs* à l'Empereur. Enfin, on sait qu'il avait l'Ecossais Michel Scot sous sa protection. Celui-ci était un peu astrologue et alchimiste mais surtout avait traduit en latin les commentaires d'Averroès sur le *de anima* et le *de coelo et mundi* d'Aristote.

▶Une croisade bien compromise

Pendant ce temps, un nouveau délai est demandé pour la croisade, reportée en avril 1222. Puis l'Impératrice Constance meurt en juin 1222 et le pape et l'entourage de Frédéric II projettent de le faire épouser Isabelle de Brienne, reine héréditaire de Jérusalem (bien qu'elle n'ait que 10 ou 12 ans et qu'il possède de nombreuses concubines). Cette manœuvre vise à rattacher le royaume de Jérusalem (dont la capitale est devenue Acre) à l'Empire et à intéresser de nouveau Frédéric II à la libération de Jérusalem. Celui-ci y consent et le mariage est fixé en même temps qu'une nouvelle date pour la croisade : la Saint-Jean de 1225. Mais un nouveau délai est obtenu, en arguant de la difficulté des préparatifs et au prix d'une garantie de cent mille onces d'or : ce sera août 1227. Le mariage est d'abord célébré par procuration à Acre puis en la cathédrale de Brindisi le 9 novembre 1225.

Honorius III meurt le 18 mars 1227 et est remplacé par un pape plus autoritaire et au caractère bien plus trempé, Grégoire IX. Sous sa pression, la croisade se prépare activement mais avec difficulté, l'argent promis aux provinces envoyant des cavaliers étant bien plus persuasif que l'évocation de la défense de la foi chrétienne. La croisade part finalement le 9 septembre 1227 mais la moitié des vaisseaux rentrent quasi-immédiatement au port en raison d'une épidémie qui fait rage sur les vaisseaux. Frédéric II lui-même tombe malade et part en cure dès son retour sur la terre ferme. Est-ce un motif valable ou non ? Pour le pape, c'est le repli de trop et il excommunie l'Empereur le 17 novembre. A travers une encyclique pleine de violence et portant les accusations d'impiété et de débauche, c'est surtout un prince récalcitrant et ambitieux que le pape met au pas. Mais paradoxalement, cette décision impitoyable renforce le désir de Frédéric II de monter sa croisade, sans doute pour s'attribuer la gloire plus éclatante encore d'une éventuelle prise de Jérusalem.
Alors que la date fixée pour le départ approche, l'Impératrice meurt à l'âge de 16 ans après avoir donné naissance à un fils, Conrad. Ce coup du sort s'ajoute à la dernière décision du pape qui est d'interdire le passage de Frédéric II en Terre Sainte. Il sait également qu'il ne peut plus compter sur le soutien armé des Templiers et des Hospitaliers. Mais il embarque tout de même en juin 1228.

▶Jerusalem delivree, et de quelle maniere!

Le nombre de galère qu'emmène Frédéric II nous est inconnu, mais il ne doit plus rester beaucoup de chevaliers après la croisade de 1217 et l'épidémie de 1227. Selon les estimations de Pierre Boulle, il y aurait moins de 400 chevaliers et 2000 fantassins. Cet effectif ridicule révèle bien d'après Pierre Boulle le dessein de cette croisade, plus pacificatrice et négociatrice que belliciste. Voilà un excommunié qui compte reprendre Jérusalem par la diplomatie alors que l'Eglise elle-même n'envisage que le combat ! Mais sous cette formidable modernité se cache aussi l'attrait de Frédéric II pour un Orient précurseur de la pensée libre (incarnée en Averroès *alias* Ibn Rushd et Avicenne *alias* Ibn Sina) et qui compte bien profiter de la croisade pour approfondir sa connaissance de cette culture et en rapporter de nouvelles idées. C'est pourquoi il a aussi emmené avec lui les savants et philosophes de sa cour.
Son arrivée à Acre le 7 septembre 1228 provoque un enthousiasme communicatif, même parmi les religieux et archevêques, lesquels ne font plus grand cas de l'excommunication face à la perspective de mener une nouvelle croisade, si attendue. Une armée d'environ 900 chevaliers vient même renforcer ses rangs. Pourtant, le premier geste de Frédéric II est d'envoyer une ambassade chargée de somptueux trésors au sultan Al Camil, qui règne alors sur la ville de Jérusalem. Cette démarche diplomatique sied aux seigneurs chrétiens du royaume, qui ne demandent qu'à vivre en paix avec les musulmans, et Al Camil est comme Frédéric II un homme en avance sur son temps. Mais sa réponse est négative, motivée par l'impossibilité — même pour un sultan progressiste — d'ignorer l'importance que la religion musulmane accorde à Jérusalem. Et au fil des sollicitations et des ambassades chargées de présents, les dérobades d'Al Camil continuent, forçant Frédéric II à sortir de sa retraite. Il se met à la tête de son armée, décide de marcher sur Jérusalem et s'arrête à Jaffa pour y fortifier la ville. Al Camil finit par se laisser convaincre et un traité de paix est si-

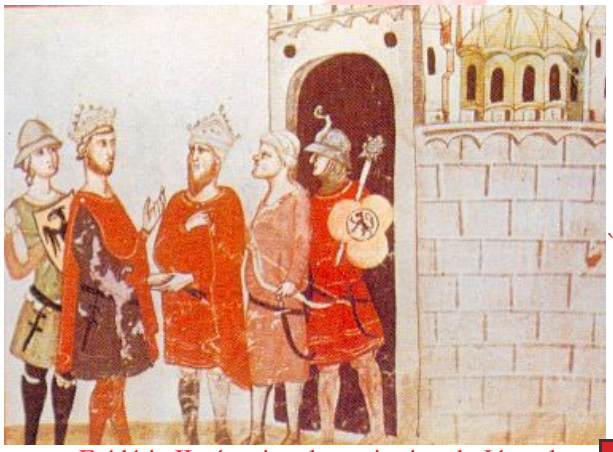
gné le 18 février. Il accorde une trêve de 10 ans entre les deux parties, rend notamment Jérusalem, Bethléem et Nazareth aux chrétiens tandis que les musulmans conservent leurs lieux saints de Jérusalem (dont le Dôme du Rocher). Ce pacte fait preuve d'un esprit de tolérance presque inconcevable, au XIIIème siècle comme aujourd'hui ! Mais il déchaîne le scandale dans le monde religieux, aussi bien chrétien que musulman. Et Grégoire IX n'avait pas attendu ce scandale pour envahir le royaume de Sicile et chercher à renverser Frédéric II. Malgré son succès, la situation de l'Empereur est très critique. Qui plus est, alors qu'il visite Jérusalem le patriarche Giraud (représentant du pape) fait mettre sous interdit l'église du Saint-Sépulcre et tous les lieux saints ; à Acre, c'est presque clandestinement qu'il doit embarquer !

▶Retour en Sicile et dernieres annees

A son arrivée en Sicile, Frédéric II doit faire le ménage et retrouver son autorité. Ceci est facilité par le sursaut de son peuple qui le voit alors que Grégoire IX avait fait courir le bruit de sa mort. Le pape finit par se retrouver dans l'obligation morale de lever l'excommunication, le 28 août 1230, sous peine de se déconsidérer aux yeux du monde chrétien. C'est un nouveau triomphe de la diplomatie. Au fil des années, les succès et les revers se multiplient pour l'Empereur ; ses démêlées avec la papauté également, qui conduisent Grégoire IX à l'excommunier à nouveau en 1239 et à le déposer en 1245. Il meurt affaibli et malade le 13 décembre 1250.

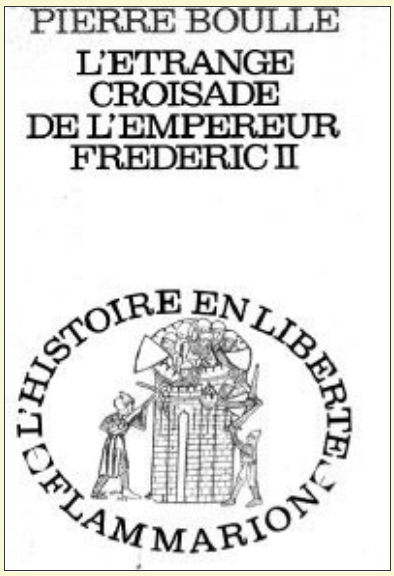
▶Conclusion

L'Empereur Frédéric II délivra Jérusalem au seul prix d'une dizaine de vies humaines, lui, l'excommunié, mis au banc de la société catholique. Mais il retira aussi beaucoup de sa découverte des riches palais des seigneurs arabes et des coutumes sarrasines. On sait qu'en plus de ses entrevues avec les savants du monde arabe il observa beaucoup les chasseurs et les animaux exotiques. C'est ainsi qu'il rapporta l'usage du chaperon en fauconnerie et qu'il ramena des guépards de chasse et des valets spécialisés dans leur dressage. Précurseur de Bonaparte, Frédéric II alla vers l'Orient autant pour le comprendre et s'en inspirer que pour le conquérir. Il était véritablement "un monomaniaque, un croisé de l'impossible, un chasseur d'illusions à la poursuite d'un rêve" (Jacques Goimard).



Frédéric II négociant la restitution de Jérusalem avec le Sultan d'Égypte.

L'Etrange croisade de l'Empereur Frédéric II,
de Pierre Boulle



L'Etrange croisade de l'Empereur Frédéric II est un livre singulier parmi les 35 volumes écrits par Pierre Boulle. Or l'œuvre de cet ingénieur devenu écrivain est déjà mal connue et souvent occultée par ses deux plus grands succès (Hollywood aidant), *Le pont de la rivière Kwa•* et *La planète des singes*. C'est pourquoi il convient de rendre à ce livre la place qu'il mérite alors qu'il est souvent méconnu ou pire, déprécié.

L'œuvre de Pierre Boulle est incontestablement hybride, mélange entre son vécu en Indochine et Malaisie et son imaginaire débridé. Il fut notamment à l'aise dans le genre de la nouvelle, qui lui permit d'exceller dans l'art du "renversement ironique" (pour reprendre l'expression de Jacques Goimard). Il bénéficia d'une aura rare pour un auteur de romans d'anticipation et d'aventure puisqu'il se vit notamment remettre le Grand Prix de la Société des gens de Lettres pour l'ensemble de son œuvre en 1976. Ce sont cette qualité d'écriture et cette vision particulière qui motivèrent la commande à Pierre Boulle d'une biographie de l'Empereur Frédéric II, alors qu'il n'avait encore jamais abordé ce genre et que l'Histoire ne semblait pas au centre de ses préoccupations. La collection qui accueillerait son ouvrage, "L'Histoire en liberté", s'était fixé comme but de faire raconter des vies glorieuses par des écrivains non historiens, appuyés par des professionnels et un centre de documentation dirigé par Marc Ferro. Et pour raconter la vie aventureuse mais surtout prodigieusement moderne et atypique de l'Empereur Frédéric II, Pierre Boulle était très bien placé. Il accepta donc et *L'Etrange croisade de l'Empereur Frédéric II* fut publié en 1968. Depuis, le livre s'est diffusé en France et à l'étranger, et se trouve au programme d'universités d'Histoire comme celle de Fribourg.

Le sujet même du livre porte finalement la patte de Pierre Boulle. On y croise des personnages aventuriers, comme Boulle les façonnait, très en avance sur leur temps et mariant science, arts et politique. On y voit aussi un homme se battre contre une puissance (la papauté), défendant avec acharnement ses idéaux, ce qui est une figure classique de l'œuvre de Boulle ainsi qu'une réminiscence de son propre passé de résistant.
Et au cours de la lecture, ce sont quelques lignes éparpillées qui retiennent notre attention. On trouve une allusion à Edgar Allan Poe et son démon du *perverse*, plutôt inattendue dans ce livre. On voit Pierre Boulle nous confier en aparté combien il aimerait voir les présidents d'aujourd'hui montrer autant d'intérêt que Frédéric II pour les sciences abstraites et "sans aucune utilité pratique immédiate".

Cette biographie est donc un livre extrêmement intéressant, également dans le sens où elle offre un regard extérieur sur un personnage remarquable. Sous la plume de Pierre Boulle, l'Histoire se pare de ses atours les plus séduisants en même temps qu'elle se met à notre portée.

Les Templiers

par J.F. Mangin
http://perso.wanadoo.fr/jean-francois.mangin/



▶Origine de l'Ordre du Temple

L'ordre du Temple est un ordre religieux et militaire fondé en 1119 en Terre Sainte après la 1ère Croisade, à l'initiative du chevalier champenois Hugues de Payns aidé de quelques preux chevaliers. Le roi de Jérusalem Baudoin II leur octroie pour installer leur siège la mosquée Al-Aqsa, où était anciennement situé le temple de Salomon, d'où leur nom.



La mission initiale de l'Ordre du Temple est de défendre la chrétienté en Orient :

- Assurer la garde des Lieux Saints de Palestine,
- Protéger les pèlerins et les routes menant à Jérusalem, notamment celle située le long de la côte méditerranéenne entre Haïfa et Césarée de Palestine, à l'est de Nazareth (un défilé très dangereux entre les montagnes).

L'ordre est officialisé par le Pape Honorius II lors du concile de Troyes en 1128 : il bénéficie d'une indépendance totale, morale et financière par rapport aux rois ; les Templiers ont ainsi le privilège de dépendre directement du Pape !

Leur règle est rédigée par Saint Bernard (l'une des plus éminentes personnalités de l'époque), qui adapte la Règle de Saint Benoit au nouveau concept de Moine-Soldat : elle impose aux chevaliers la chasteté, la pauvreté et l'obéissance.

L'organisation, dirigée par le Grand Maître, est la suivante :

- les chevaliers, seuls combattants, sont recrutés dans la noblesse,
- leurs auxiliaires, sergents et écuyers, appartiennent à la bourgeoisie ou au peuple,
- les prêtres assurent le service religieux et les sacrements,
- enfin, des serviteurs et aides divers viennent du bas de l'échelle sociale.

▶Developpement de l'Ordre

Le prestige des moines-soldats au manteau blanc frappé d'une croix vermeille a été immense pendant les deux siècles qu'ont duré les Croisades : au début du XIIIe, le Temple dispose d'une force militaire impressionnante de 15000 hommes dont 1500 chevaliers, bien plus que n'importe quel roi de la chrétienté aurait pu en lever.

Les Templiers développent une dualité complémentaire :

■<u>En métropole, l'intendance économique</u>

Ils contrôlent de 2000 à 3000 commanderies (Domus Templi) en Europe, dont 1200 en France (les chiffres sont variables du simple au double en fonction des ouvrages consultés). On peut citer l'assainissement d'un vaste marécage en bord de Seine à Paris ... quartier qui deviendra le Marais ! Ils mettent aussi en valeur de vastes terrains par leurs travaux agricoles.

Le Temple de Paris, véritable forteresse, devient le centre des opérations financières pour toute l'Europe Occidentale et le Maître du Temple y réside. Son emplacement est visible aujourd'hui sur la chaussée à côté de l'actuel square du Temple.

■En Terre Sainte, l'armée régulière et permanente du royaume franc de Jérusalem

Ils construisent de nombreuses forteresses pour contrôler les territoires francs : l'Ordre du Temple et ses Kraks (ou cracs) marqueront alors de leur empreinte le royaume de Jérusalem.

Seule force militaire bien organisée avec une véritable unité de commandement et une discipline stricte, ces moines-soldats encadrent des troupes féodales souvent désordonnées qui formaient les armées des croisades : placés en avant-garde de toutes les attaques, en arrière-garde de toutes les retraites, gênés par l'incompétence ou les rivalités des princes qui commandaient ces armées d'aventure, ils perdront en deux siècles plus de 20000 des leurs sur les champs de bataille !



Parmi les innombrables faits d'armes, on peut citer :

◆accompagnement de l'armée royale de Louis VII à l'occasion de la 2ème croisade en **1149** : coupée de son avant-garde qui s'est aventurée trop loin, les assauts turcs sont contenus par les templiers. L'église leur accorde à cette occasion la fameuse croix vermeille, qui deviendra leur blason,

◆**en 1177**, 80 templiers arrivés à marche forcée appuyés par 500 chevaliers dispersent les 30000 mamelouks de Saladin,

◆**en 1187**, 500 chevaliers templiers sont massacrés par 7000 mamelouks,

◆**le 3 juillet 1187**, quelques dizaines de milliers de musulmans encerclent à Hattin 25000 soldats francs dont 1200 chevaliers templiers suite à un ordre irresponsable du Grand Maître Gérard de Ridefort : tous les templiers faits prisonniers sont décapités, sauf leur Grand Maître ; la bataille de Hattin entre dans la légende !

◆**en 1244**, les templiers défendent Jérusalem face aux Turcs : ils perdent la ville Sainte après un combat héroïque mené par 348 templiers ... dont seulement 36 survivront.

Les possessions franques de Terre Sainte tombent définitivement entre les mains des musulmans avec la chute de Saint-Jean-d'Acre le 28 mai 1291, malgré la résistance héroïque des templiers autour du Grand Maître Guillaume de Beaujeu : cet événement met fin à 2 siècles de présence franque en Orient, et le rôle défensif des templiers s'en trouve remis en cause.

▶d'une Puissance Militaire une Puissance Economique

A partir du XIVe, les templiers se sont reconvertis de moines soldats en banquiers et ont complètement perdu de vue la reconquête des Lieux Saints de Palestine, quittés en 1291.

L'ordre est devenu immensément riche grâce :

aux considérables donations que les riches consentent pour le "salut de leur âme",

aux legs des seigneurs ou chevaliers qui souhaitent devenir templiers et lui confient leurs richesses,

aux dons des "manants" qui souhaitent les aider dans leur mission initiale de protection des pèlerins,

aux quêtes organisées dans les églises,

aux redevances sur les marchés, moulins, chasses, coupes de bois sur leurs terres ; le Temple étant alors le 1er propriétaire foncier en Europe !

à l'exemption d'impôts dont il bénéficie et autres privilèges octroyés par le Pape.

Ainsi, le Temple s'est mué en une puissance économique et devient l'une des principales institutions financières occidentales ... et la seule qui soit sûre. Les "pauvres chevaliers du Christ" exécutent les opérations financières suivantes :

banquier des biens de l'Eglise et de ceux des rois d'Occident : on peut citer Philippe le Bel, Jean sans Terre, Henri III,

prêt de sommes conséquentes pour les croisades ou autres,
attestation de crédit : les pèlerins confient leur argent aux commanderies templières qui leur délivrent une attestation de crédit à hauteur des sommes perçues. Ils peuvent ainsi récupérer leur argent dans n'importe quelle autre commanderie templière et ne sont ainsi plus détroussés en chemin !

▶ Le début d'une disgrace

■Perte de la faveur populaire

Après l'unanimité du XIIe suscitée par les croisades et la chrétienté conquérante, l'opinion européenne commence à s'interroger à partir de la fin du XIIIe sur la légitimité du Temple : leur inactivité, leur arrogance et leur statut "intouchable" jettent le discrédit sur eux. La méfiance du peuple est attisée par tant de richesses et par le luxe ostentatoire dans lequel vivent certains templiers : où est la foi, l'austérité et l'humilité à l'origine de l'ordre ?

■La disgrâce du pouvoir capétien et des seigneurs

La royauté est frustrée de ne pas pouvoir contrôler les templiers : l'ordre devient de plus en plus incompatible avec l'affirmation croissante du pouvoir des capétiens. Comment Philippe le Bel, en conflit avec la papauté, peut-il supporter sur son royaume ces puissants et riches chevaliers qui ne dépendent que de l'autorité du Pape ?

De plus :

- ◆le roi est frustré d'avoir essuyé un vif rejet suite à sa demande pour se faire nommer Grand Maître de l'Ordre !
- ◆Guillaume de Nogaret souhaite, suite à sa compromission dans l'attentat d'Anagni contre le précédent Pape, bénéficier d'une réhabilitation vis à vis de la chrétienté.

Suivant une idée déjà ancienne évoquée par Saint Louis et la papauté, Philippe le Bel souhaite la fusion de l'ordre du Temple avec celui des Hospitaliers afin de constituer une force suffisante pour préparer une nouvelle croisade : l'affaire est mise à l'ordre du jour de plusieurs conciles mais son échec résulte de l'entêtement et de l'étroitesse d'esprit du Grand Maître Jacques de Molay. Durant l'été 1306, Jacques de Molay donne son opinion au Pape Clément V sur le projet de fusion : l'argumentaire du Grand Maître n'a qu'un seul but non avoué, garder une place qui risque de lui échapper !



▶ L'Arrestation des Templiers

■ L'arrestation

A la demande de Philippe le Bel, tous les templiers de France sont arrêtés le 13 octobre 1307 à l'aube par les sénéchaux et les baillis du royaume sous des chefs d'inculpation douteux (profanation de la croix, idolâtrie d'une tête de chat, sodomie) : il s'agit d'une opération de police conduite dans le secret absolu par Guillaume de Nogaret, 1ère véritable rafle policière jamais organisée !

Les 140 templiers de Paris sont arrêtés personnellement par Guillaume de Nogaret accompagné de gens d'armes.

■Les premiers aveux

Rien qu'à Paris, 134 prisonniers sur 140 confirment l'exactitude des accusations ... mais 38 succombent à la torture : on peut donc douter de la sincérité des aveux !

Au reniement du Christ, aux rites obscènes et à la sodomie, les confessions ajoutent encore l'adoration des idoles, la cupidité, la négation des sacrements et les réunions nocturnes secrètes. L'opinion publique et le roi lui-même y voient la confirmation de leurs terribles soupçons sur l'impiété des templiers et leur connivence avec les forces du Mal !



Pour extorquer la "vérité" aux prisonniers dans tout le pays, les commissaires royaux utilisent largement la torture : très vite, les résultats des interrogatoires, poursuivis par les inquisiteurs dominicains de l'église mandatés par le Pape, confirment les affirmations de Philippe le Bel sur la corruption de l'ordre.



cette solution respectueuse de la volonté des nombreux bienfaiteurs du Temple mais en 1313, sur la base de documents comptables, l'ordre de l'Hôpital restitue 200 000 livres au trésor royal pour solde de tout compte. Le successeur de Philippe le Bel, Louis X, réclamera un supplément, estimant que son père a été floué : l'affaire est close en 1317, quand le nouveau roi Philippe V reçoit 50 000 livres supplémentaires.

■Le procès

La nouvelle de cette arrestation est reçue par le Pape Clément V comme une grave offense à son pouvoir. Il apprend de plus que des prisonniers ont rétracté leurs aveux devant ses cardinaux : il décide d'interrompre les activités des inquisiteurs. Cela ne convient pas à Philippe le Bel, qui tente aussitôt de le convaincre de la culpabilité de l'ordre en lui présentant 72 Templiers soigneusement choisis, qui dressent un tableau terrible des crimes du Temple. Ainsi pressé et persuadé, Clément V ordonne la formation dans chaque diocèse de commissions ecclésiastiques chargées d'examiner les cas individuels, tandis qu'une commission nommée par lui siégera à Paris avec charge d'enquêter sur l'ordre en général.



Depuis le début du procès, les aveux du Grand Maître Jacques de Molay et des autres dignitaires avaient brisé toute velléité de résistance. Aussi, lorsque la commission pontificale demande à l'ordre de présenter des défenseurs, plus de 500 membres du Temple manifestent leur désir de s'exprimer et certains expliquent que la torture est responsable des aveux en confirmant la pureté de leur ordre : la résistance des templiers s'organise !.

Mais sous la pression de Philippe le Bel, le pape Clément V, moins omnibulé par la théocratie prônée par ses prédécesseurs, marque définitivement la fin de l'Ordre du Temple en émettant sa dissolution le 3 avril 1312 ("Ad providam").

Le procès aura duré 7 ans et c'est donc sous l'usage de la torture que les Chevaliers du Temple avoueront les crimes qu'on leur impute.

■Le partage du trésor templier

Le 3 mai 1312, le Pape affecte le trésor des Templiers à l'ordre concurrent des Hospitaliers, à l'exception de la part ibérique qui revient aux ordres militaires locaux : ainsi les biens gardent une affectation destinée à la défense de la foi. Le roi de France et ses conseillers plaident en faveur de

■La malédiction du Grand Maître

Au bout de 7 ans d'emprisonnement (dont une partie dans le Château Chinon), Jacques de Molay accompagné d'autres dignitaires de l'ordre sont conduits le 18 mars 1314 devant la cathédrale de Notre-Dame de Paris pour entendre le verdict du procès : la sentence des juges est la prison à vie. Mais Jacques de Molay et Geoffroy de Charnay, précepteur de Normandie, haranguent la foule en disant que leurs aveux ont été volés, que les templiers n'ont commis aucun crime et sont victimes d'une machination : les deux hommes sont alors condamnés au bûcher.

Jacques de Molay et son compagnon sont brûlés vif à la pointe de l'île de la Cité le 19 mars 1314 : ils demandent qu'on leur desserre les liens des mains pour pouvoir les joindre en prière.

La plaque ci-contre rappelle le triste sort de cet homme qui n'aura pas su réformer son ordre quand il en était encore temps.

La légende veut qu'à l'instant de succomber dans les flammes, Jacques de Molay ait lancé une malédiction à l'attention du roi et du Pape : *"Pape Clément ! Roi Philippe ! Avant un an, je vous cite à paraître au tribunal de Dieu pour y recevoir votre juste châtiment ! Maudits ! Maudits ! Tous maudits jusqu'à la treizième génération de vos races !"*

La malédiction du templier allait s'avérer exacte : Clément V meurt le 20 avril 1314 d'étouffement et Philippe le Bel décède en novembre 1314 d'un ictus cérébral ; ses trois fils mourront dans les 12 années à venir, sans laisser de descendance mâle, mettant ainsi fin à la lignée des Capétiens directs.

Avec l'affaire du Temple, la monarchie capétienne montre clairement qu'elle entend suivre son intérêt politique et ne plus se comporter en vassale de l'Eglise.

Secretum Templi

Entretien avec les auteurs
Du roman et du jeu de rôle



Secretum Templi est un jeu de rôle créé pour tout les joueurs qui rêvent d'incarner des personnages vivant au temps des Templiers. C'est avant tout l'aspect historique et le réalisme de l'univers de jeu qui ont été privilègiés mais toutes les inspirations fantastiques et les croyances populaires du Moyen-Âge s'y trouvent également mêlées.

Les joueurs seront plongés dans un monde authentique et relativement bien connu puisqu'il s'agit de notre Moyen-Âge mais ils découvriront aussi toute une période, riche de légendes et à la source d'inspiration intarissable. Leur entrée dans l'Ordre du Temple leur fera découvrir des mystères insoupçonnés et parcourir des contrées inconnues. Ils rencontreront des figures historiques célèbres, ils connaîtront la ferveur des croisades et le souffle des batailles épiques, la joie de défendre le tombeau du Christ, ou la peur de l'Inquisition et enfin la tragique disparition de l'Ordre sous le règne de Philippe le Bel.

Secretum Templi propose donc un jeu d'ambiance ancré dans l'Histoire et basé sur l'investigation comme le suggère son nom, mais aussi un système de jeu réaliste et simple permettant aux joueurs de faire vivre et évoluer leurs personnages aisément.

►Avant de poursuivre plus avant, qui êtes-vous ?
Guillaume : J'ai 24 ans, je suis illustrateur freelance avec 4 ans d'études passées à l'école des Arts Décoratifs de Paris (section illustration), et une quinzaine d'années de pratique du jdr.
J'aime bien raconter des histoires et j'adore dessiner des plans avec une tonne de détails et de portes fermées pour embêter les joueurs.

Adrien : 24 ans également, je suis le webmaster du site de Secretum Templi.
Je joue au jdr depuis à peu près le même nombre d'années et j'ai fait un tour par l'école des Gobelins. Ma spécialité c'est plutôt l'écriture de scénarii avec des tas d'intrigues secondaires et le pinaillage sur les règles du jeu.

►Vous avez commencé le JdR à 9 ans ! Impressionnant tout de même Avec quel jeu avez-vous commencé ?
G & A : Les livres dont vous êtes le Héros, l'Oeil Noir, mais les premiers vrais jdr c'est beaucoup plus tard.

►Comment êtes-vous tombés dans la grande marmite du JdR ?
G : Par le biais de Casus Belli, à la grande époque, et au cours de rencontres avec différents rôlistes.

A : Pareil mais j'ai commencé plutôt par des jeux de plateaux et des wargames.

►Si vous deviez en deux, trois phrases présenter ce qu'est le JdR, que diriez-vous ? (id est : quelles est votre définition de ce loisir)
G : Pfff… Un passe-temps qui prend énormement de temps quand on répond à des interviews par exemple. Enfin bon, c'est sympa quand même.
A : C'est un loisir qu'on pratique pour le plaisir avant tout et aussi pour apprendre des choses tout en déconnant un minimum.

►Quel est, à part Secretum Templi, votre jeu de rôle fétiche et quelle en est la raison ?
G & A : Après avoir testés et abandonnés quelques jeux de rôles du commerce chacun de notre côté (D&D, Cthulu, JRTM...), nous nous sommes mis à créer un système de jeu très simple que nous adaptions à différents univers que nous développions ensemble. Cela passait par le Med-Fantastique, le

Space-Opera et toutes sortes de mondes loufoques et plus ou moins réussis tirés de nos lectures, de notre imaginaire, du cinéma, de téléfilms… et transformés en wargames et jeux de rôles. D'autre part, aucun système de jeu existant à notre connaissance ne pouvait traduire notre conception réaliste du jeu d'Histoire sans avoir recours à un livret de règles de la taille d'une encyclopédie. Le système de jeu de Secretum Templi ne compte pas plus d'une vingtaine de pages ou sont envisagées à peu près tous les cas de figures possibles.

►Pouvez-vous en quelques lignes décrire le cœur de votre mécanisme ?
G : C'est un système à base de caractéristiques, de capacités et de compétences et puis d'un dé à 10 faces qu'on jette sur la table pour impressioner les joueurs récalcitrants.

►Avez-vous pratiqué Miles Christi qui proposait lui aussi d'incarner un templier à l'époque des croisades ? Qu'en pensiez-vous ?
G & A : Nous connaissions bien évidemment Miles Christi mais le système de jeu, la création et l'évolution des personnages ne nous convenait pas du tout.
L'époque de jeu était très restreinte, les perspectives des personnages bien trop réduites et le système de jeu presque anachronique.
De même pour les scénarii proposés pour ce jeu, nous regrettions la présence trop marquée du côté fantastique et surréaliste de certaines situations.
Bref, l'esprit ne correspondait pas trop à ce que nous cherchions à développer même si au niveau de la documentation historique Miles Christi est un très bon jeu.

►Quelles sont les différences fondamentales entre Secretum Templi et Miles Christi ?
G : Euh… le système de jeu, la création et l'évolution des personnages, les scénarii.

►Qu'est ce qui vous attire et vous fascine chez cet ordre de moine soldat ?
G : Les mystères dont ils se sont entourés, les intrigues et les secrets, les actes héroiques et épiques dont nous avons gardé la trace, la grandeur et la décadence de l'Ordre, l'époque et le contexte politique et historique, mais je dois en oublier.
A : ?!.

►Comment est né le projet de Secretum Templi ?
G & A : Cela fait maintenant sept ans que la première formule de Secretum Templi à vue le jour. C'était durant un cours de philo au lycée je crois… Un jour Adrien est arrivé avec un court scénario dans l'univers des Templiers (qui a donné 'Atrox Visu' sur le site web de ST) qui avait l'intérêt de se baser sur un monde à la fois historique et réel mais en même temps mystérieux et épique. La difficulté que nous avons rencontré immédiatement fut d'imaginer un système de règles cohérent et simple qui simulait au mieux la réalité historique.

A l'époque, le système de jeu était beaucoup plus succinct et les caractéristiques moins nombreuses, mais les principes de bases et le dé à 10 faces étaient déjà présents ainsi que les Points d'Honneur et la Ferveur.

Nous avons une passion pour le réalisme et voulions sortir du schéma classique des jeux de rôles traditionnels ou les jets de dés sont très fréquents ainsi que les confrontations physiques.
Dans une partie de ST, les jets de dés sont utilisés avec parcimonie ce qui permet une meilleure fluidité du jeu et du roleplaying.

Secretum Templi, comme son nom l'indique privilégie un jeu d'ambiance et d'investigation, d'intrigues et de mystères, de découverte et d'exploration de lieux mythiques.
Lorsque des confrontations physiques ont lieu, celles-ci prennent alors une dimension tragique qui ne banalise pas leur côté dangereux.
Nous avons également choisi de ne pas parler dans les règles de certaines situations particulières que nous avons put rencontrer au cours de nos nombreuses parties pour permettre à chaque MJ de réfléchir à son tour et d'ajouter ses propres compléments aux règles déjà créés.
En fait nous donnons juste des indications et les mécanismes principaux du jeu pour laisser libre cours à l'imaginaire du MJ et bannir tout côté dirigiste de nos règles.

►Comment vous y êtes vous pris pour tester le jeu ? Internet, en tant que média de diffusion a-t-il été une aide ? Avez-vous eu beaucoup de retour sur votre création ?
G & A : On a testé Secretum Templi au cours de plusieurs rencontres dans des salons de jeu en organisant des parties de démonstrations.
Le site internet de ST est un peu comme notre vitrine et notre unique moyen pour nous faire connaître et avoir des retours.
C'est donc une aide précieuse même si nous envisageons de réorienter prochainement notre mode de diffusion en optant pour une édition papier.

Notre site va donc évoluer en fonction de ça.
Les échos que nous avons sur le jeu et sur le site sont assez nombreux et positifs mais assez difficiles à intégrer au niveau de notre évolution.

►L'univers de Secretum Templi est ancré dans l'Histoire.
Comment avez-vous organisé vos recherches pour aider le joueur à cerner cet univers ?



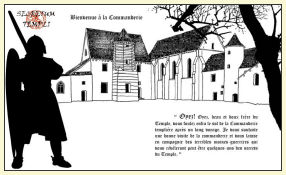
Histoires à suivre…
Secretum Templi, la Marque d'Orient

Devant les colossales murailles qui protègent la cité de Saint-Jean d'Acre, les soldats mamelouks préparent l'offensive. Arrivée en masse de tout l'Orient, épaulée par de redourables machines de siège, l'armée du sultan Al-Aschraf ne trouvera de répit qu'après avoir bouté hors de Terre Sainte l'occupant chrétien.

Editeur : Dartkam
http://www.dartkam.com/

Retrouvez
Secretum Templi
sur le site internet des auteurs :

secretumtempli.com



G&A : Nos recherches se font en fonctions de nos envies et des besoins propres aux scénarii que nous écrivons.
Nous avons néammoins mis la base de nos trouvailles sur le site web et largement de quoi commencer à s'immerger progressivement dans l'univers des Templiers.

Notre but est de rendre le monde des Templiers accessible et attrayant même pour des personnes non férues d'Histoire et aussi pour que des néophytes du jeu de rôle autant que des passionnés d'Histoire puissent accéder au plaisir du jeu sans être rebutés par des règles absconses et interminables.C'est un vaste programme …!

►Auriez-vous un ou deux ouvrages de référence qui vous ont servi de base de travail et/ou qui permettrais au joueur d'approfondir sa connaissance de l'époque et de l'épopée du Temple ?
G&A : La liste des livres que l'on utilise le plus souvent comme base de données est présente sur le site web de ST et nous conseillons à tous l'étude du livre 'Les Templiers, Chevaliers du Christ' de Régine Pernoud, aux éditions Découvertes Gallimard n°260, qui se trouve très facilement.

►Quels développements sont déjà prévus pour votre jeu ?
G&A : Une édition sous forme papier d'un roman-jeu chez un jeune éditeur.
Nous signons normalement le contrat au début du mois de février.
Il y a aussi une traduction des règles en anglais et en espagnol, prévue à moyen terme pour nos lecteurs non-francophones.
Nous cherchons des bonnes volontés pour nous filer un coup de main.

►Quel est votre dernier coup de coeur rôlistique ?
G&A : Aucun, nous ne jouons plus depuis longtemps aux jeux du commerce par manque d'intérêt et de temps.

►Grâce à internet, on voit se développer de nombreuses productions « amateur » dont la qualité et la richesse ne souffre aucune comparaison avec les productions pro.
Pensez-vous que là est l'avenir du JdR ?
G&A : Bien sûr, il n'y a qu'à voir le travail formidable fait par les auteurs de jeux tels que Pavillon Noir, Te Deum pour un massacre, Contes de Fée, René etc.
.
.
pour se demander pourquoi encore acheter du jdr ? Nous ne pouvons que nous réjouir de ces personnes qui tentent de sortir le jeux de rôle de son côté crétinisant et commercial pour en faire un loisir accessible à tous et enrichissant, voir éducatif.

►Y-a-t-il une question que je ne vous ai pas posé et à laquelle vous aimeriez néanmoins répondre ?
G&A : (en choeur) Quelles sont les différences entre Secretum Templi et Miles Christi ? ;-)

►Pour finir et afin de mieux vous connaître, un petit portrait chinois sauce chrysopéééennes :

►Si tu étais une créature mythologique : le Sphinx.
►Si tu étais un personnage historique : Napoléon.
►Si tu étais un personnage biblique : Caïn.
►Si tu étais un personnage de roman : Guillaume de Baskerville dans ' le Nom de la Rose '.
►Si tu étais un personnage de JdR : tout sauf un Gros Bill.
►Si tu étais une oeuvre humaine : la tour de Babel ou le phare d'Alexandrie au choix.



Paroles de Joueurs
Miles Christi

Propos recueillis par Le Korrigan
http://chrysopee.net



Miles Christi était un jeu de rôle historique qui permettait d'incarner des Templiers. Servi par une présentation magnifique, le jeu a aujourd'hui disparu des étals suite à la tragique disparition des éditions SPSR…

Nous profitons du thème de ce présent opus pour interroger des joueurs sur ce jeu trop vite oublié...

►Le JdR souffle ses 30 bougies. Comment as-tu découvert cet étrange loisir ?

Jérôme Darmont *:* C'était il y a 20 ans, un ami américain au collège (échange de profs - c'était le fils de mon prof d'anglais, donc) nous montre une feuille pleine de trucs écrits petits. Une feuille de perso AD&D. Coïncidence, quelques semaines plus tard, des grands de 3e montent un club D&D. Et voilà. Certains sont encore mes meilleurs potes.

Frédéric Bouteiller :C'est une allemande qui m'a initié à 14 ans, une fois que j'ai eu mon diplôme de la Grande Boucherie de Notre Dame de la Presque Pitié en poche. Mais c'est une longue et douloureuse histoire d'amour, qu'il vaut mieux éviter de dévoiler ici.

Fr.-Xavier: Petit retour en arrière… Tout début 1983, internat, classes prépas. Jusque là, j'avais « croisé » la notion de JDR en lisant Jeux & Stratégies, mais je n'y avais jamais joué et, en fait, je ne savais pas trop ce que c'était. Des copains d'internat m'invitent à une première partie. Avec Légendes Celtiques, je plonge dans le JDR, et je deviens rapidement accro. Joueur au début, puis souvent MJ par la suite.

Julien : J'ai découvert le jeu de rôles en compagnie d'un ancien ami. Nous n'y connaissions rien tous les deux. Mais nous évoluions dans cet environnement de boutique de jeux, de figurines et de livres dont vous êtes le héros… En achetant un Casus Belli Simulacres nous nous sommes lancé en partageant les scenarii disponibles.

►Quels sont tes jeux favoris, en tant que joueur et en tant que meneur ?

Jérôme Darmont *:* En tant que meneur, Ars Magica, Blue Planet, Château Falkenstein. En tant que joueur, Maléfices, Nephilim, Arkeos.



Frédéric Bouteiller :Miles Christi, Sengoku, L5R…

Fr.-Xavier: Le genre de question qui entraîne des réponses qui vont me faire passer pour un grognard de la Vieille Garde…

Globalement, je suis plutôt porté vers les JDR « historiques ». Pour la facilité à me mettre dans l'ambiance et à trouver des inspirations dans des livres, des films, etc. Et aussi parce que les « suppléments » coûtent moins cher, puisque la matière première est disponible dans les bibliothèques, les librairies, les bouquinistes, etc.

D'un autre côté, je suis incapable de m'immerger correctement dans un univers que je ne comprends pas bien, auquel je n'accroche pas (le post-apocalyptique, les jeux autour des vampires et autres-morts-vivants, les ambiance très décalées, etc.), ou d'incarner des persos qui me sont totalement étrangers (mutants, non-humains, et même magiciens au sens large).

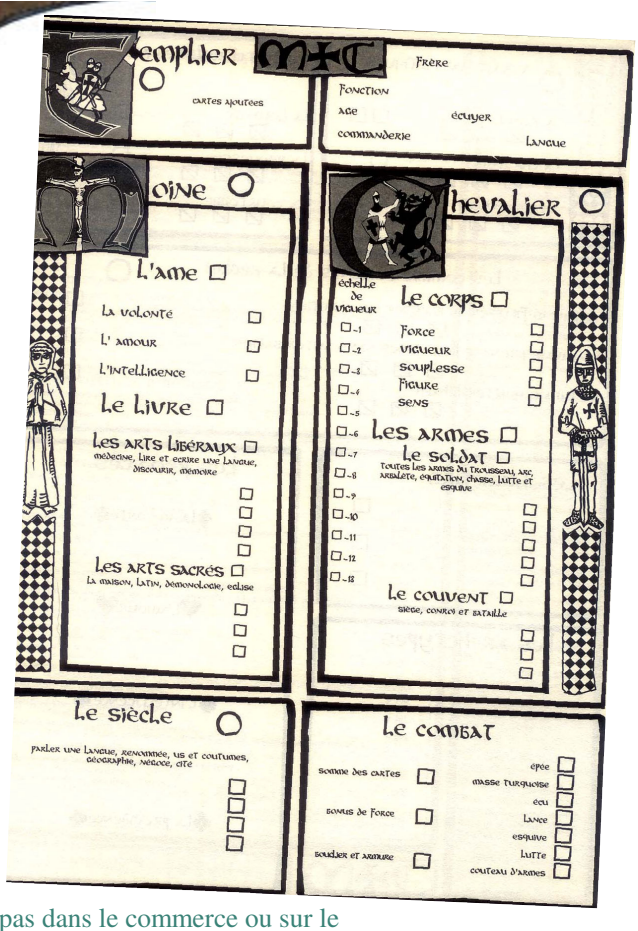
Mon chouchou est incontestablement Capitaine Vaudou : un univers qui accroche facilement, des règles simples (même pour le combat naval, ou la magie). Je l'ai pratiqué pendant des centaines d'heures de jeu.

J'aime aussi beaucoup le JDR espagnol (plus récent) Capitan Alatriste, inspiré des romans d'Arturo Pérez-Reverte.

Lorsque mon activité rôlistique était plus intense que maintenant, j'aimais beaucoup jouer à Avant Charlemagne, Les Trois Mousquetaires / Flashing Blades, Empire Galactique, James Bond 007, Légendes de la Vallée des Rois, Gurps Western. Jouer à Gurps Aztecs, c'était plus rare, ;-).

Parmi les jeux d'aujourd'hui, j'ai du goût pour Lyonesse et pour Dying Earth.

Et, comme tout insatisfait, ne trouvant



pas dans le commerce ou sur le net le jeu auquel j'ai envie de jouer, je suis en train d'en écrire un : Ombres & Lumières, un jeu "historique" ancré dans le XVIIIe siècle.

Julien : J'apprécie un tas de jeux. Tous les citer serait probablement ennuyeux. Disons que ceux qui sortent vraiment du lot et que j'apprécie sont: Le Livre des Cinq Anneaux, Le
Le Seigneur des Anneaux, Fading Suns, Miles Christi, Kult, Obsidian, Retrofutur et Brain Soda.

►Si tu devais en quelques mots définir ce qu'est un JdR, que dirais-tu ?
Jérôme Darmont *:* Un jeu de société où l'on raconte une histoire ensemble et où il n'y a ni gagnant, ni perdant.
Frédéric Bouteiller :Un application ludique d'univers issus de films de genre, de comics, de littérature fantastique et SF, et j'en passe.
Fr.-Xavier: Le JDR, c'est jouer à « Et si j'étais Ivanhoé… » ou aux « cow-boys et aux indiens », comme dans une cour de récréation, à l'école, mais avec quelques règles pour éviter qu'il y ait trop d'arbitraire. Evidemment, il est probable que pour des ados d'aujourd'hui, la question est plutôt « Et si j'étais Legolas ? ». :-)
Julien : Un conte interactif entre amis. Chacun apporte sa part à la construction d'une histoire qui peut devenir mémorable, dans la convivialité et l'esprit de groupe.

►Qu'est ce qui t'as donné envie de découvrir Miles Christi ?
Jérôme Darmont *:* L'époque, le thème (les croisades), le lieu (l'orient), la couverture du livre de règles !
Frédéric Bouteiller :D'abord l'époque, étant donné que j'ai découvert le jeu dans une période où je m'intéressais beaucoup au bas et haut Moyen-Age, et cet espèce de western avant l'heure qu'on appelle les croisades. Puis le côté "immersif" de l'ouvrage, de par son contenu et son contenant.
Fr.-Xavier: Un cocktail de raison, en fait : un article dans Casus Belli, une rencontre avec les créateurs du jeu au Monde du Jeu, une bonne sensation physique en feuilletant le livre en boutique, un certain penchant pour les jeux sortant de l'ordinaire, des tas d'idées d'aventure dans un cadre passionnant.
Julien : A l'époque, j'étais en pleines études d'histoire, j'ai eu envie de jouer un jeu médiéval plus historique et dépaysant. De plus, le look du bouquin est superbe. C'est probablement le plus beau jeu que j'ai pu voir.

►Le système de jeu sort quelques peu des sentiers battus. Peux-tu nous le présenter dans les grandes lignes ?
Jérôme Darmont *:* Mes souvenirs datent un peu, mais le système n'est pas le meilleur dans M+C. Il est pourtant original (à base de cartes) et colle assez bien à l'ambiance qu'on voulu rendre les auteurs, mais n'a clairement pas été assez testé et montre ses limites dès les premières parties. Dommage !
Frédéric Bouteiller :L'une des particularités du jeu est d'utiliser un jeu de carte classique pour résoudre les actions. Assez dépaysant pour moi à l'époque, je pense que si je devais refaire jouer une partie de MC aujourd'hui je m'en passerais, je trouve que c'est un peu "gadget" finalement.
Fr.-Xavier: Chaque joueur incarne un templier, ce qui revient à dire qu'il faut être à la fois un guerrier, un chevalier et un moine. Le personnage est créé peu à peu, en passant en revue les étapes de sa vie, chaque étape étant traduite par un archétype qui confère au personnage des niveaux de caractéristiques et de compétences.

Ce qui est assez particulier dans MC, c'est la gestion de la part aléatoire des actions. Les éléments aléatoires sont générés à l'aide d'un jeu «classique» de 52 cartes (plus 2 jokers). Les cartes à «points» ont leur valeur nominale (par exemple, le 7 de carreau vaut 7), le Valet vaut 10, la Dame 11 et le Roi 12. **[cf encart]**

Evidemment, ce système ne collerait pas du tout avec d'autres univers de jeu, notamment ceux faits pour les joueurs qui raffolent de situations héroïques où même le premier personnage incompétent venu a une chance (minimale certes, mais non nulle) de réussir une exploit intergalactique si le joueur qui lance les dés a un coup de chance fantastique. Ce n'est pas l'ambiance de miles Christi.
Alors, j'ai bien peur que certains joueurs qui pensent que le système de miles Christi est «pourri» (c'est un des qualificatifs que j'ai lus…) aient jugé ce système sans tenir compte qu'il est taillé pour l'ambiance que les créateurs ont voulu donner au jeu.
Je comprends que des joueurs n'aient pas aimé miles Christi (c'est un jeu très exigeant dans sa «mentalité», c'est vrai), mais je trouve dommage qu'ils jettent le bébé avec l'eau du bain.



Juliern: Chaque joueur (et le meneur) a son paquet de cartes et un certain nombre de cartes en main. Les cartes ont chacune leur valeur (as=1, 2=2 etc...). A chaque action qui demande une carte, le joueur joue une carte et fait la moyenne avec le score de son personnage dans la compétence. Il faut donc jouer une plus grosse carte pour essayer de monter son score. Mais la main n'est pas toujours heureuse. Et parfois on se retrouve avec des petites cartes à jouer. Le combat a

quelques spécificités. Le joueur peut aussi écarter des cartes pour réaliser par la suite des prodiges et faire appel à la providence (le côté magique et spirituel du jeu). Mais il est devant un dilemne, car il vaut mieux écarter une carte puissante. Mais se faisant, il se prive d'une telle carte pour une action plus terrestre.

►Quel est ton plus grand souvenir à M+C ?



Jérôme Darmont **: Une énigme à résoudre pour conclure un scénario vers 1h du matin, qui nous a tenus jusqu'à 4h du matin, épuisés !**

Frédéric Bouteiller :Un scénario tirant vers le genre "Indiana Jones", avec recherche d'un trésor perdu, agrémenté d'énigmes parfois ésotériques, patchwork de mysticisme et d'Histoire. Certes un peu linéaire, mais cela montrait que M+C pouvait se prêter à un style d'aventure moins "ampoulé" que ce qu'on imagine quand on parle d'un jeu historique (avec tout plein d'a priori).

Fr.-Xavier: Au risque de paraître « bateau » dans ma réponse, je dirais que je n'ai, globalement, que des bons souvenirs de M+C. Je n'en vois pas un qui mérite plus que les autres d'être mis en valeur. J'ai eu la chance d'y jouer avec des amis qui ont su se plonger dans l'ambiance, d'accepter les contraintes de ce jeu. Nous étions un petit groupe de joueurs curieux de tout, contribuant à nourrir nos parties de détails qui donnaient une vraie saveur locale à nos parties. Ceci nous a permis de tisser une campagne où le poste de MJ était tournant, car nous avions donné une vraie cohérence à notre univers de jeu.

Julien : Hum, voyons...Précisons que je suis meneur à ce jeu. Je pense au moment où l'un des Frères, qui s'est retrouvé seul dans l'action, par hasard, a sorti une superbe tirade qui a résolu la situation vraiment épineuse dans laquelle était un PNJ capital du scénario. On se serait cru dans un film. Ce fut un grand moment. J'ai aussi quelques souvenirs d'affrontements épiques très sympa.

►Est-ce difficile d'incarner un templier, avec ses valeurs et ses codes de conduite ? N'est ce pas trop restrictif ?

Jérôme Darmont *:* Au contraire, c'est un expérience passionnante que d'appeler ses petits camarades beaux doux frères et de surveiller les écarts des autres. **Frédéric Bouteiller** :Il y avait de quoi se plaindre en effet de cette restriction, mais cela rend le jeu d'autant plus immersif. Et puis rien n'empêchait d'ouvrir le jeu et le système à d'autres catégories de chevaliers. Un colon souhaitant entrer dans les Ordres ou un templier déchu peuvent donner des personnages très intéressants à jouer.



Fr.-Xavier: Le guerrier, c'est probablement l'archétype le plus facile à incarner de tous les personnages de JDR. Celui, en tout cas, qui traîne, en guise de casseroles, mille et un clichés.

Le chevalier apporte une touche de noblesse et de rigueur mêlées. Il appartient à l'ossature de la société, il est sensé porter des valeurs d'honneur, tout en représentant le pouvoir et ses tentations.

Quant au moine, il pose le personnage sur une voie étroite, celle de l'humilité, de l'obéissance, de la prière, de la chasteté.



Chaque rôliste peut incarner un templier qui se situe quelque part dans ce triangle dont le guerrier, le chevalier et le moine sont les sommets. Selon le goût de chacun, le templier peut se situer plus ou moins près des sommets. Rien n'oblige le joueur à incarner un templier situé au centre de gravité du triangle, juste équilibre entre les trois facettes.

Toutefois, cette variété de caractères au sein de la famille des templiers ne fait pas oublier que, justement, reste exactement cela, un templier. Et cela entraîne donc de fortes restrictions : appartenir à un ordre militaire et monastique à la fois, cela double les autorités de tutelle. En choisissant d'incarner un templier, on signe un contrat bien différent de la plupart des autres jeux de rôle. Pas question, ici, de dépouiller les marchands, de s'échapper avec le butin, de se lancer dans d'héroïques bagarres de taverne, de lutiner des drôlesses. Sinon, la confession sera longue, et le châtiment sévère.

Il faut aussi remarquer qu'un certain scénario publié à l'époque pour M+C dans Casus Belli a pu refroidir les ardeurs de joueurs qui l'auront parcouru pour se faire une idée du type d'aventure offert par ce jeu. Si ce scénario avait une trame intéressante, les indications qu'il donnait pour sa résolution laissaient clairement penser que les joueurs devaient être bons connaisseurs des Ecritures. S'affronter dans un procès à coups de citations de Jean ou de Matthieu, voilà qui n'est pas à la portée des premiers venus.

M+C avait déjà une réputation de jeu atypique à sa sortie, mais la publication d'un scénario comme ça n'a pas dû contribuer à faire changer les gens d'avis.

Julien : C'est vrai que c'est restrictif. Mais cela fait aussi la force du jeu. Incarner un tel personnage est une ga-

geure même pour un rôliste blasé. C'est dépaysant en quelque sorte de devoir essayer de coller à la morale d'un tel personnage. Mais on peut relativiser néanmoins. Car tous les Templiers n'étaient pas des saints, loin s'en faut. Et pour les allergiques à ce type de persos, on peut toujours leur faire incarner, moyennent bricolage, d'autres types de personnages (par exemple, des marchands, des chevaliers laïcs, voir des Assassins).

►Pour ceux qui sont meneurs, comment utilisez-vous la richesse du background historique du jeu ?

Frédéric Bouteiller :Au départ, j'avais tendance à me laisser étouffer par le soucis de véracité historique. Vers la fin, je m'offrais beaucoup plus de "liberté", me reposant plus sur les bédés d'Hermann que sur les écrits de Georges Duby.

Fr.-Xavier: L'environnement historique de M+C est propice à des aventures variées, même en restant en Terre Sainte. Intrigues dans les allées du pouvoir, où l'esprit et la parole sont plus utiles que la main et l'épée. Menées diplomatiques entre seigneurs chrétiens, ou entre chrétiens et sarrasins. Escarmouches sur les franges de la Terre Sainte. Enquêtes sur des phénomènes étranges. Les décors sont variés, des villes aux oasis, en passant par les déserts et la mer.
On peut aussi élargir le champ géographique et revenir sur les terres de France ou d'Espagne.

L'intérêt de jouer dans un cadre historique comme celui-là, c'est aussi de pouvoir disposer d'une grande variété d'inspirations, d'aides de jeux presque toutes faites dans des livres d'histoire, de géographie, etc., en plus de ce qui est paru dans les livres de la gamme M+C. Avec tout ç a à disposition autour de nous, il est presque impossible de rester « sec » pour mettre au point un scénario ou une campagne.

Julien : J'essaie d'intégrer des événements et des personnalités historiques lors des parties, notamment grâce à la très détaillée chronologie fournie dans le livre. J'essaie aussi de retranscrire les différents peuples et cités que peuvent rencontrer les PJs.

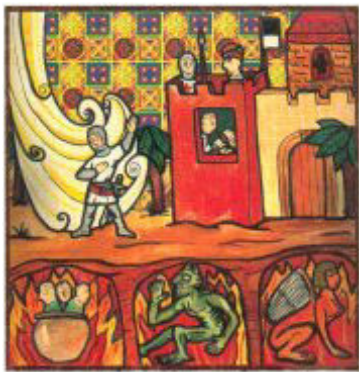
►Quel sont selon toi les points forts de ce jeu ?

Jérôme Darmont *:* L'ambiance très bien rendue, le background historique.

Frédéric Bouteiller :La parfaite adéquation contenant-contenu. Miles Christi c'est comme un gros gâteau appétissant.

Fr.-Xavier: Le premier point fort est l'univers du jeu. Je ne parle pas là uniquement de l'ordre du Temple et de ce qu'il véhicule comme rêves et fantasmes. Mais de cette Terre Sainte, de ces royaumes francs, des royaumes sarrasins, de ces gens qui s'affrontaient et se côtoyaient, qui luttaient et commerçaient, qui s'influençaient les uns les autres.

Le deuxième point fort est son système. J'ai entendu de tout sur ce système : il est obscur, il est bancal, il est ceci et il est cela. Pourtant, c'est un système auquel j'ai immédiatement accroché. J'aime beaucoup cette idée d'avoir dans la main les résultats des prochaines actions et de devoir faire le choix de la carte que je vais poser. Un mélange entre la prédestination et la possibilité de choix.
[J'en ai largement parlé dans la question 5.0, donc, au besoin, tu peux déplacer une partie ce que j'ai exposé dans la réponse à la question 5 jusqu'ici].



Le troisième point fort, ce sont les excellents suppléments publiés par SPSR. Scénarios et aides de jeu sont d'une haute volée, bien écrits et très prenants.

Julien : Je dirais son thème vraiment inédit (à l'époque et jusqu'à la sortie de Secretum Templi), qui est dépaysant, inédit, et dans une niche certes réduite mais passionante du jeu quasi-historique, ses règles avec les cartes et les dilemnes qu'elles posent. Le fait que les PJs soient des personnages à deux facettes, cette dualité entre homme de guerre et homme du clergé qui les départage est aussi passionant à mettre en scène.

►L'éditeur SPSR n'étant plus, continues-tu de jouer à ce jeu avec ton groupe ? L'élaboration de scénarios nécessite-t-elle de se lancer dans de longues et fastidieuses recherches ?

Jérôme Darmont *:* Malheureusement non, mais plus faute de combattants (nous nous voyons peu) qu'autre chose.

Frédéric Bouteiller :Malheureusement, il était difficile déjà difficile de trouver des joueurs pour M+C à l'époque, aujourd'hui que j'ai beaucoup moins de temps pour jouer c'est cause perdue. Cependant, l'élaboration de scénarios était une phase vraiment intéressante, surtout lorsqu'on commence à mettre des personnages récurrents. Je pense sincèrement qu'il faut savoir "digérer" les recherches et n'en garder que le minimum "vital". Chercher à être exhaustif plombe le jeu, il faut donner l'impression aux joueurs qu'ils en savent assez (voire autant que le MJ) pour s'amuser.

Fr.-Xavier: Notre groupe de joueurs de M+C s'est éparpillé pour cause de chemins professionnels qui nous ont éloignés. Ce n'est donc pas lié à la disparition de SPSR.
Si l'on s'en tient à des scénarios qui ne mettent pas en jeu trop de controverses religieuses ou de références aux Ecritures, l'écriture n'est pas plus complexe qu'à d'autres jeux dont l'univers est très structuré (il ne me semble pas, par exemple, plus difficile d'écrire pour Rokugan ou Agone que pour M+C).
En revanche, l'écriture peut être plus longue et demander plus de recherche si le MJ veut émailler son scénario de références religieuses. Mais il faut garder présent à l'esprit qu'un tel scénario va constituer un défi encore plus difficile pour des joueurs. C'est donc à réserver aux « connaisseurs ». Pour ma part, je n'ai pas d'inclination marquée pour des scénarios de ce genre.



Julien : Je ne pense pas. Si l'on part du principe que jouer dans un tel jeu fait prendre forcément des libertés vis à vis de l'Histoire. Sinon on ne touche à rien. Mais ceci dit le problème est le même pour des jeux basés sur des oeuvres comme Le Seigneur des Anneaux ou Star Wars. Sauf qu'avec Miles Christit, c'est la vraie histoire et donc forcément elle est carrément plus détaillée, forcément. Ceci dit, il suffit de respecter un tant soit peu l'univers et ne pas se prendre la tête pour savoir où était, par exemple, Renaud de Châtillon (VIP du jeu) le 10 décem-

Retour sur un système original

Par **Fr.-Xavier**

L'utilisation des cartes est simple. Par exemple, dans ce que l'on peut appeler, par comparaison avec d'autres jeux, les tests de compétence :
- le MJ établit la difficulté de l'action à réaliser ;
- le joueur joue une des cartes qu'il a dans sa main, ajoute la valeur de la carte à la valeur de la «compétence» mise en jeu ;
- si la somme des deux est supérieure ou égale à la difficulté de l'action, l'action est réussie, et l'écart entre les deux constitue la marge de réussite.

Rien de bien spécial à cela, diront certains, puisque en tirant une carte parmi des cartes valant de 1 à 12 (et toutes les valeurs de 1 à 12 étant réparties en même nombre dans le paquet), nous nous retrouvons avec une loi de probabilité identique à celle du tirage de 1D12.

Mais le système de miles Christi va bien au-delà.
1►D'une part, chaque joueur dispose d'un paquet de départ dont la composition dépend du «niveau» du personnage qu'il incarne. Ainsi, un Templier de niveau 1 dispose d'un paquet qui ne comprend que les cartes de 1 à 10 dans les quatre couleurs, tandis que celui de niveau 12 (le summum) dispose d'un paquet de cartes courant du 4 au Roi dans les quatre couleurs (je simplifie quelques détails mineurs).
2►D'autre part, le joueur dispose d'une «main» de 3, 4 ou 5 cartes (selon son niveau), piochées dans son paquet, et il CHOISIT la carte qu'il joue parmi les cartes qu'il a en main ! Quand il a joué une carte, il la défausse, et en pioche une nouvelle dans son paquet, pour revenir au nombre de cartes qui constitue sa main normale. Une fois que toutes les cartes du paquet ont été piochées, jouées et défaussées, le joueur bat son paquet et recommence.

De ces deux dispositions découlent des propriétés à noter :
1► Le joueur connaît d'avance toutes les valeurs qui sont susceptibles de «sortir» de son paquet. Et quand une carte est sortie, il sait qu'elle ne reviendra pas avant qu'il ait épuisé tout son paquet. Un peu comme si avec un D20, vous saviez qu'une fois le 17 sorti, il ne reviendrait pas avant que toutes les autres valeurs soient sorties une fois et une seule chacune.
2► Le joueur est guidé dans son choix de cartes par la valeur de la compétence mise en jeu et le niveau de difficulté qu'il peut essayer d'estimer. A lui de voir s'il doit «combler un fossé» avec une «grosse carte» ou se contenter de jouer une «petite» carte (au risque de rater l'action s'il a mal estimé la difficulté).

Je pense que nous sommes là devant un jeu où le système a été conçu pour «coller» à une certaine forme de pensée. Si j'essaie de résumer cela, cela pourrait donner :
1► il y a une forme de prédestination à laquelle on ne peut échapper (les valeurs des cartes sont connues d'avance, et elles doivent toutes «sortir» avant de revenir dans le jeu) ;
2► malgré cette prédestination, le personnage a quand même des possibilités de choix (le joueur choisit la carte qu'il joue dans la main dont il dispose à ce moment-à). On peut donc se retrouver à choisir entre garder une carte forte pour plus tard, au cas où, et la jouer maintenant pour être sûr de réussir l'action et faire en sorte qu'il y a ait un «plus tard».

bre 1183. Je me suis documenté un peu sur quelques trucs, mais je me suis surtout servi du bouquin de base et des suppléments.

►Le mot de la fin ?
Frédéric Bouteiller :Je trouve dommage la faible qualité des scénarios vendus en commerce. Mais après tout, ce style de jeu s'adresse certainement plus à des furieux qui ont envie de se créer leurs propres histoires dans l'Histoire.
Fr.-Xavier: Mon mot de la fin sera « regrets ».
Le regret que M+C ait été si vite décrié, principalement par des gens qui n'ont fait aucun effort pour lui laisser une chance, qui se sont arrêtés à des points de forme (le jeu avec les cartes) sans essayer d'en comprendre le fond (l'idée d'avoir une partie de son destin entre les mains, et de devoir faire le choix entre les réussites et les échecs connus d'avance).
Le regret que le jeu n'ait pas été un peu plus ouvert. L'ouverture à « l'autre camp », par le biais du supplément « Assassins »n'était en fait qu'une ouverture en miroir. Il manquait probablement la possibilité d'incarner d'autres types de personnages. Mais le jeu n'aurait plus été M+C. Peut-être aurait-il alors été « Outremer » ?
Le regret que le sous-titre du jeu ait pu être lu, quelque temps après la sortie du jeu, comme une prémonition de la mort de M+C : « Souviens-toi de la fin ».
Julien : Et bien, je ne peux qu'encourager tous ceux qui hésitent encore à essayer ce jeu (et essayer de se le procurer déjà, vu qu'il devient difficile à trouver). Dépaysement, action, fantastique, histoire et dilemmes moraux sont au rendez vous.

Merci à vous...



La Doctrine Cathare

Par M. Esnault
http://lescathares.free.fr/



Du XIe siècle au XIVe siècle, le Languedoc fut la terre d'élection de ce qu'on appelle aujourd'hui le catharisme, église hérétique strictement organisée avec une hiérarchie, une doctrine et des rites. La répression du mouvement au XIIe siècle a profondément marqué l'histoire du Languedoc qui devint, dès lors, commune avec celle du royaume de France. Même si les origines de cette religion se perdent dans un labyrinthe d'origines orientales, l'église cathare aura réussi, pendant 70 ans, à se structurer avant de disparaître sous les coups de l'Inquisition. Si les parfaits se recrutent le plus souvent dans le milieu de l'artisanat et du négoce textile, les réunions de prières ou de confessions publiques connaissent un grand succès. Les femmes ne sont pas exclues qui fondent de leur côté des communautés de parfaites. Et tout cela sous la protection de grands seigneurs tels Roger Trencavel vicomte de Béziers et Carcassonne, Raymond Roger, comte de Foix.

Les Sources de la Doctrine

▶Contre-Eglise organisee

Le catharisme, apparu au **XIe** siècle s'est rapidement répandu au **XIIIe**. Après avoir gagné les milieux populaires, il s'est rapidement étendu aux élites sociales, cadres de la société et noblesse. C'est un mouvement organisé. En **1167**, se tient un concile à **Saint-Félix-de-Lauragais** où aurait siégé **Nicétas**, évêque hérétique de Constantinople. Si en **1215** le **IVe** concile de **Latran** le condamne, on dénombre encore en **1250, 5** évêques cathares en France : Toulouse, Albi, Carcassonne, Agen et le Razès mais aussi 6 en Italie dont Florence et 6 en Orient.

▶une Heresie parmi dautres

Les origines du catharisme se perdent dans un labyrinthe d'influences orientales complexes et lointaines, qui se propagèrent aux XIe et XIIe et s'installèrent solidement en Languedoc en 1160. Si le catharisme a autant de secrets on le doit aux **parfaits** qui formaient le "clergé cathare" et protégeaient avec soin leurs documents. On constate plusieurs variantes de ce mouvement, en **Bulgarie**, en **Grèce**, en **Italie** en **Catalogne** mais aussi en **Rhénanie** où il ne dépasse pas le stade de l'implantation. C'est donc au sein du monde occidental et surtout autour des rivages **méditerranéens** que cette religion a connu une certaine vitalité.

▶L'Ideologie Cathares

Les cathares théorisent l'existence d'un principe "**mauvais**" à l'origine du monde matériel. Au Dieu bon qui règne sur le monde spirituel, s'oppose le monde matériel gouverné par Satan. **L'homme** n'est qu'un **esprit** enfermé dans la matière par la ruse du Malin. Les cathares veulent libérer l'homme de la matière et lui rendre sa pureté divine. Avec le "**consolament**", les cathares sont ramenés à la lumière.

▶une Heresie Explosive

C'est le rejet des principes chrétiens **(rachat du mal par l'envoi du Christ sur terre, rejet des sacrements)** qui amènera à sa condamnation. Pour les cathares le corps du Christ a été créé par le **Diable** et le clergé chrétien ne pratique qu'une catéchèse de peur sur l'idée que faute de pardon l'enfer est au bout de la vie. Le cathare est sûr de retrouver le monde du Bon s'il adhère à la foi cathare.

▶ L'origine du mot cathare

On donne traditionnellement deux origines à cette dénomination, l'une grecque **"katharos" signifiant "pur"** (catharsis=purification), une autre latine "cattus", le chat désignait de façon péjorative les hérétiques, adorateurs du chat. **Albigeois** est le nom qui les désigne au **départ,** leurs adeptes ayant trouvé refuge à Albi ou simplement parce qu'à **Albi** le peuple sauva quelques hérétiques du bûcher. Les catholiques et l'Inquisition utilisaient le terme générique d'hérétique (hérésie vient du grec hairesis= choix). Les cathares s'appelaient entre-eux apôtres, chrétiens ou chrétiennes et leurs fidèles les qualifiaient de "**bons-chrétiens**" ou de "**bons-hommes**" ou de "**bonnes-chrétiennes**" ou de "**bonnes-femmes**" (la religion cathare donnait un rôle identique à **la femme et à l'homme** pour l'exercice des prédications et l'accomplissement des rites). Ni les prêtres ni les religieux chrétiens n'utilisaient le terme "cathare".

La Doctrine

On définit les **cathares** comme des **chrétiens dualistes**. Ils n'avaient pas de lieu de culte, peu de sacrements et niaient **l'eucharistie**. On définit cette église hérétique comme un **christianisme médiéval** dans lequel, le clergé, les bons-hommes rejetaient **le Pape de Rome,** symbole du mal qui persécute et excommunie.

▶ L'Incarnation du Christ

L'essentiel de la différence avec les **catholiques** réside dans le refus de **l'incarnation du Christ**, de sa réalité charnelle, de sa passion et de sa résurrection en quelque sorte "matérielle". En essayant de traduire la relation concrète de ces événements par le concept de "bonne nouvelle", les cathares ne font que déplacer le problème sur le plan "symbolique". Si l'enseignement et les rites de l'église catholique reposent sur le **sacrifice rédempteur de Jésus**, les Cathares lisent autrement les écritures et pour eux le Christ est venu délivrer **un message**, offrir aux hommes la clef de leur salut. De nature divine il ne s'est pas incarné mais n'a pris que **l'apparence humaine**. Dieu n'aurait pas permis qu'il subît l'affreux supplice de la croix. Les tortionnaires du **Golgotha** n'ont crucifié qu'une ombre. Il n'y a donc pas eu rédemption mais appel. Jésus est venu tirer les âmes déchues de leur sommeil et leur proposer un modèle de vie. Il a attisé **les étincelles divines** enfouies dans le corps de chacun. La fin du monde ne sera pas catastrophique mais aura lieu progressivement avec le départ des âmes sauvées ; **Satan** restant seul dans son néant.

▶ Une reponse au probleme du Mal

Les **bons-hommes** cherchent à donner une réponse au problème majeur de la théologie chrétienne : l'existence du **mal**. Impossible pour eux de croire que le Dieu chrétien soit à l'origine du mal et ils refusent la solution catholique du libre arbitre, supposant une intention maligne de Dieu qui laisseraient ses créatu-



Bernard Délicieux, l'agitateur du Languedoc est l'un des plus acharnés opposants à l'inquisition. Les cathares ne craignent pas le bûcher et croient en la résurrection. L'esprit créé par le Dieu du bien, ne meurt pas et se réincarne. Les esprits vont de tunique en tunique jusqu'à en trouver une. Chaque âme peut connaître neuf corps. A la dernière incarnation (la neuvième) ou bien l'issue sera celle d'un bon chrétien avec passage au paradis ou bien chute en enfer.

res choisir entre **le bien et le mal**. Puisque Dieu est **parfait** et qu'il est le **créateur** de toute chose, comment a-t-il pu créer **le mal** ? Pour certains **dualistes dit mitigés**, le Dieu bon est supérieur au Dieu mauvais et le mal n'est que la création d'un ange rebelle, déchu, tombé du ciel, **Lucifer** (voir l'excellent livre de D'Ormesson, l'archange **Gabriel**). **Lucifer** est le seul auteur de la création du mal. Pour d'autres, les **dualistes absolus**, le bien et le mal sont sur **le même pied d'égalité** et c'est **la réalité** seulement qui est une création **satanique**. Les hommes qui peuplent la terre sont donc des **damnés** qui se reproduisent. Cette deuxième conception se retrouve chez **les cathares** qui dénonceront la procréation pour obtenir l'extinction du monde. Les cathares furent considérés comme des **manichéens** à cause de leur credo **dualiste**.

▶Le Salut

En persécutant et excommuniant, l'église catholique est **complice et productrice** de mal. La doctrine cathare est finalement plus optimiste que l'église romaine qui juge qu'un **enfer** éternel attend les pécheurs. L'église des bons-hommes croit au salut des âmes, assuré pour chacun, qui se purifie au fil de ses vies successives.

▶Dissidents plutot qu'Heretiques

Les cathares sont incontestablement des **chrétiens** mais des chrétiens **dissidents**, critiques. S'ils ne vénèrent pas **la croix**, s'ils prêchent, par l'exemple, la pratique des préceptes évangéliques, s'ils refusent des sacrements catholiques, les cathares reprennent des éléments de la théologie dominante et font constamment référence à des écritures reconnues par l'église romaine : les Évangiles. Les causes de leur persécution sont peut-être à rechercher ailleurs que dans leur **doctrine**.

Les Rituels

▶une Religion sans Eglise

Les **cathares** n'avaient pas de lieu de culte, peu de **sacrements** et niaient **l'eucharistie**. C'est un clergé itinérant qui délivre les sacrements et dévoile les textes, dans les maisons, les châteaux ou sur les places de village.

▶La Hierarchie Cathare

A la base, les simples **croyants**, rattachés au rite par le **"méliorament"** ne font pas partie de l'église mais doivent montrer du respect à l'égard des "**parfaits**" en les adorant, c'est à dire en faisant trois génuflexions en face d'eux pour recevoir en échange le baiser de bénédiction. Au dessus, les **novices** doivent s'habituer aux abstinences rituelles, puis **les prêtres**, d'anciens novices depuis au moins **un an** ayant reçu le **"consolament"** de l'évêque lors d'une cérémonie. Enfin au sommet, **les évêques**, un seul d'abord, celui d'Albi en 1167, puis quatre autres Toulouse, Agen et Carcassonne et le Razes.

▶Le Rite du Consolament

Les écrits donnent une image de la vie du simple croyant assez proche de celle d'un fidèle catholique. Incités à se conduire comme de bons chrétiens, les croyants **saluent** par une triple génuflexion, le meliorament et assistent aux prêches, voire aux cérémonies toujours **collectives**, comme le **"consolament"**. Le "**consolament**" est un véritable **baptême** délivré en **deux occasions**, soit lors d'ordination des nouveaux prêtres réservée aux novices, des hommes et des femmes, croyants depuis au moins un an, ou alors aux croyants qui le demandaient à l'article de la **mort**. Pendant une période probatoire fixée à un an, le novice pouvait ainsi s'entraîner aux abstinences rituelles assez rigoureuses. Concrètement le croyant se mettait à genoux, une main sur le livre des évangiles, faisait la promesse d'adhérer à la foi cathare en déclarant accepter la règle de l'abstinence. Il recevait ensuite d'un "parfait" la "consolation", une simple imposition des mains.

▶Les Abstinences Rituelles

Continents, abstinents, végétariens, non-violents, pauvres, entraînés à la parole publique, à la prédication, instruits des textes sacrés, les cathares parcourent les routes. Le **parfait** doit respecter l'abstinence, s'abstenir de tout rapport sexuel, de consommer de la viande, des œufs, du lait. Le poisson est curieusement autorisé. Il doit respecter trois carêmes de **quarante jours** chaque année avec certains jours un jeune renforcé n'autorisant que le **pain et l'eau**. Les parfaits doivent vivre à **deux** et **travailler**,

posséder leurs instruments de cuisson et les laver 5 fois. Il leur est interdit de prêter serment.

▶ La Metempsycose

Les cathares croient en la **métempsycose**, réincarnation de l'âme après la mort dans un corps humain ou celui d'un animal. Les hommes qui n'avaient pas été **consolés** voyaient donc leur âme errer, jusqu'à **9 fois**, d'être en être et se réincarner dans un autre homme, une femme ou un **animal** qu'il était donc interdit de tuer car pouvant abriter une âme. La fin du monde n'était pas catastrophique mais une extinction progressive, les **âmes sauvées** désertant la terre et **Satan** restant seul dans son néant.

▶ Les Prieres, le Notre-Pere

Encore prononcée en 1947 par une paysanne ariégeoise, c'est une prière assez longue commençant par : ***Père saint****, juste Dieu des Bons Esprits, toi qui ne te trompas jamais, qui jamais ne mentis, qui jamais n'erras, qui jamais ne doutas afin que nous ne mourrions pas dans le monde du dieu étranger (le malin) puisque nous ne sommes pas de son monde et qu'il n'est pas des nôtres, apprends-nous à connaître ce que tu connais et à aimer ce que tu aimes.*



Le miracle du feu. Même si les habits ne sont pas d'époque, on retiendra qu'un ouvrage offert par St Dominique aux albigeois résista à l'épreuve du feu. Le moment crucial pour un cathare est celui du "consolamentum" qui lui assure le salut éternel. Le rite était pratiqué par les parfaits sur les fidèles à l'article de la mort mais conscients. Le "consolamentum" remplaçait ainsi les sacrements catholiques. Les prêtres cathares se reconnaissaient aisément avec les cheveux longs et la barbe. Ils étaient vêtus de noir et portaient une sorte de toque ou de bonnet rond. La doctrine cathare aboutit à rejeter le système féodal, le paiement des impôts, la justice seigneuriale ou royale.

Évangiles (bonne nouvelle) : Ensemble des quatre livres, écrits du Nouveau Testament, où sont consignées la vie et les paroles de Jésus-Christ. Ils sont attribués à Matthieu, Marc, Luc et Jean. Leur rédaction se situe entre 70 et 80 pour les trois premiers et vers l'an 100 pour le quatrième.

Le Cadre et les Acteurs

▶ Le Regime feodal des Seigneurs

On ne peut comprendre le déroulement des événements si on ne connaît pas les mécanismes et les éléments fondamentaux des **XII-XIIIe**. Le système féodal définit des obligations de service et d'obéissance d'un **vassal** envers son **suzerain**. Les droits du seigneur sont de deux ordres, sur le sol et **banal,** sur les gens. La seigneurie se compose de **la réserve** que le seigneur exploite en gestion directe et des tenures concédées à des paysans, **les tenanciers**. Le droit banal est le pouvoir de lever l'impôt, la taille, de juger et de punir. Des liens **vassaliques** compliqués ne facilitent pas les choses car le sol d'une tenure peut dépendre d'un seigneur et le droit banal d'un autre. Les seigneurs construisent désormais leurs châteaux en pierre, alors que jusque l'an 1000, ils les construisaient en **bois**.

▶ L'Eglise

Encore un petit effort, cher lecteur, pour bien comprendre la mentalité d'un homme ou d'une femme vivant en ce début du **XIIIe**. L'église et la religion ont un rôle important. On a peine à se rendre compte aujourd'hui du poids qu'avait à l'époque **la papauté** en matière politique. La vie est rythmée par les fêtes religieuses et c'est le curé qui fait part aux habitants des décision de l'évêque mais aussi de celles du seigneur. L'acteur principal est donc **le Pape**. La papauté s'est dotée d'une doctrine, **la théocratie**, en vertu de laquelle elle estime détenir la souveraineté des **affaires temporelles**. La papauté peut ne pas exercer directement l'autorité politique, à condition que celui qui l'assume la reçoive de la papauté et soit contrôlée par elle. En ce début de XIIIe siècle les conditions politiques sont favorables au **Saint-Siège** qui contrôle la vie politique dans plusieurs états catholiques et se place désormais en suzerain naturel de tous les

pays catholiques. L'église peut compter sur **son clergé** mais aussi sur de nombreux **ordres religieux.**

▶Les Donnees Politiques

La tragédie cathare ne peut se réduire à son seul **aspect religieux**, il y a aussi le système féodal. Le comté de Toulouse, compte tenu de son importance, est au cœur des événements. Le **comte de Toulouse** qui est en plus duc de **Narbonne**, marquis de **Provence** est avant tout un vassal du roi de France, mais aussi du roi d'Angleterre, de celui d'Aragon et d'Allemagne car Arles fait partie du domaine impérial germanique.

▶Contre l'Eglise et les Seigneurs

Si l'hérésie cathare progresse aussi rapidement aux XI-XIIe siècle, on le doit principalement à un mouvement de révolte contre les avantages des **seigneurs** et du **clergé**. C'est donc, au départ, un sursaut contre une religion et une société dominante aux nombreux privilèges, qui sera le détonateur du mouvement. De plus, les châtelains devenus seigneurs tels ceux de **Termes** ou ceux de **Peyrepertuse** qui n'hésitent pas à utiliser la violence et la rapine pour s'approprier souvent illégalement les terres **des abbayes** exaspèrent.

▶Cathares contre feodalite

La hiérarchie sociale justifiée comme une création divine est perçue comme une in,justice, une création du mal et n'apparaît pas comme le reflet d'une volonté de Dieu. **La naissance**, donc le sang qui fonde la distinction sociale ne peut être qu'une **invention satanique**. Les cathares vont s'infiltrer dans ce mécontentement et condamneront le pilier de la féodalité qui est le serment fait par tout seigneur et son vassal.

▶Soutien des Seigneurs

Mais le catharisme, après un démarrage plutôt populaire va curieusement se développer auprès de la **noblesse** que les cathares vilipendent. En effet, les seigneurs ne sont pas fâchés de voir **les cathares** s'attaquer à l'église dont elle convoite les immense domaines. La noblesse va donc soutenir ouvertement ses sujets qui supportent, de moins en moins, l'impôt du clergé, **la dîme**.



Le futur Saint-Dominique parle aux Albigeois

Les Croisades Contre les Albigeois

Par M. Esnault
http://lescathares.free.fr/



Il faudra **50 ans** pour venir à bout de l'hérésie cathare. Tout commence en **1204** lorsque le pape **Innocent III** envoie trois légat prêcher contre les albigeois. Quatre ans plus tard l'assassinat de l'un d'eux déclenche la première croisade sous le commandement de Simon de Montfort. La guerre sainte va durer 20 ans. Mais si les citadelles tombent, l'hérésie n'est pas vaincue. En **1226** une seconde croisade commence avec à sa tête le roi de France en personne. Mais l'hérésie résiste et c'est l'inquisition qui prend les choses en main et est confiée aux **dominicains**. Les derniers albigeois tentent de résister dans des forteresses inaccessibles, Montségur, Puilaurens, Quéribus. La guerre albigeoise se termine en **1255** avec la prise de **Quéribus**, dernier bastion du catharisme.

La Premiere Croisade

▶ Les Debuts (1209-1213)

■Les Préambules

Deux points restent à éclaircir avant d'intervenir, la neutralisation du comte de Toulouse et l'accord de son suzerain, le roi de France **Philippe Auguste** (Auguste parce que né en août) déja excommunié. La neutralisation du comte de Toulouse est facile à obtenir avec sa mise en cause du comte dans le meurtre, le 14 janvier 1208 alors qu'il traversait le Rhône à St-Gilles, de **Pierre de Castelnau**, légat du pape depuis 1202 en remplacement du cistercien Raynier. Le nouveau légat qui le remplacera Arnaud Amaury ne tardera pas à devenir malheureusement célèbre. Mais le comte de Toulouse qui comprend l'imminence du danger s'empresse de faire amende honorable à **St-Gilles**, en s'humiliant dans une cérémonie de pénitence pour se racheter. Le 22 juin 1209, il se retrouve à jurer sur les évangiles et à se mettre au service des croisés dans le cadre de l'Ost, période de 40 jours qu'il doit à son suzerain. **Raymond VI** plaçait ainsi ses biens sous la protection du Pape. Après lui avoir fait miroiter les terres qu'il pourrait ainsi s'octroyer, le roi de France, mobilisé par ses démêlés avec les anglais, refuse tout net. Finalement devant l'insistance de bons nombre de grands vassaux tels le **duc de Bourgogne** ou le **comte de Nevers** qui le suppliaient de les laisser partir, il céda mais dès lors on n'obtint rien de plus de sa part.



Innocent III

~Chronologie~

▶*1209 début de la croisade*
- ◆***15 août**: prise de Carcassonne*
- ◆***fin novembre** : prise d'Alaric*

▶*1210*
- ◆***Mars** :Montlaur (N-E), habitants pendus Bram (Ouest de Carcassonne), supplice : on creva les yeux à un centaine de cathares*
- ◆***Avril** : Cabaret (Nord de Carcassonne) attaque Alaric (S-E de Carcassone) siège et prise du château*
- ◆***Mai** : échec de l'alliance Pierre II d'Aragon et les barons du comté de Carcassonne à Montréal*
- ◆***Juillet** :Minerve (N-E de Carcassonne 1er bûcher : 140 cathares brûlés*
- ◆***Aout-Nov**. : Puivert (S-O), Termes (S-E) siège et prise*

▶*1211*
- ◆ ***Mai** : Lavaur (entre Albi et Toulouse) 300 à 400 cathares brûlés*
- ◆***mai** : Les Cassès (S-O de Castelnaudary) 60 cathares brûlés.*
- ◆***juin** échec du siège de Toulouse*

▶*1217 : Prise de Montgaillard et soumission de Peyrepertuse*

■Le cadre féodal

La croisade contre l'hérésie cathare se fera donc dans le cadre féodal avec la bénédiction du roi de France, les seigneurs doivent donc y participer 40 jours selon le principe de **l'ost**. Un rassemblement important de seigneurs du Nord parlant la langue d'oïl incompréhensible pour les gens du Sud se forme ainsi à Lyon dans l'été 1209.

■Le paiement de la croisade

Le roi de France refuse de participer à la dépense, elles seront donc réglées par des contributions locales et en cas de refus par des pillages et des rapines.

■La première campagne

été-automne 1209

Le gros de l'armée part paisiblement de **Lyon**, soumet valence , traverse le Rhône à Beaucaire, évite Montpellier, fief de Pierre II d'Aragon, et file sur Béziers fief des **Trencavel**, comte de Carcassonne, ou ils arrivent, au cœur de l'été, le 21 juillet 1209. Raymond VI qui a rejoint les croisés va les guider et se monter fort utile sur les terres de non neveu qui n'avait de cesse de lui faire la guerre.

■Béziers refuse de livrer les hérétiques

A l'arrivée des troupes croisées, les habitants de Béziers sortent sur les remparts pour narguer les croisés. Arnaud Amaury, nouveau légat du pape juge qu'une démonstration de force est nécessaire. **L'évêque de Béziers** lui donne une liste de 223 hérétiques, mais la population refuse de livrer les hérétiques. L'évêque quitte la ville avec seulement quelques catholiques. Une bande de ribauds donne alors l'assaut et massacre es 20.000 personnes qui restent, catholiques compris, dans la ville qui sera totalement pillée et incendiée. Tuez-les tous aurait dit le prélat du pape **Arnaud Amaury**, Dieu reconnaîtra les siens.



Siège de Carcassonne

■Le siège de Carcassonne

1er août 1209

C'est devant le même ultimatum de livrer les hérétiques que le comte Trencavel quitte la ville de Carcassonne dont il est le seigneur. Malgré la résistance héroïque de ses habitants, la ville sera finalement prise et son comte jeté en prison d'où il mourra, 3 mois plus tard, en novembre.

■Simon de Monfort

Le légat, au nom du pape, et contre les règles féodales, sans consulter son suzerain, le roi de France dépossède **Trencavel** et attribue son fief à un vicomte peu connu, Simon de Montfort. C'est une **manœuvre subtile** car ce dernier n'a pas de lien direct de vassalité avec le roi de France contrairement à d'autres seigneurs plus puissants qui refuseront. Les forces dont dispose Montfort vont cependant se réduire en août car beaucoup de chevaliers qui ont terminé leur période d'ost de **40 jours** repartent dans leur fief.

■L'hommage des vassaux

Le nouveau suzerain doit maintenant recevoir l'hommage des vassaux. La plupart s'y refusent. Simon de Monfort lève alors un impôt pour remercier **Rome**, totalement illégal. Simon de Montfort va alors agir autour de Carcassonne comme un véritable soudard, les bûchers vont commencer.

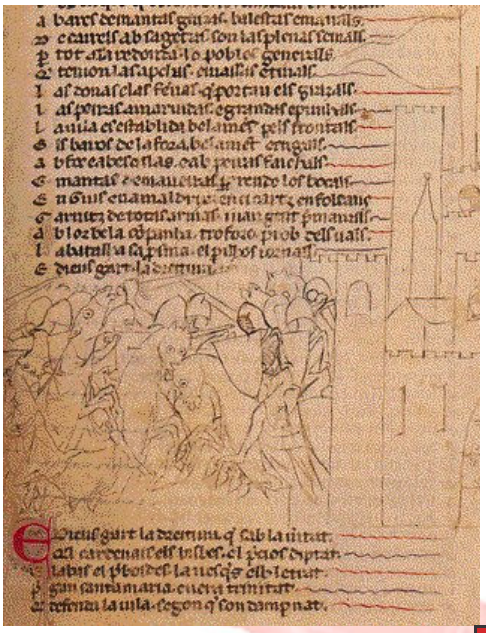
■Les bûchers commencent

A Cabaret, le seigneur qui était probablement cathare ne veut se soumettre, le premier bûcher commence.

■Les campagnes annuelles de Monfort

1210, 1211, 1212

Chaque année c'est le même processus, au milieu de l'été de nouveaux croisés venus du Nord arrivent, pour **la durée de l'ost**, attirés par des seigneuries à acquérir. Les campagnes de 1210 à 1212 sont



Simon de Montfort attaque Toulouse

des périodes d'une grande cruauté.

La bataille de Muret

1213

Muret est situé au sud de Toulouse. Le 30 août 1213, Le comte de Toulouse et le roi d'Aragon se lancent à l'assaut des troupes de Simon de Montfort. 20.000 hommes dont le roi d'Aragon, périront, la plupart noyés, sur les bords de la Garonne. L'écrasement des forces aragonaise et toulousaine ouvre désormais la voie à une domination sans limite de **Simon de Montfort**.



Simon de Montfort

▶Fin de la croisade
Succes, revoltes et revers
(1216-1225)

La mort d'Innocent III

Le 16 juillet 1216, le pape **Innocent III** meurt et **Honorius III** lui succède. A cette nouvelle, le comte de Toulouse débarque à Marseille et mène une attaque vigoureuse contre **Beaucaire** défendue par le frère de Simon de Monfort, **Gui**. Simon de Montfort arrivé pour le défendre est battu. Dépité il se retire à Nimes. L'accord du roi de France sera également acquis en avril 1216 à **Pont-de-l'Arche (Eure)**.

Toulouse se soulève

1216

Les toulousains vont profiter de cette retraite pour se révolter. Simon de Montfort accourt mais ses chevaliers sont chassés de la ville et **Raymond VI** fait une entrée triomphale dans sa ville le 13 septembre 1217. Simon qui n'abdique toujours pas met le siège devant la ville. Celui ci va durer plusieurs mois de 1217 à juin 1218. Finalement Simon de Montfort y trouvera la mort, à la suite d'un jet de pierre lancée d'un mangonneau le 25 juin 1218.

Amaury, le fils de Monfort, lui succède

Amaury de Montfort, qui succède à son père n'a ni le génie militaire ni le charisme de son père. Très vite le sort des armes va basculer en faveur des princes occitans. Amaury décide d'abandonner Toulouse et de s'engager pour un siège plus facile sur **Marmande** en 1219. C'est un massacre, comme à Béziers en 1209, 5000 habitants vont être massacrés avant que leur cité ne soit brûlée. Cet effroyable massacre finira par émouvoir le roi de France, son jeune fils Louis y ayant participé dans le cadre de l'ost. Désormais la chevalerie méridionale a acquis de l'expérience de ses défaites passées et des foyers de révolte vont s'allumer un peu partout. Amaury va connaître plusieurs revers à Bazièges et à **Castelnaudary en 1221**. C'est le début de la débâcle pour les croisés. En 1222, Amaury Montfort finit par céder à la couronne de France ses droits sur les conquêtes de son père.

Amaury quitte Carcassonne

Après la mort de Raymond VI en **1222**, son fils **Raymond VII** préfère accepter une trêve, que tout le monde souhaite, en janvier 1224. Amaury décide de rentrer en Île-de-France. Raymond Trencavel, fils de Raymond-Roger, peut alors

quitter Foix pour retrouver la ville de ses ancêtres. La première croisade vient de prendre fin.

■L'accord de Carcassonne, Fin de la première croisade

Signé le **14 janvier 1224**, entre **Raymond VII**, le comte de **Foix** et **Amaury**, il promet de rendre leurs héritages à tous les dépossédés s'ils jurent fidélité.

■L'hérésie toujours vivante

Mais l'hérésie demeure bien vivante et continue à être tolérée et parfois protégée par de nombreux seigneurs. En 1225, le concile de Bourges va déclarer Raymond VII de Toulouse ennemi du roi et de Toulouse et l'année suivante, le roi Louis VIII en personne, poussé par son épouse Blanche de Castille et le légat du pape se décidera à intervenir directement au Languedoc.

▶L'Achevement (1214-1215)

■Le remplacement d'Amaury

En janvier 1214, **Innocent III** nomme un nouveau légat, **Pierre de Bénévent**, en remplacement **d'Arnaud Amaury** qui s'est écarté des instructions pontificales. Il est muni des pleins pouvoirs mais il doit appliquer strictement les principes définis en **1209** et ne faire aucun tort à celui qui rejette spontanément la cause hérétique pour reprendre la religion catholique. De telles mesures ne vont pas dans le sens des intérêts de Simon de Montfort, obligé ainsi de rendre les terres aux hérétiques qui renient leur foi.

■Le serment de paix de Narbonne

En avril 1214, le nouveau légat obtient la soumission de Raymond VI.

■La réaction de Monfort

De Mai à Novembre 1214, Simon de Montfort va continuer ses chevauchées meurtrières en **Quercy** puis en **Agenais** et enfin dans le **Périgord**. Les ambitions des croisés s'opposent désormais ouvertement à celles du pape. En **janvier 1215,** un nouveau concile se réunit à Montpellier, mais curieusement au lieu de donner tort à Montfort, le réconforte dans son attitude. Entre temps, le pape reçoit **Raymond VI** et lui accorde l'absolution contre la remise de ses terres et de ses droits.

■Le concile de Latran

1215

Resté célèbre, **ce concile**, par l'obligation pour tout chrétien de **se confesser** au moins une fois par an et pour tout juif de porter des vêtements différents, se penche également sur l'hérésie cathare à la demande du comte de Toulouse qui veut annuler la confiscation de ses terres. La majorité des participants favorables à Simon de Montfort en décideront autrement, en acceptant le transfert des terres à Simon de Montfort et en le nommant **comte de Toulouse**. L'accord du roi de France sera également acquis en avril **1216** à Pont-de-l'Arche (Eure)

La Seconde Croisade

▶La Chevauchee de Louis VIII (1214-1215)

■Les préalables à une seconde croisade

Pour intervenir et conduire une croisade, **Louis VIII**, fils de Philippe Auguste, pose dès **1224** ses conditions au **Pape** et lui propose que toutes les terres confisquées aux cathares lui soit attribuées. Mais le Pape refuse. En janvier 1228, le roi de France décide de faire adopter par le parlement le principe d'une 2ème croisade pour condamner **Raymond VII** et obtenir ainsi, légalement, la cession de tous ses droits au profit du roi de France.

■1226, La chevauchée de Louis VIII

En **1226**, les cathares sont loin d'être affaiblis. A **Pieusse-en-Razes** se tient un nouveau concile cathare qui décide la création d'un **5ème** évêché cathare supplémentaire. A partir de mars 1226 , le roi de France, accompagné de ses vassaux, va multiplier les capitulations et ralliements. Avignon capitule d'abord, puis Nimes, Béziers, Castres, Carcassonne, Lavaur, Albi. Fatigué, Louis VIII meurt en novembre 1226, sur le chemin du retour, à Montpensier. **C'est Humbert de Beaujeu** qui va le remplacer sous la régente **Blanche de Castille**. Il a bien peu de moyens.

■La reprise des combats

Louis VIII mort, la régente n'a que peu de pouvoirs. La cathares se rebellent de nouveau, Raymond VII est alors une nouvelle fois excommunié. **Humbert de Beaujeu** réussit à maîtriser la situation avec son cortège habituel de destructions et de massacres.

■12 avril 1229, traité de Paris

Le traité de **Paris** cède au roi de France la moitié des états qui allaient en gros **d'Agen à Valence** (territoires actuels du Gard, de l'Hérault, de la Drôme, du Vaucluse, de l'Aude). Le comte de Toulouse ne conserve qu'une partie actuelle de la haute Garonne, de l'Aveyron, du Tarn et du Tarn-et-Garonne). Toutes ses terres reviendront naturellement au domaine royal à sa mort à la suite du mariage de sa fille **Jeanne-de-Toulouse** avec le **frère du roi, Alphonse de Poitiers**.

■La répression cathare transférée

Un premier texte parlementaire signé par **Louis VIII** en 1226 lui transfère la condamnation des hérétiques puis un second en 1229 va ordonner à tous les barons de purger les hérétiques, en s'appuyant sur les fonctionnaires de l'État. Si désormais ce sont **les fonctionnaires** qui sont impliqués dans la lutte anticathare, l'église n'entend pas rester inactive.

■Louis IX complète le traité

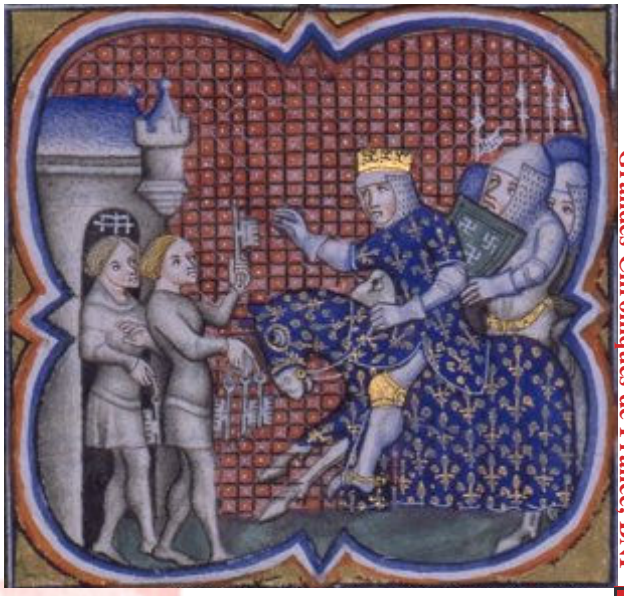
Le roi décide de renforcer l'appareil de répression anticathare par tout un **arsenal juridique**. Il va demander la collaboration de tous, les barons, les officiers, mais aussi tous les sujets de sa majesté, doivent s'employer avec le plus grand soin à purger la corruption de l'hérésie.

▶L'Inquisition et la fin des Cathares

(1229-1321)

■L'hérésie cathare et l'inquisition

C'est en avril **1233** que commence véritablement **L'Inquisition.** Le pape **Grégoire IX** qui a succédé à **Innocent III** décide de prendre les affaires en mains, sans avoir de comptes à rendre ni aux évêques ni au pouvoir civil. Il va s'appuyer sur les ordres religieux, **les dominicains et les franciscains.**



Grandes Chroniques de France, BNF

Louis VIII reçoit la soumission d'Avignon

Reddition sous forme d'hommage mais la ville dépendait du domaine impérial germanique.

Louis VIII ne put s'y installer et fit construire un forteresse à Villeneuve-les-Avignon (avec l'argent versé par Avignon vaincue).

■Les tribunaux de l'Inquisition

Le mot "**Inquisition**" vient du latin "inquirere" qui veut dire s'enquérir. Le **4ème concile de Latran** en avait fixé les règles, c'est à dire, la remise des hérétiques au pouvoir civil pour y être jugé. Mais la procédure est très expéditive, le tribunal annonce son arrivée dans la ville et interpelle sur dénonciation. Il suffit qu'un témoin ait vaguement vu ou entendu, on arrête immédiatement l'accusé qui n'a pas le droit d'être assisté d'un avocat. On recours à la torture pour les aveux, ingestion d'eau, pieds brûlés, torsion des membres. A la fin du procès, la sentence est rendue et le condamné est remis au pouvoir civil pour exécuter la condamnation, très souvent la peine perpétuelle de prison que l'on appelle **les Murs ou la "Mure"**. On exhume également des cadavre de suspect pour les brûler. **Le tribunal** est simplement composé d'un prêtre et de deux laïcs.

■La riposte

C'est dans ce climat que **Raymond II Trencavel** veut reprendre les terres confisquées à son père par Simon de Montfort. Bénéficiant du soutien de la population et après avoir levé en Catalogne une armée de faydits, il arrive à Carcassonne en septembre **1240,** mais échoue devant les armées royales. Il doit se réfugier en Espagne, c'en est véritablement fini des espoirs des cathares.

La tentative de reconquête

Entre **1233 et 1240**, les conflits se multiplient entre les inquisiteurs, les autorités et la population. **Raymond VII** est désormais prié en **1237** de se rendre en terre sainte, finalement il ne s'y rendra pas. Les populations des Corbières se soulèvent pendant l'été **1240** sous l'impulsion de **Raymond II Trencavel** secondé par **Olivier de Termes.** Raymond II met le siège devant Carcassonne, et finit par s'enfuir à l'arrivée d'une forte armée royale conduite par **Jean de Beaumont**.

La fin des cathares

Jean de Beaumont va alors se lancer à sa poursuite et reprendre toutes les Corbières qui s'étaient rebellées. La répression est féroce. Les habitants des châteaux qui résistent sont brûlés, ceux qui se rendent sont épargnés ou emprisonnés. Entre 1240 et 1255, tous les seigneurs vont livrer les uns après les autres leurs châteaux, **Montségur** en 1244, **Quéribus** en 1255, **Aguilar** en 1241, **Puilaurens** en 1245.

Les cathares deviennent croisés

Après leur soumission au roi de France, **Saint-Louis**, beaucoup de seigneurs essaieront de se racheter, à l'exemple, d'**Olivier de Termes**, en accompagnant le roi de France en Terre Sainte. En 1255, les derniers refuges cathares étant désormais livrés, il faudra cependant attendre encore **70 ans** avant de voir périr sur un bûcher le dernier cathare.



L'Inquisition viendra à bout de l'hérésie cathare et délivrera les terres saintes des infidèles.

*Si l'église a repris le contrôle spirituel du Midi, c'est la royauté française qui est la grande bénéficiaire de la croisade impulsée par **Blanche de Castille** et longue de près d'un siècle.*

Avec le rattachement à la couronne, et la stabilisation de frontière avec l'Espagne, c'est aussi tout le Languedoc qui a perdu son élite et son esprit de tolérance dans cette guerre sans merci.







Le Mythe Cathare

par J.F. Mangin
http://perso.wanadoo.fr/jean-francois.mangin/



■Les Origines du mythe

L'aventure des cathares a fait l'objet d'un véritable culte à partir du XIXe : l'essor du mouvement des nationalités a vu surgir le mythe d'un Midi médiéval égalitaire, tolérant, émancipateur et cultivé contre le féodalisme venu du nord.



L'auteur-historien romantique Napoléon Peyrat publie en 1870 son Histoire des Albigeois : il popularise entre autres le mythe de Montségur en écrivant des pages envoûtantes en utilisant les archives de l'Inquisition pour ressusciter les grands faits de cette résistance. Ses ouvrages dans lesquels "sa plume s'enflamme" trouvent encore aujourd'hui un large public, mais n'ont pas de réel fondement historique :

" Montségur est notre capitole sauvage ! Montségur est notre tabernacle aérien ! L'arche qui recueillit les débris de l'Aquitaine sur la mer de sang. Il est grand et saint, plein de mystères et de merveilles … ".

C'est ainsi à l'enthousiasme romantique de Peyrat que l'on doit l'invention de la plupart des mythes qui alimentent encore aujourd'hui l'imaginaire du catharisme.

■Les fausses idées

Le catharisme n'est pas une religion populaire ni majoritaire dans le Languedoc : il s'agit d'une hérésie savante, dont les subtilités dépassaient les paysans et travailleurs des villes.

L'idée que tout le Languedoc était soumis à l'hérésie est totalement fausse, mais présentait l'avantage :

- ◆d'exalter l'héroïsme des croisés et justifier leurs exactions,
- ◆de souligner le danger encouru par la chrétienté en dénonçant un peuple entier de fanatiques.

Il apparaît en effet dans les documents laissés par les procès d'Inquisition que le recrutement des cathares était très restreint : petits aristocrates, riches marchands, notaires, avocats, …

Le nombre de cathares dans le Languedoc peut être estimé entre 2 et 5% de la population.



La Citadelle De Montsegur

par J.F. Mangin
http://perso.wanadoo.fr/jean-francois.mangin/



La citadelle est depuis le début du XIIIe le véritable pôle du catharisme : la crainte que suscite la croisade de Simon de Montfort incite des hérétiques à se réfugier en ce lieu stratégique, puis la 2ème croisade de Louis VIII suivie par l'Inquisition gonflent encore le nombre de réfugiés qui fuient les villes et refusent ainsi leur soumission au roi de France.

Cette citadelle apparaît donc clairement comme le centre du refus de l'ordre royal et la décision de l'assiéger est prise en 1243 lors d'un concile : une immense armée royale se prépare en campant au pied de Montségur.

Dominant les alentours d'une centaine de mètres et hors de portée des catapultes, il faudra attendre 10 mois et une ascension nocturne par une voie difficile pour conquérir un 1er poste de guet, à partir duquel l'étau se resserrera jusqu'à la reddition du 16 mars 1244. Environ, 200 hérétiques refusant d'abjurer seront condamnés au bûcher.

Les ruines reçoivent chaque année quelques milliers de visiteurs : mais les pierres que l'on voit aujourd'hui n'ont rien de cathares ! Ce fait est connu des historiens depuis 1960 suite à des relevés archéologiques et à l'analyse des registres de l'Inquisition.



Montségur n'était à l'époque qu'un village fortifié comportant un modeste donjon dont il ne reste aucune trace visible : seules les terrasses des maisons et de la résidence seigneuriale de Raymond de Péreille ont été trouvées suite à des fouilles.

Les ruines actuelles sont l'oeuvre des vainqueurs du siège (fin du XIIIe) au prix de travaux considérables qui ont remodelé le sommet de la montagne en détruisant les dernières traces de l'occupation cathare.

Entretien avec Mathieu Gabella

par Laurent Ehrhardt
http://chrysopee.net



Mathieu Gabella, scénariste de la Chute, diptyque qui raconte la chute de Montségur, nous a accordé un sympathique entretien…



►Un grand merci de vous prêter au petit jeu de l'interview...
De rien, ça nous donne l'impression d'être des vedettes, c'est toujours très plaisant…

►Peux-tu en quelques mots nous dire qui tu es? (age, études, occupations, numéro de carte bleue, etc...)
Je suis Mathieu Gabella, le scénariste de La Chute. J'ai 28 ans, j'ai fait des études d'ingénieur, et, à la fin de ces études, j'ai décidé de faire complètement autre chose, raconter des histoires, parce qu'on me le proposait (cf plus bas l'histoire du projet), et que j'avais peur de passer à côté d'une vie plus exaltante que celle d'ingénieur. J'aime les histoires, sous forme de livres, de bds ou de films, j'ai une préférence pour le fantastique, mais je m'intéresse aussi à l'Histoire, aux sciences, à tout ce qui peut m'amener des idées, en fait, et j'aime mélanger tous ses ingrédients dans mes récits.

►Parmi les BD que tu as lu dans ta jeunesse, y en a-t-il une qui t'aie donné envie d'écrire ?
Non, je ne crois pas. L'idée d'écrire des histoires pour la bande dessinées ou d'autres supports ne m'est venue à l'esprit que quand Nicolas, le dessinateur de la Chute, m'a proposé de lui écrire un scénario. Mais, une fois cette étape passée, j'ai eu envie d'approcher certaines bds ou certains auteurs qui m'avaient marqué, notamment les Watchmen, d'Alan Moore, qui est pour moi le pilier, LA bd ultime, la perfection… Et une grande partie de son travail force mon admiration. D'autre part, j'ai lu pas mal de comics quand j'étais petit, ce qui m'avait préparé au boulot de Moore, et qui m'a aussi laissé une grosse envie de raconter des histoires de superhéros…

►Qu'est-ce qui te passionne dans ce métier?
La recherche d'idées, l'obligation de lire et de voir beaucoup de choses pour trouver l'inspiration, la collaboration avec les dessinateurs qui apportent leurs idées, et concrétisent le projet en dessinant, la satisfaction du travail accompli, du bouquin qui est imprimé, publié… Tout ça. Et puis aussi, bien sûr (il paraît que je suis un peu connu pour ça, et que c'est pas bien) l'idée qu'un jour peut-être, on peut avoir du succès…

►La Chute se propose de raconter l'histoire de Montségur, dernier espoir des Cathares. Comment est né ce projet?
A la fin de mes études, Nicolas Doray (alias Poulos), que je connaissais depuis un bout de temps (le collège) me dit qu'il veut devenir dessinateur

de BD, qu'il connaît un éditeur qui démarre et qui cherche de jeunes auteurs : c'est Olivier Petit, le patron de Petit-à-petit. Je venais de faire un voyage en pays cathare, j'avais vu les châteaux, je m'étais imprégné des paysages, de l'ambiance, j'avais découvert l'histoire passionnante et très riche du pays. Tout ça donnait un très beau sujet, souvent traité en bd paraît-il, mais moi, à part quelques histoires de trésors ésotériques, j'avais rien vu qui racontait vraiment ce qui s'était passé à cette époque-là. La proposition de Nicolas est tombée au bon moment, après, l'éditeur démarrant, il a fallu patienter, bosser sur des petits projets (les collectifs) pour se faire la main et gagner un peu d'argent, permettre à Nicolas de faire un premier album, attendre que les fonds soient réunis pour nous payer, et on a pus se lancer deux-trois ans après l'écriture du premier synopsis. Et voilà…



©Poulos / Petit à Petit

▶Ecrire l'histoire de la Chute de Montségur, c'est sans doute s'atteler à un gros travail de recherches… Quelles ont été tes principales sources documentaires?

Bien sûr, j'ai gardé des traces de mon voyage à Montségur : j'avais pris des notes, pour garder par écrit ce que nous expliquait le guide, qui connaissait bien l'histoire du pays, j'avais fait des photos, j'avais acheté des cartes postales pour bénéficier de points de vue inaccessibles aux photographes amateurs… C'est seulement quand Nicolas et moi avons eu l'idée d'en tirer une BD que j'ai vraiment commencé à lire des bouquins sur le sujet, et à questionner des spécialistes. J'ai donc acheté des livres de Michel Roquebert, Anne Brennon et Jean Duvernoy, qui sont les trois spécialistes les plus connus sur la question (je crois que les deux premiers s'intéressent surtout au catharisme, alors que le troisième est plus connu pour ses recherches sur l'inquisition et l'hérésie en général, à vérifier), et nous sommes entrés en contact avec le centre d'études cathares de Carcassonne, dans l'espoir de rencontrer des gens à même de nous aider, et un peu aussi pour obtenir une aide à la diffusion sur les sites concernés par le catharisme…

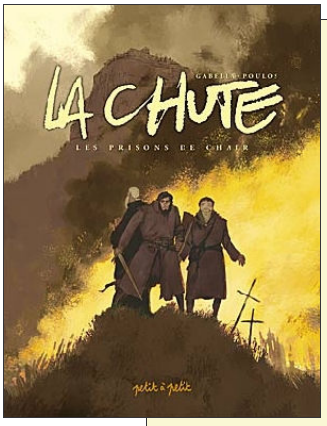
Les gens du centre nous ont mis en contact avec un ancien colonel de l'armée suisse, qui a étudié le siège des français, la logistique nécessaire, etc… ce qui nous a permis d'insérer quelques éléments qui colorent un peu la version des historiens (comme les absences prolongées du sénéchal de Carcassonne, qui selon lui avait autre chose à faire que de s'occuper de ce siège) ; nous avons aussi rencontré des gens qui s'étaient oc-



©Poulos / Petit à Petit

cupés des fouilles, le guide du site, bien sûr ; tous nous ont permis d'imaginer ce que le castrum avait pu être, même si les interprétations divergent un peu…
Pour finir, le synopsis et le découpage ont été lus par les gens du centre, qui nous ont dit, qu'à part, bien sûr, l'aspect fantastique de l'histoire, on avait pas dit trop de bêtises (voire aucune)…

►Peux-tu en quelques mots nous dire qui étaient les cathares et la raison pour laquelle leurs croyances semblaient inquiéter Rome?
Pour résumer, les cathares voulaient faire revivre l'Eglise originelle, celles des apôtres de Jésus après sa mort: d'où un mode de vie très simple, en communautés (mixtes en temps de guerre, comme à Montségur parce qu'ils y étaient forcés, séparées en temps de paix, dans des grandes maisons construites à cet effet), et où chacun avait un métier. De plus, les femmes étaient considérées comme l'égal des hommes. Le rang de parfaite (on pourrait dire « prêtresse » pour résumer) leur était accorder, elles pouvaient, comme les parfaits, « consoler », c'est-à-dire bénir par l'imposition des mains et faire entrer un croyant adulte et conscient de ses engagements dans le cercle plus restreint des parfaits (contrairement au baptême catholique qui est accordé à des enfants qui ne comprennent pas ce sacrement), ou le préparer à la mort (c'est le consolamentum des mourants, accordé aux croyants qui vont passer l'arme à gauche, et qui était le sacrement le plus courant). Aucun autre sacrement n'avait de valeur. Il y avait un certain nombre d'interdit, moraux (vol, mensonge, meutre…) et plus concrets (mariage, sexe, nourriture). Tout cela découle du dogme, bien sûr, très différent de celui de l'église catholique. Pour Rome, Dieu a tout créé. Pour les cathares, Dieu règne sur le monde des esprits, mais la Terre, la matière, tout cela a été créé par le Diable, lors de sa chute, quand il a été chassé par Dieu du Paradis. En gros…



Leur conception du monde est donc dualiste. Et le but du consolament était de purifier l'âme pour lui permettre, à la mort du corps, de retourner au paradis, au royaume des esprits. Sans ça, l'âme retournait dans un autre corps. Les cathares croyaient donc aussi à la réincarnation. Ça fait un paquet de différences avec les catholiques !
L'église voyait ça d'un très mauvais œil, bien sûr, car qui dit croyant dit influence sur le croyant, et l'église catholique, sur un plan politique, ne pouvait accepter de voir sa sphère d'influence se réduire comme peau de chagrin dans cette région… Mais la mort des hérétiques n'était pas un but en soi. Et sur le plan spirituel, Saint Dominique pensait qu'une guerre de religion devait se gagner surtout par la parole, et que le but était de sauver les âmes du plus grand nombre de personnes possible, donc d'obtenir une reconversion : il fallait avant tout convaincre. Mais si c'était impossible, il valait mieux tuer l'hérétique, afin d'éviter la

Plusieurs décennies de guerre ont laissé l'Occitanie exsangue et défigurée. L'Église veut en finir avec ceux qu'on appelle les « Cathares ». Il ne reste plus que Montségur comme dernier symbole de la résistance occitane, le dernier espoir des Cathares. Ils attendent la fin. Ils attendent LA CHUTE. Ceci est leur histoire...

Mirepoix, le chef militaire, Péreille, le seigneur, Marty, l'évêque cathare. Tous ont des doutes et des peurs à affronter, des choix à faire, des secrets à révéler. À l'approche de l'ennemi, les questions se bousculent : quel est ce livre qui permet à Marty de voir l'autre monde ? Est-ce pour lui que les catholiques sont venus ? Ou y a-t-il d'autres forces à l'oeuvre ? Et qui est cet inconnu qui a pu entrer dans leur forteresse malgré le siège...? Le jeune Esquieu sera peut-être le premier à entrevoir la vérité, alors que la fin s'annonce, irrémédiable, terrible. Il comprendra qu'une menace plane sur l'humanité depuis sa naissance, une menace que les Cathares avaient entrevue, une menace en forme de question. Et si Dieu n'était pas celui que l'on croit ?

►**Genre**:Histoire
►**Scénario**:Mathieu Gabella
►**Dessin**:Poulos
►**Editeur**:Petit à Petit
►**Année**:Mai 2004



©Poulos / Petit à Petit

corruption d'autres croyants…

►Suite au traité de Meaux par lequel le Comte de Toulouse se soumet au roi de France, le castrum de Montségur accueille en son sein la hiérarchie de l'Eglise Cathare du Razès, de l'Agenais et du Toulousain et de nombreux faydits, nobles dépossédés par la croisade contre les albigeois. Pour cela, il allait devenir le symbole de la résistance des cathares. Pourquoi ce siège a-t-il si profondément marqué les consciences ?

Justement, parce que des « autorités cathares » importantes et de nombreux parfaits (plus de deux cent), étaient enfermés dans la forteresse, et que leur perte pouvait être un coup très dur, voire fatal, porté à ce dogme. En plus, ces gens sont allés volontairement à la mort, en refusant de renoncer à leurs croyances. Certains civils se sont même fait consolés, c'est-à-dire qu'ils sont devenus parfaits, la veille, sachant que le lendemain, en tant que cathares ordonnés, ils seraient brûlés.



►Peux-t-on dire que d'une certaine manière, ils sont morts au nom de la liberté de penser, concept quelque peu étranger au moyen-âge ?

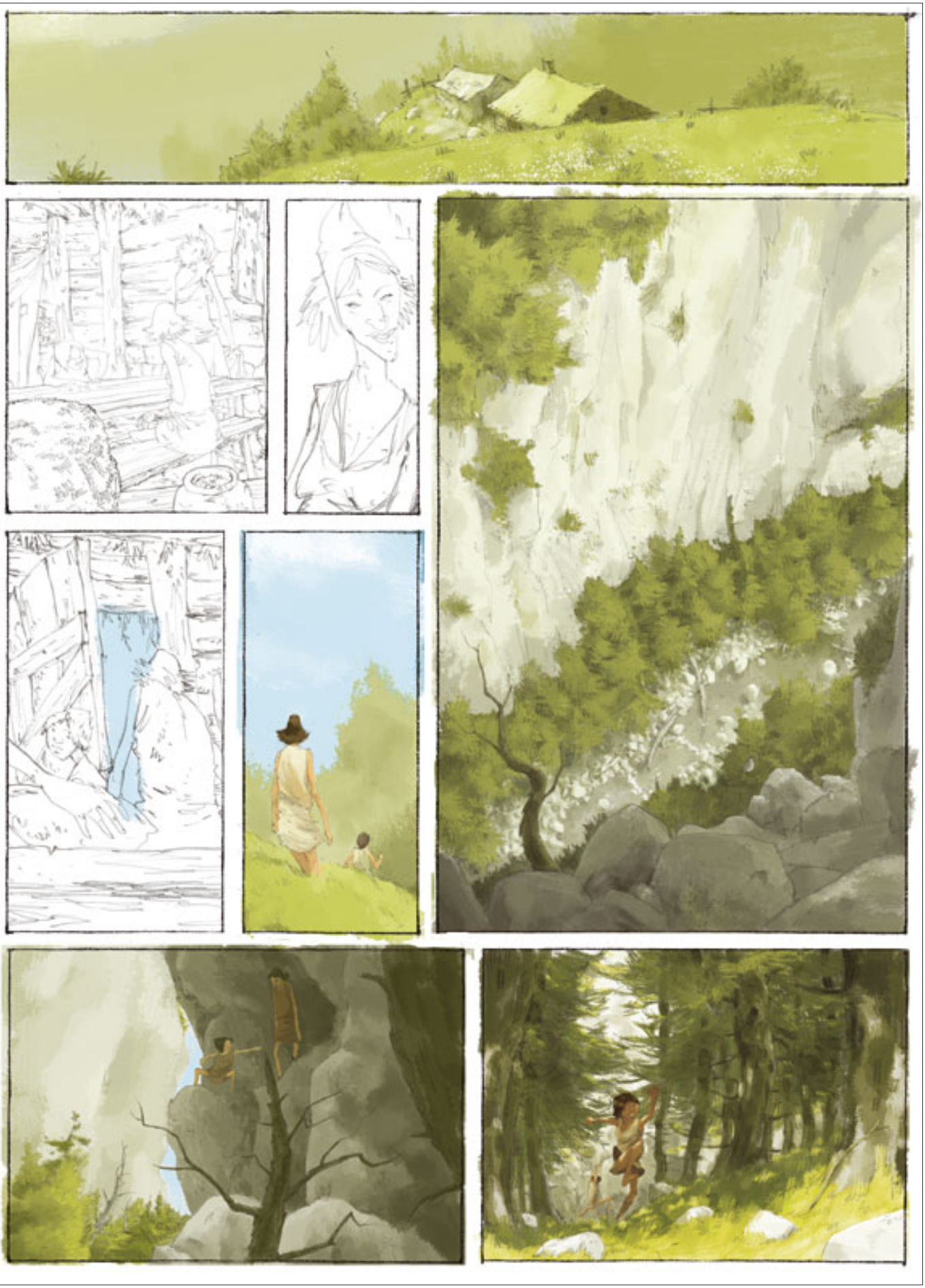
Je pense pas qu'ils soient morts pour dire « nous avons le droit de penser ce que nous voulons » mais bien parce qu'ils se disaient « c'est de cette manière-là qu'on ira au Paradis, alors tant pis si on nous force à mourir tout de suite, au moins on est sûr qu'on sera délivré, puisqu'on est mort en bon chrétien », bon chrétien selon leur conception de la chose, ça va de soi… Quant à la liberté de pensée, je ne sais pas si le concept était étranger au Moyen Age, je ne pense pas, j'ai quand même l'impression qu'il y a eu à chaque ère des intellectuels un peu libéraux qui critiquaient les modes de pensée de leur époque, mais en ce qui concerne ce sujet-là, je pense que l'idée n'a pas effleuré ces gens. Ils voulaient seulement respecter leur croyance jusqu'au bout, parce que c'est le salut de leur âme qui en dépendait.



►En 1242, des chevaliers sont envoyés en expédition punitive contre l'Inquisition stationnant à Avignonet en Lauragais. Cet événement a été le signal de l'insurrection du Comte de Toulouse contre le Roi de France. Allié à l'Angleterre et au comte de la Marche, ses armées furent défaites et le comte forcé de demander la paix. Qu'est-ce qui a poussé Raymond VII de Toulouse à se lancer dans une bataille à priori perdue d'avance ?

Il avait des alliés d'importance, comme tu viens de le souligner, et si l'attaque avait été bien coordonnée, il aurait pu submerger l'armée du roi de France. Mais le Comte de la Marche n'a pas voulu attendre. L'armée du Roi de France s'est donc préparée immédiatement, est allée l'affronter, et l'a vaincu. Et quand le roi d'Angleterre a débarqué, il a trouvé une armée en place, et déjà victorieuse. Je ne sais plus si il a perdu, ou s'il ne s'est même pas battu, mais le Comte de Toulouse s'est retrouvé isolé, ses propres l'ont en partie abandonné, et il a fini par s'avouer vaincu…

►Selon toi, pour quelle raison la religion cathare a eu tant d'impact auprès du peuple, détournant les fidèles de Rome?



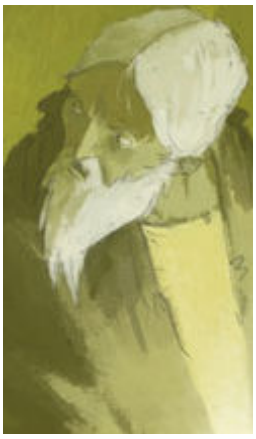
Parce que les cathares prêchaient un dogme plein de bon sens (« pourquoi idolâtrer la croix, c'est un instrument de torture sur lequel est mort notre sauveur ?», « pourquoi baptiser un enfant en bas âge, il n'est même pas conscient du choix qu'il fait ? »), et surtout vivaient de manière très simple, en expliquant que, comme les vrais Apôtres, ils devaient travailler, au contraire des ecclésiastiques catholiques, qui ne faisaient que prier, mais qui surtout, vivaient dans un luxe indécent pour un certain nombre d'entre eux. Ça plaisait forcément aux pauvres, comme aux seigneurs qui n'ai-

maient pas trop payer la dîme pour voir les évêques se vautrer dans le luxe avec leur argent…



►Comment as-tu crée la trame de cette série? L'idée du narrateur, spectateur de la tragédie, était-elle présente dès le début?

L'idée était de raconter ces évènements de la manière la plus réaliste et authentique qui soit, tout en se permettant de prendre des libertés avouées avec les zones d'ombre, et de créer une part d'imaginaire qui soit cohérente avec le dogme des cathares. S'il y a un objet qui attire les convoitises des un et des autres, qui fait intervenir d'étranges personnages, ce n'est donc pas le saint graal, mais quelque chose qui est en relation avec la conception dualiste de leur monde… J'ai donc eu l'idée de mettre deux histoires en parallèle : celle de Montségur, et une autre, qui a pour but d'éclairer ce qui se passe chez les cathares, dans le castrum…



L'idée du narrateur est venue avec l'envie de donner le rôle principal à un anti-héros, de faire parler celui qu'on entend pas souvent : le Diable. Mais en le montrant sous un jour plus favorable, et plus dramatique aussi…

►Comment organises-tu ton travail avec Poulos? Du synopsis à la planche finalisée, quelles sont les différentes étapes?

J'écris un synopsis très détaillé, dialogué, qui fait une trentaine de pages, comme une nouvelle, et qui permet au dessinateur (et à l'éditeur qui a le courage de le lire), en plus de connaître l'intrigue, d'être plongé dans l'ambiance, de ressentir les rebondissements, la progression de l'histoire comme le ressentira le lecteur de la Bd, de comprendre aussi à quoi l'histoire doit ressembler visuellement…

Ensuite je propose un découpage assez détaillé, avec des choix de plans pour certaines scènes (la majorité), sur lequel on retravaille, parce que le dessinateur doit pouvoir bénéficier d'une marge de manœuvre, ne pas se sentir trop dirigé, et me proposer aussi des trucs : mon découpage est pas ce qu'il y a de mieux ! Après j'aime bien passer par l'étape du storyboard, qui permet de bien définir ce que va donner la planche sans donner trop de boulot au dessinateur s'il y a des modifications à faire, et d'éviter les mauvaises surprises. L'idéal c'est de la faire d'un coup pour l'intégralité de la bd, mais les dessinateurs aiment pas trop, donc on le fait plutôt scène par scène. Par contre sur la Chute, on a storyboardé que la moitié des pages, faute de temps pour le reste.

Ensuite le dessinateur me montre chaque étape : crayonné, encrage s'il y en a, et couleur… L'éditeur intervient aussi s'il y a lieu, on préfère qu'il fasse ses remarques avant la fin, sinon c'est chiant de modifier un truc fini, c'est beaucoup plus de boulot…

►Plusieurs projets de couverture avaient été proposés. Pourquoi avoir retenu celui ci plutôt qu'un des autres?

Trois projets avaient les faveurs du public, mais aucun ne se détachait vraiment des deux autres, ils étaient choisis par à peu près autant de monde. On a fini par se dire : on va faire la couv qu'on veut, mais l'éditeur a respecté quand même un certain nombre d'engagements : il a notamment envoyé des bds. Pour la couv, moi et Nicolas voulions celle où l'on voit le pog de Montségur couvert de neige, car elle était représentative de l'état d'esprit dans lequel on avait fait la BD : une histoire triste, et ample… L'éditeur voulait une couverture plus accrocheuse : celle avec les flammes, notamment. On a fini par faire un compromis : des flammes, des personnages pour voir à quelle époque on se situe, et Montségur… Mais on en est pas trop content : on trouve ça un peu voyeuriste et amateur en même temps…

►En tant que scénariste, que représentent pour toi les séances de dédicaces?



Je sais que je n'intéresse pas trop les gens, c'est surtout un dessin qu'ils veulent, mais j'y vais en support pour Nicolas qui se tape ça tout seul la plupart du temps, et pour qui c'est assez pénible : le contact avec les gens ne lui déplaît pas, mais ce sont des week ends de foutus, il faut bien le dire.
Après, voir son public et lui demander ce qui lui a plu, ce qu'il a compris ou pas, c'est très intéressant pour moi, c'est pour ça que ça ne me déplaît pas d'y aller de temps en temps.

►Quels sont tes projets présents et à venir ?
J'ai plusieurs BDs en cours de finition chez Petit-à-petit: un one shot qui s'appelle les Mesures du Temps avec Anthony Audibert, un premier tome d'une série historico-fantastique s'intitulant Northmen avec Emmanuel Murzeau, le premier tome d'une adaptation de la Guerre des Boutons avec Valérie Vernay, tout ça chez Petit-à-petit.
Idem, j'ai un premier tome de série qui se termine chez Delcourt, un projet qui s'intitule Idoles, avec Mathieu Ménage. C'est une série de science fiction, une variation sur le thème des super héros. Et j'ai deux autres projets en cours de recherche d'éditeurs qui devraient se concrétiser bientôt : les contacts sont prometteurs.
Et donc, je ne bosse qu'avec des jeunes dessinateurs qui débutent, comme moi…

►Quels sont tes trois derniers coups de cœur tous genre confondus (BD, cinéma ou roman) ?
Dur ! Ça fait longtemps que j'ai rien vu ou lu qui m'ait vraiment marqué. Je suis assez bon public, mais je suis rarement ultra satisfait de ce que je lis. J'ai été très attiré par Starlight, chez Delcourt, que je n'ai pas lu mais dont j'aime beaucoup l'univers visuel. Si je devais remonter plus loin, alors mes vrais coups de cœur sont les BDs d'Alan Moore, les plus récentes, comme la Ligue ou Top ten, et bien sûr, encore plus vieux, le livre qui est pour moi une véritable bible : Watchmen. En cinéma et littérature générale, pareil, ça va pas être très récent, donc…

►Pour finir et afin de mieux te connaître, voici le traditionnel portrait chinois à la sauce Chrysopéenne

Si tu étais…

- **une créature mythologique** : un loup garou. Ça ne fait pas partie des créatures de la « mythologie antique » à proprement parler, mais c'est la bête fantastique qui me fascine le plus…
- **un personnage biblique** : La croix. Parce qu'aujourd'hui, tout le monde s'agenouille devant.
- **un personnage de roman** : Jean Baptiste Adamsberg (héros de Fred Vargas), qui démêle les affaires policières en se laissant porter par son imagination… ou un héros de Tolkien, (tiens, original) parce que la Nouvelle Zélande, c'est quand même super beau.
- **un personnage historique**: un médecin de la renaissance, style Ambroise Paré ou Andrea Vesale, parce qu'ils ont voyagé, vécu et vu plein de choses, et en ont compris et découvert plein d'autres…
- **un personnage de BD** : V, le héros d'Alan Moore, parce que c'est la classe.
- **un personnage de théâtre** : ben justement, V…
- **une œuvre humaine** : au choix : le temple d'Abou Simbel ou la capote géante qui a recouvert l'Obelisque de Louxor, place de la Concorde. J'aime l'architecture égyptienne.



Retrouvez le découpage les coulisses et le synopsis de l'album tome 1 sur le site des Sentiers de l'Imaginaire…

http://chrysopee.net

Entretien avec Philippe Jarbinet

par Laurent Ehrhardt

http://chrysopee.net



Philippe Jarbinet scénariste et dessinateur de Mémoire de Cendres et Sam Bracken nous a accordé un sympathique et riche entretien…

►Puis-je vous tutoyer (je n'ai jamais été très fort avec les «vous » mais en cas d'objection, je ferais un gros effort sur moi-même !)

Rép. : A l'origine, seul le roi des Belges avait le privilège de me tutoyer. J'ai depuis étendu ce droit à l'humanité tout entière. Je suis plutôt contre les privilèges, même si j'estime que le savoir-vivre a sa place au sein d'une société qui essaye de cohabiter sereinement. Donc, pas de gros effort en vue pour toi….

►D'où vous vient ta passion de la BD ? Quels sont tes auteurs favoris ?

Rép. : J'ai commencé à lire Bob Morane à l'âge de 7 ans. Ensuite, grâce à mon grand-père qui était prof de français, de latin et de grec, j'ai été submergé de bouquins dont la plupart tournait autour de l'histoire de France (ma famille paternelle est extrêmement francophile !) : j'ai donc « étudié » Napoléon en images, De Gaulle en images, Vercingétorix en images, le baptême de Clovis en images, la Révolution en image, etc. J'ai aussi reçu en cadeau l'histoire de France en bande dessinée Larousse (8 volumes, je crois). Il y avait du Manara là-dedans et j'ai adoré. J'ai commencé à recopier pour finir par le dépasser (non, pas jusque là …).

Par ailleurs, il faut savoir que je dessinais tout le temps. Mes cahiers étaient remplis de dessins, c'était compulsif, surtout dans les matières que je détestais. C'est ce qui explique que mes cahiers de maths et de chimie étaient plutôt des fresques sans fin que des supports au développement de l'esprit logique. Je l'ai payé à maintes reprises.



Anecdote : à force de me faire saquer pour cause de crobards dans les marges de mes cahiers, j'avais pris l'habitude de dessiner en ayant l'air de faire quelque chose de sérieux (comme réfléchir à un problème de robinets, par ex.). Mes stratégies étaient au point. Le corps professoral qui tentait désespérément de refréner ma passion picturale n'a pas réussi dans sa mission. A la fin de mes études secondaires (que j'ai bien terminées), j'ai eu un prof d'espagnol au maintien plutôt rigoriste, l'air docte et sévère. Je me suis dit qu'avec celui-là, le combat serait rude. Il n'allait rien me passer. J'ai donc occulté mes dessins pendant toute l'année. Il ne les a jamais vus. Quatre ans plus tard, j'ai appris que ce prof - il s'appelait Maurice Maréchal - était en réalité l'auteur de Prudence Petitpas, publié dans les années 50. Aujourd'hui, nous sommes amis et c'est quelqu'un que je respecte beaucoup, ne serait-ce que par sa gentillesse et l'absence chez lui de toute fatuité.

J'ai aussi dévoré Spirou et Tintin, puis Pilote et à Suivre quand j'ai été en âge de comprendre ce qu'on y racontait. J'y ai découvert tous les auteurs que j'aime encore aujourd'hui : Hermann, Manara, Pratt, Marc Hardy, Greg, Gi-

raud, Charlier, F'murr, Bourgeon, Auclair, Tardi, Brétécher, Gotlib, etc. Il y en tellement que je ne saurais pas les citer tous.
Aujourd'hui, j'aime beaucoup les scénarios de Sfar, le dessin d'Emmanuel Guibert, celui d'Emmanuel Lepage, de Gibrat, … J'adore aussi Hyppolite. Je ratisse large parce que c'est le seul moyen d'être heureux dans ses choix.
En termes de richesse de propos, mon préféré est sans conteste François Bourgeon dont les histoires reposaient sur des scénarios très solides, sur une doc et des dialogues imparables, inégalés à ce jour selon moi. Du roman intelligent en BD.
Pour la vigueur du dessin, Hermann est celui que je préfère. J'aime beaucoup Giraud mais c'est trop parfait. Affectivement, je suis beaucoup plus touché par l'aspect « brut de décoffrage » qu'on trouve dans le dessin d'Hermann. Ce type n'a peur de rien devant une case, même si comme tous les types intelligents, il doute. Ca m'a toujours aidé de voir son travail.
Ceci dit, j'ai aussi une vénération pour le dessin de Boucq dont je pense qu'il sait TOUT dessiner. J'arrête là parce que je n'en finirais jamais de remercier tous ces auteurs qui m'ont fait aimer ce boulot.

►Et plus récemment, quels sont tes trois derniers coups de cœur BD ?
Rép. : Question douloureuse. Je n'ai pas lu grand'chose depuis des mois, tellement j'ai travaillé sur le tome 2 de Sam Bracken. Je vais y réfléchir.

►Comment es-tu devenu auteur de BD ?
Rép. : En mangeant de la vache enragée pendant plusieurs années. En sortant de mes études, je n'étais pas au point. J'ai dû travailler encore et encore. Je suis aussi devenu prof de dessin et de croquis de nu. Ca m'a aidé énormément. Je le suis encore, depuis quinze ans, et j'aime ça. C'est très utile pour dessiner juste. Ma femme m'a aidé à tenir le coup quand c'était vraiment dur financièrement. Maintenant, ça va bien.
Je préfère nettement mon dessin de croquis que mon dessin à l'encre, que j'ai du mal à délier comme je le voudrais. Je me prépare à réaliser un album en couleurs directes sur base de mon dessin spontané. On verra ce que cela donnera. J'ai bon espoir quant au résultat. De toute façon, si on n'évolue pas, on meurt d'ennui.

►On attend le résultat avec impatience ! Pour quand est prévue la sortie ?
Rép. : Aucune idée. Je suis en train de dessiner le tome 3 de Sam Bracken. Je ferai peut-être le Mémoire de Cendres juste après. Le problème est aussi technique. Le papier que la plupart des auteurs belges utilisent a disparu. Il faut se rabattre sur d'autres marques, faire des essais, mais ce n'est pas la joie, surtout pour un dessin à l'encre. Pour la mise en couleurs directes, je dois encore essayer des papiers qu'on ne trouve qu'en Allemagne. Comme tu le vois, la mise en couleurs numériques ne comporte pas tous ces inconvénients. Par contre, elle est ennuyeuse à faire, sauf quand on se met au défi de réaliser un truc vraiment difficile. Malheureusement, ça prend beaucoup de temps et c'est nerveusement épuisant.

►Peux-tu nous en dire un peu plus sur Sandy Eastern, ta première BD, parue en 1992 chez Blanco ?
La collaboration avec Franz s'est assez mal passée sur le long terme. J'avais été reçu chez lui en Espagne et c'est un très bon souvenir. On dessinait la journée, il m'apprenait des tas de choses. Le soir, c'était resto et plaisirs. Par la suite, j'ai éprouvé des difficultés à me plier à ses scénarii. Quand je lui en ai parlé, il s'est fâché tout rouge. J'étais qui, moi, pour venir contester ceci ou cela ? J'ai serré les dents. Franz s'est retiré du projet Sandy Eastern et Guy Leblanc m'a demandé si je voulais continuer seul, ce que j'ai accepté. J'ai un peu battu la campagne pour continuer l'embryon de synopsis que Franz avait réalisé. J'ai contacté un ami scénariste qui m'a filé un coup de main pour certaines parties du tome 3. En définitive, les éditions Blanco sont tombées en faillite trois semaines avant d'imprimer l'album, qui est terminé dans mes cartons depuis treize ans.
C'est là que j'ai compris que pour se « marier » à un scénariste, il faut vraiment être complémentaire. Je me suis donc attelé à bosser sur l'art du scénario, très sérieusement. J'ai étudié tout ce qui s'est dit sur le sujet, j'ai fait des essais de structures, j'ai beaucoup appris en deux ou trois ans. La première mouture de « Mémoire de Cendres », les dix tomes pré-écrits, souffrent un peu au



niveau de la structure mais sont riches d'une liberté que je me suis octroyée. Je ne me suis pas trahi en réalisant cette série.
Tout ce parcours vient de mes emmerdes avec Sandy Eastern.

►En 1995, tu te lances en solo dans l'élaboration d'une grande fresque historique, Mémoire de Cendres… Comment est né ce projet ?
Rép. : J'avais envie de réaliser une histoire médiévale avec une héroïne. Ca me bottait vraiment, comme on dit. Moi qui ne suis pas croyant, je me suis intéressé à cette religion qu'on a détruite pour cause d'hétérodoxie. Etant viscéralement libre, j'ai été choqué par l'attitude de l'Eglise du 13ème siècle. J'avais envie de rendre justice à tous ces gens innocents qui ont été brûlés pour leurs opinions religieuses. En plus, j'adore le Languedoc.
Héléna fait vraiment partie de moi. C'est mon double féminin. C'est rare, je crois, que les auteurs s'identifient vraiment à leurs personnages. J'ai quatre filles : trois de chair, Romane, Estelle et Lou ainsi qu'une de papier : Héléna. Ceci dit, ma sœur vient d'appeler sa fille Héléna. Ca devient une histoire de famille.
Je suis en train d'écrire le tome 10 de cette série qui devrait, je l'ai évoqué, être réalisé en couleurs directes.



►Combien de cycle sont-ils prévu pour cette série historique?
Rép. : Normalement, la série devait compter 10 tomes. Héléna étant née en 1208, elle a 36 ans en 1244, date de la chute de Montségur. Le tome 10 devant à l'origine traiter de cet événement, dernier opus de l'histoire cathare occitane, « Mémoire de Cendres » devait aussi se terminer. Or, je n'avais pas pensé au départ développer le personnage de son fils Sanche. C'est pour lui que j'ai fait naître Leila. Me voici donc au pied du mur : vais-je ou non la continuer ? Il y a deux ans, j'aurais probablement mis fin à la série, non parce que j'avais tout dit, mais par lassitude de travailler sur l'époque médiévale. C'est pour cette raison que j'ai fait « Sam Bracken », pour changer totalement d'univers. Maintenant, l'envie de me replonger dans le Moyen-Age me revient. Comme ce serait en couleurs directes, le challenge serait présent, ce qui est important pour moi. A chaque album, j'ai tenté d'améliorer quelque chose dans mon travail. A me relire, je vois bien des défauts mais aussi des progrès. C'est ce qui me fait avancer.
En ce qui concerne l'arrêt de la série, ce dernier était subordonné à la fin du catharisme en Occitanie. Or, depuis dix ans, je me suis énormément documenté sur l'occident médiéval. J'ai envie de poursuivre l'aventure, que ce soit avec Héléna ou Sanche, dans le cadre du catharisme ou pas. Et puis, il y aussi Leila qui est devenue pour moi un personnage attachant et fort.
Le lecteur ne comprend parfois pas pourquoi l'auteur ne « tue » pas son personnage au bout d'un certain nombre d'albums. Cela lui permettrait de clôturer sa collection et de la ranger proprement dans sa bibliothèque. Le problème pour un auteur, c'est que s'il a été honnête avec lui-même et qu'il a eu les mains libres – ce qui est mon cas – son personnage principal lui est très proche. Héléna, même si elle est une femme, est proche de moi, même si elle est différente.
Comment dire ? Je me suis attaché à elle. Dans mon esprit, elle est devenue une amie, quelqu'un que j'aime et que j'admire. Sans rire, elle fait partie de mon cercle rapproché d'amis. Dit comme ça, on se demande si je ne suis pas légèrement schizophrène, je sais.
Je devrais peut-être faire une thérapie mais

c'est la vérité. Je tiens à elle. Je suis son père car sans moi, elle n'aurait pas existé, même en tant qu'héroïne de papier. Et ce que je sais d'elle est bien plus vaste que ce que mon misérable talent me permet de mettre sur le papier. La faire disparaître de mes livres ne serait qu'un épisode éditorial pour le lecteur. Pour moi, ce serait l'assassinat d'un alter ego intérieur. Comment accepter que des personnages que JE dessine puisse la faire disparaître AVEC MON assentiment, sans que je fasse rien pour l'aider. Quel père serais-je dans ce cas ?
Je préfère vraiment la laisser vivre sa vie sans moi que d'en arriver là.
Le tome 10 devra, pour me satisfaire, tenir compte de cette affection que j'ai pour elle.

►Parmi les différentes religions réduites au silence par l'Eglise de Rome, pourquoi avoir choisi les Cathares ?
Rép. : Parce qu'ils sont les seuls à avoir mis le boxon dans le clergé romain. Il faut se rappeler que le catharisme occitan a été importé de Bosnie, en provenance d'Orient. La Lombardie était très cathare. Ils ont inquiété Rome au point que le pape Innocent III a saisi le prétexte de l'assassinat en 1208 de son légat, Pierre de Castelnau, pour mettre sur pied la première croisade dirigée contre des chrétiens. Pour appâter les seigneurs du Nord, il leur a promis des terres et des protections juridiques durant leur « quarantaine ». Ce faisant, il a clairement montré son impuissance à agir sans le roi de France, qui pourtant n'a pas participé à la croisade, se contentant d'observer comment les choses allaient tourner. Et elles ont fini par tourner à son avantage puisque 30 ans plus tard, la couronne de France faisait main basse sur les terres des comtes de Toulouse et de Foix, repoussant les limites du royaume aux frontières de l'Aragon, situé de l'autre côté des Pyrénées. Une bonne affaire en somme, réalisée sur le dos des cathares dont le seul crime était de contester l'interprétation faite par l'église romaine du Nouveau Testament. Rome n'a gagné la partie qu'en créant l'Inquisition, ce qui lui retombe sur le coin de la figure aujourd'hui. Elle a beau demander pardon pour ses crimes, elle ne peut cacher qu'ils ont été commis au nom de dogmes qui sont toujours en vigueur aujourd'hui. Fondamentalement, l'église catholique n'est qu'une secte qui a « réussi ». Au troisième siècle de notre ère, on n'aurait pas misé beaucoup sur ses chances de survie. Mais l'Empire Romain est tombé en 476, laissant le champ libre aux peuplades barbares du Nord. Clovis était l'un d'eux et il a eu l'idée de s'associer à l'Eglise pour asseoir sa domination. La suite est connue. Alors, imagine, une hérésie chrétienne sur les terres de l'église catholique, ça faisait désordre.

►As-tu fait de longues recherches avant d'élaborer la trame de la série pour en apprendre un peu plus sur les Bons Hommes ? Quelles furent tes sources documentaires ?
Rép : J'ai beaucoup lu certains auteurs dont le sérieux était difficile à mettre en doute : Anne Brenon, Michel Roquebert, Jean Duvernoy et Emmanuel Le Roy Ladurie. J'en ai lu certains autres du bout des lèvres, tant la littérature « cathare » recèle de bouquins fantaisistes et fumeux. Les cathares ne sont pas ces gardiens du Graal qu'on a décrits. Ce ne sont pas des héritiers de Manès le Perse, bien que certains aspects de leurs pratiques religieuses aient une teinte manichéenne. Lis le livre d'Anne Brenon sur les hérésies méridionales ou sur les femmes cathares : tu en apprendras assez pour te faire une idée assez juste des cathares. Il y a plus d'humanité dans ses livres que dans la plupart des autres.

►Du scénario à la planche finalisée, du synopsis à la mise en couleur, comment organises-tu ton travail sur un album ?
Rép. : J'écris d'abord un synopsis assez léger sur ce que je veux dire. Ca doit être clair dans ma tête. Ensuite, j'épingle une grande feuille au mur et je retravaille le synopsis pour en faire un scénario. La structure est très importante pour moi. Jamais je ne me lancerais dans un album sans connaître le contenu de la dernière case. Je me suis toujours interdit de commencer à dessiner sans tout savoir de mon histoire. Ceux qui réussissent à faire cela doivent être des génies. Moi, je me contente d'utiliser ce que j'ai comme neurones.
Un scénario est comme un entonnoir : il y a mille entrées possibles mais il n'y a qu'une seule sortie qui réponde à votre proposition personnelle de départ. C'est pour cela que, selon moi, il est impossible d'écrire un scénario sans connaître cette sortie. Et cette sortie ne pourra être atteinte que si les chemins qu'on a parcourus pour y arriver sont logiques. Ces derniers peuvent être sinueux à loisir mais ils doivent être logiques au regard du récit. Les ruisseaux ont beau faire tous les détours possibles, l'eau finit quand même par atteindre la mer. Quand on écrit à l'aveuglette, le champ des possibles augmente sans cesse. Il s'ensuit au bout d'un moment un sentiment de vertige. Où est-ce que je vais ? A ce moment-là, bien souvent, le stylo finit couché sur la feuille. Par contre, cette méthode est parfaite si on a du style et de la place. Louis-Ferdinand Céline écrivait avec du style et

rien que du style. C'est un enchantement à lire. Malheureusement, il est absolument impossible de traduire « Voyage au bout de la nuit » en bande dessinée.

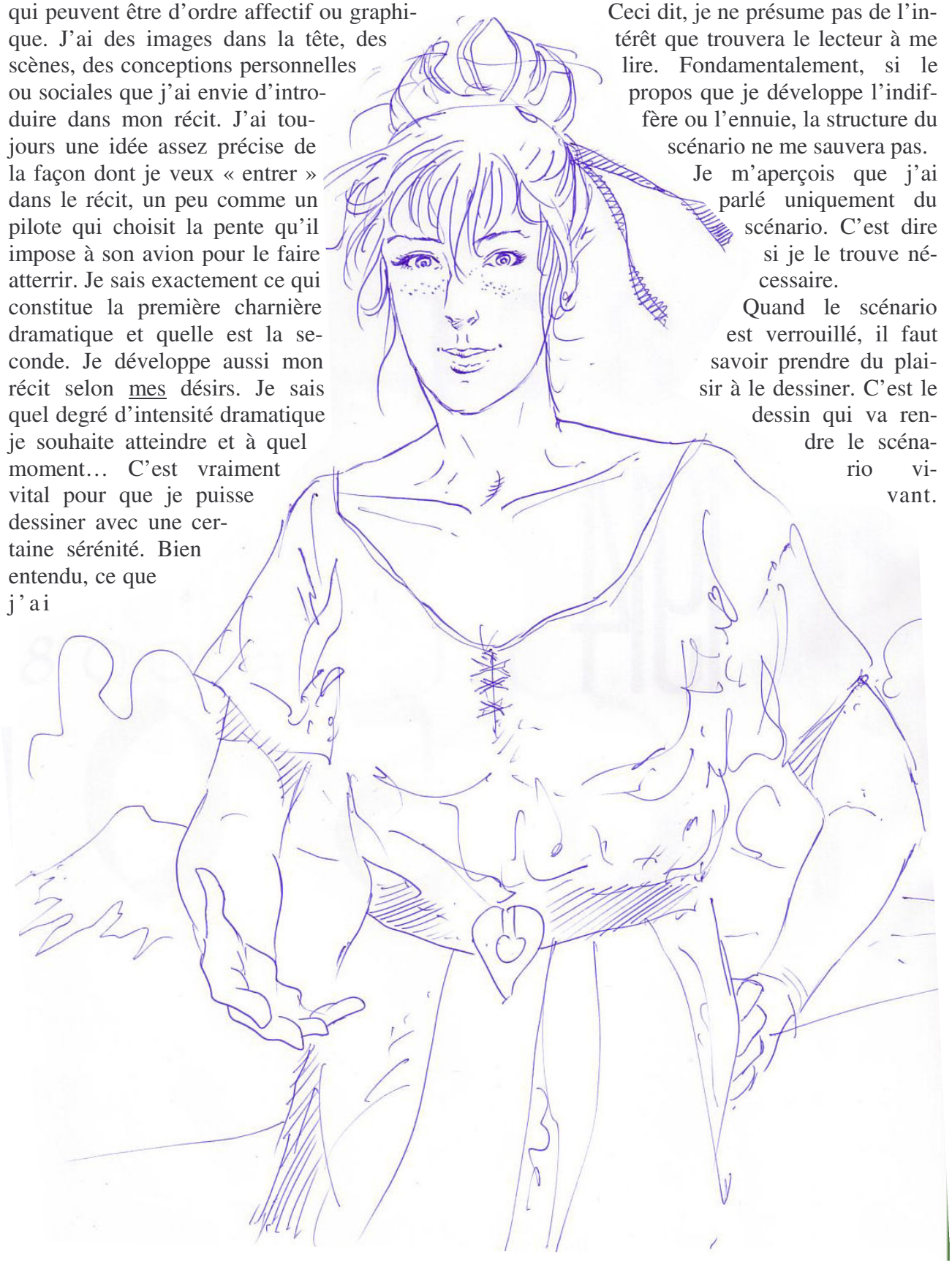
Un album de 46 planches, c'est très court. En 300 à 400 cases, vous devez raconter une histoire. En ce qui me concerne, sans rigueur, je vais dans le mur.

Je balise donc très fort mon récit, j'établis les rapports entre les personnages en fonction de mon propos final. Cependant, cela n'a rien de mécanique. Je reste à l'écoute de mes envies, qui peuvent être d'ordre affectif ou graphique. J'ai des images dans la tête, des scènes, des conceptions personnelles ou sociales que j'ai envie d'introduire dans mon récit. J'ai toujours une idée assez précise de la façon dont je veux « entrer » dans le récit, un peu comme un pilote qui choisit la pente qu'il impose à son avion pour le faire atterrir. Je sais exactement ce qui constitue la première charnière dramatique et quelle est la seconde. Je développe aussi mon récit selon mes désirs. Je sais quel degré d'intensité dramatique je souhaite atteindre et à quel moment… C'est vraiment vital pour que je puisse dessiner avec une certaine sérénité. Bien entendu, ce que j'ai écrit n'est pas une bible immuable. Les dialogues sont retravaillés en fonction du dessin que ma main est capable de sortir. Il me vient aussi parfois des idées en cours de route, mais ces dernières doivent entrer dans le canevas que j'ai construit. Il ne faut jamais oublier le propos dramatique qui donne sa colonne vertébrale au récit. Pour tordre, segmenter, intervertir des scènes dans tous les sens comme Tarantino ou Brian Singer le font, il faut un scénario très bien construit. C'est comme un jeu, mais un jeu « sérieux ».

Ceci dit, je ne présume pas de l'intérêt que trouvera le lecteur à me lire. Fondamentalement, si le propos que je développe l'indiffère ou l'ennuie, la structure du scénario ne me sauvera pas.

Je m'aperçois que j'ai parlé uniquement du scénario. C'est dire si je le trouve nécessaire.

Quand le scénario est verrouillé, il faut savoir prendre du plaisir à le dessiner. C'est le dessin qui va rendre le scénario vivant.



Question de talent, donc. A ce petit jeu, certains sont plus forts que d'autres. C'est la vie.
Pour la mise en couleur, c'est la même chose. Si elle vous ennuie, confiez-la à quelqu'un qui aimera la faire. Sinon, faites-la vous-même. Après des années à la gouache et à l'aquarelle, j'ai essayé le numérique, non pas parce que c'est à la mode, mais parce que je me demandais si j'y arriverais. Maintenant que je sais que oui, dilemme… Continuer dans cette technique au rendu parfait ou retourner à une technique certes moins léchée mais plus spontanée ?
La réponse est un savant mélange de désirs divers de l'auteur et du type de récit sur lequel il travaille. Pour moi, la couleur manuelle convient bien à un récit médiéval. Le numérique peut s'appliquer avec bonheur sur un récit contemporain.

►Une fois le découpage solidement établi, dessines-tu la bande dessinée dans son ordre de lecture ou en fonction de tes envies ?
Rép. : Dans l'ordre de lecture. Si j'ai commis une erreur, c'est comme cela que j'en prendrai conscience.

►Lorsque tu t'atèles à ta planche à dessin, as tu recours à la musique pour te plonger dans l'ambiance d'un album?
Rép. : Oui, presque toujours. J'ai écrit « Mémoire de Cendres » en me saoûlant de Steve Roach, un musicien australien qui fait une sorte de musique qui sort du ventre de la Terre. J'ignore pourquoi elle me touche aussi fort. J'ai beaucoup écouté « Voices » de Vangelis. C'est un album qui porte l'imagination sans la brusquer.
Ceci dit, quand je dessine une scène d'empoignade, je mets plutôt ACDC.
Une nuance aussi : je crois qu'une musique appropriée est plus importante en couleurs directes, car tout est jeté sur le papier en une seule fois. On ne devra pas repasser avec les couleurs par la suite, dans un état d'esprit totalement différent du premier jet.

►Tu es scénariste et dessinateur sur Mémoires de Cendres et Sam Bracken, dessinateur sur le tome 3 de Une folie très ordinaire… Aimerais-tu écrire des histoires que d'autres mettront en scènes ?
Rép. : Pourquoi pas ? Ca me permettrait d'aborder des univers que je n'ai pas le temps ou l'envie de dessiner moi-même. Je pourrais également dessiner une histoire que je n'aurais pas écrite. Question de feeling et de rencontres…

►En 2003 paraît ta nouvelle série, Sam Bracken, un polar contemporain dont le second tome vient tout juste de paraître. Aborde-t-on un scénario contemporain de la même façon qu'un scénario historique ?
Rép. : Fondamentalement, oui. La structure, quelle qu'elle soit, est immuable depuis Aristote. Par contre, on peut la martyriser, inverser des chapitres, éluder certains passages, etc. L'essentiel est d'être cohérent avec son sujet et de choisir une voie personnelle pour l'exposer au lecteur. Un récit historique est tributaire de l'espace et du temps. Les personnages n'ont pas de portables pour faire circuler l'information, ce qui est un frein. Par contre, c'est un atout dans certains cas. Dans un récit contemporain, l'info circule vite, ce qui facilite les choses. Par contre, il faut trouver des astuces pour freiner l'apparition de l'info quand c'est nécessaire.

Tu nous confiais tout à l'heure qu'Héléna était un peu comme ta fille. Ressens-tu autant d'affinités avec Samuel qu'avec Héléna?
Rép. : Il faut savoir que j'ai perdu un petit garçon lors de l'accouchement, en 1998. Il s'appelait Samuel. Dans la nouvelle série, c'est mon épouse qui a choisi le prénom : Sam. Moi, j'ai choisi son nom : c'est celui du personnage incarné par Kim Basinger dans L.A. Confidential, qui est certainement le film que j'ai le plus « écouté » en dessinant. A chaque fois que Russell Crowe disait : « Lynn Margaret Bracken », j'étais touché. Va comprendre… Cela a donné « Sam Bracken », un assemblage de deux noms qui s'imposaient. Ce n'est donc pas spécialement calculé de ma part. J'aurais pu trouver mieux mais je n'ai pas non plus choisi de m'appeler Philippe Jarbinet. Il y a mieux comme nom, non ? La vie est ansi faite.
Ceci dit, Héléna m'est plus familière que Samuel. Même si je l'ai déterminé sur papier avant de commencer, il met du temps à se construire, surtout physiquement. Dans le tome 2, il est plus comme je l'imaginais. Pour moi, le personnage principal est toujours le plus difficile à maîtriser. C'est celui qu'on dessine le plus. Il faut donc que ses traits soient « dans notre main » de façon assez naturelle. Héléna, je l'ai de façon parfaite. Sam, ça vient petit à petit.
Moralement, ce sont tous les deux des personnages qui n'acceptent pas l'ordre établi, qui ont des idéaux. C'est peut-être un défaut de ma part, mais je ne pense pas que je serais capable de donner vie et raison à des personnages vraiment immoraux. Je suis conscient que c'est une faiblesse quand on est scénariste. Pourtant, j'adore Torpedo. Simplement, je n'ai pas le talent

qu'il faut pour faire un truc aussi décalé et génial. Ca viendra peut-être avec le temps.

►Qu'est ce qui te pousse à raconter des histoires?

Rép. : Houla ! Difficile… Quand j'écris, j'ai l'étrange sentiment que le temps s'arrête, que la vie se fige, que je ne vieillis plus. Je m'invente des choses et cela me fait du bien. Il y a plein de gens comme moi, qui écrivent pour eux-mêmes. Moi, j'ai la chance de pouvoir publier et de vivre « de ma plume », sans pour autant me prendre la tête. Je crois que j'écris pour de bonnes raisons, càd dans un but thérapeutique. J'ai besoin de ça.

En primaire, je n'attendais qu'une seule chose : que l'instit programme une rédaction. Alors là, c'était le pied. J'adorais vraiment cela. Mais j'insiste sur un point important : j'ignore si ce que j'écris est bien ou pas. Je n'ai pas la prétention de me croire écrivain. Il y en a tellement qui se prennent au sérieux et qui pourtant écrivent comme des m… C'est affligeant. Mais bon, c'est dans la nature de l'homme d'avoir parfois des problèmes d'ego. Par exemple, cela m'indiffère d'être connu, ce qui semble pourtant être devenu le désir ultime de beaucoup de monde. Je suis cependant sensible à la critique, malgré tous mes efforts. J'ai beau en lire dix bonnes, c'est la mauvaise que je vais retenir. Je suis vite blessé, même si cela s'arrange avec le temps. Ecrire pour soi-même, c'est intime. Ecrire dans le cadre d'un domaine aussi « commercial » que la BD, c'est encore plus difficile. Le roman permet de développer des caractères plus subtils que la BD. En disant cela, je sais que je vais encore me faire étriller par mes collègues mais bon, c'est mon avis.

On assiste actuellement à l'émergence d'une bande dessinée extrêmement sensible, très personnelle. J'aime beaucoup ce courant mais ce qui me dérange, c'est le côté « conte pour adulte » systématique. Il y a des exceptions. J'ai adoré « les Olives Noires » de Sfar et Guibert. Le côté « conte » est présent mais l'humour et le dessin de l'album sont tellement en symbiose que la sauce prend immédiatement. Je crois que ce qui plaît au lecteur de ce genre de récit, c'est la capacité de l'auteur à replonger en enfance avec un regard d'adulte.

Malgré cela, je ne pense pas que toute la production doit s'engager dans cette voie, comme elle l'a fait avec l'heroïc fantasy. Il faut de la diversité.

►En tant qu'auteur, que représentent pour toi les séances de dédicaces ? Un mal nécessaire ? Une formidable occasion de rencontrer tes lecteurs ?

Rép. : J'aime bien les séances de dédicaces. J'y rencontre les lecteurs, « ceux qui lisent ce que j'écris », et qui ont un avis sur la question. L'échange est toujours agréable. Pour moi qui ai du mal à voir ce qu'il y a de « magique » dans mes histoires, c'est bien de rencontrer quelqu'un qui les a lues sans connaître la façon dont elles sont nées. Moi, je ne vois que les défauts. Le lecteur, lui, te dit pourquoi il a aimé (celui qui n'a pas aimé est dans la file de l'auteur assis à côté de toi et il ne t'adresse pas un regard).

Je dédicace au bic, sans crayonné préalable. Ca m'oblige à être vigilant, à ne pas me ramasser en public. C'est un bon exercice. La semaine qui suit une séance de dédicaces, je dessine mieux.

►Y-a-t-il une question que je n'ai pas posée et à laquelle tu aimerais néanmoins répondre ?

►Question : « Tu n'as pas l'impression qu'en dessinant « Sam Bracken », tu t'engages dans la voie de « Largo Winch » et consorts ? »

Rép. : On peut dire cela d'un paquet de séries contemporaines. De plus, en sortant de saint Luc en 87, mon envie première était déjà de dessiner du contemporain. J'avais travaillé sur un scénario avec un ami. Il avait trouvé un titre : « les trompettes de Jéricho », utilisé bien plus tard par Gérard de Villiers pour un SAS. On aurait dû le déposer à la SACD, ça nous aurait fait des ronds à l'époque.

►Question : « Tu n'as pas l'impression de vouloir vendre ton âme au dieu du commerce ? »

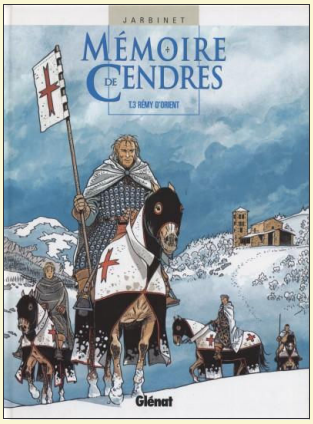
Rép. : Non. Je ne vendrai jamais autant d'albums que Philippe Francq et ce n'est pas mon objectif. Ceci dit, j'ai quand même envie de vivre de mon métier. Sam Bracken n'a pas non plus d'alter ego parmi ces séries. Une dernière chose : je n'ai pas, comme certains, de mépris pour le travail de Philippe Francq. Ce n'est pas facile de creuser son sillon dans ce métier. Il a mangé de la vache enragée comme les autres. Tant mieux pour lui si sa série marche bien. Je le

lui souhaite. Ni la jalousie, ni l'envie n'ont jamais été mes moteurs. Il faut dire que le fun est assez mal vu en BD, ce qui est pourtant mon truc en ce moment. Le credo, c'est la BD d'auteur. C'est quoi, la BD d'auteur ? La BD de hauteur ? Depuis que j'ai perdu un enfant, je sais ce qu'est le malheur. Pire que cela, cela n'existe pas. Alors, la BD, tu penses… Le jour où je commencerai à me prendre au sérieux, il faudra me descendre.

►Pour finir et afin de mieux te connaître (et comme le veut la tradition) un petit portrait chinois :

Si tu étais…

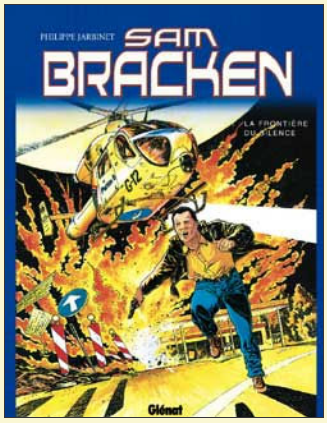
- **une créature mythologique :** Pégase, mais sans les ailes.
- **un personnage biblique :** Marie-Madeleine, version Monthy Python.
- **un personnage de roman :** Gatsby le Magnifique, qui tondrait les pelouses de West Egg assis sur un petit tracteur.
- **un personnage historique:** Marc-Aurèle, un philosophe dans un monde de brutes.
- **un personnage de BD :** Isa, de Bourgeon.
- **un personnage de théâtre :** Roméo, en moins idiot si possible.
- **un héros de western:** John Dunbar, parce qu'il embrasse Mary Mc Donnell.
- **une œuvre humaine :** Une pyramide, Chéops tant qu'à faire.



Mémoire de Cendre

Au coeur des Corbières en l'an 1209, Byron quitte sa femme Naia et sa fille Aiceline alors que les combats contre les cathares font rage. Au moment où tombe Carcassonne, la mère est tuée et son bébé adopté sous le prénom d'Héléna par le vaillant Bernard de Lorac. Elevée par Clothilde, la femme de Bernard, l'enfant devient une superbe jeune fille aimée par les deux enfants du couple, Richard et Guillaume. Recherchée par le chef écossais Edward Dun Dornaigil, Héléna finit par apprendre le secret de ses origines. Désormais, un seul mot comptera pour elle, vengeance ! A travers le personnage d'Héléna cette série fait revivre la tragédie du peuple Cathare traqué dans une région sauvage et belle.

Editions Glénat, 9 tomes parus



Samuel Bracken

Samuel Bracken est avocat. Il partage son cabinet avec Russell Swank et Eve Leffertz, ses amis d'enfance. C'est un avocat du genre aventurier, qui rentre juste d'Australie où il vient de plaider avec succès pour un jeune homme ayant piraté le système informatique du Trésor australien. Sam est un tombeur et passe de fille en fille, même si tout cela cache une lourde peine : Lynn, sa petite amie a disparu après avoir déniché une affaire pourrie il y a cinq ans, et personne n'a de nouvelles depuis. On la considère morte, mais son corps n'a jamais été retrouvé. C'est alors que Bracken est contacté par le vieux Branco, ayant élevé Lynn à la mort de ses parents. Branco a été approché par l'agent Collins de la D.E.A. lui demandant d'offrir une nouvelle identité à l'un de ses informateurs, un certain Barnes, en échange d'informations concernant Lynn. Dans un coup monté par des gros trafiquants de drogue, Collins est tué, mais la balle destinée à Barnes a glissé sur sa boite crânienne, le laissant dans le coma. Celui-ci est aujourd'hui accusé du meurtre de l'agent Collins. Bracken va accepter de prendre sa défense, en espérant surtout parvenir à obtenir des informations sur Lynn, son aimée disparue. Il ne sait pas encore qu'il va mettre les pieds dans un immense cartel de drogue international…

Edition Glénat, 2 tomes parus.

La Tres Sainte Inquisition

par plbaranger
http://troisiemetestament.free.fr/

▶Introduction



L'inquisition ou Saint Office est une institution ecclésiastique destinée à rechercher (du latin Inquisitio : recherche .) et à punir l'hérésie. Hormis la fonction d'investigation, c'est surtout une forme de répression de l'hérésie établie de façon définitive par le pape Grégoire IX dans la première moitié du XIII ième siècle. Pour résumer: Une institution, créée au XIII ième, avec une double fonction : Chercher et sévir.
Certes, la chasse à l'hérésie n'est pas un fait nouveau au XIII ième, ce qui est novateur, c'est la procédure. En effet, l'inquisition se présente comme un tribunal d'exception qui s'arroge le droit d'intervenir dans toutes les affaires concernant la défense de la foi. Elle doit son nom à la procédure inquisitoire qui permet la recherche systématique des suspects par le juge et leurs rapides arrestations. Créée pour lutter contre les cathares et les vaudois, elle étend ensuite ses activités, le tout épaulé nécessairement par le pouvoir civil qui lui fournit son bras armé.
Deux pays seront mis en exergue dans cet article, le royaume de France , principale laboratoire d'expérimentation de l'inquisition à ses débuts, et le royaume d'Espagne car l'inquisition y a connu une évolution originale (on peut également citer l'Allemagne et l'Amérique Espagnole, pour laquelle l' Inquisition servit surtout a contrôler les excès et la vie dissolue du Clergé local)

▶Les Origines

■Fides... non imponenda

La lutte contre l'hérésie n'est pas un fait nouveau au XIII ième, elle s'impose dès l'origine de l'Eglise mais jusqu'au XIIième,en guise de lutte, l'autorité ecclésiastique s'en tient habituellement à des peines spirituelles dont la plus grave est l'excommunication .Il faut dire que la majorité des Pères de l'Eglise condamnent le châtiment des hérétiques par des peines physiques. L'Eglise respecte le principe énoncé par Bernard de Clairvaux : ' Fides suadenda non imponenda ' (la foi doit être persuadée non imposée).
Cependant, un tournant s'effectue dans la seconde moitié du XII ième siècle, et ceci pour deux raisons : Tout d'abord, des princes recourent aux châtiments physiques pour lutter contre l'hérésie (assimilée à un crime de lèse-



majesté), ensuite, les hérésies prennent une ampleur inquiétante à partir de la seconde moitié du XII ième. D'où une réaction de l'Eglise qui consiste à trouver de nouveaux moyens de répression pour enrayer l'hérésie et de mettre un frein aux violences arbitraires des princes.

■Mise en place de l'inquisition

Celle-ci répond à un double souci : donner une organisation légale à la lutte contre l'hérésie (pour contrer les princes, c'est l'Inquisition en elle-même) et mettre en œuvre des moyens de répression plus efficaces, plus rapides, plus définitifs (c'est la procédure inquisitoire dont la finalité est de faire face à une situation d'urgence).
C'est avec le pontife Innocent III (1198-1216) que la nouvelle procédure va prendre corps, on passe d'une procédure par accusation (où le point de départ est une délation) à une procédure qui permet de poursuivre d'office et d'incarcérer toute personne vaguement soupçonnée, ce qui rend possible une répression véloce et efficace. Le concile oecuménique de 1215 reprend et officialise toutes les dispositions concernant la répression des hérésies. Reste à institutionnaliser celle-ci...c'est le rôle du pape Grégoire IX avec la Constitution Excommunicamus de février 1231.A partir de cette date, l'Inquisition est vraiment née, elle est d'origine pontificale et elle incombe totalement aux évêques.

►Les debuts et l'expansion

■Les premiers pas

C'est dans le Saint Empire Romain Germanique que Grégoire IX expérimente pour la première fois sa constitution de 1231. Pour se faire, il nomme un prêtre : Conrad de Marbourg. Celui-ci a pour unique tache la poursuite de l'hérésie, il a pour ce faire des pouvoirs quasi-illimités, possibilité d'user de l'excommunication, de l'interdit, de faire appel au bras séculier pour exécuter ses jugements , il domine un tribunal composé de plusieurs juges qui lui sont totalement assujettis. Cet ensemble de mesures qui attribuent de tels pouvoirs à un seul homme, qui donnent à un tribunal d'exception le châtiment des ennemis de la foi par l'application d'une législation aussi rigoureuse que précise, c'est tout bonnement l'acte de naissance de l'Inquisition !
Notons que le choix de Conrad de Marbourg fut malencontreux car ce dernier se comportera de façon excessive, multipliant les bûchers, usant grâce au recours du bras séculier d'une violence littéralement injustifiée. Il finira par se faire assassiner en juillet 1233 (la date mérite d'être retenue, c'est le premier cas d'assassinat d'un inquisiteur). Surtout, elle marque l'échec de l'inquisition dans l'Empire. Grégoire IX va réagir en conséquence en promulguant une mesure importante : l'Inquisitio Hereticae Pravitatis en avril 1233, désormais, les évêques et les autres prélats sont dessaisis de la chasse des hérésies,

■Quelques repères...

►***1184-Création de la Très Sainte Inquisition*:** Ils s'agit d'une institution religieuse, avec, pour simplifier, une double fonction : Chercher et sévir.

Le Pape Lucius III établit avec l'Empereur Frédéric Barberousse le principe du châtiment corporel des hérétiques considérés comme coupables de haute trahison.La plupart des royaumes chrétiens utiliseront cette institution contre les adversaires de l'autorité (qui était à la fois religieuse et civile).

Les peines prononcées sont graduelles: **Flagellation, Pélérinages, Confiscations, Destruction des maisons, Prison ou Exécution sur le bûcher** (pour les relaps, c'est-à-dire ceux qui retombent dans l'hérésie après avoir abjuré)
Les juges sont des ecclésiastiques, qui, comme les juges civils de l'époque considèrent devoir défendre la cohésion et l'unité de la société notamment contre les Albigeois puis contre les Cathares
Note sur la Torture: En 866 elle est interdite par le Pape Nicolas Ier puis par le décret de Gratien en vigueur jusqu'en 1918.

►***XI ème siècle* :**L'Université de Bologne revient au droit romain qui prévoyait la torture pour les causes laïques: Innocent II autorisa l'Inquisition à en faire usage(bulle extirpenda, 15 mai 1252).

►***XIII ème siècle:*** l'Inquisition connaît son apogée.

►***1311:*** Clément V, en réaction aux excès des inquisiteurs, restreint l'usage de la torture par l'Inquisition et exige qu'évêques et inquisiteurs travaillent de concert, ce qui réduit considérablement le champ d'action de ces derniers.

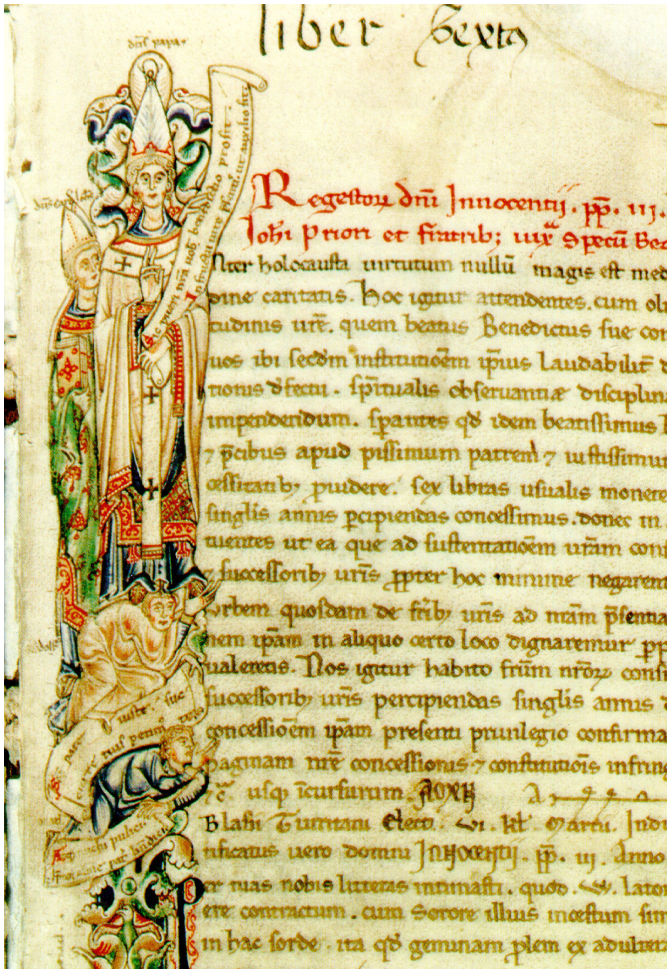
►***XIV et XV ème siècles:*** On continue à nommer des inquisiteurs mais leurs fonctions deviennent complètement accessoire.

tache dès lors exclusivement confiée aux Mendiants (et avant tout aux dominicains ou prêcheurs.). L'Inquisition change ainsi de caractère, on passe d'une Inquisition épiscopale à une institution essentiellement pontificale.

■L'expansion

Malgré l'échec dans l'Empire, l'Inquisition connaît une expansion rapide, toute la chrétienté est concernée dès la moitié du XIII ième (sauf l'Angleterre).En 1230-1233, c'est comme nous l'avons vu la première application et l'échec dans l'Empire. En avril 1233, la papauté promulgue l'Inquisitio Hereticae Pravitatis : l'Inquisition est étendue au royaume de France et aux régions limitrophes et est confiée aux dominicains. Fin 1233, c'est la mise en place des premiers tribunaux dans le midi (Avignon, Toulouse ...). En 1237, des juges sont installés à Carcassonne. En Italie, l'Inquisition ne s'installe vraiment qu'en 1235-1237.

Dans la chrétienté, un royaume traduit bien cette expansion, le royaume de France. L'étude d'icelui nécessite de distinguer le midi et le nord car le premier constitue un cas à part, c'est en effet le théâtre privilégié de l'Inquisition, on peut même considérer que le midi en est une des inspirations directes (dû bien sur à la présence de forts contingents d'hérétiques , Vaudois et Cathares notamment. C'est pour lutter contre ces derniers que l'Inquisition sera créée.). Mais si



l'Inquisition connaît ses débuts dans le midi français, son implantation ne se fera pas sans mal. à Avignon, l'inquisiteur Guillaume de Valence a beaucoup de difficultés en 1246 face aux vaudois implantés dans la ville. A Montpellier, le dominicain Pierre de Marseillan poursuit cathares et vaudois jusqu'en 1244 non sans mal. A Carcassonne, le catalan Ferrier (1237-1244) a laissé une réputation tenace, il y gagne le surnom de " Marteau des hérétiques ". Les juges de Toulouse sont expulsés de la ville en 1235. A Avignonet (dans l'Isère), le dominicain Guillaume Arnaud et le franciscain Raimond Escriban se font massacrés en mai 1242, victimes d'un guet-apens tendu par des cathares. La conjoncture ne redevient favorable à l'Inquisition qu'avec la nomination de Bernard de Caux et de Jean de Saint Pierre qui s'établissent à Toulouse en 1245.

Dans le nord du royaume de France, l'Inquisition s'installe tout aussi rapidement mais de façon moins méthodique, plus désordonnée. Là, la figure emblématique est celle de Robert le Bougre qui résume à lui tout seul l'Inquisition dans le nord. Nous en reparlerons plus tard.

■Apogée et déclin de l'Inquisition

Malgré quelques crises internes (qu'on peut résumer par des conflits entre les évêques et les mendiants), l'Inquisition connaît son apogée au XIII ième, notamment à partir de la moitié du XIII ième. En 1252, la " question " (entendez, la torture) est officiellement reconnue. En 1256, le pontife Alexandre IV accorde aux inquisiteurs le droit de se relever mutuellement de l'excommunication ... c'est le paroxysme de leur puissance. A Vérone, 200 cathares terminent leurs jours sur un bûcher en février 1278.

Cependant, l'institution connaît un déclin rapide et ceci dès la fin du XIII ième, on peut légitimement se demander pourquoi ?. A cause notamment des abus de l'institution , les exactions des inquisiteurs, leur usage abusif de la torture, les conditions d'emprisonnement, leur trop grande puissance, tout cela provoque un phénomène de rejet, de dégoût, d'autant plus qu'à la fin du XIII ième, l'institution ne se justifie plus du fait que les hérésie cathares et vaudoise ont été fortement laminées. C'est le pontificat qui va réagir. En 1312, le pape Clément V promulgue que dès lors la collaboration entre les inquisiteurs et les évêques sera exigée pour tous les actes importants de la procédure et pour l'utilisation de la torture. La puissance de l'Inquisition en fut irrémédiablement atteinte, les inquisiteurs ayant perdu une bonne partie de leur pouvoir et de leur prestige, il n'est pas rare de les voir pour-

suivis pour impéritie .
Certes, un tribunal comme celui de Toulouse conserve son activité avec l'inquisiteur fameux Bernard Gui (1306-1323) mais cela ne dure pas. Et si on continue à nommer des inquisiteurs aux XIV et XV ième siècles, leurs fonctions deviennent complètement accessoire.

▶Organisation et Procedure

■Les tribunaux

Si parfois l'Inquisition est itinérante, en général elle se sert d'un tribunal à siège fixe " la maison de l'Inquisition " où vivent les inquisiteurs et leurs familiers. Chaque tribunal est présidé par deux juges (jamais un) aux pouvoirs égaux qui sont presque toujours des frères mendiants, et sont désignés par les supérieurs de leurs ordres. Pour bien s'acquitter de leur charge, ces inquisiteurs/juges disposent de nombreux textes pontificaux, ils peuvent consulter des juristes (qu'on rencontre souvent dans les tribunaux). Ils ont à leur disposition des manuels, véritables traités comme le "Pratica Inquisitionis" de l'inquisiteur Bernard Gui (1324).

■Les procédures

Pour la recherche des suspects : on recourt soit à l'enquête générale soit à la citation individuelle. Dans le premier cas, les inquisiteurs partent en tournée ou le plus souvent convoquent au tribunal la population entière d'un village, d'un quartier. En cas de convocation, la présence est évidemment obligatoire. Pour la comparaison individuelle, la citation se fait par le biais du curé de paroisse. Le refus de l'intéressé entraîne l'excommunication d'abord temporaire puis définitive après un an. Pour les poursuites, les inquisiteurs font appel à des officiers de justice de second rang (qu'on appelle parfois des sergents).
Les suspects : Toute personne interrogée est de facto suspecte. Une fois convoqué, l'intéressé fait serment de tout révéler devant notaires et témoins (mais pas toujours), puis fait sa déposition. Pour faire avouer, les inquisiteurs ont recours à de multiples moyens : convocations nombreuses, incarcération plus ou moins longue (dit "carcer durus"),privation de nourriture, recours à la délation (à défaut d'aveux, la preuve sera fournie par des témoins, si un voisin vous gène, c'est l'occasion...), la torture bien sur à partir de 1252.

Les peines : Elles ne sont pas considérées comme telles mais plutôt comme des pénitences salutaires pour le bien de l'accusé (Ne pas oublier que pour le juge, la condamnation au bûcher est un acte de rédemption pour l'accusé car si son corps meurt, le plus important est que son âme soit sauvée par se geste purificateur.).Les peines les moins sévères (celle du temps de grâce) sont diverses, de la fustigation pendant la messe aux pèlerinages, de l'entretien obligatoire d'un pauvre au port de la croix d'infamie sur les vêtements. Pour celui qui s'est converti au bon moment (celui qui s'est dénoncé pendant le temps de grâce), il évite la mort mais c'est l'incarcération assurée. L'emprisonnement est de deux types : ce qu'on appelle le mur large (au sens spatial, la vie y est relativement tolérable), et le mur étroit (c'est la mort assurée à court terme car le mur étroit désigne le plus souvent se faire emmurer vivant). Pour les relaps ou les opiniâtres, l'Inquisition désarmée (car l'Eglise ne peut faire couler le sang elle-même) abandonne l'accusé au bras séculier, ce qui implique automatiquement la condamnation au bûcher. Notons que les biens de l'accusé sont dans ce cas confisqués au profit de l'Inquisition. Hormis pour quelques minoritaires inquisiteurs trop zélés, la condamnation au bûcher reste une mesure exceptionnelle (quatre pendant la carrière de Bernard Gui qui pourtant s'est fait une belle réputation).

Pour un cas concret : Prenons un inquisiteur qui vient d'être nommé pour faire une enquête dans telle ville. Ce dernier arrive dans la cité accompagné par un congénère ou plusieurs (un inquisiteur se déplace rarement seul) ce qui créer en général une belle pagaille (voire un certain mouvement de panique, l'Inquisition n'a pas belle réputation). Notre inquisiteur va commencer son enquête par la publication de deux édits : l'édit de foi adressé aux fidèles et les obligeant sous peine d'excommunication à dénoncer les hérétiques ; et l'édit dit de grâce adressé aux hérétiques et leur donnant un délai de 15 à 30 jours pour se rétracter. Le temps de grâce permet à celui qui se dénonce d'éviter les peines les plus graves, il ne sera pas livrer au bras séculier (il évitera donc le bûcher), il sera " seulement " condamné à des peines canoniques Passé le délai de grâce, l'accusé tombe sous le coup de la justice inquisitoriale, il est d'abord soumis à un interrogatoire musclé visant à entraîner l'aveu, tous les moyens peuvent être utilisés. La procédure terminée, la sentence est prononcée après consultation d'un jury comprenant des clercs séculiers et réguliers et des jurisconsultes laïcs au cours d'une assemblée solennelle, publique et officielle (nommée Sermo généralis ou Auto Da Fé en Espagne).

■Un exemple d'inquisiteur :

Robert dit le Bougre

En guise d'illustration d'un inquisiteur, le personnage de Robert le Bougre est extrêmement intéressant, notamment parce qu'il illustre le fait que l'inquisition ne s'est pas limitée au sud du royaume de France (comme on a tendance à le croire), mais qu'elle a sévi aussi bien en Bourgogne qu'en Champagne voire dans les régions du nord. De plus, Robert le Bougre est l'archétype même de l'inquisiteur "morigène" qui sème des bûchers partout où il passe.

En effet, le pape donne mandat à un certain Robert le Petit en avril 1233 pour extirper l'hérésie cathare. Ce dernier est peu connu avant cette date, on sait seulement que c'est un ancien hérétique qui a vécu à Milan pendant de longues années dans la " loi de la mescréandise " (il était sans aucun doute cathare d'où son surnom de le Bougre associé à cette hérésie), il finit par se convertir et prendre l'habit de dominicains. En 1233, après avoir obtenu son mandat, il sévit à la Charité-sur-Loire, ses actions y sont tellement brutales que le pape Grégoire IX suspend ses pouvoirs dès février 1234. Rentré en grâce en août 1235, il reprend une activité frénétique, et au cours d'une brève tournée en 1236 à Châlons-sur-Marne, Péronne, Douai, Lille, il fait au moins 50 victimes. Puis, il sévit en Champagne où il est à l'origine du fameux bûcher du Mont Saint-Aimé où sont brûlés 183 accusés le 13 mai 1239, le tout devant le comte Thibaut IV et toute sa cour réunie. Ces excès finissent par entraîner la disgrâce de Robert le Petit/le Bougre, il sera condamné à la prison perpétuelle à une date qui reste obscure.

▶ Un cas particulier: L'Espagne

L'Inquisition espagnole est originale pour diverses raisons :

▶ Par sa naissance tardive, elle est en effet créée en 1479 par Ferdinand et Isabelle souverains d'Espagne.

▶ par sa pérennité, elle est abolie définitivement qu'en 1820 !!

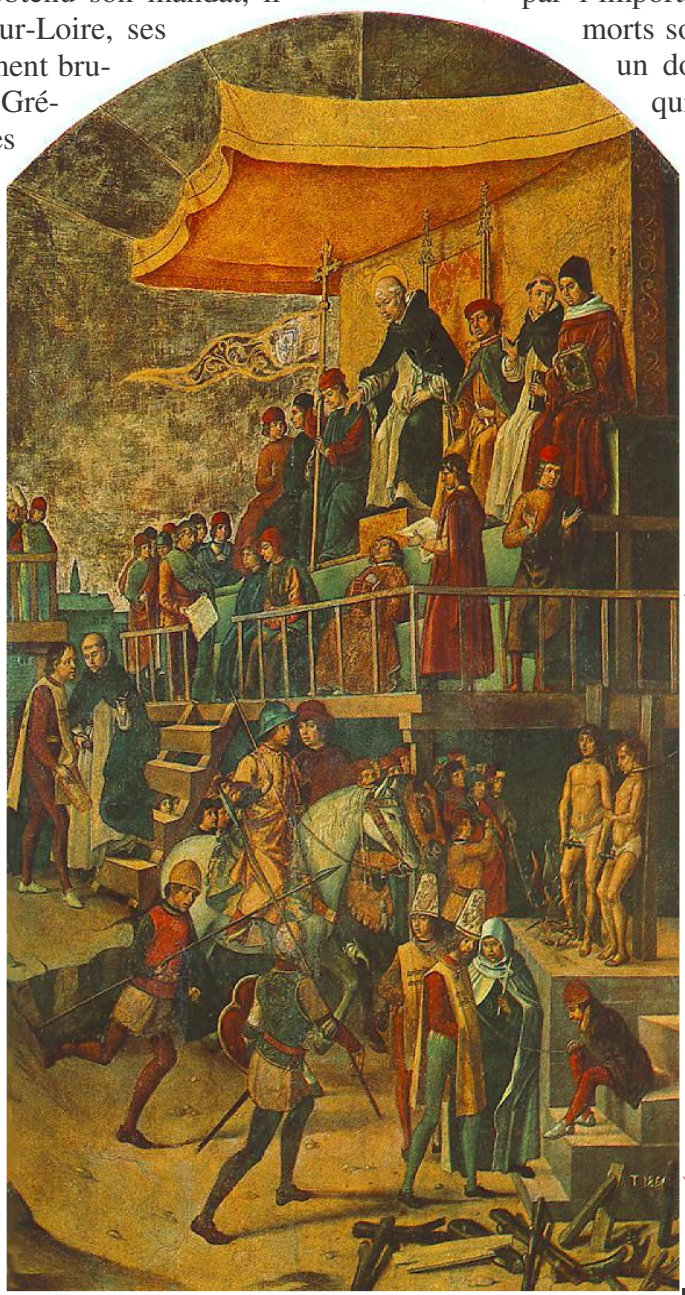
▶ par son étatisation, elle est dès l'origine sous le contrôle de l'Etat et non de l'Eglise.

▶ par sa réaction contre les minorités religieuses incorporées lors de la Reconquista, c'est-à-dire les Conversos, c'est pour les surveiller et punir les relaps que l'institution fut créée.

▶ par son impact important sur la société espagnole, elle a empêché l'implantation en Espagne du protestantisme, de la philosophie des lumières, des idées de la révolution françaises...

▶ par l'importance de ses victimes :2000 morts sous Thomas de Torquemada, un dominicain, le plus grand inquisiteur espagnol, qui dirigea l'Inquisition de 1483 à 1498, il fut réprouvé par le pontife lui-même.

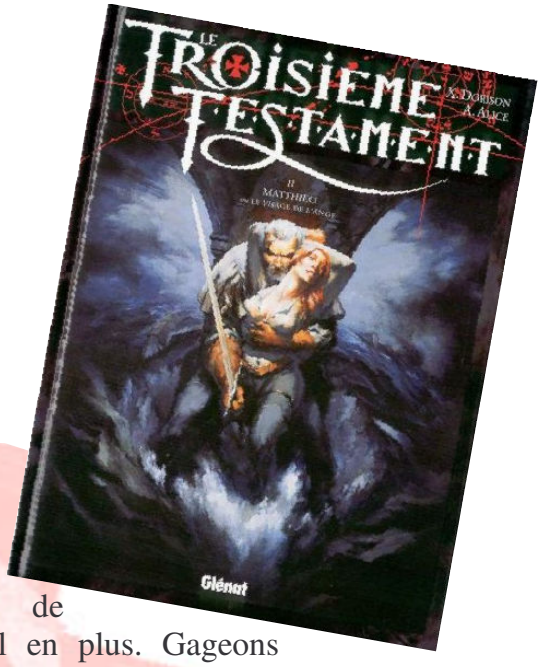
▶ par son organisation qui est mixte, à la fois religieuse et étatique. A sa tête, un conseil suprême avec pour président l'inquisiteur général (comme Torquemada). Ce conseil contrôle une quinzaine de tribunaux, chaque tribunal comprend des juges et un procureur ainsi que des clercs spécialisés en théologie, s'en compter les familiers et les officiers. Les compétences de ces tribunaux sont très élargies, en clair, ils peuvent se saisir de tout ce qui concerne le domaine de la foi (hérésie, mais aussi la sorcellerie, les blasphèmes...). Par contre la procédure reste traditionnelle, totalement secrète, elle aboutit à la fameuse Auto Da Fé.



Pedro Berruguete auto de fe

Museo del Prado, Madrid

Le Troisième Testament



- **Scénario** : Xavier Dorison
- **Dessin** : Alex Alice
- **Editeur** : Glénat



La religion chrétienne fait état de deux textes sacrés : l'Ancien Testament, et le Nouveau.
Si le premier fait référence à la Bible judaïque héritée de Moïse, le second renvoie aux écrits des Apôtres (dont les livres de la série reprennent les noms) sur la vie et l'enseignement de Jésus.
Comme son titre l'indique, cette série de 4 tomes nous propose de suivre au début du XIVème siècle la piste sanglante d'un hypothétique Troisième Testament, que plusieurs factions, dont celle dirigée par l'énigmatique et très influent Comte de Sayn, tentent par tous les moyens de récupérer. Pour y parvenir, elles se retrouvent confrontées à la détermination d'un certain Conrad de Marbourg, ex-inquisiteur repenti que ses fautes poursuivent, et protecteur d'une jeune femme : Elisabeth.
Les auteurs nous offrent une vision ésotérique et mystique de notre propre passé médiéval, en déplaçant l'intrigue partout en Europe et en multipliant les intervenants historiques (Inquisition, Templiers, notamment).

Les planches sont splendides et détaillées, et le visage de Conrad de Marbourg n'est pas sans rappeler celui de Sean Connery dans son personnage de Guillaume de Baskerville du « Nom de la Rose », la queue de cheval en plus. Gageons qu'il ne s'agit pas d'un hasard mais plutôt d'un hommage discret à l'œuvre et/ou à l'acteur, quoi que tous les personnages aient quelque chose de « too much » : un héros vieux-beau et redoutable, un maître templier borgne, une jeune femme plantureuse et parfois court vêtue, une meute de cavaliers noirs étranges et sans pitié…



Mais ne boudons pas notre plaisir : une BD est aussi un objet esthétique, et le dessin d'Alice a de quoi scotcher le lecteur quelques secondes devant une double-page.
Les décors fourmillent de détails et donnent véritablement corps à l'intrigue. Les scènes (d'action, le plus souvent) y sont découpées de manière quasi-cinématographique.
Le scénario est quant à lui dynamique, travaillé bien que basé sur une trame mystico-conspirationniste bien connue, et nous entraîne dans une course effrénée pour découvrir la clé du mystère d'un ouvrage qui pourrait bien changer la face de la chrétienté et faire basculer le monde dans l'Apocalypse…

Notons, car l'on ne compte plus les séries à rallonges répondantes aux sirènes du succès commercial, que l'histoire tient ici

en 4 tomes fermes. Si l'on dévore les 3 premiers sans en lever les yeux, le dernier laisse un arrière goût d'inachevé. Non pas que l'intrigue n'arrive point à un terme satisfaisant (quoique chacun se fera son opinion), mais le contenu y semble moins dense, ou peut-être plus contemplatif. Tout le secret tient en effet dans cette conclusion, et la série aurait peut-être gagné à nous laisser assembler nous-mêmes quelques pièces du puzzle, avant de devoir tout condenser en quelques pages en laissant l'action de côté.

Au final, cependant, les auteurs nous livrent une BD devenue culte et qui termine sur une petite réflexion sur le libre-arbitre des Hommes et l'avenir d'un monde qui est aussi une prison.

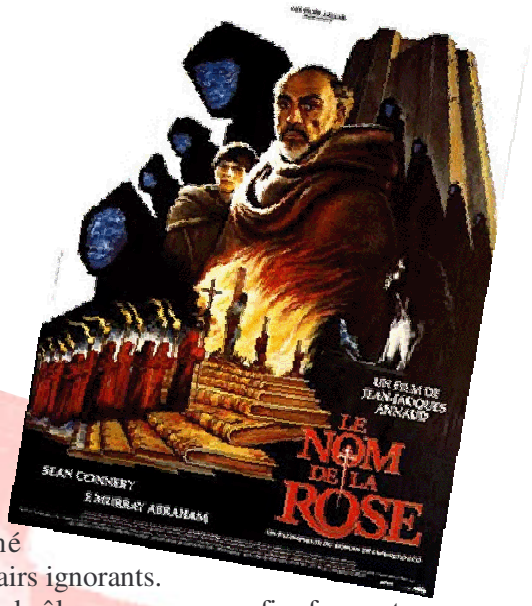
Pour la petite histoire de l'Histoire, Conrad de Marbourg exista vraiment (80 ans avant la date de l'intrigue de la série), et laissa en Allemagne l'empreinte d'un inquisiteur fanatique et sans pitié. Il ne se repentit jamais mais fut assassiné par les puissants qu'il avait voulu condamner dans sa rage mystique, dont le Comte de Sayn.
Cet ouvrage est un peu le testament d'une vie qu'il aurait mieux fait d'avoir.

Keenethic.



Illustration ©Alice / Glénat

Le Nom de la Rose



- **Réalisateur**: Jean-Jacques Annaud
- **Acteurs**: Sean Connery, Christian Slater, Valentina Vargas, Michael Lonsdale, William Hickey...
- **Date de Sortie**: 17 Décembre 1986
- **Durée**:2h 11mn.



Pour ceux qui n'auraient pas encore suivi les aventures de Guillaume de Baskerville dans ce siècle obscurantiste entre tous que fut le XIVème, « Le Nom de la Rose » est l'adaptation cinématographique du best-seller d'Umberto Eco. Le moine franciscain est ce Sherlock Holmes avant l'heure, ce précurseur des lumières qui porte l'habit, mais lutte pied à pied contre les superstitions et, finalement, contre ses pairs et son propre monde. Religieux « par contexte », mais cartésien et peut-être un peu rebelle dans l'âme, Guillaume de Baskerville est aussi imbu de sa propre sagacité. Un intellectuel moderne, en somme, plongé au cœur d'un monde pétri d'absurdités et d'ignorance.

L'intrigue est fidèle au roman (elle est excellente), mais à l'avantage d'être peut-être plus digeste côté caméra. En un peu plus de deux heures, vous vivrez intensément ce sombre polar historique qui dénonce les travers d'une religion décadente, dont l'Inquisition est le rejeton « naturel », la période de la Renaissance l'antidote et le siècle des lumières –peut-être ?- l'absolution.

A la distribution, on retrouve rien moins que Sean Connery dans la robe du héros, le tout jeune Christian Slater en apprenti appétissant et Valentina Vargas en souillon sensuelle à damner…un saint . Elle est la Rose que cache la boue, une sorte d'incarnation de la vie par l'amour. Elle est le vrai salut de l'homme et de l'âme, comme le découvrira (à temps, lui) le naïf Adso de Melk (et le spectateur avec lui).
« Salvatore », interprété par un Ron Perlman transformé, au physique difforme, est quant à lui le visage d'une innocence gâchée, né condamné par des pairs ignorants.
Les second-rôles monacaux, enfin, forment une galerie de personnages qui portent sur eux leur décadence et leur aveuglement.
Le réalisateur filme ses sujets avec un réalisme extrême qui dérange, et qui dénonce.

La musique de James Horner, que l'on ne présente plus, est inquiétante et lugubre à souhait, et vous enferme littéralement au cœur de cette abbaye isolée qui est un peu la cristallisation de son siècle religieux et fanatique. Les décors sont au demeurant monumentaux pour l'époque et reconstituent ces lieux de perdition et d'égarement.
Car tout, ici, pue le confinement ; et J-J Annaud comme Eco avant lui dénonce par cette œuvre tout le mal qu'a pu engendrer le fanatisme religieux occidental, en un temps pas si éloigné de nous que l'on veut bien le penser. Mais « Le Nom de la Rose » porte aussi les germes de la délivrance, et reste un hymne à la vie

Au final, l'on peut dire que Jean-Jacques Annaud nous lègue une adaptation remarquable d'un livre qui n'avait plus rien à prouver, à la fois thriller gothique et leçon (de morale ?) historique. Le casting est véritablement exceptionnel, et justifie presque à lui seul que vous regardiez ou possédiez ce film. L'ambiance, quant à elle, vous entraînera au tréfonds de l'âme humaine, coupable surtout de se servir de Dieu et du Diable pour justifier sa cruauté et son ignorance.

Aujourd'hui, si nos excuses ont parfois changé de visage, il n'en demeure pas moins pour moi que cette œuvre reste un plaidoyer très actuel pour la compréhension du monde; et bien sûr pour l'amour, comme seuls remèdes à la vie…

Keenethic

Saviez-vous que...

Par Daniel Gélinas (de l'Association Récréative Médiévale (Oriflamme)

►La **nudité** n'avait pas de connotation sexuelle. D'ailleurs les lits (objets de luxe) n'étaient jamais utilisés pour une seule personne. De plus, la baignade se faisait au " naturel " peu importe l'âge ou le sexe. De quoi réjouir les naturistes...

►Le **passage du temps** était calculé en heures canoniques, en saisons, années, règnes (de roi) pas en heures, minutes et secondes. Une des façons de faire cuire un oeuf à la coque était de "le faire cuire durant le temps que cela prend pour réciter trois Pater Noster".

►Bien qu'aujourd'hui les **chiffres** arabes (1,2,3...) soient d'usage universel, les chiffres romains étaient exclusivement utilisés dans tous les documents au Moyen-Âge.

►Durant longtemps, **l'année** ne **débutait** pas le 1er janvier mais à Pâques (résurrection du Christ) tout étant axé sur la religion chrétienne.

►Les **cartes géographiques** représentaient souvent l'**est en haut** (à la place du nord). On voulait ainsi illustrer que Jérusalem (lieu de naissance du Christ) était supérieure à tout.

►Le **français** était la **langue universelle de la noblesse et des lettrés** et ce même en Angleterre. Richard Coeur de Lion parlait donc français.

►Le **latin était utilisé dans tous les documents officiels**. Fait à noter, une bonne partie de la noblesse ne savait ni lire ni écrire. Toutefois les femmes nobles étaient l'exception.

►Les **heures de travail** n'étaient pas de **durée** fixe. Il était interdit de travailler à la lumière artificielle afin d'éviter la malfaçon. Les ouvriers et artisans travaillaient donc de plus longues journées l'été que l'hiver.

►Le nombre de **jours travaillés** était sensiblement le même qu'aujourd'hui : la majorité des jours fériés étaient cependant religieux. Le concept de vacances n'existait pas. Désolé pour les vacances de la construction.

►On mentionnait une **date** en fonction de la fête du saint et de la X ième année du règne du roi par exemple le jour de la Saint Patrice durant la troisième année du règne du roi Louis.

►Un enfant avait **plusieurs parrains et marraines** soit autant de personnes que ses parents pouvaient en trouver puisque le taux de mortalité faisait en sorte que la plupart disparaissait avant que l'enfant soit adulte. Imaginer les cadeaux qu'on recevrait aujourd'hui si c'était encore de mise!!

►Les **lépreux** devaient se promener avec une crécelle et étaient obligés de faire du bruit à l'approche de toute personne. Ceci afin d'indiquer qu'ils étaient impurs et qu'il ne fallait pas les approcher. On ne leur apportait de la nourriture qu'à une certaine distance afin de ne pas les toucher.

►L'**université** est une **invention du Moyen-Âge**. De quatre à sept matières étaient enseignées. À mentionner, les mathématiques étaient comprises dans les Arts et la théologie dans les Sciences!!!

►Les **oubliettes**, comme on les imagine, n'ont jamais existé. Ce que l'on prend pour tel était des espaces pour ranger le grain. De même, le **donjon** n'était pas une prison mais le bâtiment principal du château. Si on vous y jette un jour, considérez-vous comme chanceux.

►Les **tapis** d'orient étaient tellement précieux qu'on les posait sur le mur en tant que décoration. Identique à " Matante Simone " qui met du plastique sur ses divans dans le salon que personne n'a jamais visité.

►Les **miroirs** étaient faits de métal poli et étaient rares. Vous n'auriez que très peu vu le bouton sur votre nez avec ces miroirs. Une façon efficace d'enrayer la vanité...



La Geste Arthurienne



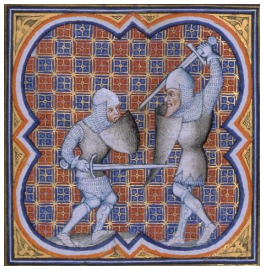
3

- Le Roi Arthur
- Merlin
- Guenièvre
- Uther Pendragon
- Les Figures
- Le Graal
- Chroniques



Le Roi Arthur

Source : Wikipédia, l'encyclopédie libre
http://fr.wikipedia.org/wiki/Roi_Arthur



Le **roi Arthur**, ou **Arthur Pendragon**, est un personnage important de la mythologie britannique. Il est le personnage central des légendes arthuriennes. Il n'est pas sûr qu'il ait réellement existé. De plus, les textes médiévaux en gallois ne lui donnent jamais le titre de roi, mais l'appellent *amerauder* (empereur).
Le nom lui-même viendrait de la racine celtique *Arz* signifiant *Ours*, symbole de force, de stabilité et de protection, caractères bien présents dans sa légende : c'était un homme réputé fort, posé, et en tant que roi, garant de la sécurité de ses sujets.
On le trouve aussi sous les graphies suivantes : Arzur, Arthus ou Artus.

▶ Le Roi Arthur dans l'Histoire

Certains pensent qu'il aurait vécu au VIe siècle et serait originaire du Pays de Galles, ou de l'ouest de l'Angleterre, mais l'emplacement exact de sa cour reste un mystère. Il aurait combattu les Saxons. Il est parfois assimilé à un chef nommé Ambrosius Aurelianus, « King of the Brettones ». Malheureusement, nous ne connaissons que peu de choses de ce chef, et les spécialistes ne savent pas si les « Brettones » étaient des Britanniques, ou des Bretons. Les historiens anglophones parlent de Britto-romains (romano british en anglais), qui dénominent l'ensemble des populations celtiques romanisées de Grande-Bretagne, à l'exception des Scots et des Pictes de Calédonie.



D'autres pensent qu'Arthur serait un demi-dieu celte incarné, tel que le dieu de la mer Lir (supposé incarné par le Roi Lear), ou même un personnage fictif comme Beowulf. Cette théorie serait renforcée par le fait que d'autres Britanniques de cette période, comme par exemple Ambrosius Aurelianus, ont combattu les Saxons à la bataille de Mons Badonicus.
Il faut noter enfin que ce nom pouvait être courant à l'époque celtique et aurait pu désigner plusieurs chefs, dont les vies auraient servi à constituer celle du personnage mythologique.

En 1191, des moines de l'abbaye de Glastonbury annoncèrent avoir découvert la tombe d'Arthur et de Guenièvre. Ces tombes furent visitées par beaucoup de personnes, et déplacées vers une nouvelle tombe en 1278. La tombe fut détruite pendant la Réforme protestante du XVIe siècle. L'antiquaire John Leland



rapporte qu'il en a trouvé la croix parmi les débris, et traduit son inscription :

> « *Hic jacet sepultus inclutvs rex arturius in insula avalonia*, Ici est enterré le célèbre roi Arthur sur l'île d'Avalon. »

▸Les premieres legendes

Le Roi Arthur apparaît pour la première fois dans la littérature galloise. Dans le premier poème gallois retrouvé, le *Goddodin*, Aneirin (vers 575-600) écrit au sujet d'un de ses personnages qu'« il nourrissait des corbeaux noirs sur les remparts, alors qu'il n'était pas Arthur » (« *he fed black ravens on the ramparts, although he was not Arthur* », en gallois : « *Gochorai brain du fur caer/ Cyn ni bai ef Arthur.* »). Mais ce poème peut être interprété de bien des manières.

Une autre ancienne référence au roi Arthur est dans l'*Historia Brittonum* attribuée au moine gallois Nennius, qui aurait écrit cette *Histoire galloise* vers 830. Le roi Arthur est décrit comme un « chef de guerre » plutôt que comme un roi.

Le roi Arthur apparaît aussi de l'histoire galloise *Culhwch and Olwen*, habituellement associé avec le Mabinogion.

Les dernières parties de *Trioedd Ynys Prydein* font mention d'Arthur et situent sa cour à Celliwig en Cornouailles. Celliwig serait l'actuelle Callington ou Kelly Rounds, une colline fortifiée près d'Egloshayle.

Le roi Arthur est aussi parfois décrit comme le chef des *Wild Hunt* (un groupe de chasseurs mythiques), non seulement dans les Îles britanniques, mais aussi en Bretagne, France et en Allemagne.

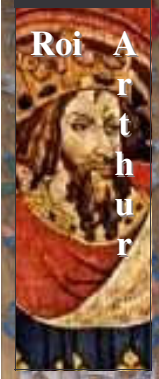
▸La Romance

En 1133, Geoffroy de Monmouth écrivit son *Historia Regum Britanniæ*. Ce livre fut l'équivalent d'un *best seller* médiéval, et attira l'attention d'autres écrivains, tels que Robert Wace et Layamon, sur ces histoires. Ces écrivains en profitèrent pour améliorer les histoires du roi Arthur.

Même si de nombreux érudits s'accordent sur le fait que Geoffroy a suscité l'intérêt médiéval pour le Roi Arthur, une autre hypothèse existe. Les histoires concernant Arthur pourraient venir des traditions orales bretonnes, disséminées dans les cours royales et de la noblesse d'Europe grâce aux jongleurs professionnels. L'écrivain médiéval français Chrétien de Troyes raconta des histoires provenant de cette mythologie à la moitié du XIIe siècle, de même que Marie de France dans ses *lais*, des poèmes narratifs. Les histoires provenant de ces écrivains et de beaucoup d'autres seraient indépendantes de Geoffroy de Monmouth.

Ces histoires devinrent populaires à partir du XIIe siècle. Dans ces histoires, Arthur rassembla les Chevaliers de la Table Ronde (en particulier Lancelot, Gauvain et Galaad). Cette assemblée était en général située à Camelot dans les derniers récits. Le magicien Merlin, dit « l'Enchanteur », y participait de temps en temps. Ces Chevaliers participèrent à des quêtes mythiques, comme celle du Saint Graal. D'autres histoires du monde celtique s'associèrent à la légende d'Arthur, telle que la légende de Tristan et Iseult. Dans les dernières légendes, la romance entre le champion d'Arthur, Lancelot, et la reine Guenièvre devint la cause principale de la chute du monde arthurien.

Robert de Boron écrivit dans son *Merlin* qu'Arthur obtint son trône en tirant une épée d'un ro-



Les Auteurs

■Geoffroy de Monmouth

Geoffroy de Monmouth (Monmouth, vers 1100 - Saint Asaph, 1155), écrivain gallois de langue latine et évêque. Familier du monastère de Glastonbury. Auteur de la Vita Merlini et de Historia regum Britanniae (1135) qui est la base de l'histoire nationale britannique et sera la source de la légende arthurienne.

Ce dernier texte sera traduit en gallois (Brut y Breninhed), puis adapté en normand sous le nom de Roman de Brut, en 1155, par Wace. Il mit également en vers latins la Chronique en vers de Tristan le Léonnais, poète barde du VIe siècle pour le compte de Henri II Plantagenet.

■Chrétien de Troyes

Chrétien de Troyes (vers 1135 - vers 1183) est un poète français du Moyen Âge.

Auteur de romans de chevalerie où mythe et folklore s'unissent admirablement pour former des récits de quête, il est l'initiateur de la littérature courtoise en France : Érec et Énide, Cligès, Lancelot ou Le Chevalier de la Charrette, Yvain ou le Chevalier au lion, Perceval ou Le Conte du Graal.

■Robert Wace

Robert Wace, né vers 1115 à Jersey est considéré comme un poète français. Il a été chanoine de Bayeux et meurt vers 1175 en Angleterre.

Il a étudié à Paris et est connu pour ces trois principaux travaux.

- ►**La vie des saints** écrit en vers
- ►**Roman de Brut** ou Brut d'Angleterre (1155), dédicacé à Aliénor d'Aquitaine qui l'accueillit à sa cour de Poitiers
- ►**Roman de Rou**, une épopée sur les ducs de Normandie.

Le Roman de Brut, utilisé par beaucoup d'écrivains français, y compris Chrétien de Troyes, est considéré comme largement inspiré du travail de Geoffroy de Monmouth Historia Regum Britanniae. Le travail de Wace est une version de la légende du roi Arthur contenant des éléments franco-normands et utilisant une plus grande liberté de style. Les principaux ajouts a cette légende sont :

- ►Le développement du concept de la table ronde
- ►Le nouveau nom de l'épée Excalibur d'Arthur

Une association des chevaliers chrétiens avec certaines traditions celtiques conduisant au chevalier de la table ronde.

■Rusticello de Pise

Rusticello de Pise, (12?? – 13??) était un écrivain d'origine italienne mais de langue française.

Il était membre de la cour du futur Édouard Ier d'Angleterre, alors duc d'Aquitaine, qu'il accompagna en croisade en 1270-73.

Il écrivit pour celui-ci deux romans du cycle d'Arthur :
Gyron le courtois, avecque la devise des armes de tout les chevaliers de la Table Ronde et aussi Meliadus de Leonnoys: ensemble plusieurs autres nobles prouesses de chevalier faictes par le roy Arthur, Palamedes et Galliot de Pre.
Ce dernier est basé sur un livre d'Edouard Ier et fut rédigé en Sicile ou ils étaient bloqués en route pour la croisade.

Il est bien sûr principalement connu pour avoir été en 1298 le compagnon de captivité de Marco Polo à Gênes, dont il rédigea le récit des voyages en Chine, Le dévisement du monde ou Livre des Merveilles.

■Robert de Boron

Robert de Boron ou Robert de Borron (vers 1147 - vers 1170) né à Boron (Côte-d'Or). Son lieu de naissance est sujet à caution.

Son œuvre, s'appuyant sur celle de Chrétien de Troyes et de Robert Wace, marque une évolution du mythe du roi Arthur principalement par sa christianisation. C'est lui qui fait du Graal une relique chrétienne.

Son seul roman connu Le Roman du Graal ou Roman de l'estoire du Grall, écrit entre 1190 et 1210 en vers, est constitués de trois parties: Joseph d'Arimathie, le Merlin et le Perceval dont seul la première nous est parvenu ainsi que des fragments de la seconde. Le Perceval n'est connu que sous forme de traduction en prose mais probablement très fidèle à l'original voir de sa main même.

cher et d'une enclume. Cet acte ne pouvait être effectué que par le Vrai Roi, ce qui signifie le roi choisi par Dieu, ou l'héritier d'Uther Pendragon. Cette épée est certainement la célèbre Excalibur. Dans d'autres récits, Excalibur sort d'un lac portée par une main, et est remise à Arthur peu de temps après le début de son règne par Viviane, la Dame du Lac, une demoiselle sorcière. L'épée pouvait trancher n'importe quoi, et sa gaine rendait son porteur invincible.

►La fin du Roi

Le dernier combat d'Arthur, époux de Guenièvre, la Bataille de Cammlann, contre les forces de Mordred vit sa perte. Des histoires montrent que Mordred était un Chevalier de la Table Ronde et le fils incestueux d'Arthur et de sa sœur Morgane. Le Roi Arthur fut mortellement blessé lors de cette bataille, et emmené à Avalon. Là, ses mains furent soignées ou son corps enterré dans une chapelle. D'autres textes disent qu'il n'est pas mort, mais qu'il s'est retiré dans Avalon, monde souterrain enchanté créé par Merlin ; le roi Arthur est en *dormition* et reviendra un jour. De nombreux lieux revendiquent d'être l' Avalon dont parle la légende : Glastonbury (dans le Somerset, en Angleterre), l'île d'Aval (un îlot sur la commune de Pleumeur-Bodou en Côtes d'Armor), ...

La légende du Roi Arthur s'est répandue dans toute l'Europe. Des images d'Arthur ont été retrouvées à de nombreux endroits. En particulier, dans la cathédrale de Modène en Italie, une gravure datée entre 1099 et 1120 représente Arthur et ses chevaliers attaquant un château. Une mosaïque de 1165 dans la cathédrale d'Otrante, près de Bari, en Italie contient la représentation curieuse d'*Arturus Rex* portant un sceptre et chevauchant une chèvre. Des marchands du XVe siècle baptisèrent un Hall arthurien à Gdansk, en Pologne.

►Le Symbolisme

Le roi unique et incontesté n'a jamais existé dans la civilisation celtique. On se souvient des divisions tribales qui ont permis à Jules César de prendre le contrôle de la Gaule. En contrepartie, l'imaginaire populaire s'est emparé d'un roi, plus ou moins attesté, paré des atouts les plus nobles de sa charge : un homme fort, bon guerrier mais sage, fédérateur et bien conseillé. Même après sa disparition, il porte encore les espoirs d'un peuple : sa dormition n'est que temporaire, et il viendra réunifier et sauver les Bretons. De quels périls ? On pense aux invasions des Angles et des Saxons, puis à la domination normande en Grande-Bretagne. Arthur a aussi beaucoup servi pendant la Seconde Guerre Mondiale chez les Britanniques pour vitaliser les efforts de la population face au risque d'invasion nazi. Dans l'imaginaire en Bretagne continentale, il représente l'unité du peuple breton, puisqu'il était roi des deux Bretagnes. Les auteurs du Moyen Âge l'ont actualisé selon les canons courtois de leur époque en en faisant un modèle de noblesse et de vertu chrétienne.

▶ Mythe et Politique

En 1066, Guillaume le Bâtard devient Guillaume le Conquérant et s'impose en maître de l'Angleterre… Mais comment faire accepter un normand, peuple minoritaire, comme roi? En s'appuyant sur la légende arthurienne et sur Arthur, sa figure de proue, unificateur de la grande Bretagne et du peuple breton. Car outre Manche, sur le continent, se trouvent de nombreux bretons qui s'étaient volontairement exilés pour fuir l'envahisseur saxons. En favorisant la diffusion du mythe de la survivance d'Arthur, de sa dormition dans l'île d'Avalon et de son retour prochain, Guillaume comptait bien se rallier les gallois pour lutter contre les angles et les saxons… Ce fut le début de « l'espoir breton ».

■Excalibur

Fille des anciens dieux, Excalibur est une épée magique qui leur permit d'accéder enfin au repos. Infatigable croisée, elle fut le fer de l'avènement de cette surprenante religion dont les dieux ne sont qu'un.

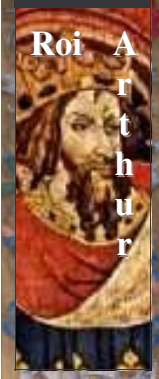
En ces temps, Uther Pendragon était mort. Les Bretagnes divisées sombraient dans le chaos. Des joutes furent organisées, le vainqueur serait proclamé roi. Fichée dans une stèle de granit apparut une épée à la garde ornée de dragons. Excalibur ne sera brandie que par le grand roi des bretons. Tous les barons s'y essayèrent en vain, puis les chevaliers. Seul un page nommé Arthur réussit à la retirer de son socle et devint donc le roi de Bretagne.

Digne fils d'Uther, Excalibur au côté, le roi Arthur a réuni et pacifié les deux Bretagnes. À sa mort, l'épée fut jetée dans un lac magique.

L'épée avait la réputation d'être incassable et de trancher toute matière.

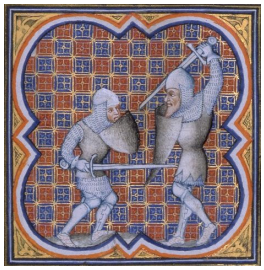
Autre temps, autre mœurs. Couronné en 1154 après moult difficulté (petit fils d'Henri Ier, désigné comme successeur mais écarté du trône par le neveu du roi défunt), Henri II Plantagenêt se servira du mythe arthurien pour asseoir son pouvoir, maintenir son autorité et unifier l'île de Bretagne. Il va confisquer la légende, se présentant comme l'héritier d'Arthur, bel et bien mort lors de l'ultime bataille. Afin d'estomper les origines non anglaise de la dynastie des Plantagenêt, Henri II préférera s'appuyer sur la civilisation bretonne et s'affirmer comme le digne successeur d'Arthur. Car le monarque a besoin d'affirmer son autorité. Vassal du roi de France par le duché de Normandie, il doit s'assurer du soutient breton contre les revendication saxonne qui ont du mal à accepter la domination normande sur l'Angleterre. Afin de renforcer cette analogie, il tentera même sans succès de conquérir l'Irlande et l'Ecosse afin de réunir sous sa bannière l'ensemble du royaume supposé d'Arthur.





Merlin

Source : Wikipédia, l'encyclopédie libre
http://fr.wikipedia.org/wiki/Merlin_l'Enchanteur



Connu sous les noms de « Myrddin » ou « Myrdhin » en gallois, « Merzhin » ou « Marzhin » en breton et en cornique, Merlin est un personnage de la mythologie celtique, et plus particulièrement de la branche brittonique, soit la Bretagne continentale et la Grande-Bretagne sauf l'Écosse. En France, son nom est systématiquement associé à sa fonction d'« enchanteur », c'est-à-dire de magicien.

▶La Legende de Merlin

■Merlin dans la geste arthurienne

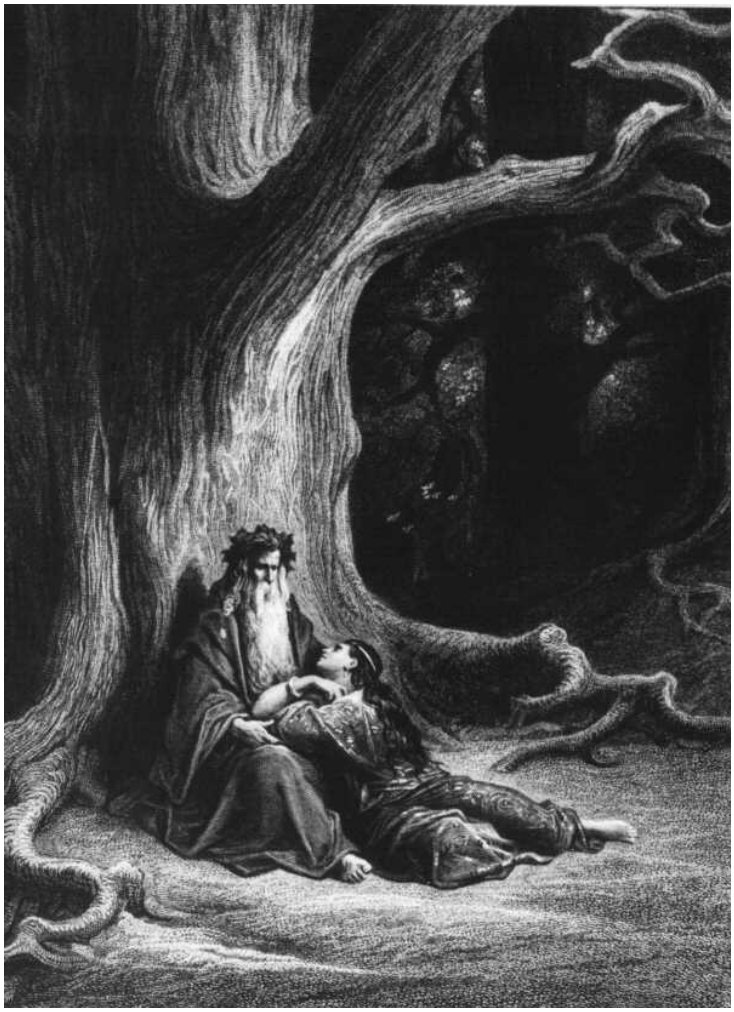
Son rôle dans le cycle arthurien est d'aider à l'accomplissement du destin du royaume de Bretagne (royaume mythique regroupant l'actuelle Angleterre, le Pays de Galles et la Bretagne continentale). Grâce à une sagesse légendaire, il devient l'ami et le conseiller du roi Uther Pendragon. À la mort de celui-ci, il organise le défi de l'épée Excalibur qui permet au Arthur, fils illégitime d'Uther, de succéder à son père. Puis il incite Arthur à instituer la Table Ronde afin que les chevaliers qui la constituent puissent se lancer dans des missions relevant du mythe, notamment la fameuse quête du Graal. À la fin de sa vie et malgré toutes ses connaissances, Merlin ne pourra rien contre la destinée du royaume de Bretagne et la fin tragique du roi Arthur.



La légende de Merlin n'est pas à l'origine intégrée dans le cycle arthurien. Le personnage sera en quelque sorte « christianisé » par la suite pour pouvoir y figurer, mais on peut y reconnaître l'archétype du druide : proximité avec la nature, pouvoirs magiques, connaissance surnaturelle, sagesse, longue vie, rôle de guide et de conseiller des puissants. Dans un monde chrétien alors en pleine essor, il représentait ce qui restait de la tradition ancienne: le monde druidique moribond.

■La fin de Merlin

Devin et magicien, Merlin étant selon la légende éperdument amoureux de la fée Viviane, il lui confia le secret de se lier un homme à jamais. La fée Viviane entreprit donc de réaliser cette magie, traçant les "neuf cercles" autour de Merlin endormi. La magie étant puissante, Merlin fut enfermé pour l'éternité dans sa geole, au grand regret de la fée Viviane qui ne croyait pas que la chose fut possible.



sente comme un fou vivant une existence misérable dans la forêt calédonienne, ruminant sur sa triste existence et sur le désastre qui l'a précipité si bas : la mort de son seigneur Gwenddolau, au service duquel il était barde. Les allusions faites dans ces poèmes servent à montrer les évènements de la bataille d'Arfderydd, où Rhydderch Hael, roi de Rheged, massacre les forces de Gwenddolau, tandis que Myrddin devient fou en regardant la défaite. Les Annales Cambriae datent cette bataille en 573 et nomment les adversaires de Gweddolau Gwrgi et Peredur, fils d'Eliffer.

Une version de cette légende est préservée dans un manuscript de la fin du quinzième siècle, dans une histoire intitulée Lailoken et Kentigern. Dans ce récit, saint Kentigern rencontre en un endroit désert un fou nu et échevelé dénommé Lailoken, que d'aucuns appellent Merlynum ou Merlin, déclarant être condamné à errer en compagnie des bêtes sauvages à cause de ses péchés. Il dit en outre avoir été la cause de la mort de toutes les personnes tuées durant la bataille « en la plaine entre Liddel et Carwannok ». Après avoir raconté son histoire, ce fou s'éloigne et fuit la présence du saint pour retourner à son état sauvage. Il apparait encore plusieurs fois dans le récit jusqu'à ce qu'il demande finalement les derniers sacrements au saint, prophétisant être sur le point de mourir d'une triple mort. Après quelque hésitation, le saint exauce le souhait du fou ; alors les bergers du roi Meldred le capturent, le frappent à coups de bâton, le jettent dans la rivière Tweed où son corps fut percé par un pieu, sa prophétie se trouvant ainsi accomplie.

▶Merlin dans les oeuvres culturelles

Le personnage de Merlin a souvent été repris à travers les siècles, y compris dans un dessin animé, oeuvre de Walt Disney Merlin l'Enchanteur, sorti en 1963 et réalisé par Wolfgang Reitherman.

Il est aussi le modèle de personnages comme Gandalf, le 'bon' mage du livre Le Seigneur des Anneaux publié par J.R.R. Tolkien en 1954.

Cependant, les premières références littéraires sont galloises.

■Merlinus Caledonensis, Myrddin Wyllt

(« Myrddin the Wild »: le sauvage)

Différents textes distinguent clairement la différence entre deux personnages nommés Merlin. Les Triades Galloises, par exemple, font état de trois bardes : Taliesin, chef des bardes, Myrddin Wyllt et Myrddin Emrys. Si les deux bardes appelés Myrddin étaient à l'origine les variantes d'un même personnage, leur histoire est devenue si différente dans les premiers textes que nous possédons à leur sujet qu'il convient d'en traiter séparément, même si certaines péripéties appartiennent aux deux.

Ce Myrddin n'a rien à voir avec Arthur et apparaît après la période arthurienne. Les premiers poèmes gallois concernant la légende de Myrddin le pré-

La littérature galloise comporte nombre d'exemples de littérature prophétique, prédisant la victoire militaire de tous les peuples celtes de Grande-Bretagne qui se rassembleraient pour rejeter les Anglais -et par la suite les Normands- à la mer. Certaines de ces œuvres ont été interprétées comme les « prophéties de Myrddin », exceptée celle nommée les Armes Prydein.

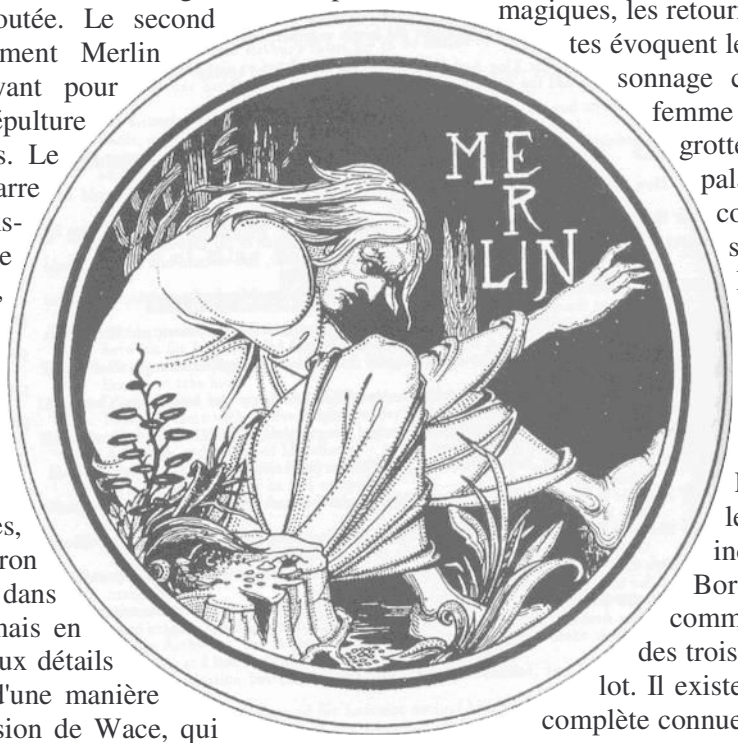
Geoffroy de Monmouth a également parlé de ce Merlin sauvage et prophétique dans sa Vita Merlini, qui semble être une adaptation très proche de nombreux « poèmes de Myrddin ».



■Merlin Ambrosius, Myrddin Emrys

Ce fut Geoffroy de Monmouth qui introduisit Merlin dans le cycle du roi Arthur. Si Geoffroy est surtout connu pour son personnage d'Arthur, c'est surtout de Merlin qu'il a traité, faisant du barde prophétique de la tradition galloise un personnage central de ses trois livres : Prophetiae Merlini, Historia Regum Britanniae, et Vita Merlini. À la suite de son second livre, où Merlin apparaît dans le conte du roi Vortigern, Aurelius Ambrosius et Uther Pendragon, dont le règne précéda immédiatement celui d'Arthur ; Merlin devient aussi dans plusieurs œuvres ultérieures un personnage des contes du roi Arthur.

Geoffroy narre seulement trois contes de Merlin. Dans le premier, l'auteur attribue à Merlin l'histoire du garçon sans père que rapporte Nennius à propos d'Aurelius Ambrosius. Merlin est issu de la fille d'un roi et d'un démon, et l'épisode a lieu à Carmathen au pays de Galles, patrie de Myrddin. Geoffroy mentionne simplement que Merlin était aussi dénommé Ambrosius, camouflant ainsi le changement qu'il opère par rapport au récit de Nennius. Une longue suite de prophéties est alors ajoutée. Le second conte rapporte comment Merlin crée Stonehenge, ayant pour fonction d'être la sépulture d'Aurelius Ambrosius. Le troisième conte narre comment Merlin transforme l'apparence d'Uther Pendragon, lui permettant ainsi d'entrer dans le château de Tintagel pour y engendrer son fils Arthur.



Quelque temps après, le poète Robert de Boron remanie cette matière dans son poème Merlin, mais en y ajoutant de nombreux détails altérés et dénaturés d'une manière suggérant que la version de Wace, qui avait adapté le récit de Geoffroy en français, était désormais entrée dans la tradition orale et que celle-ci était ce dont Robert de Boron avait connaissance, ainsi que d'autres contes de Merlin. Seules quelques lignes de ce poème nous sont parvenues. Mais la prose qui en fut issue devint populaire et fut plus tard incorporée dans deux autres romans.

Dans le récit de Robert de Boron, Merlin est engendré par un démon surgi de l'enfer et d'un vierge (qui ne le demeura pas miraculeusement) tel un antéchrist. Mais sa mère, enceinte, conseillée par son confesseur Blaise qui s'était aperçu de ce qui s'était passé, avait fait baptiser l'enfant à sa naissance pour faire échouer ce complot satanique. Quoi qu'il en soit, Merlin, moitié homme et moitié démon, avait des pouvoirs magiques extraordinaires comme la connaissance du passé, du présent et de l'avenir, cette dernière étant un don de Dieu.

Robert de Boron parle avec beaucoup d'emphase du pouvoir de Merlin de se transformer, de son caractère facétieux et de son rapport avec le Graal. Ce texte introduit également Blaise, le maître de Merlin, dépeint comme transcrivant la geste de Merlin que Merlin lui dicte lui-même, expliquant comment cette geste devra être connue et préservée. Ce texte relie également Merlin au Graal.

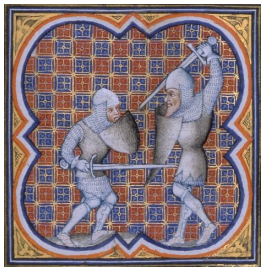
Tandis que le mythe arthurien s'étoffait et s'embellissait, les aspects prophétiques de Merlin perdaient parfois leur emphase afin de faire de lui un magicien et le mentor d'Arthur. D'autre part, il est dit dans la Prose Lancelot que Merlin n'avait jamais été baptisé ni n'avait jamais rien fait de bon dans sa vie, sinon des œuvres démoniaques. Les contes arthuriens médiévaux abondent en ce sens.

Dans la Prose Lancelot et autres récits plus tardifs, la chute de Merlin est causée par son amour pour une femme nommée Nimue, qui lui extorque ses secrets magiques, les retournant contre lui. D'autres textes évoquent le nom de Viviane, autre personnage clé du cycle arthurien. La femme l'emprisonne soit dans une grotte où il meurt, soit dans un palais magique où il vivrait encore, ce palais étant parfois situé dans la forêt de Brocéliande, en Petite Bretagne.

Il y a ainsi trois récits de Merlin à l'époque d'Arthur qui couvrent aussi les premiers temps de son règne. Le plus ancien, connu sous le nom de Vulgate Merlin, inclut le Merlin de Robert de Boron. Il peut être considéré comme une sorte de préfiguration des trois romans du Cycle de Lancelot. Il existe également une variante incomplète connue sous le nom de Livre d'Arthur. Le second est le plus souvent intitulé Suite de Merlin. Il s'agit d'un long roman en prose qui ne nous est pas parvenu intact mais qui nous est maintenant connu sous le nom de Livre du Graal, conçu comme l'entière histoire du Graal et d'Arthur et ses chevaliers. Ce livre inclut également le Merlin de Robert de Boron. Le troisième enfin s'appelle Les prophéties de Merlin et contient donc les prophéties du personnage (la plupart relatives à des évènements politiques de l'Italie du treizième siècle), tandis que d'autres sont révélées par son fantôme après sa mort. Ces prophéties sont intercalées avec des épisodes relatant les faits et gestes de Merlin et diverses aventures arthuriennes dans lesquelles Merlin n'apparaît pas du tout.

La Reine Guenievre

Source : Wikipédia, l'encyclopédie libre
http://fr.wikipedia.org/wiki/Merlin_l'Enchanteur



L'origine du nom Guenièvre vient selon toute vraisemblance du mot gallois « Gwenhywhar » qui signifie « blanc-fantôme ». Dès lors, on peut affirmer que Guenièvre possède un caractère féérique qui lui confère un aspect magique, si ce n'est de l'Autre-monde. Elle n'est pas sans évoquer la bansidh de la mythologie celtique de l'Antiquité. Fille de Léodegan de Carmelide, Guenièvre est avant tout l'épouse du roi Arthur. Sa beauté, son éloquence ainsi que le prestige de sa cour font de la reine une figure à la fois prisée par les chevaliers, haïe par ses semblables et confine à la féerie. Célèbre pour sa relation adultère avec Lancelot, le personnage de Guenièvre est une de ses figures, à l'instar d'Yvain, qui témoignent de l'encourtoisement de la légende arthurienne opérée au XIIe siècle. Mais Guenièvre est plus que cela : elle est à la fois la dame courtoise et le graal païen des longs cycles en prose.

La reine du pays de Logres est d'abord la dame courtoise pour qui toutes les prouesses s'accomplissent : Lancelot, dans Le Chevalier de la Charrette (1176-1181), apparaît comme son amant soumis à ses volontés, au risque de se voir humilié et bafoué dans son honneur. Guenièvre a été enlevée par Méléagant qui la désire. Arthur, roi inactif et passif laisse Gauvain se charger de ramener la reine à la cour. C'est lors de son errance qu'il rencontre un chevalier anonyme qui s'avère bientôt être Lancelot du Lac, « le meilleur chevalier au monde. » L'épisode de la charrette est caractéristique de ce dévouement sans faille (ou presque !) du chevalier à sa dame, idéal courtois par excellence : Lancelot, après avoir hésité le temps de deux pas à monter dans la charrette d'infamie menée par un nain, celle des prisonniers, des assassins et autres indignes :

« Sur le moment, le chevalier a poursuivi sa route sans y monter ; il a eu tort, tort d'avoir honte et de ne pas aussitôt sauter dans la charrette car il le regrettera un jour. Mais Raison, qui s'oppose à Amour, lui dit de ne pas monter, le retenant de ne pas monter, le retenant et lui enseignant de ne rien faire ni entreprendre qui puisse lui apporter honte ou reproche. Ce n'est pas du cœur mais de la bouche que vient ce discours, que Raison ose lui tenir. Mais Amour, enfermé dans le cœur, l'exhorte et l'invite à monter tout de suite dans la charrette. Amour le veut alors il y saute ; il n'a plus peur de la honte, puisque c'est l'ordre et la volonté d'amour. » (vers 329-380)

Lancelot, devient alors a-social au nom de l'amour absolu qu'il voue à la reine. Celle-ci, lors de sa rencontre avec Lancelot au château de Gorre lui reprochera cette influence de la raison sur la folie passionnelle. Convoitée par Méléagant, Lancelot et, dans une moindre mesure par Gauvain, la reine fait l'objet de toutes les attentions. Elle est, par conséquent, celle qui tient les rênes du pouvoir : par son statut de reine, Guenièvre est la représentation du pouvoir politique dérobé à Arthur : si la cour du roi est l'épicentre des vertus courtoises, il est indéniable de voir la reine comme étant véritablement à la tête du pays de Logres, pouvoir officieux certes, mais le plus puissant. Ce trait caractéristique de la reine est exacerbé lorsqu'au Tournoi de Noauz elle demande à Lancelot, alors méconnaissable sous des armes inconnues, de jouter « au mieux » et « au pire » selon ses volontés. Le chevalier, en amant fidèle et dévoué, ne peut que se soumettre à ses volontés :

« La reine appela sa demoiselle d'honneur et lui dit : allez donc, mademoiselle, prendre votre palefroi. Je vous envoie au chevalier d'hier et dites-lui seulement qu'il doit encore jouter au pire. Et quand vous lui aurez communiqué cet ordre, faites bien attention à sa réponse ! Elle ne perdit pas de temps, car elle avait bien remarqué la veille au soir la direction qu'il prenait, ne doutant pas qu'on la renverrait l'y trouver. Elle parcourut donc les rangs et finit par trouver notre chevalier. Aussitôt elle alla discrètement lui dire de se battre au pire s'il voulait garder l'amour et les bonnes grâces de la reine, car c'était son mot d'ordre. Et lui, puisqu'elle l'ordonnait, répondit : C'est très bien ainsi ! »

Amante exigeante, Guenièvre est une amoureuse absolue. Elle est, de fait, la maîtresse tyrannique (tyrannos en grec signifie le maître) de Lancelot : la situation de ce dernier à la cour d'Arthur est significatif de l'emprise de la reine sur lui. En effet, Lancelot ne fait pas partie véritablement de la cour d'Arthur mais est cependant le plus ferme soutien du roi. Aide auxiliaire, il ne mène pas ses aventures au nom du monarque mais bien au nom de la reine, la seule qui ait le pouvoir de domination sur lui.

Par conséquent, Guenièvre devient au yeux de Lancelot un véritable Graal : le parallèle n'est pas inintéressant. Ce qui frappe d'emblée, c'est la posture féerique ou du moins magique de la reine. Elle est la résurgence du « blanc fantôme » des sagas nordiques : la blancheur de son teint et l'éclat de sa chevelure d'or sont à rapprocher de ce fait. À cela s'ajoute que Guenièvre semble avoir les mêmes caractéristiques que les fées : celles-ci ont pour habitude d'apparaître à proximité des lieux aquatiques. Lancelot retrouve le peigne de la reine avec quelques-uns de ses cheveux sur le rebord d'une fontaine. En outre, le couple qu'elle forme avec lui est identique à celui qu'une fée, telle que Mélusine, forme avec un homme. Celui-ci est généralement en quête lorsqu'il rencontre une de ces créatures de l'Autre-monde. La fée jette son dévolu sur un homme et lui promet son amour total à une seule condition qui, de tous points de vue , est irréalisable. Cette contractualisation du lien amoureux tissé entre le chevalier et la fée illustre cette proportion inadéquate de l'homme et de la femme, de l'humain et du divin, du terrestre et du célestiel. Guenièvre a passé un contrat avec Lancelot identique à celui de Mélusine avec son amant. Ainsi est-elle une figure de l'Autre-monde qui donne à la société arthurienne une connotation beaucoup plus spirituelle qui, sans cela, ne serait qu'un bien pâle reflet de la société du XIIe siècle.

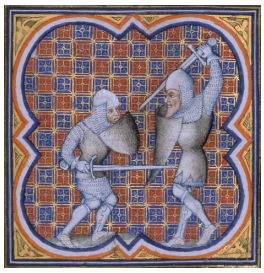
Ainsi, la matière originelle du mythe de Guenièvre a été transformé au cours d'un lent processus que l'on peut définir en trois étapes : d'abord la mise par écrit des légendes nordiques, galloises et bretonnes à la fin du IXe siècle, montrant Guenièvre comme la figure mythique de la souveraineté puis par l'encourtoisement des textes au début du XIIe siècle sous l'impulsion d'Aliénor d'Aquitaine et de sa fille Marie de Champagne, pour finir par une christianisation des éléments textuels à l'époque où l'Église étendait à la fois son pouvoir politique et sa diffusion culturelle. Il est évident que l'on peut rapprocher Guenièvre du Saint-Graal. D'abord par la médiation de Lancelot qui voit en son amie une véritable déesse suite à la cristallisation de son amour. Le chevalier lui voue un véritable culte, une liturgie païenne, n'hésitant pas à s'agenouiller devant elle comme le ferait un vassal devant son seigneur ou le prêtre devant l'autel. (cf : Charles Méla, La Reine et le Graal,Paris, le Seuil, 1984) Guenièvre est pour Lancelot ce que le Graal est à Perceval ou à Galaad, c'est-à-dire l'objet absolu de la quête chevaleresque. Chaque quête a des traits communs : elle exige ascèse et patience afin de progresser vers un état supérieur : Lancelot doit être parfait pour être digne de sa dame, tout comme Perceval pour devenir le gardien du Graal. Néanmoins, la christianisation de la matière va insérer la caractéristique de la hiérarchie entre les différentes quêtes : celle de Guenièvre est vouée à la sphère terrestre et charnelle tandis que celle du Graal est tournée vers le celestiel, la spiritualité et le divin. Dès lors, c'est le signe de la fin et de la lente dégradation que va subir le monde arthurien qui s'achève en apothéose dans La Mort le Roi Arthu.

Figure archétypale de la dame courtoise, fée, déesse, Guenièvre est un personnage aux multiples facettes qui illustre le foisonnement de l'imagination médiévale. Femme idéalisée ou cristallisation fantasmatique des désirs de l'homme, elle est la projection du désir charnel et des aspirations spirituelles.



Uther Pendragon

Source : Wikipédia, l'encyclopédie libre
http://fr.wikipedia.org/wiki/Merlin_l'Enchanteur



Uther Pendragon (pendragon: « tête des dragons ») est le père du roi Arthur dans la légende arthurienne. Son nom semble dérivé ou avoir la même racine qu'Arthur. Le surnom Pendragon provient d'une comète ayant la forme d'un dragon qu'Uther « voit » et dont il s'inspire pour créer deux étendards-aux-dragons. Une autre tradition dit qu'Uther portait à sa selle les têtes de deux dragons, un blanc et un rouge, qui vivaient sous terre et qui furent réveillés par le poids de la tour qu'Uther faisait construire au-dessus d'eux. En sortant de terre, les dragons s'entretuèrent.

Uther est mentionné pour la première fois par Geoffroy de Monmouth dans son Historia Regum Britanniae (Histoire des Rois de Bretagne). Selon Geoffroy, il féconde Ygraine en prenant la semblance de son mari Gorlois, duc de Cornouailles, par le biais de la magie. De cette grossesse naîtra Arthur. Le thème de la naissance illégitime se répète dans les romans arthuriens plus tardifs avec Mordred, engendré par Arthur, et Galaad, fils de Lancelot.

Geoffroy fait d'Uther le plus jeune frère d'Aurelius Ambrosius (personnage historique, celui-ci) et son successeur au trône de Logres, tous deux étant les frères cadets de Constans, dont Vortigern avait fait son roi fantoche avant sa mort, tous trois étant les fils d'un roi nommé Constantin. Ce roi légendaire est peut-être en partie le fait d'un confusion avec le roi Constantin III, ayant réellement existé, prétendant au trone impérial de Rome entre 407 et 411, et le roi Constantin de Dumnonia qui vécut au VIe siècle et peut-être également avec un troisième Constantin qui apparait dans les Généalogies Galloises.

Le texte gallois mentionne un autre fils d'Uther, Madoc, père d'un neveu d'Arthur, Eliwlod.

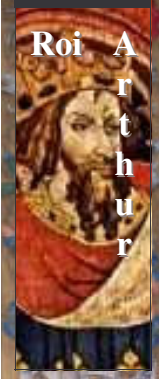
Geoffroy attribue également à Uther une fille, Anna (appelée ailleurs Morgause), née d'Ygraine. Anna épouse le roi Lot et devient mère de Gauvain (Gawain en anglais) et Mordred. Mais dans des romans plus tardifs la mère de Gauvain est généralement la fille d'Ygraine, préalablement mariée. De même, ailleurs dans son œuvre, Geoffroy affirme que le roi Lot avait épousé la sœur d'Aurelius Ambrosius durant le règne de celui-ci.

Dans les Généalogies Galloises, Anna apparaît comme étant la mère de Howel de Bretagne (dont Geoffroy fait également un neveu d'Arthur). Mais dans ces généalogies cette Anna apparait sans rapport avec Uther Pendragon. Geoffroy insiste également beaucoup sur une lignée de rois de Bretagne d'origine britannique qu' Uther « voit » dans la vision qu'il a d'une comète personnifiée par une fille de sa descendance ; le premier de ces rois bretons étant Howel. Ainsi, il semble que la « Anna » de Geoffroy apparaissait dans toutes les sources qu'il utilisait comme étant la mère de Howel, non celle de Gauvain. D'ultérieurs narrateurs partis du récit de Geoffroy restent en proie à la confusion devant ces contradictions et tentent généralement de les résoudre en faisant du royaume de Howel un fait arthurien.

Il existe un autre récit ayant le personnage d'Uther Pendragon comme toile de fond, le Parzifal de Wolfram d'Eschenbach. Un certain Mazadan se rend avec une fée, nommée Terdelaschoye, au pays de Feimurgan. Ceci ressemble à quelque source originelle faussée racontant l'alliance de Mazadan avec la Fée Morgane, fée de la Terre de la Joye. Mazadan devient père de deux fils, Lazaliez et Brickus. Ce dernier devient père de « Utepandragun », lui-même père d'Arthur, tandis que l'aîné, Lazaliez, devient le père de Gandin d'Anjou père de Gahmuret, père de Parzifal/Perceval. Tant Uther Pendragon qu'Arthur apparaissent ici comme les rejetons d'une branche mineure d'une Maison d'Anjou imaginaire du Ve / VIe siècle.

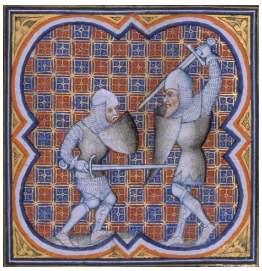
Dans la Prose Lancelot, Uther Pendragon affirme être né à Bourges. Il rassemble une armée pour se rendre en Bretagne afin de combattre le roi Claudas de Bourges, une situation ressemblant assez à celle qui eut lieu au Ve siècle avec le chef britannique Riothamus qui alla en Bretagne pour combattre les pillards qui sévissaient à Bourges.

Dans le Merlin de Robert de Boron, Uther Pendragon tue le Saxon Hengest (le nom Hengest équivaut à Angis ou Augis) alors qu'Hengest s'introduit dans le camp britannique avec l'intention de l'assassiner. C'est pour Uther Pendragon qu'est créée, par Merlin, la Table Ronde.



Les autre Figures

Source : Wikipédia, l'encyclopédie libre
http://fr.wikipedia.org/wiki/Merlin_l'Enchanteur



■Le roi Ban de Bénoïc

Le roi Ban de Bénoïc était l'époux de la reine Élaine; il régnait aux marches de la Bretagne armoricaine ou petite Bretagne et de la Gaule. Il est dans la légende le père de Lancelot du Lac.

Son château était sis au milieu d'un marais réputé imprenable, mais le seigneur voisin réussit à l'incendier. Ban de Bénoïc, accablé par le désastre, mourut de chagrin, laissant sa femme et son enfant au bord du lac.

Prise de pitié devantl'égarement de la reine éplorée, la fée Viviane, se saisit de l'enfant et plongea dans le lac, le mettant en sécurité dans son mythique palais du royaume d'Avalon.

■La Reine Elaine

La reine Élaine était l'épouse du roi Ban de Bénoïc qui régnait aux marches de la Bretagne armoricaine ou petite Bretagne et de la Gaule. Elle était la mère du chevalier Lancelot du Lac.

Le château du roi Ban de Bénoïc était sis au milieu d'un marais réputé imprenable, mais le seigneur voisin réussit à l'incendier. Ban de Bénoïc, accablé par le désastre, mourut de chagrin, laissant sa femme et son enfant au bord du lac.

Prise de pitié devant l'égarement de la reine éplorée, la fée Viviane, se saisit de l'enfant et plongea dans le lac pour l'emmener en son palais du mythique royaume d'Avalon.

■Galahad

Galahad ou Galaad est le fils du chevalier Lancelot et de Élaine de Corbenic, fille du roi Pelles. Il est le plus jeune chevalier de la Table Ronde, il est le bon chevalier, le seul qui puisse s'asseoir à la droite du roi Arthur sur le siège périlleux comme prédit par Merlin, qui l'avait présenté à la cour du roi Arthur. Il sera le seul, au terme de sa quête, à pouvoir toucher le Saint-Graal. Il le tiendra pendant que Gauvain, un autre chevalier versera le sang du Christ qui est sur la lance du romain l'ayant blessé au côté. Toutefois, il n'y survivra pas.

■Lancelot

Lancelot est un personnage qui apparaît dans l'un des premiers romans de la Table Ronde. Fils du roi Ban de Bénoïc, qui régnait aux marches de la Bretagne armoricaine et de la reine Élaine. Il a reçu en baptême le nom de Galaad, et est issu d'une lignée prestigieuse, celle de Joseph d'Arimathie, l'homme qui apporta le saint Graal en terre bretonne.

Le château de son père, était situé au milieu d'un





marais et était réputé imprenable. Mais le seigneur voisin réussit à l'incendier. Ban de Bénoïc, accablé par le désastre, mourut de chagrin, laissant sa femme et son enfant au bord du lac. Profitant de l'égarement de la reine éplorée, la fée Viviane, se saisit de l'enfant et plonge dans le lac sous les yeux désespérés de sa pauvre mère.

La fée Viviane, aussi appelée « la Dame du Lac », vit en fait, au fond de ce lac magique, passage obligé pour rejoindre le royaume merveilleux et caché d'Avalon, le pays des mages et sorciers. Elle vit dans un magnifique palais doté de tous les agréments permettant une vie paisible et enrichissante. Elle donna à l'enfant le nom de Lancelot du lac et lui enseigna les arts et les lettres ainsi que la sagesse et le courage et fit de lui le plus parfait des chevaliers, tant parce qu'elle lui avait appris la courtoisie en toute occasion et tant parce qu'il se montrait poli, sérieux et noble comme doivent l'être les chevaliers. Dans les jeux de carte, le valet de Le trèfle, symbole alchimique des ondins, porte son nom.

La fée Viviane l'élèva donc dans la forêt de Brocéliande, et fait de lui un parfait chevalier. Quand il arriva à l'âge d'affronter le monde, elle le mena à la cour du roi Arthur pour qu'il soit adouber et qu'il connaisse la vie aventureuse d'un chevalier de la Table Ronde. Mais c'est le reine Guenièvre qui lui remet son épée, le jour de ses 18 ans, lors des feux de la Saint-Jean. La reine, impressionnée par la beauté et la prestance du jeune chevalier, lui voue d'emblée un amour sans partage, coup de foudre réciproque, car ce fut que pour elle et que par elle qu'il accepta d'être fait chevalier.

Ses extraordinaires qualités, feront vite de lui le « champion de Camelot » et le « champion du Roi ». Sa principale mission qui lui fut confiée par le roi Arthur, fut de récupérer le Saint Graal dans le but de devenir très populaire. Pour cela le roi envoya tous ses chevaliers de la Table Ronde, explorer le pays, chacun de son côté, mais tous vécurent des aventures fabuleuses. Lancelot, le plus fier de tous, et porté par son amour inavouable pour la reine Guenièvre et put réussir sa mission de recherche du Graal, il pourra seulement l'apercevoir par deux fois.

Lancelot est toujours représenté comme le modèle de la chevalerie, de la bravoure et de la fidélité. À la cour, il tomba amoureux de la reine Guenièvre, d'un amour absolu et partagé qui sera sa joie, sa quête, sa faute et le début de la décomposition de la Table Ronde. Elaine, le lys blanc d'Astolat, tombe amoureuse de lui, mais, repoussée, elle se suicide.

Lancelot est le meilleur des chevaliers de la Table Ronde, nul ne peut rivaliser avec lui en courtoisie, au tournoi ou au combat. Lui seul peut ramener la Reine du pays de Gorre, dont nul ne revient : pour elle, il passe le Pont de l'Epée et accepte de monter dans la charrette d'infamie. Il délivre le château de la Douloureuse Garde de ses enchantements et déjoue les sortilèges de Morgane au Val sans Retour.

Son amour pour la femme du roi Arthur l'empêchera d'avoir accès au mystère du Graal mais son fils Galaad, plus tard, pour honorer son père, accomplira la mission et en aura la révélation.

■Mordred

Dans la légende arthurienne, Mordred est le fils du Roi Arthur et de sa sœur, la fée Morgane.

Merlin avait prédit cette naissance. Le Roi Arthur voulut se débarrasser de cet enfant incestueux et envoya tous les enfants nés le même jour que Mordred dans un bateau mais le bateau coula et seul Mordred survécu. Jusqu'à l'age de 14 ans il a été élévé par un brave homme du nom de Nabur, puis fut amené à la cour où ses véritables origines lui furent révélées.

Il devint un temps chevalier d'Arthur et participa à quelques joutes et tournois mais perdait la plupart du temps, il ne respectait d'ailleurs que très rarement les règles de courtoisie qui régissaient les tournois, ne faisant d'augmenter sa réputation de chevalier traître. Il était détesté par les autres chevaliers pour son caractère

fourbe et sournois. Il a d'ailleurs tué Sir Lamorak, traitreusement, alors que celui-ci se préparait à partir à la Quête du Graal.

Selon certaines sources, Mordred aurait également blessé (mortellement) le Roi lors de sa dernière fourberie, en déclenchant une bataille, Arthur parti, pour récupérer son royaume.

■Morgane

Selon les ouvrages récents des philologues, Morgane, fille d'Ygraine et du duc de Cornouailles, est la demi-sœur, considérée comme méchante par la légende, du roi Arthur. À la mort de leurs parents, Arthur rejoignit la cour et devint le puissant roi et chef d'armes que nous connaissons tandis que Morgane fut recueilli et élevés par la Dame du lac, la fée Viviane, qui en fit une prêtresse. Arthur et Morgane se perdirent de vue pendant une quinzaine d'années.

Majeur, Arthur, entretemps devenu roi, fut conduit à un rite de passage, lors du solstice d'été. Des jeunes filles lui furent présentées mais une seule retint son attention. Lors de ce rituel, chaque personnage était masqué et Arthur n'échappait pas à la règle. C'est ainsi qu'il ne reconnut pas sa sœur Morgane en cette charmante personne. Elle ne le reconnut pas plus. De ce rapport incestueux naquit Mordred, leur fils, sans que ni l'un ni l'autre des parents fût au courant de cette machination, ourdie par une sorcière, peut-être Viviane, qui voulait détrôner Arthur.

Les différentes versions de la légende parfois se contredisent, mais on raconte que Morgane avait été l'élève de Merlin l'enchanteur, (Myrddin en gallois). C'était la plus puissante des 9 sœurs de l'Île-de-Sein, les Gallisenae.

■Perceval

Perceval est un chevalier légendaire de la Table ronde du Roi Arthur. Ce personnage est le héros éponyme du roman de Chrétien de Troyes écrit au XIIe siècle.

Perceval le Gallois est le petit dernier d'une fratrie de chevaliers tous morts au combat. Sa mère est partie vivre seule dans un manoir au milieu d'une gaste forêt (perdue, isolée) pour empêcher son fils de devenir chevalier. Un jour, en jouant au javelot dans la forêt, le jeune Perceval rencontre cinq chevaliers aux armures si étincelantes qu'il les prend pour des anges et se prosterne devant eux.

Perceval est devenu est un grand nom dans la légende arthurienne car il est un des deux (ou trois selon la source) chevaliers à avoir trouvé le saint Graal et avoir tué le chevalier Rouge.

En gallois son nom est Peredur.

■Viviane

La fée Viviane, dite Viviane, la Dame du Lac, recueillit le jeune Galaad, alors qu'il était encore enfant, après la mort de son père le roi Ban de Bénoïc et de sa mère, la reine Élaine. Elle l'emmena au plus profond d'un profond lac duquel il crut ne jamais pouvoir ressortir, ignorant qu'il s'agissait là du "passage" obligé pour rejoindre le royaume merveilleux et caché d'Avalon, le pays des mages et sorciers.

Viviane lui donna son nom de Lancelot, lui enseigna les arts et les lettres, lui insufflant sagesse et courage, faisant de lui un chevalier accompli. Elle le mena alors à la cour d'Arthur, à Camelot, pour y etre adoubé, et le présenta aux chevaliers de la Table Ronde, dont il devint le plus célèbre représentant.

Selon une des nombreuses variantes de la légende, Viviane, après la mort de sa mère Ygraine, eut soin de Morgane, faisant d'elle une magicienne, tandis que Merlin l'enchanteur prit soin de l'éducation de son demi-frère, le futur roi Arthur.

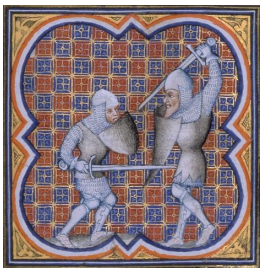
■Ygraine

Ygraine, ou Igraine en Angleterre, ou Igerne en ancien français, est mariée au duc de Cornouailles, dont elle a plusieurs enfants, dont Morgause, Morgane et Élaine.
Grâce à la magie de Merlin l'enchanteur, Uther Pendragon, qui prit l'apparence de son mari pour la séduire et passer une nuit avec elle. De cette nuit naquit la roi Arthur, qui lui-même sera séduit lors d'une nuit du solstice par sa demi-sœur Morgane, avec laquelle il aura à son tour un fils Mordred.Après le décès de ce dernier, Ygraine épousa Uther Pendragon.



Le Graal

Source : Wikipédia, l'encyclopédie libre
http://fr.wikipedia.org/wiki/Merlin_l'Enchanteur



Le mot graal désigne, en ancien français, une coupe ou un plat creux. Plus spécialement, le Graal est, selon la tradition médiévale, une mystérieuse coupe aux pouvoirs magiques. Il est associé au chaudron du Dagda, talisman antique de la civilisation celtique, dont il serait un avatar christianisé.

▶Apparition Litteraire

Il apparaît pour la première fois sous forme littéraire dans Perceval ou le conte du Graal de Chrétien de Troyes (XIIe siècle). C'est une coupe d'or ornée de pierres précieuses, accompagnée d'une lance qui saigne et d'un plat d'argent, mais le sens d'aucun de ces symboles n'est expliqué. Une sorte de suite, la Rédaction courte, d'un auteur anonyme, explique que le Graal donne à chacun les nourritures qu'il désire, et l'associe avec la Sainte Lance qui a percé le flanc de Jésus-Christ sur la croix. Pour Wolfram d'Eschenbach, dans son Parzival le Graal est une pierre magique.

Enfin, c'est Robert de Boron, au début du XIIIe siècle, qui explique dans L'estoire du Graal qu'il s'agit de la coupe avec laquelle Jésus-Christ a célébré la Cène et dans laquelle, ensuite, son sang a été recueilli par Joseph d'Arimathée — coupe évoquée, sans lui donner de nom, par de nombreux apocryphes tels les Gesta Pilati ou le Pseudo-Évangile de Nicodème. Emporté en terres lointaines par Joseph, le saint Graal devient le centre d'un mystère auquel certains élus participent autour d'une table ronde — d'où l'intégration dans les récits de la Table ronde. Cette christianisation de la légende du Graal est parachevée par la Queste del Saint-Graal, roman anonyme écrit vers 1220, probablement par un moine, qui fait du Graal la Grâce divine.

Plus récemment, il apparaît dans de nombreuses œuvres, parmi lesquels on peut citer :
Parsifal, opéra de Richard Wagner, 1882
Monty Python, sacré Graal (en anglais Monty Python and the Holy Grail), 1975, film parodiant la quête des chevaliers de la Table Ronde
Excalibur, film de John Boorman, 1981
Indiana Jones et la dernière Croisade (en anglais Indiana Jones and the Last Crusade), film de Steven Spielberg, 1989
le Da Vinci Code, roman de l'Américain Dan Brown. Dans ce livre, les héros cherchent le Graal en Angleterre et à Paris. Le Graal n'est pas la coupe qui servit pendant la Cène, mais un ensemble de documents gardé par le Prieuré de Sion. Parmi ces documents se trouve le lieu où est situé la tombe de Marie-Madeleine, qui aurait été, d'après le roman, la femme de Jésus et la mère de sa descendance.



▶Le Graal, Symbole de quete et d'Inaccessible

Le Graal est un objet mystérieux, presque magique :
▶C'est un objet caché : personne ne l'a vu et il n'aura réellement accompli son rôle qu'après avoir été retrouvé ;
▶C'est un objet sacré aux pouvoirs puissants : seul un être pur pourra le trouver et en prendre possession.

Pourtant tous les chevaliers le cherchent, et le monde n'aura de paix qu'après sa découverte.

On peut ainsi donner plusieurs interprétations à la quête des chevaliers :
▶l'énergie dépensée et les épreuves rencontrées font grandir ou révèlent les qualités des chevaliers de la Table Ronde, éventuellement leur permettent d'en acquérir de nouvelles ; il s'agit donc d'une quête initiatique et de révélation personnelle.
▶la recherche d'un objet sacré comme but dans la vie, et même au risque de sa vie, montre que la finalité peut être plus importante que sa propre existence (vision chrétienne de la vie terrestre, vécue comme un passage avant un monde meilleur).
▶le saint Graal déposé par un chevalier au centre de la Table Ronde, lieu de rencontre des puissants du royaume, marque symboliquement l'instauration du christianisme grâce aux pouvoirs temporels (politiques ou militaires) ; il montre aussi la primauté du religieux sur le temporel, puisqu'il justifie les efforts accomplis par les chevaliers.

▶La quete du Graal aujourd'hui

En s'inspirant librement de la mythologie celtique, un écrivain et linguiste anglais, J.R.R. Tolkien, publia en 1954 un des best-sellers mondiaux, Le Seigneur des Anneaux. On y retrouve de nombreux éléments des légendes arthuriennes (monde de type médiéval, magie, combat du Bien et du Mal). Mais surtout le livre est structuré autour d'une quête, comme celle des chevaliers d'Arthur ; en l'occurrence, il s'agit, à travers moult épreuves, d'apporter un objet magique à un endroit précis où il pourra être détruit et ainsi donner la paix au monde.



Plus récemment encore, Dan BROWN donne une interprétation toute personnelle du Graal dans son roman Da Vinci code où il est dit que le Graal représenterait Marie-Madeleine.

Dans les années 1970 apparaissent de nombreux jeux qui font référence à cette notion de quête surnaturelle. Le plus célèbre, et un des premiers, est le jeu de rôle américain Donjons et Dragons : une assemblée de joueurs part en quête d'un objet, d'une personne. Chacun tient le rôle d'un personnage précis : chevalier, magicien, elfe, etc. Un meneur de jeu dévoile petit à petit les multiples épreuves à affronter avant d'arriver au but. Débarrassé de tout contexte religieux, l'intérêt du jeu se situe dans l'infinie variété des quêtes construites à partir d'une trame de base, avec ses scénarios et ses personnages stéréotypés.

L'évolution la plus récente est la transposition des jeux de quête sur ordinateur, permettant de jouer seul avec l'ordinateur pour « maître du jeu » et de profiter de ses capacités graphiques et sonores de plus en plus performantes pour représenter des mondes imaginaires et gérer des scénarios complexes.

Ces jeux ont été adaptés depuis à de nombreuses situations : toutes les grandes civilisations, réelles ou imaginaires, ont été mises à contribution. Mais ce n'est pas un hasard si les premières versions se situaient dans un monde féodal où la magie joue un grand rôle : inventées par des Anglo-Saxons imprégnés de légendes arthuriennes, les quêtes modernes réactualisent une trame légendaire du VIe siècle, comme Chrétien de Troyes l'avait déjà fait au XIIe siècle. N'est-ce pas un bel exemple de mythe intemporel?

La quête du Graal prend aussi un autre sens moderne beaucoup plus concret pour décrire un objectif difficillement réalisable, mais qui apportera au monde des nouvelles connaissances inestimables ou bien un pouvoir sur la matière inusité. Ainsi, en physique, on qualifie la théorie de grande unification de "Graal des physiciens". Encore, la compréhension du mécanisme par lequel les gênes contrôlent la physionomie des organes serait le "Graal des généticiens".

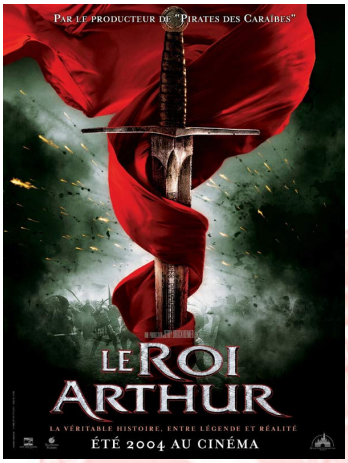
Le Mythe Arthurien

Le Mythe arthurien est le plus grand mythe occidental, aussi est-il normal de voir les écrivains, cinéastes et scénaristes se plonger dans la matière arthurienne pour y puiser leur inspiration ou pour donner leur propre vision du mythe… Nous vous proposons une petit tour d'horizon, nécessairement non exhaustif, à travers le cinéma, la bande dessinée et le roman...

■L'Arthur Historique

Rares sont les récits s'intéressant finalement à l'Arthur tel qu'il aurait été s'il avait réellement existé en tant que personnage historique. Ecartant résolument tous les éléments fantastiques et magiques, ces récits se proposent de resituer l'intrigue dans son contexte historique, quelque part entre le déclin de l'Empire Romain et l'avènement du christianisme en tant que pouvoir politique et religieux.

►Le Roi Arthur



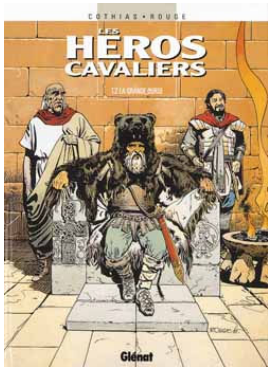
Le premier film qui vient immédiatement à l'esprit est immanquablement le Roi Arthur, réalisé par Antoine Fuqua et sorti sur les écrans en août 2004.

Le postulat de départ a de quoi séduire. L'Empire romain s'effrite déjà et abandonne l'île de Bretagne à la merci des envahisseurs saxons venus du nord. Arthur, combattant breton contraint de servir Rome durant plusieurs années. Arrivé à la fin de son engagement forcé, il va devoir choisir son destin. Devant l'avancée des saxons qui menacent de faire tomber le mur d'Hadrien, il aura le choix entre fuir et vivre libre, et tenter de combattre et se vouer à une fin quasi certaine mais héroïque.

Si le film ne manque pas d'attrait et revisite à la sauce historique les personnages majeurs du mythe (Guenièvre devient par exemple une reine picte) en les rendant intéressants et originaux, la sauce a bien du mal à prendre. Certes, les batailles sont plutôt bien rendues, la mise en scène et la photo sont plutôt réussie, mais le film reste assez convenu, sans grande originalité et manquant cruellement de souffle épique…

Un film intéressant qui ne restera pas dans las anales.

►Les Héros Cavalier



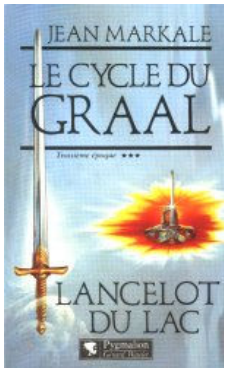
Cette série, signée par le très prolifique Cothias et dessinée par Michel Rouge puis par Philippe Tarral se propose de revisiter le mythe arthurien en mettant l'accent sur la fin d'un monde dominé par rome et l'avènement d'une nouvelle civilisation dominée par l'Eglise et replace le mythe entre histoire et légende. Arthur est ici bien loin d'être le chef héroïque et charismatique que l'on a l'habitude de voir, aveuglé qu'il est par ses rêves de grandeur et rongé par une ambition aussi démesurée qu'irréaliste. Le personnage de Merlin tente vainement de le faire entrer dans la légende et de lui faire abandonner ses rêves de gloire terrestre pour l'inciter à bâtir un royaume d'une toute autre nature…

Histoire et légendes se mêlent et s'entremêlent pour une série étrange, originale. Le fantastique et la magie sont encore présents mais tendent à disparaître alors que l'ombre de la croix s'étend sur les terres de Bretagne.

■Aux origines du Mythe

►Le Cycle du Graal

Jean Markale, écrivain et poète, passionné de culture celtique se propose de retracer l'épopée du roi Arthur, en la reliant à la tradition celtique, qu'elle soit galloises ou irlandais, et en insistant sur le fait que la version latine, plus connue, s'est développée de façon concomitante à cette version celte.



D'abord difficile, ce cycle apporte un éclairage nouveau sur certains aspects du mythe, difficilement compréhensibles si l'on se contente de l'approche chrétienne du mythe. On y comprend par exemple pourquoi Gauvain, et non Mordred devait succéder à Arthur (dans la tradition celtique, la royauté se transmettait par la femme et non par l'homme. L'héritier de sang royal étant dès lors le neveu et non le fils, nul n'étant à l'abri de l'adultère…). Le point fort de ce récit réside dans l'aspect synthétique du mythe, éclaté dans diverses traditions, celtiques ou latines. Son point faible, dans l'aspect répétitif

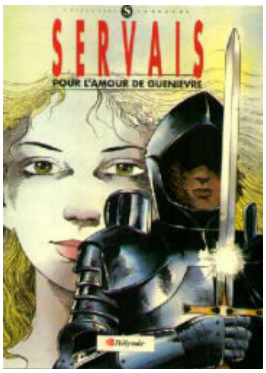
et quelque peu longuet de certains passages…

►**Arthur (Une épopée celtique)**
Cette série scénarisée par David Chauvel et mis en image par Jérôme Lerculey se propose de revenir aux racines du mythe, avant que la littérature courtoise ne s'en empare et ne le christianise. (Voir Encart)

■Le mythe

D'autres œuvres s'attachent à rester proche du mythe courtois. C'est le cas notamment de Pour l'amour de guenievre, de L'Enchanteur de Barjavel, du film Excalibur ou des Les Dames du Lac.

►**Pour l'amour de Guenièvre**



Magnifiquement mis en image par Servais, cet album retrace en un seul volume les grandes lignes de la geste arthurienne en focalisant son récit autour du personnage de Guenièvre, et de l'amour qu'elle inspire, à Arthur tout d'abord, puis à Lancelot ensuite, avec les funestes conséquences que l'on sait. Un petit bijou, en noir et blanc qui vaut sansnul doute le détour.

►**L'Enchanteur**

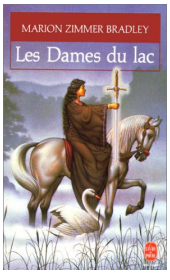


Barjavel signe avec l'Enchanteur un récit bourré d'humour reprenant dans les grandes lignes la trame connue du mythe en distillant ça et là de superbes trouvailles. Un roman arthurien plein de finesse, à la fois subtil et poétique, centré sur la figure de Merlin… Du Barjavel quoi !

►**Excalibur**

Parmi les nombreuses adaptation cinématographique du mythe, celle de John Boorman reste l'une des plus réussies… Incontournable donc, pour tout amateur de la Geste arthurienne. A noter une BO exceptionnelle hélas introuvable ne CD... **(voir chronique)**

►**Les Dames du Lac**

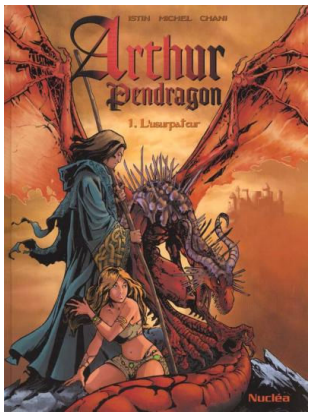


Avec les Dames du Lac, Marion Zimmer Bradley a pris le parti de présenter le mythe selon ses grandes figures féminines et à travers la lutte de deux mondes inconciliables, celui des druides et des antiques croyances, et celui de Rome et de l'Eglise chrétienne.
Epique et féerique, ce cycle est l'un des plus ambitieux romans écrits dans le cadre de la geste arthurienne depuis fort longtemps.

■Vers l'Heroic Fantasy

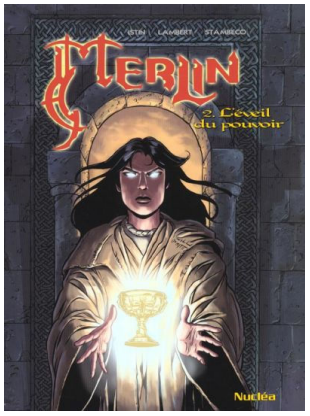
Des chevaliers arpentant le monde à la recherche d'une relique sacrée, la magie omniprésente, le choc de deux cultures, celte et chrétienne, un souffle épique, de sombres complots… Tous les ingrédients de l'héroïc-fantasy sont réunis dans l'histoire du roi Arthur et de ses chevaliers. Quoi de plus normal dès lors que de redécouvrir le mythe dans une version plus orientée héroïc-fantasy.

►**Arthur Pendragon**



Mis en image par Guy Michel, colorisé par Chani et scénarisé par Jean-Luc Istin, avait pour ambition de retracer la lutte acharnée des dames d'Avalon et de Merlin contre l'émergence de la religion du crucifié qui tentait d'imposer un nouveau dieu en balayant des siècles de croyances ancestrales. Ce premier tome mettait en place le décor et le contexte de l'avènement d'Arthur Pendragon de façon efficace et poétique… hélas, il semble bien que le projet d'une suite soit enterré et on ne peut que le regretter…

►**Merlin**



L'attention se porte ici sur Merlin, personnage emblématique du mythe, druide énigmatique instigateur de l'épopée. Une fois encore, le monde païen va affronter le monde chrétien, choc des cultures et des épées. Cette adaptation, graphiquement superbe et au scénario très réussi, mérite sans nul doute le détour.

►**Merlin, la série**



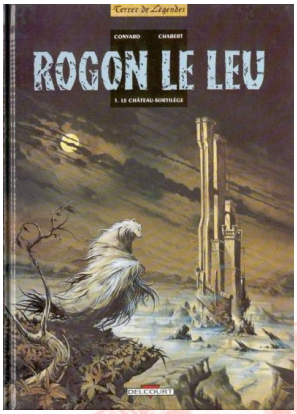
Téléfilm américain réalisée par Steve Barron en 1998, Merlin pourrait n'être qu'une nième adaptation du mythe, qui plus est remanié à la sauce hollywoodienne, ce qui pouvait laisser présager le pire… Le personnage central est bien évidemment Merlin, dont on suivra la naissance et l'enfance, ainsi que son rôle déterminant dans l'épopée arthiurienne. Car ce téléfilm en deux

parties ne se contente pas de présenter le règne d'Arthur. La charnière entre les deux parties est le retrait d'excalibur, ce qui permet à Merlin d'aborder la partie moins connue du mythe, celle des âges sombres précédant l'avènement d'Arthur… De nombreux aspects feront dresser les cheveux de la tête des puristes mais ce téléfilm a le mérite de moderniser le mythe en présentant un Merlin intéressant et faïble… à voir donc…

■Lisière

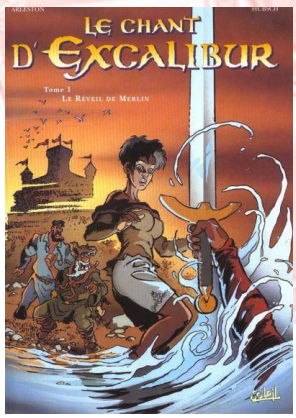
Certaines séries puisent dans la matière du mythe pour créer quelque chose d'original et novateur. Certaines poursuive l'épopée dans les années suivants la mort d'Arthur ou plusieurs siècles après, d'autres se contentent d'utiliser des éléments de la légende pour créer une histoire et des personnages originaux.

►Rogon le leu



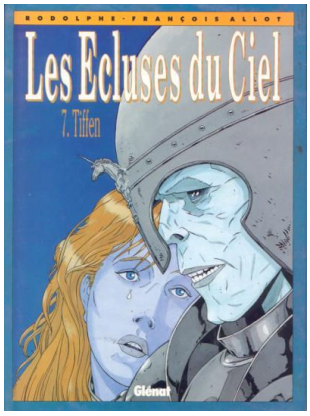
Belle et poétique, magnifiquement mis en image par Alexis Chabert, cette série fait suite au cycle arthurien. Arthur n'est plus, défait lors de la bataille de Camlann. L'Eglise de Rome a étendu son pouvoir sur les terres de petite bretagne. Merlin, dort du sommeil éternel dans le sanctuaire de Brocéliande. Son fils, Rogon le Leu, doit poursuivre son rêve et défendre la forêt pour préserver les anciennes croyances, alors que les sanctuaires sont démembrés et que leur pierres servent à l'édification de chapelles et d'églises. Mêlant habilement légendes bretonne et histoire, mythes et religions, cette série, pleine d'onirisme et de poésie

►le Chant d'Excalibur



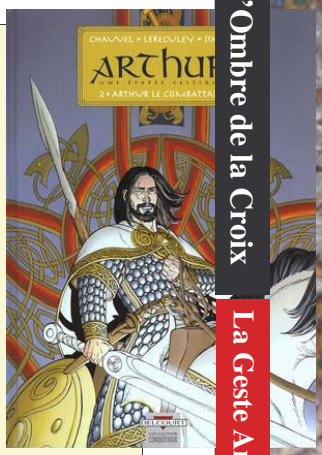
Truculent, drôle et déjanté, le chant d'Excalibur se propose de raconter la suite des aventures de Merlin, cinq siècle après. On y retrouve un Merlin porté sur la boisson dont la mission est de sauver le monde de la magie, disparaissant peu à peu, alors les antiques dolmens finissent de disparaître pour être remplacé par des chapelles chrétiennes… Secondée par la jeune Gwynned, descendante de Galahad, porteuse de la légendaire Excalibur, il aura fort à faire pour y parvenir… une sympathique série, bourrée d'humour…

►Les Ecluses du Ciel



En marge du mythe arthurien, puisant plus dans la Matière de Bretagne que dans l'épopée du Graal, les écluse du ciel est une série d'héroïc fantasy de facture classique, épique et originale.

■Arthur (Une épopée celtique)



L'épopée du roi Arthur est un thème largement éculé dans la bande dessiné. Chacune y va toutefois de son petit stratagème pour réinventer ou améliorer le mythe. Dans celle-ci toutefois les auteurs ont pour ambition de retranscrire le cycle arthurien dit primitif, c'est à dire antérieur aux récits courtois. Les auteurs s'appuient en grande partie sur des textes et légendes galloises. A ce titre la quasi-totalité des noms sont d'origine galloise, tel que Myrddin pour Merlin, Peredur pour Perceval. Dans cette bande dessiné Arthur y est un chef de guerre certes plus juste que ces compatriotes mais qui ne rechigne pas a trancher des têtes et à faire couler le sang lors des querelles. Guenièvre (Gwenhwyfar) quand a elle est une femme guerrière dont la brutalité au combat n'a rien a envier aux hommes les plus viriles. Si le mythe romantique en prend un sacré coup, cette bande dessiné n'en est pas moins dépourvu d'intérêt. L'histoire dans les grandes lignes est assez proches de celles que l'on connaît, les dessins sont magnifiques et fournissent selon moi d'excellentes illustrations de ce que pouvais être la vie a cette époque. Le fantastique n'est pas absent non plus puisque enchanteurs et sorcières font partie du voyage. Inutile d'être un grand connaisseur du mythe pour apprécier cette BD, malgré les noms gallois qui rende sa lecture parfois un peu difficile. L'action y est omniprésente et l'histoire captivante. Pour qui aime les bande dessinés médiévales ou qui se passionne pour le roi Arthur , cette série ma paraît incontournable. Personnelement j'ai du mal a reconnaître tous les personnages arthurien avec les noms gallois ;-)

Maurice Scrofani

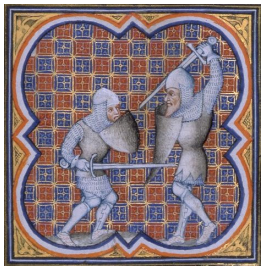
Références

- **Le Roi Arthur,** film de Antoine Fuqua, août 2003
- **Les Héros Cavalier**, édition Glénat, 6 tomes, Cothias /Rouge /Tarral
- **Le Cycle du Graal**, Pygmalion, 8 tomes**?** Jean Markale
- **Arthur**(Une épopée celtique), Delcourt, 7 tomes parus, Chauvel / Lereculey
- **Pour l'amour de Guenièvre**, Hélyode, 1 tome, Servais
- **L'Enchanteur**, Folio, Barjavel
- **Excalibur**, film de John Boorman, 1981
- **Les Dames du Lac** ,Pygmalion , 4 tomes, Marion Zimmer Bradley
- **Arthur Pendragon**, Nucléa, 1 tome paru, Istin / Michel
- **Merlin**, Nucléa / Soleil, 6 tomes, Istin / Lambert
- **Rogon le leu**, Delcourt, 5 tomes, Convard / Chabert
- **le Chant d'Excalibur**, Soleil, 4 tomes, Arleston / Hübsch
- **Les Ecluses du Ciel**, Glénat, 7 tomes, Rodolphe / Rouge / Allot

Excalibur

▶**Réalisateur** : John Boorman
▶**Sortie** : 1981





Excalibur. Un mot, une légende, une terre, un roi…
Le mythe arthurien, jusque récemment, a souvent été adapté et a inspiré nombre d'œuvres. Il est sans doute, en même temps que le principal inspirateur des idéaux chevaleresques, sa meilleure illustration (le mythe se forgea en effet au XIIème siècle de notre ère, avec les écrits de Geoffroi de Monmouth que développa Chrétien de Troyes). Si certains protagonistes de la légende existèrent sans doute vraiment (Merlin en druide celte influent; Arthur en seigneur de guerre celto-romain victorieux des envahisseurs saxons), les écrits tardifs sur le sujet furent surtout une synthèse de tout un corpus de récits et de légendes, souvent d'origines différentes (Lancelot est un personnage armoricain, par exemple).

Malheureusement, l'œil critique n'aura pu se satisfaire de la plupart des adaptations qui en ont été faites. Pourtant, en 1981, John Boorman légua au 7ème art sa version de l'épopée « tragico-romantique » du Roi Arthur.
A mon sens et à ma connaissance, et bien que ce fusse purement subjectif, elle n'a pas connu d'égale jusqu'à aujourd'hui.
Certes, le film de Boorman a tout de même vieilli et certains effets spéciaux sont assez grossiers. Certes, on pourra lui reprocher de ne pas s'embarrasser de « vérité historique », comme en témoignent les armures complètes improbables à l'époque estimée du mythe, aux alentours des Vème et VIème siècles après J.C.

Néanmoins, l'ambiance qui en émane colle parfaitement à la légende, qui symbolise entre autres le passage entre le monde des croyances celtiques et celui du dieu chrétien/romain. La sorcellerie et la volonté de Dieu semblent y mener un sourd combat permanent.
Les personnages jouent juste et sont loin esthétiquement des poncifs hollywoodiens. Arthur y est un roi écrasé par sa charge, Lancelot porte sa souffrance sur le visage et se bat avec la rage d'un damné, la fraîche Guenièvre y est perdue entre son roi et son amant, Morgane est drapée d'une beauté vénéneuse héritée d'une ancienne tromperie et Merlin y représente le dernier flambeau mystérieux d'un autre monde qui s'évapore peu à peu sous la pression du nouveau.

Les décors sont teintés d'un romantisme étrange qui fait la part belle à la Nature, omniprésente alors. Parfois, la brume et la froideur qui s'abattent sur une terre sacrilège vous glacent et laissent une impression de solitude et de désespoir. La musique de Trevor Jones, elle, est envoûtante et inquiétante et les scènes d'action sont assez réalistes (se battre avec une armure, c'est fatiguant et contraignant…). Les costumes sont peut-être un peu excessifs parfois (les armures, en fait) mais tellement plus esthétiques .

Excalibur, lorsqu'elle est sortie de son fourreau, est traitée comme un personnage à part entière. Elle tranche les chairs et soumet les hommes, et sa présence est simplement retranscrite par un vrombissement sonore. Pour une fois, d'ailleurs, on remerciera les accessoiristes d'avoir confectionné une lame simple et pourtant splendide avec ses reflets verts, et de ne pas l'avoir sortie de la quincaillerie du coin.

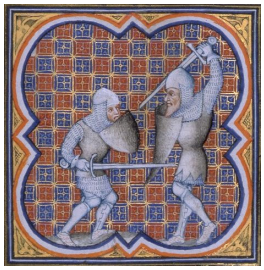
Après l'avoir vu, et si vous vous trouvez au bord d'un plan d'eau calme, peut-être vous prendrez-vous à rêver en voir surgir une épée, pour que la légende renaisse.

Keenethic

Im Auftrag des Königs



- **Un jeu de** Lorenz Kutschke
- **Editeur :** Adlung Spiele
- **nb de joueurs** : 2 - 4 joueurs
- **Durée**: 30 à 45 minutes



Ce petit paquet de cartes, format poche, dissimule habilement un véritable jeu de plateau qui vous fera voyager au temps du Roi Arthur, à la cour de Camelot. Les joueurs incarnent des chevaliers de la Table Ronde qui cherchent à faire la preuve de leur bravoure et de leur droiture en accomplissant des aventures au nom de leur Roi. Ce thème mythique est ici servi par une mécanique qui n'étonnera pas les amateurs de jeux allemands, mais qui pourrait désarçonner les inconditionnels de Chrétien de Troyes. Pourtant l'ordre des événements et du jeu correspond bien à certaines règles de bienséance naturelles et courantes à la cour du Roi Arthur. Une partie d'essai pour assimiler les règles et procédures en vigueur à Camelot s'avèrera tout de même nécessaire !

Un tour de jeu est composé de trois phases :

- ▶Une première phase permet à chaque joueur de choisir et de planifier ses actions en prenant les cartes adéquates (si un autre joueur ne les a pas prises avant lui car elles sont en nombre limité).
- ▶Puis une deuxième phase permet de jouer les cartes actions que les joueurs viennent de choisir.
- ▶Enfin, lors de la troisième phase, on fait le compte des points, on attribue les tentes (qui déterminent l'ordre du jeu) et on remet en place les cartes jouées au tour précédent.

On répète les tours de jeu jusqu'à ce qu'un joueur atteigne un total défini en début de partie.

Il y a 3 manières différentes de marquer des points : en s'affrontant en tournoi, en rendant la justice ou en accomplissant des quêtes pour le roi Arthur !
Les possibilités de choix sont multiples, mais le nombre d'action est assez réduit (quatre actions quand on joue à 2, trois actions quand on joue à 3 ou 4). Il s'agit de bien planifier son jeu pour disposer des cartes adéquates au bon moment et marquer régulièrement des points !
D'autre part, les cartes nécessaires pour marquer des points (cartes d'aventures, cartes de vertu) ne sont pas illimitées : on peut ainsi bloquer le jeu de ses adversaires, mais aussi se faire coincer si l'on n'y prend pas garde.



A deux joueurs, la mécanique est davantage subie que contrôlée et, à moins de n'avoir aucun sens moral, le jeu peut se dérouler sans confrontation ni blocage, en optant pour des objectifs différents de son adversaire à chaque tour de jeu. Il s'agit alors d'une course au point, qui comprend du bluff, de l'anticipation ainsi qu'une petite part de hasard. Tel est sans doute l'ordre des choses : nul chevalier, même le plus preux, n'est maître de son destin quand il joue en petit comité !

A trois ou quatre joueurs, le jeu prend toute sa dimension, mais l'esprit chevaleresque en prend un coup ! Les tensions liées à la pénurie de cartes et aux objectifs semblables conduiront inévitablement les chevaliers à des confrontations qui les empêcheront d'accomplir leurs quêtes ou les forceront à s'affronter en tournoi. La mécanique du jeu s'effacera alors rapidement derrière ces nombreuses interactions qui rendront l'anticipation essentielle et feront de chaque décision un choix cornélien. Bien entendu, si les joueurs sont disposés à discourir en « vieux François » ou à s'affronter en joutes verbales pour mieux juger de leur éloquence, l'ambiance du jeu n'en sera que meilleure !

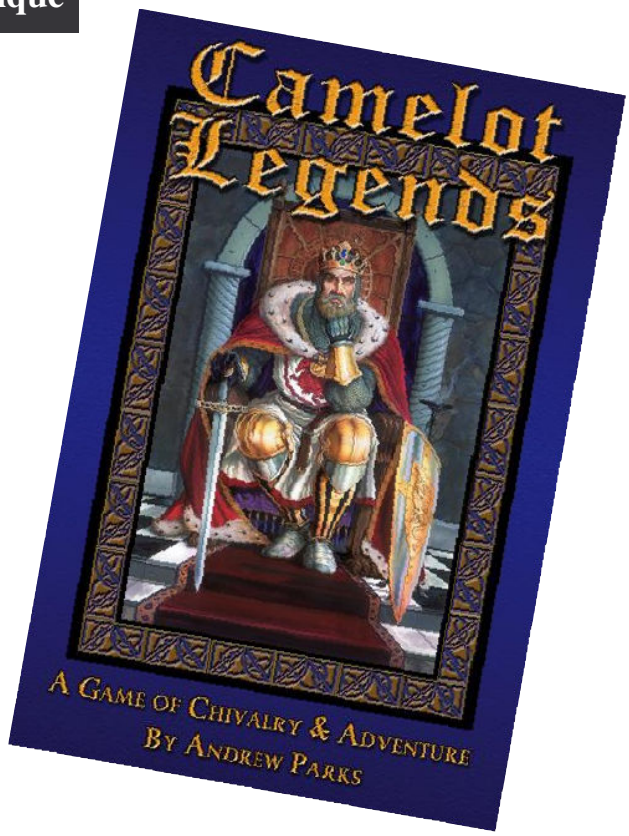


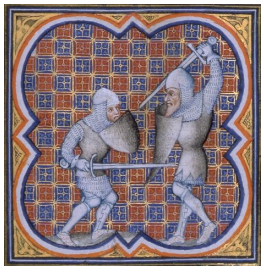
Benoït

Camelot Legends



▶**Un jeu** d'Andrew Parks
▶**Editeur :** Z-Man Games.
▶**nb de joueurs** : 2 - 4 joueurs





Ce jeu, comme on s'en doute, s'inspire de la légende arthurienne et nous propose de revivre cette épopée autour de la table. Ce n'est certes pas le premier jeu inspiré par Arthur, et pas non plus le dernier puisque paraissent également ces temps ci Le Roi Arthur de Reiner Knizia chez Ravensburger (déjà là), Les Chevaliers de la Table Ronde de Serge Laget et Bruno Cathala chez Days of Wonder (bientôt là, du moins on l'espère), ainsi que Im Auftrag des Königs chez Adlung.

Andrew Parks est déjà l'auteur de Ideology, un bon jeu sur la géopolitique du XX° siècle.

■Présentation

Un réel effort a été apporté à l'aspect visuel : les cartes et les aides sont toutes en couleurs et de bonne taille, la présentation des règles est agréable. Les illustrations sont parfois un peu flashy, genre mythe arthurien revisité par hollywood (voir la boîte), mais n'exagérons rien : dans l'ensemble c'est excellent et certaines cartes sont réellement très belles. Les cartes, avec tous les symboles à reconnaître et le texte écrit petit, demandent un peu d'habitude, mais rien de bien méchant.

■Les Règles

Les règles sont bien rédigées et facilement assimilables. Les cartes sont toutes marquées d'une pastille blanche, bleu ou rouge qui servent à choisir son niveau de jeu. En effet, Camelot Legends propose : des règles simplifiées qui n'utilisent que les cartes blanches, des règles standard utilisant les cartes blanches et les cartes bleues, et enfin un jeu avancé se jouant avec les règles standard mais cette fois avec toutes les cartes. Tout cela permet d'apprendre le jeu en douceur, une partie de Camelot Legends nécessitant de prendre en compte beaucoup d'éléments et les cartes rouges étant effectivement moins évidentes à jouer dans l'ensemble.

■Le Jeu

Les joueurs contrôlent des personnages (chevaliers, écuyers, rois, dames, mages, prêtres,...) qui doivent accomplir des quêtes dans différents lieux légendaires, ces quêtes rapportant des points de victoire. L'histoire se conclut par une grande quête, comme la chasse au Dragon ou la Quête Sacrée.
Tous les personnages ont des scores (de -1 à 6) dans différentes capacités (combat, diplomatie, aventure, ruse, chevalerie et esprit) ainsi qu'un pouvoir spécifique et, pour les chevaliers, une allégeance (Pendragon, Orkney, Cornouailles, etc). Trois grandes cartes représentent des lieux des légendes arthuriennes : Camelot, la Cornouaille et la Forêt périlleuse.
Le tour d'un joueur se déroule comme suit : il tire une nouvelle épreuve et la place dans le lieu indiqué. Puis il peut utiliser les pouvoirs de ses personnages. Ensuite il vérifie s'il remplit les conditions pour accomplir une quête. Enfin il effectue deux actions parmi : piocher un personnage, jouer un personnage, et déplacer un ou deux personnages.
Ainsi, une nouvelle quête étant tirée à chaque tour,

l'aire de jeu comporte bientôt plusieurs quêtes en attente : le but est d'amener suffisament de personnages dans un lieu pour dépasser la ou les valeurs requises par une des quêtes qui s'y trouve. Par exemple, si j'amène des personnages qui cumulent au moins 12 points d'aventure et 12 points d'esprit dans le lieu où se trouve la Bête de quête, je remporte la quête et les points associés. Certaines quêtes rapportent de plus un pouvoir supplémentaire comme le statut envié de Haut-Roi, la possession d'Excalibur, ou encore la possibilité d'éliminer un personnage adverse ou d'enlever une dame... Les types de quêtes sont différents selon les lieux et nécessitent des capacités particulières : il faut donc des personnages adaptés pour en venir à bout. Par exemple, on enverra Perceval à Camelot ou dans la Forêt Périlleuse, où ses talents seront certainement très utiles, plutôt qu'à la cour du roi Marc de Cornouailles où ruses et traîtrises le laisseraient désemparé. Certaines quêtes sont un peu particulières, nécessitant par exemple d'envoyer des chevaliers au loin ou devenant des lieux à part entière. D'autres enfin sont de simples événements influant légérement sur le cours de la partie.

Tactique et stratégie

Camelot Legends se révèle être un jeu très tactique et également stratégique, où il faut savoir utiliser à bon escient les capacités de ses personnages (le coût d'utilisation d'un pouvoir est souvent le sacrifice), planifier ses coups suffisamment à l'avance, anticiper ceux des adversaires, trouver les bonnes combinaisons, et souvent faire des choix cornéliens car, on l'a vu, les quêtes ne rapportent pas seulement des points de victoire...

Pour les habitués des jeux à l'allemande, on a affaire à un jeu de contrôle par majorité, où les objets à contrôler apparaissent au cours du jeu et apportent des pouvoirs. De plus, les pièces permettant le contrôle ont des valeurs différentes selon ce qu'elles tentent de contrôler, et possèdent également un pouvoir !

La seule part de hasard dans le jeu se trouve dans le tirage des cartes : ni la résolution des quêtes, ni l'utilisation des pouvoirs des personnages ne sont aléatoires. En revanche, la pioche peut parfois être problématique, surtout à deux, si l'un des joueurs pioche toutes les têtes d'affiche. Cela dit, les parties sont généralement très serrées : la lutte est acharnée, les retournements parfois spectaculaires, les ruses toujours possibles et le suspense souvent entier jusqu'au bout.

■Une bien belle Histoire

Ce que je trouve excellent dans Camelot Legends c'est l'aspect narratif : une fois la technique assimilée on a vraiment l'impression de faire naitre des épisodes de la geste arthurienne, avec ses quêtes et ses intrigues, ses alliances et ses romances (ah Tristan et Iseult !), ses batailles, ses sacrifices. Andrew Parks connait visiblement très bien son sujet : le jeu fourmille de personnages et d'événements tirés des ouvrages de Chrétien de Troyes ainsi que d'autres sources plus obscures, françaises, anglaises et allemandes. Tous les pouvoirs et capacités sont conformes à ce qu'on a pu lire dans les différentes œuvres. Beau travail de recherche ! En aide de jeu figure même la liste des soixante personnages avec un petit commentaire pour chacun d'eux !

Camelot Legends est très riche, tant ludiquement que thématiquement. Les parties sont variées du fait qu'on ne joue pas avec toutes les quêtes ni avec tous les personnages (surtout à 2 ou 3), ainsi que par l'interaction des cartes entre elles. Il est amusant de constater que l'histoire qui se crée au cours d'une partie n'est parfois ni plus ni moins abracadabrante que certaines versions de la légende, considérant la multitude d'œuvres créées depuis dix siècles.

■Conclusion

Commençons par un petit bémol : le jeu est un peu complexe à suivre au début, toutes les cartes étant uniques et comportant du texte (en anglais donc). Mais c'est le léger prix à payer pour un jeu qui se révèle porteur de grandes potentialités et de finesses renouvelées.

Andrew Parks et Z-Man Games nous offrent avec Camelot Legends un beau jeu, riche et intelligent, au thème fort et très bien traité, et aux règles simples. Notons que le jeu à deux est très intéressant, même si le jeu à trois ou quatre est plus riche.

■Compléments d'info

►**Le site de l'éditeur** :
www.zmangames.com/camelot_legends

►**La fiche du Boardgamegeek** :
www.boardgamegeek.com/game/10496

►**A lire** :
Chrétien de Troyes et Thomas Malory évidemment, mais aussi un très bel ouvrage de Christopher Snyder "A la recherche du Roi Arthur" chez Le Pré aux Clercs, une étude passionante, à la fois littéraire, archéologique, historique, politique...

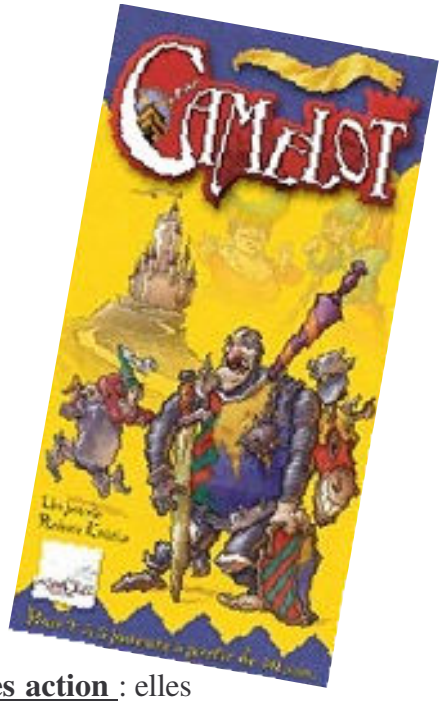
Christian Martinez

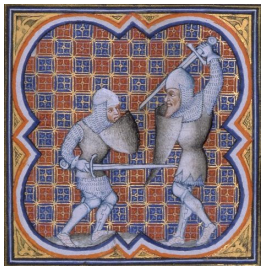


Camelot



▶**Un jeu** de Reiner Knizia
Editeur : Asmodée
▶**nb de joueurs** : 2 - 5 joueurs
▶**Durée** : 30 minutes





Vous êtes un héros de la table ronde et vous allez à Camelot pour en découdre avec les plus grands chevaliers.

■Sonnez l'olifant.
Le jeu est composé de 110 cartes et de 25 jetons de couleur. Les cartes sont mélangées par un joueur désigné par le hasard, qui n'oubliera pas d'en distribuer 8 par participants. Le reste des cartes est posé, faces cachées, au centre de la table pour former la pioche. Les jetons sont mis de côté.

■À pied ou à cheval !
À son tour, le joueur actif va pouvoir ou devoir effectuer 3 actions :

1▶Tirer un carte de la pioche. Il n'y a pas de limitation de carte en main.

2▶Jouer une ou plusieurs cartes. Si le joueur est toujours dans le tournoi, il peut abattre autant de cartes qu'il veut.

Il y a 3 types de cartes :
▶ **les cartes de couleur** : Il y a 5 couleurs représentants des armes, 14 cartes par couleur. La répartition des valeurs dépends de la couleur. On ne peut jouer des cartes que de la couleur du tournoi en cours.
▶ **Les cartes de soutien** : elles sont au nombre de 20 et de couleur blanche. Elles peuvent être jouées avec n'importe quelle couleur de tournoi.
▶**Les cartes action** : elles aussi au nombre de 20, elles ont des actions aussi différentes que variées. Lorsque l'on joue une carte action, on applique le texte de la carte.

Pour rester dans un tournoi, il faut que la somme de la valeur des cartes devant soi dépasse le total du joueur précédent encore en lice, sauf pour les tournois verts (la lutte) ou toutes les cartes jouées (même les cartes soutien) valent 1.

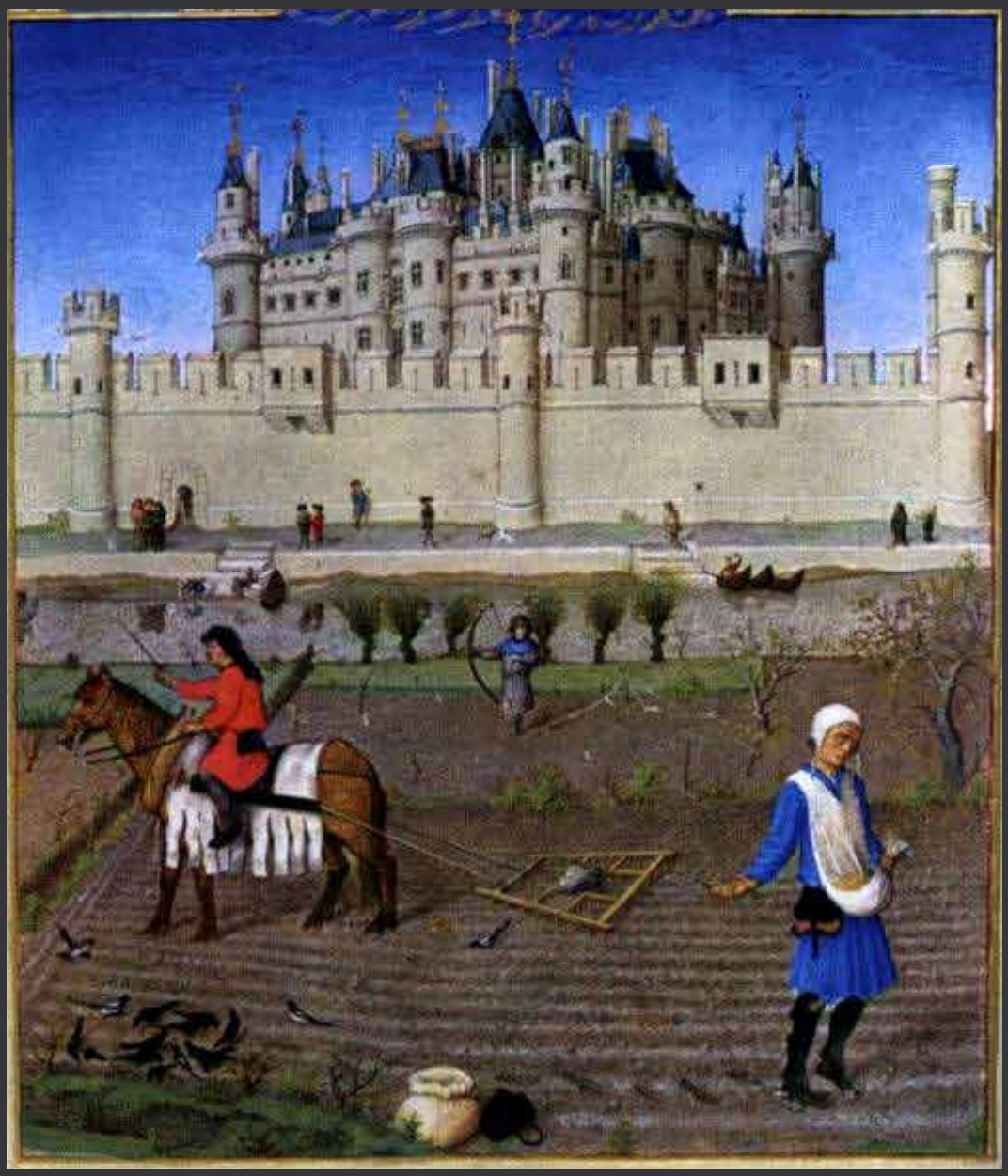
3▶Abandonner un tournoi. Si vous n'atteignez pas une valeur suffisante pour rester dans le tournoi, ou si, tout simplement, vous le décidez, vous pouvez quitter le tournoi. Vous défaussez alors les cartes posées devant vous et vous ne jouer plus jusqu'au prochain tournoi. Si un joueur abandonne un tournoi alors qu'il a une "Dame" en soutien (carte de valeur 6 qui ne peut être qu'en un seul exemplaire dans son propre camp) il perd un jeton de la couleur qu'il veut, si tant est qu'il en ai.

■Il ne peut en rester qu'un !
Lorsque qu'il ne reste plus qu'un joueur dans un tournoi, il gagne 1 jeton de la couleur du tournoi. Si l'on gagne un tounoi d'une couleur que l'on possède déjà, on ne prend pas de jeton.

■Oui, d'accord, mais comment je gagne ?
Lorsqu'un joueur possède 1 jeton de chaque couleur, il est déclaré "Grand Vainqueur". À 4 ou 5 joueurs, le nombre de jetons à posséder passe à 4.

Monsieur Phal

Traverses

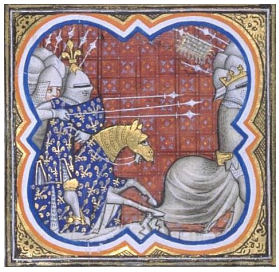


4

- Cinéma et Moyen-Age
- Fin limiers médiévaux
- Jeu de société
- Moyen Age et JdR
- Entretien avec Jean-Luc Bizien
- Hurlement : Paroles de Joueurs
- Chroniques Livre
- Soirées Enquêtes Médiévales
- Escrime Ancienne

Cinema et Moyen-Age

Par François Charasson



L'objet de cet article consiste à présenter une filmographie non exhaustive des adaptations cinématographiques portant sur le Moyen-Age, qui a constitué une source d'inspiration de choix pour de nombreux cinéastes. Quoi de plus cinématographique que cette période en effet, avec ses costumes, ses décors, ses légendes et ses faits riches en péripéties qui ont durablement marqué l'imaginaire collectif ?



Cette filmographie porte sur des films relativement récents (des années 30 à aujourd'hui), facilement accessibles et donc visibles. Les films antérieurs (donc les films muets) ne seront pas évoqués ici. Enfin, précisons que cet article s'est appuyé sur la lecture et la consultation d'une publication portant sur le thème « cinéma et Moyen-Age [1] ».

Il faut tout d'abord noter que le Moyen-Age européen a été porté pour l'essentiel par une vision hollywoodienne de la période. C'est en effet au lendemain de la seconde guerre mondiale qu'Hollywood envahit les salles obscures d'Europe et exporte un catalogue pléthorique de films vers le Vieux Continent, alors ruiné par la guerre. Le passé européen est alors traité sur un mode romanesque qualifié de genre épique. C'est le genre hollywoodien par excellence, qui prend toute liberté avec la réalité historique pour mettre en valeur l'action et l'aventure.

On peut citer deux films précurseurs dans ce domaine, qui vont définir les deux grandes composantes du genre : *Les aventures de Robin des Bois* (Michael Curtiz – 1938) et *Les Croisades* (Cecil B. DeMille – 1935)

▶***Les aventures de Robin des Bois***, film dans lequel Errol Flynn incarne l'archétype du héros hollywoodien. C'est un homme jeune et libre, athlétique et qui réalise nombre de prouesses physiques pour défendre les faibles et les opprimés. Courageux, il lutte contre des ennemis aux costumes datés alors que lui même échappe à toute temporalité (rappelez-vous : tunique et collants verts, chapeau à plume et arc). Ici, l'histoire fournit donc un personnage devenu légendaire

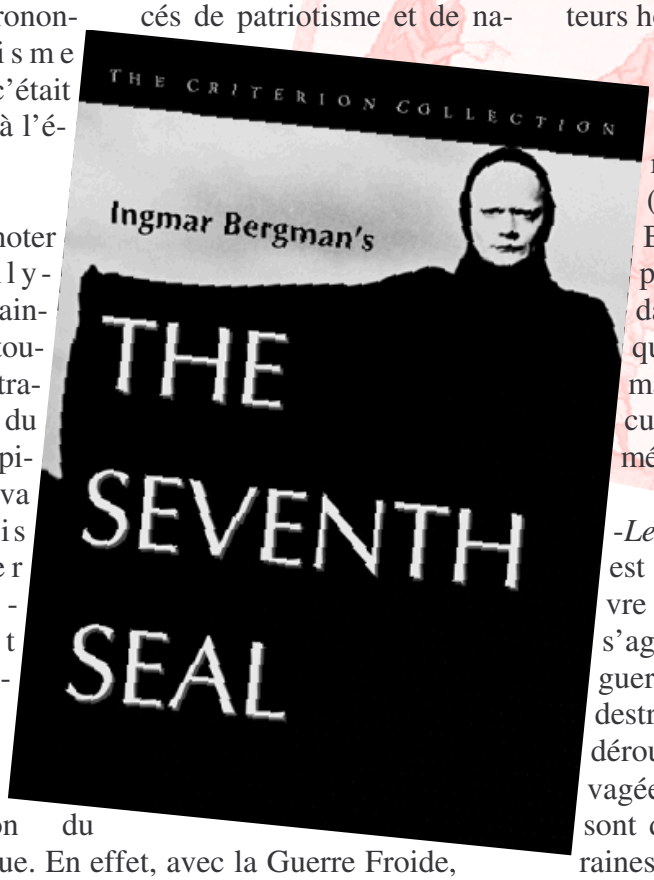
dont nous allons suivre les aventures et les hauts faits.

►***Les croisades*** : ici, le fait historique célèbre donnant son titre au film sert de prétexte pour la reconstitution de batailles à grand spectacle avec costumes et décors exotiques. Une histoire d'amour déchirante permet de faire une pause entre deux combats. A ce titre, il faut noter une réelle qualité des scènes de bataille, notamment si l'on tient compte de la date de réalisation du film.



Les deux composantes du genre épique sont donc posées : héros (au sens mythique du terme) et grandes batailles en costumes.

Dans la lignée de ces deux films, citons, à titre d'exemple : *Ivanhoé* (Richard Thorpe –1952), *Le Cid* (Anthony Mann -1961), ou encore *Alexandre Nevski* (S . M. Eisenstein - 1938), version soviétique du film à grand spectacle, exaltant le courage d'un héros russe ayant défait les chevaliers teutoniques, avec des accents prononcés de patriotisme et de nationalisme (mais c'était la mode à l'époque).



Il est à noter qu'Hollywood maintiendra toujours sa tradition du genre épique, qui va toutefois évoluer notamment avec l'introduction du fantastique. En effet, avec la Guerre Froide, le Moyen-Age hollywoodien voit une nouvelle menace apparaître : celle des Barbares, venus de l'Est (tout comme les Russes et le communisme). Là aussi, une oeuvre a fait date : il s'agit du film de Richard Fleischer, *Les Vikings* (1957), bénéficiant d'une reconstitution très soignée pour l'époque (notamment par l'emploi de drakkars minutieusement bâtis d'après des modèles originaux et des décors naturels filmés sur les lieux d'origine) dans laquelle Kirk Douglas incarne le fils d'un redoutable chef viking. Ce pur film d'aventures (sans référence au communisme) inspirera de nombreux réalisateurs et débouchera sur le genre de l'héroïc Fantasy. En effet, on y voit quelques prémisses de fantastique et de merveilleux avec les prophéties d'une voyante. N'oublions toutefois pas que le cinéma européen –français notamment- avait déjà abordé le merveilleux, notamment avec un film comme *Les visiteurs du soir* (Marcel Carné – 1942), mais, au fil des années, le fantastique est devenu peu à peu essentiellement l'œuvre de réalisateurs hollywoodiens.

Pendant ce temps là, justement, en Europe, le Moyen-Age est revisité par des réalisateurs tels que Bergman, Rossellini (*Les onze fioretti de François d'Assise*) et Bresson (*Le procès de Jeanne d'Arc)*. On peut noter que ces réalisateurs s'attachent davantage au réalisme et à la poésie plutôt qu'au grand spectacle. Deux films de Bergman retiennent tout particulièrement l'attention et méritent le détour :

-*Le septième sceau* (1956) est symptomatique de l'œuvre du réalisateur puisqu'il s'agit d'une métaphore sur la guerre froide et le risque de destruction nucléaire, qui se déroule dans une Europe ravagée par la peste[2]. Ici, ce sont des angoisses contemporaines (celles du réalisateur) qui se retrouvent directement

Notes

[1] *Le Moyen-Age vu par le cinéma européen*, Les cahiers de Conques, n°3, avril 2001 / Centre européen d'art et de civilisation médiévale.

[2] *Au Moyen-Age, les Hommes vivaient dans la terreur de la peste. Aujourd'hui, ils vivent dans la terreur de la bombe atomique*. (Bergman, interview à la revue *Arts*, 1969).

transposées au Moyen-Age.

-*La source* (1960) : tiré d'une balade du XIVeme siècle devenue une légende nordique, ce film fait preuve d'une réelle économie de moyens qui se prête parfaitement à la période et au caractère merveilleux de cette légende.



Citons également, venu de l'URSS, un film comme *Andréï Roublev* (Andréï Tarkovski - 1966) qui est là aussi un film d'auteur se déroulant dans la Russie du XVeme siècle et qui présente un Moyen-Age russe sans fards, fait de violence et de cruauté, ce qui vaudra à son réalisateur des problèmes avec la censure de son pays.

Dans les années 70, un nouveau courant se fait jour, avec la libéralisation des mœurs et la remise en cause des tabous et des interdits : le Moyen-Age devient comique, avec le film des Monthy Python *Sacré Graal* (1974) et le *Jabberwocky* (1976) de Terry Gilliam. Cette dérision perdurera avec *Bandits Bandits* (Terry Gilliam –1982), le merveilleux en plus.

Dans la même période, le Moyen-Age est revisité par les historiens de l'école des Annales, qui cherchent à faire converger l'histoire matérielle et l 'histoire du mental collectif. On s'attache au quotidien, aux anonymes et à une histoire moins événementielle qu'auparavant.



Du coup, ce renouveau de la recherche et de la problématique historiques va également entraîner un renouveau au cinéma et l'apparition de conseillers historiques sur les plateaux de tournage, que ce soit en matière de décors, de costumes ou de combats. Le cinéma cherche davantage encore le réalisme ou du moins une certaine vraisemblance.

Ajoutons qu'une véritable passion pour le passé s'empare des sociétés européennes, passion qui s'accompagne de la vision d'un Moyen-Age mythifié et qui s'explique par le changement brutal et la modernisation accélérée des sociétés de la vieille Europe. Tout est prêt pour un mélange des genres (épique, fantastique et réaliste –au moins pour les combats dans ce dernier cas) qui donnera des résultats plus ou moins heureux.

Ainsi deux films apparaissent symptomatiques de ce renouveau : *Excalibur* (John Boorman-1980), adaptation de la légende du Roi Arthur et *Le nom de la rose* (Jean-Jacques Annaud - 1986), tiré du roman éponyme d'Umberto Eco. Il est à noter que ce film fait preuve d'un réel souci de réalisme dans la reconstitution de l'abbaye et d'un travail de haute volée sur la bande-son. En revanche, l'histoire proprement dite ainsi que la psychologie des personnages tiennent davantage du polar. Ici, le Moyen-Age sert de toile de fond à une enquête policière.

Le film en deux parties *Jeanne d'arc* (Jacques Rivette - 1993) pousse le réalisme à son paroxysme : la reconstitution est méticuleuse (décors, costumes, faits, reconstitution de la cérémonie du sacre), mais ceci se fait quelque peu au détriment du souffle et du panache, notamment dans les scènes de bataille. A ce titre, le *Jeanne d'Arc* de Luc Besson peut être considéré comme l'antithèse du film de

Rivette.

De son côté, Hollywood poursuit sa tradition épique avec des films comme *Brave Heart* (Mel Gibson –1995), ou encore *Robin des bois, prince des voleurs*, réactualisation du Robin des Bois de Michael Curtiz. Ajoutons que le fantastique s'affirme et que l'héroïc Fantasy fait son apparition avec *Conan le Barbare* (John Milius – 1982) et *Willow* (Ron Howard – 1988).

Notons enfin qu'une dernière évolution - technologique celle-là - permettra à l'héroïc fantasy d'atteindre sa plénitude avec la trilogie *Le seigneur des Anneaux* (Peter Jackson – 2001, 2002, 2003). Il s'agit de l'introduction du numérique au cinéma, qui a relancé la vague des films à effets spéciaux, tombés en désuétude depuis les années 50. La trilogie de Peter Jackson représente la synthèse et la quintessence du film hollywoodien à grand spectacle puisque tout y est réuni : le mythe, la magie et les grandes batailles épiques. Il faut dire que le roman de Tolkien (réputé inadaptable pour des raisons techniques) offrait une matière en or.

On pourrait définir un autre genre, celui des adaptations littérales de textes d'époque. A titre d'anecdote, l'auteur le plus exploité par le genre cinématographique n'est autre que sir William Shakespeare. Ainsi, *Hamlet* a fait l'objet d'au moins 25 adaptations et Macbeth d'au moins 16 (dont celle de Roman Polanski, en 1971). Ajoutons l'*Othello* d'Orson Wells, *Henry V* (Laurence Olivier- 1945) ainsi que les différentes moutures de kenneth Branagh. N'oublions pas non plus que Kurosawa a transposé de nombreuses pièces shakespeariennes dans le Japon médiéval (*Ran* est une adaptation du *Roi Lear*, *Le château de l'araignée* est tiré de *Macbeth*). Bref, Shakespeare est une valeur sûre du cinéma.

Pour conclure ce bref tour d'horizon, nous pouvons donc constater les points suivants :

1▶Tout d'abord, la vision portée sur le Moyen-Age évolue en fonction du contexte, qu'il s'agisse des aléas politiques (fin de la seconde guerre mondiale, guerre froide), des connaissances scientifiques (renouveau de la recherche en histoire, introduction des effets spéciaux numériques), ou de l'évolution de la société (l'engouement pour le passé s'explique par une entrée brutale des sociétés européennes dans une nouvelle modernité).

2▶Le Moyen-Age, période du doute et de la crainte (à commencer par celle de Dieu) offre ainsi un parfait exutoire pour les peurs contemporaines, comme en témoignent les œuvres de Bergman ou de Tarkovski. Bien souvent, le cadre médiéval présente des personnages angoissés, qui vivent une époque troublée et sombre, faite de violence aveugle, d'intolérance religieuse et de lutte pour la survie où les inégalités dominent. Bref, c'est le réceptacle idéal des grandes angoisses que connaît tout être humain et ce, quelque soit l'époque.

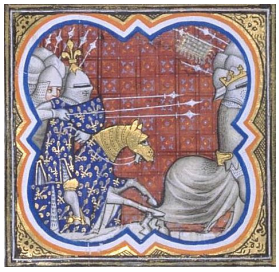
3▶La violence de l'époque est souvent mise en avant : ici, cela rejoint toujours notre explication, mais avec une nuance supplémentaire, qui est cette fois d'ordre esthétique. En effet, les armes, armures, chevaux et bannières permettent des mises en scène visuelles fortes. Il y a une véritable esthétique de la violence rendue possible par les équipements de l'époque : quoi de plus photogénique en effet qu'une armure étincelante, ou une épée maculée de sang ?

Enfin, pour conclure, j'espère sincèrement que ce bref panorama vous aura donné envie de voir ou de revoir certains des films cités.



Fin Limiers medieceaux

par Fr.-Xavier Cuende
fx.cuende@wanadoo.fr



■Les enfants de Cadfael et Guillaume de Baskerville ?

Interrogez les gens autour de vous, et demandez-leur de vous donner un exemple d'enquête policière dans un cadre médiéval. Vous avez alors de grandes chances de vous entendre répondre ce que, de mon côté, j'ai aussi entendu à de nombreuses reprises : *Le nom de la rose* et *Frère Cadfael*.

J'ai la faiblesse de croire que la renommée du *Nom de la Rose*, auprès du grand public, doit moins au roman d'Umberto Eco qu'à son adaptation cinématographique par Jean-Jacques Annaud. Quant aux romans d'Ellis Peters mettant en scène son moine bénédictin, ils ont apporté un ton nouveau dans le roman policier à partir de la fin des années 1977 et ont eu, globalement, plus de succès que les adaptations télévisuelles qui en ont été faites.

Aujourd'hui, le « polar historique » a largement étendu ses ailes dans l'édition, et il ne se passe pas un trimestre sans que débarque sur les étagères de mon libraire préféré un nouvel enquêteur résolvant les mystères dans quelque décor du passé. A peu près toutes les époques ont aujourd'hui leur polar, de l'Egype antique à l'ère victorienne, en passant par la Rome impériale, l'Angleterre médiévale et la France des Lumières.

Je ne prétends pas dresser ici un panorama exhaustif du « polar médiéval », mais plutôt aborder ce genre à petites touches, en essayant de faire ressortir ce qui, à mes yeux, lui donne des forces et des faiblesses, en me limitant principalement et volontairement au Moyen Age européen et à des parutions en français. Ne cherchez pas ici une vérité objective, je ne suis qu'un lecteur parmi d'autres. La différence avec les autres lecteurs, c'est que moi, j'ai pris la plume pour vos en parler, hahaha.



■Un vaste choix de lieux et d'époques

Pour se faire une première idée du vaste choix offert au lecteur curieux de polar médiéval, il suffit de se plonger dans le catalogue d'un éditeur comme 10-18, et plus particulièrement sa collection *Grands Détectives*, ou dans celui de la collection *Labyrinthes* chez Masque/Champs-Elysées. Vous y découvrirez la grande variété des portes qui vous font face. Je vais en entrouvrir quelques-unes pour vous donner un aperçu.

Disons-le clairement, les îles britanniques, et notamment l'Angleterre, sont un des décors privilégiés des polars médiévaux.

Peter Tremayne (chez 10-18) envoie Sœur Fidelma de Kildare et le saxon Frère Eadulf dans l'Irlande du VIIe siècle.

Frère Cadfael (chez 10-18), déjà cité plus haut, dû à Ellis Peters, traîne ses sandales de bénédictin dans l'Angleterre du XIIe siècle, où ses enquêtes portent aussi bien sur des affaires domestiques

que sur des manigances politiques, sur fond de guerre civile entre le roi Stephen (ou Etienne) et l'impératrice Maud (ou Mathilde).
Angleterre aussi, mais à la fin du XIIIe siècle, cette fois, avec le regent master Falconer (Champs-Elysées), créé par Ian Morson, et qui enquête dans la ville et l'Université d'Oxford.
Angleterre, encore, et dans une période juste postérieure à la précédente - vers 1300 -, les enquêtes de sir Hugh Corbett, le clerc et agent secret du roi Edouard Ier, écrites par Paul C. Doherty (10-18).
Restons en Angleterre avec les enquêtes de Frère Athelstan et Sir John Cranston (10-18), sous Edouard III et Richard II enfant. Une création de Paul Harding, qui n'est autre que le Paul C. Doherty susnommé. Un Doherty très fécond (ou très bien entouré…), puisque sous le nom de C. L. Grace, il publie (chez 10-18) les enquêtes de Kathryn Swinbrooke, médecin et apothicaire sous Edouard IV, pendant la guerre des Deux Roses.
La guerre des Deux Roses est aussi la période dans laquelle se déroulent les aventures de Roger le colporteur, le héros de Kate Sedley (10-18).

Mais, si vous êtes allergiques au climat ou à la nourriture anglaise, ne soyez pas inquiets. D'autres destinations s'offrent à vous.
Sous la plume de Marc Paillet (chez 10-18), ce sont deux *missi dominici* de Charlemagne qui parcourent l'empire carolingien du IXe siècle.
La France de Louis VII et d'Alienor d'Aquitaine revit dans les aventures du chevalier Galeran de Lesneven, grâce à Viviane Moore (Champs-Elysées).
Elena Arseneva (chez 10-18) nous conduit, elle, sur les traces du boyard Artem, dans la Russie kievienne, celle du XIe siècle, aux premiers temps de cet Etat, où l'on rencontre descendants de Vikings Varègues et autochtones slaves, chrétiens et païens, riches et pauvres, villes de bois et grands espaces.
Et la Catalogne du XIVe siècle vous attend dans les pages de Caroline Roe (10-18), qui narre les enquêtes d'Isaac de Gérone, un médecin juif aveugle.

Il semble qu'il y ait déjà, là, de quoi satisfaire plus d'un appétit.

Si les livres en série ne vous intéressent pas vraiment, vous pouvez vous reporter vers des romans « indépendants ». Et si le Nom de la Rose vous paraît trop difficile, avec ses passages en latin non traduits, regardez du côté de Serge Brussolo : *Le château des poisons* et *L'armure de vengeance* mettent tous deux en scène Jehan de Montpéril, chevalier sans terre ni fortune qui devra affronter superstitions et périls pour faire la lumière sur d'étranges histoires.



■La bure en guise de « plaque »

En dressant ce bref portrait collectif, j'ai remarqué qu'une proportion élevée de ces détectives médiévaux et de leurs acolytes est composée de gens de religion. Qu'ils soient attachés à un lieu, comme frère Cadfael à son abbaye de Shrewsbury, ou itinérants comme sœur Fidelma, ces détectives portent la bure en guise de plaque de police. Mais pourquoi donc cette représentation si forte parmi ces héros, alors qu'ils n'étaient pas si nombreux, proportionnellement, dans la société médiévale ?
Je n'ai pas de certitude absolue en la matière, et je ne peux donc qu'avancer des hypothèses. Contrairement à beaucoup de leurs contemporains, ces frères et sœurs savent lire et écrire et compter, ont des connaissances parfois étendues en plantes médicinales, voire en médecine, en langues classiques et langues étrangères, ont un esprit d'induction et de déduction aiguisé par les raisonnements et controverses religieuses. En outre, leurs positions les amènent à côtoyer aussi bien les gens du peuple que les puissants. Bref, ils n'ont quasiment aucune concurrence en ce qui concerne les atouts de l'esprit. Or, la plupart de ces polars médiévaux reposent sur des résolutions d'énigmes, plus que sur des aventures mouvementées des « privés » à la Mike Hammer. Au besoin, nos religieux enquêteurs sont accompagnés de (ou accompagnent) quelque chevalier porteur d'épée, qui se chargera des moments musclés de l'enquête.
La tête et les jambes, en quelque sorte !

■Classique… Trop classique?

Le polar médiéval a l'avantage de pouvoir amener le lecteur à changer d'ambiance, tout en le laissant chausser ses souliers habituels.
Ces romans apportent au lecteur, au fil du récit, les éléments sur la vie quotidienne, les mœurs, le contexte politique de l'époque. L'apprentissage se fait généralement en douceur, même si, chez certains de ces auteurs (parfois historiens de métier), la volonté de didactisme l'emporte sur la fluidité du récit.
Les intrigues, elles, sont généralement plus « classiques ». Vous me direz que, depuis l'aube de l'humanité, ce sont les mêmes choses qui motivent les crimes, les complots : la jalousie, l'envie de pouvoir, l'ego, et quelque fois, la simple faim. Je ne pourrai que vous répondre que vous avez raison, et que c'est pour cela que le lecteur

habitué aux polars contemporains n'aura pas de mal à se trouver à l'aise dans ces intrigues-là.

Mais c'est probablement là que le bât me blesse. Je dis bien « me blesse », car j'en fais une affaire personnelle, l'exposé d'un goût qui m'est propre. Pour avoir lu nombre de ces romans policiers médiévaux, j'en tire une sensation générale de plaisir tiède.
Certes, le plaisir de la découverte est là. Il est bien plus facile de faire ses premiers pas dans la Russie kievienne en lisant Elena Arseneva qu'une aride production universitaire sur le sujet. Le roman est une façon de se laisser guider pas à pas dans un nouvel univers. Mais je termine souvent la lecture de ses livres avec un triste goût d'insatisfaction.
Certains d'entre eux, manifestement écrits par des auteurs qui sont d'abord des universitaires avant d'être des romanciers, sont un peu compassés, empesés. L'obligation de donner au lecteur les clés de compréhension de l'époque, du contexte politique, etc., pousse parfois les auteurs à faire donner ces informations par les personnages eux-mêmes, dans des monologues savants qui frisent le pompeux. En outre, beaucoup de ces romans sont dénués de cet humour cynique qui fait le charme de bien des romans noirs, comme si le poids de l'histoire écrasait à la fois l'auteur et le récit. L'une des seules séries de polars historiques qui m'apportent le pétillant de cet humour-là n'a pas pour cadre le Moyen Age, mais la Rome Impériale du Ier siècle de notre ère. Si vous en avez l'occasion ou la curiosité, plongez-vous dans un des romans de Lindsay Davis de sa série mettant en scène Marcus Didius Falco (Champs-Elysées) ; je pense que vous ne manquerez pas de déceler le fossé qui sépare son style acerbe, grinçant, vivant, de celui de la plupart des polars médiévaux auxquels j'ai fait référence.
Et certaines séries me paraissent écrites… en série, justement, au point qu'elles finissent par perdre toute saveur. Je ne prendrai comme exemple que les livres de Paul C. Doherty, sous ce nom-là ou ses autres pseudonymes, qui finissent par être « légers », comme s'ils étaient produits trop vite.

Par ailleurs, j'ai la faiblesse de trouver que nombre de ces intrigues manquent non seulement de « punch » mais de suspense. Au manque de punch, vous pourrez toujours rétorquer que le style « vieilles Anglaises résolvant les énigmes autour d'une tasse de thé » a aussi son charme ; je vous concède le point, il s'agit à d'une question de goût. Mais il me semble que le manque de suspense est plus dérangeant quant on parle de romans policiers ; et c'est l'impression que me laissent, par exemple, les romans de Marc Paillet.

A l'opposé du talent de « vrais écrivains » comme Brussolo ou Eco, dont la maîtrise de la langue et du récit donnent une vitalité et un suspense de haut vol.

■Faites-vous votre propre idée

Si j'osais donner un avis général, et au travers des discussions que j'ai pu avoir autour de moi, je dirais que les polars médiévaux donnent généralement plus de satisfaction aux amateurs du Moyen Age qu'aux amateurs de romans policiers. Mais, comme je l'ai écrit à plusieurs reprises, nous parlons ici de goûts personnels.
La meilleure chose qui me reste à dire est donc de vous faire votre propre idée. Et, comme en cuisine ou au cinéma, le meilleur moyen de vous faire une idée, c'est de goûter par vous-même. Si vous fréquentez une bibliothèque publique, si vos amis en ont, lancez-vous sans risque à la découverte de ces polars médiévaux. Et si vous préférez acheter vos livres, ne vous en faites pas trop pour vos finances : beaucoup sont disponibles en format de poche.

Bonne lecture et… ouvrez l'œil.

Mystères à l'Abbaye

Meurtre a l'Abbaye revient relooké et change d'éditeur en changeant de nom...

Le principe n'est pas sans rappeller le Cluedo (un meurtre a été commis et le but des joueurs est de tenter de percer à jour l'assassin en posant des questions aux autres joueurs) mais il est beaucoup plus riche et sympatique que son lointain cousin...

Les questions que l'on peut poser aux autres joueurs sont beaucoup plus fines ("as tu croisé un frère francisain peu après le meurtre?") et permette d'affiner ses déductions...

Des événements viennent poncuter le jeu et les joueurs peuvent avoir recours à d'antiques ouvrages pour les aider dans leur enquêtes... Ils peuvent aussi fouiller les cellules des frères afin d'y trouver des renseignements, se rendre au confesionnal, au scriptorium, au parloir, à la bibliothèque ou dans la crypte, chacune de ces salles offrant d'intéressantes possibilités d'action mais s'y rendre ne se fait pas toujours sans risque!

Le gagnant n'est pas nécessairement celui qui démasque l'assassin (bien que ce soit souvent le cas) puisque les joueurs peuvent marquer des points en faisant des révélations dans la salle du chapitre...

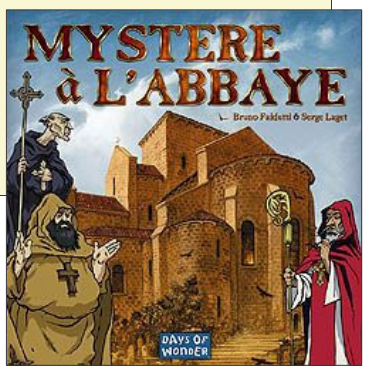
Le matériel est somptueux et la mécanique propice à la mise en place d'une ambiance sympatique n'étant pas sans rappeller, en plus light évidemment, celle des murder party (si, si), pour peu que les joueurs y mettent du leur!

La BO du Nom de la Rose en fond sonore, quelque bouteilles de Trappistes (à ne pas confondre avec les bières d'abbaye, non mais!) et la partie peut commencer...

Un bon jeu d'ambiance et d'enquête…

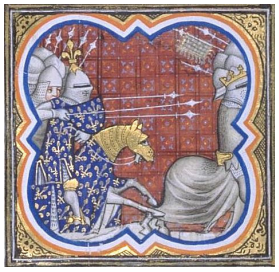
Kael.

Mystère à l'Abbaye, un jeu de *Serge Laget & Bruno Faidutti* ***édité par*** *Days Of Wonder. Pour 3 à 6 joueurs pour des parties de 1h à 1h30 environ...*



Jeux de Societe Ayant pour theme Le Moyen-Age

par Marc Laumonier.



Le Moyen âge est une période bien longue, commençant en principe avec la chute de l'Empire Romain (l'empire d'Occident), donc vers 476 et se terminant avec la Renaissance, donc vers 1400-1450 (prise de Constantinople 1453). On parle de haut Moyen âge pour la période la plus ancienne, jusqu'au renforcement des pouvoirs royaux, puis de bas Moyen âge à partir du XIième siècle.

Il est certain que cette période a inspiré nombre de créateurs de jeux. En particulier beaucoup de wargames, ceux ci cherchant à "simuler" autant que possible les conditions de vie, de guerre et autres évènements moyen âgeux comme par exemple Age of Chivalry, "la foi et le glaive" (Azure Wish Edition) où il s'agissait d'imposer sa religion aux masses incultes ou encore la série très riche et variée des "Cry Havoc" à mi chemin entre wargames et jeux de rôles, et bien d'autres…

Intéressons nous ici aux jeux dits "de société" qui ont choisi comme thème le moyen âge. (Attention très souvent, le thème est plaqué sur le jeu et n'a alors que peu d'intérêt ; la plupart des jeux sont basés sur une mécanique supposée efficace ou originale, d'autres jeux c'est le thème qui se met en avant au détriment parfois d'un bon jeu, l'idéal, bien sûr est un "bon" jeu avec un thème "fort"). De même nous ne parlerons que des jeux en rapport avec le moyen âge dans notre bonne vieille Europe. Pas de monde Maya, ni plus tard les Aztèques, ni le grand empire du Mali (1324) avec des empereurs prestigieux comme Souleymane, Aboucar , ce dernier disparaissant vers l'Ouest avec 4000 bateaux, certains prétendent qu'il a atteint l'Amérique du sud deux siècles avant Christophe Colomb, ni les Incas, ni shoguns et autres samouraïs …

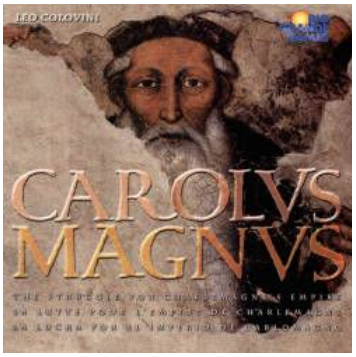
Archivo Iconografico, S.A./Corbis

Commençons par le commencement :

■De la chute de l'empire romain à Charlemagne.

▷**ATTILA**

Charles Martel arrêtant les Arabes et les Berbères à Poitiers (armée de cavaliers contre armée immobile comme un mur : idée de jeu?), puis Charlemagne premier empereur en 800.



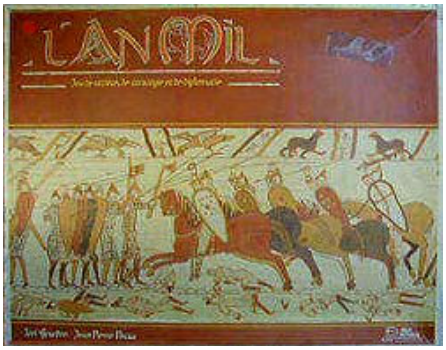
▷**CAROLUS MAGNUS** Colovini, jeux Descartes : ce jeu est un des meilleurs de leo Colovini, bon le thème est un peu loin de la réalité, mais le jeu a une mécanique astucieuse.

Puis c'est l'éclatement de l'empire carolingien après la mort de Charlemagne, les seigneurs grimpent en puissance : c'est le début de la féodalité.

■Châteaux & Chevaliers

L'an mille et les craintes de désastres divins qui ne viendront pas.

▷**L'an Mil**, Jeux actuels, 1986 4-7 joueurs : mélange de wargame et de diplomatie (32 pages de règles)

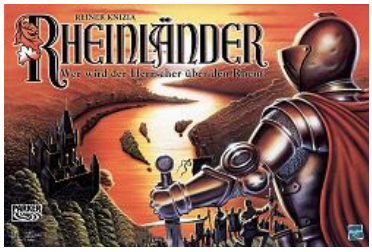


Les famines en Europe 1030-1032.

L'apparition des premiers "châteaux" dont le point de départ était une petite "butte", les premières abbayes romanes. Toutes une série de jeu découlent de ces châteaux, ses seigneurs…

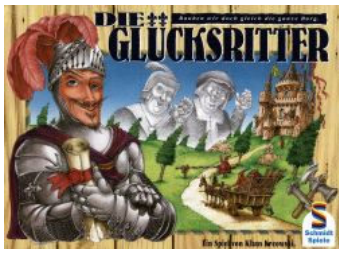
▶**Châteaux et chevaliers : conquête et domination**

▷**Rheinländer**,



Knizia, Parker, 1999, 3-5 joueurs : jeu simple "familial", où il faut gagner le plus possible de duchés le long du Rhin, c'est un jeu de majorité aux règles simples

▷**Die Glücksritter**,



Kreowski, Schmidt Spiele, 1999; 3-6 joueurs : là on est dans l'immobilier

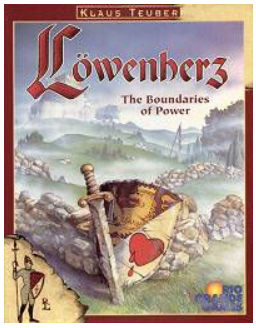
▷**Rheingold,**

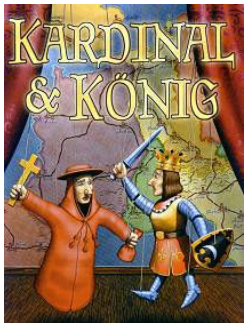


Herbert, Jumbo, 1993, 2-4 joueurs : encore un jeu de combats, une des astuces du jeu est l'arrivée sur le plateau des chevaliers 1 par 1, c'est un jeu très tactique : pas de cartes, pas de dés pour les combats, il faut conquérir le maximum de châteaux, en plaine c'est simple le plus nombreux l'emporte, pour le siège des châteaux c'est plus compliqué des petits bouckliers "défense" sont face cachée et permettent un peu de bluff ; un jeu qui monte bien en puissance, rèussi.

▷**Kardinal & König**

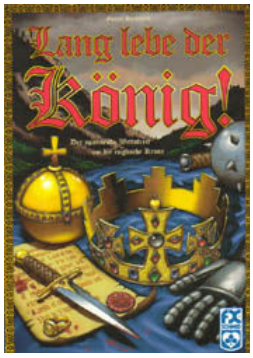
▷**Lowenherz et Richard coeur de lion**





▶**Châteaux et chevaliers : avec des dés**

▷**Lang lebe der König**



Burkhardt, FX Schmidt , 1997, 3-5 joueurs : l'action se passe vers l'an mille en Angleterre, un pays où les nobles ambitieux sont prêts à tout pour se faire élire roi, le pays en divisé en 13 régions, les joueurs utilisent leurs courtisans sue la carte et on tilise aussi des cartes d'influence et des jets de dés pour gagner les régiuons. En cas de confrontation est que tous les joueurs (pas seulement l'attaqué et l'attaquant) jouent des cartes et jettent des dés ; des règles habiles favorisent ceux qui n'ont pas de chance aux dés, de même ceux qui utilisent trop de cartes influence ont un malus ; une bonne gestion des dés et des cartes est nécessaire pour avoir la majorité des voix.

▷**Knatsch**, Schacht

▷**Ritter ohne Furcht und Tadel,**



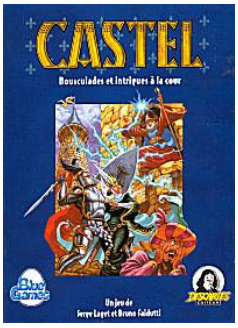
Witt, Euro-games, 1997 : c'est un jeu de tournois avec chevaliers et gentes dames proposant leur couleur, le but est de gagner le plus possible de primes , celles

ci sont gagnées par les chevaliers et par les dames ; le tournoi dure 4 jours et on lance beaucoup de dés ; certains chevaliers tombent de cheval, si son adversaire n'est pas tombé il aperdu, sinon le combat se continue au sol.

▶**Châteaux et chevaliers : avec des cartes**

▷**Castel** et le "grand castel"

▷**SAGA**, Kramer et Horst Rainer Rosner, 2004





▶**Châteaux et chevaliers : jeux de tuiles**

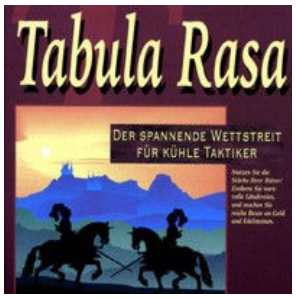
▷**Carcassonne**

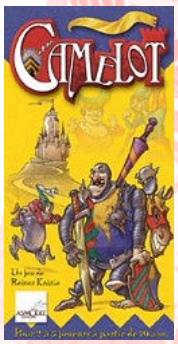
Châteaux et chevaliers : jeux "légers"

▷**Camelot / Attack**

▷**Tabula rasa**

▷**Knights of the rainbow**





▶**Châteaux et chevaliers : jeux de majorité**

▷**El Grande et ses extensions**



1066 : Guillaume le Conquérant débarque en Angleterre.

1100-1150 : le temps des croisades qui ont profondément transformé les rapports Orient-Occident.

Puis la France féodale avec Philippe Auguste sacré "premier" roi de France à 14 ans en 1179.

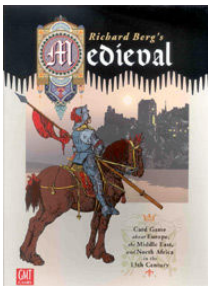
L'apparition des farouches tribus mongoles et de Gengis Khan.

■**Croisades**

▷**Medieval**, GMT Games 2003

Les Cathares (la croisade des Albigeois) tous décédés au XIIIième siècle.

▷**R.oc** (la croisade des Albigeois)



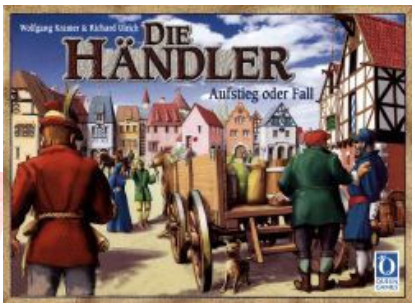


Développement considérable en Europe des villes et des marchands du XI au XIII, les réseaux d'échange se modernisent, cela va donner un grand nombre de jeux "de marchands" tels :

■**Villes & Marchands**

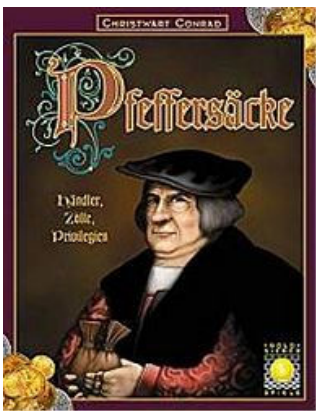
▷**DIE HANDLER**

Kramer/Ulrich, Queen Games, 1999, 2-4 joueurs : dans ce jeu avec un matériel fort agréable (amusants gros chariots en bois), chaque joueur tente de grimper l'échelle sociale : achats de marchandises, mises aux enchères des chariots et du chargement puis mouvement des chariots et du messager, changements de prix des marchandises avec des petites roues indicatrices que chacun révèle simultanément, enfin vente des marchandises ; certaines habiletés particulières et certaines cartes d'influence permettent un jeu agréable, varié.



▷**PFEFFERSACKE**

Conrad, Goldsieber, 1998, 2-6 joueurs : vers la fin du moyen âge de riches familles marchandes dirigeaient le commerce en Europe, on les appelait 'Pfeffersäcke' (sacs de poivre) - d'après la riche épice sur laquelle s'est basée leur fortune -, dans ce jeu, injustement oublié, c'est le joueur obtenant le plus de point influence qui devient le meilleur 'Pfeffersäcke' de son temps ; en tant que marchand vous devez étendre votre in-



fluence sur le maximum de territoires, ceux ci s'obtiennent en ouvrant des comptoirs commerciaux dans les grandes villes et villages, tout en veillant à être présent dans le maximum de régions.

La Hanse teutonique (association de riches marchands de la mer du Nord et de la mer Baltique) qui atteignit son apogée au XIV ième siècle, donna l'occasion de publier 3 beaux jeux dans cette région :

▷**HANSA,**



Schacht, Abacus Spiele, 2004 2-4 joueurs : j'aime beaucoup ce jeu que certains trouvent bien froid, l'astuce est de bien se placer en fonction du joueur qui joue juste avant vous, de manière à jouer "dans la continuité", si tous les joueurs se placent bien, le jue est simple, fluide et n'a pas de défaut majeur.

▷**KOGGE,**



Steding, JKLM Games, 2003, 2-4 joueurs : l'originalité de ce jeu (nouvelle édition 2004) est le système de déplacement des navires, de chaque port ne part que 2 voies de commerce.

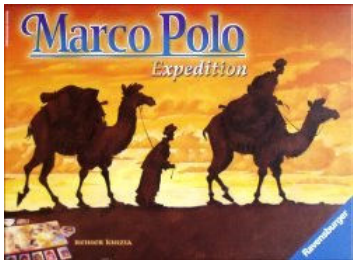
▷**DIE HANSE**



Schoeps, Laurin, 1993, 3-6 joueurs : l'excellente idée du jeu est que vous partagez un bateau avec votre voisin de gauche et un autre bateau avec celui de droite, bien sûr vos desiderata ne sont toujours les mêmes et il va bien falloir "faire avec" ; l'idée du jeu est très bonne et ce jeu est un vrai jeu de négociation, la chance peut y jouer un rôle trop important voire dévastateur si un seul joueur est intéressé par une denrée. Le matériel du jeu est de toute beauté.

■**Découvertes**

Marco Polo et sa vie aventureuse (1254-1324) suscita 2 jeux : le jeu de **Marco Polo**, Mako, 1982, jeu éminemment familial et qui a certes bien vieilli malgré un plateau de jeu montrant les incroyables routes (pour l'époque) empruntées par Marco Polo, son père et son oncle et un jeu plus récent de **Knizia "Marco Polo expedition"**, Ravensburger, 2-5 joueurs, 2004, qui est un très agréable jeu familial à base de cartes et d'associations de cartes que je trouve plutôt très réussi sans être génial, ni extrêmement novateur.

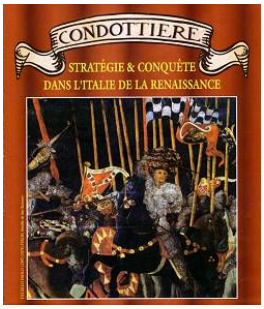


■**Les Royaumes d'Italie**

L'Italie du trecento et les premiers condottieri, ces mercenaires qui géraient leur armée comme une entreprise privée et qui s'offraient aux cités les plus riches.

▷**CONDOTTIERE** , Ehrhard,
Les maisons-tours des riches familles rivales en Italie comme à San Gimignano.

▷**SAN GIMIGNANO**





■**Les grandes guerres**

La grande Peste en France arrivée à Marseille durant l'hiver 1347-1348 et fit disparaître 40% de la population locale. Le moyen âge avec ses famines, et ses guerres, les premières jacqueries. (on trouve souvent des jetons "peste" ou "révolte des paysans" dans les jeux de simulation.)
La guerre de 100 ans (1337-1453) avec ses nombreuses batailles, Jeanne d'Arc, Du Guesclin, Gilles de Rais et des jeux essayant de se rapprocher beaucoup des conditions "réelles" de jeu

▷**MONTJOIE,**

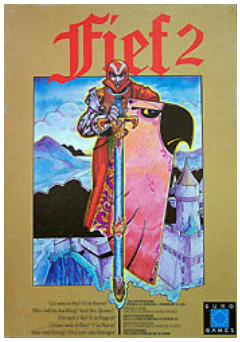


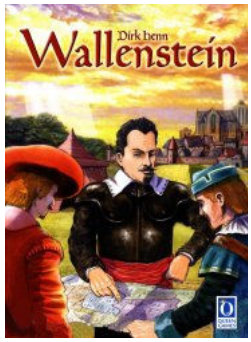
Bernard, sans conteste le meilleur jeu de Pascal Bernard, même si de longues règles

▷**ANNO 1452**



▷**FIEF et FIEF 2**
▷**WALLENSTEIN** : une vraie réussite, la guerre des princes allemands qui dura 30 ans





A la fin de cette guerre, la guerre des deux roses en Angleterre : la rose blanche emblème d'York et la rouge, celle de Lancaster :

▷**LE ROI DES ROSES**
La chute de Constantinople, la Grèce devient turque, Ste Sophie une mosquée.

L'invention de l'imprimerie.

La renaissance italienne (l'ascension des Medicis) et la découverte de l'Amérique sonnent le glas du bas Moyen âge.

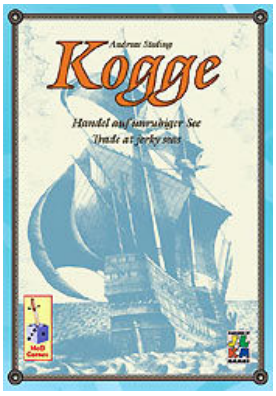


On jouait aussi beaucoup au Moyen Âge comme nous le rappelle Rabelais :

Gargantua, dit Rabelais, jouait...
« [...] aux fleux, au cent, à la prime, à la vole, à le pille, à la triumphe : à la picardre, à l'espinay, à trente & un, à la condemnade, à la carte virade, au moucontent, au cocu, à qui a si parle, à pille : nade : iocque : force, à mariage, au gay, à l'opinion, à qui faict l'un faict l'autre, à la sequence, aux luettes, au tarau, à qui gaigne perd, au belin, à la ronfle, au glic, aux honneurs, à l'amourre, aux eschetz, au renard, aux marrelles, aux vasches, à la blanche, à la chance, à troys dez, aux talles, à la nicnocque. A lourche, à la renette, au barignin, au tric-trac, à toutes tables, aux tables rabatues, au reniguebleu, au force, aux dames : à la babou, à primus secundus, au pied du cousteau, aux clefz, au franc du carreau, à par ou sou, à croix ou pille, aux pigres, à la bille, à la vergette, au palet, au iensuis, à fousquet, aux quilles, au rampeau, à la boulle plate, au pallet, à la courte boulle, à la griesche, à la recoquillette, au cassepot, au montalet, à la pyrouete, aux ionchées, au court baston, au pyrevollet, à cline musseté, au picquet, à la seguette, au chastelet, à la rengée, à la souffete, au ronflart, à la trompe, au moyne, au tenebry, à l'esbahy, à foulle, à la navette, à fessart, au ballay, à sainct Cosme ie viens adorer, au chesne forchu, au chevau fondu, à la queue au loup, à pet en gueulle, à guillemain baille my ma lance, à la brandelle, au trezeau, à la mousche, à la migne migne beuf, au propous, à neuf mains, au chapifou, aux ponts cheuz, à colin bridé, à la grotte, au cocquantin, à collin maillard, au crapault, à la crosse, au piston, au bille boucuet, aux roynes, aux mestiers, à teste teste bechevel, à laver la coiffe ma dame, au belusteau, à semer l'avoyne, à briffault, au molinet, à defendo, à la virevouste, à la vaculle, au laboureur, à la cheveche, aux escoublettes enraigées, à la beste morte, à monte monte l'eschelette, au pourceau mory, à cul sallé, au pigeonnet, au tiers, à la bourrée, au sault du buysson, à croyzer, à la cutte cache, à la maille bourse en cul, au nic de la bondrée, au passavant, à la figue, aux petarrades, à pillemoustard, aux allouettes, aux chinquenaudes. »

in *Gargantua*, Chap. XX. (1534)

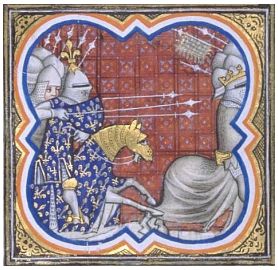
Bons jeux "avec" le moyen âge .
Ludiquement M
Marc Laumonier.



Kogge



- **Un jeu de** Andreas Steding
- **Editeur :** JKLM Games
- **nb de joueurs** : 2 - 4 joueurs
- **Durée**: 60 minutes



Kogge ou cogue,en français,était le navire de commerce des marchands en mer Baltique au Moyen-Age.

Ce jeu,prévu pour 2 à 4 joueurs,vous propose de devenir le meilleur marchand de cette région.

Pour cela, il vous faudra cumuler 5 points de développement obtenus en construisant des comptoirs(1 pt par comptoir) ou en vendant 6 marchandises identiques à l'échevin de la guilde ce qui rapporte une tuile bonus à caractéristique spéciale qui vaut, elle aussi 1 pt de développement. Ces 5 pts doivent être obtenus avant que l'échevin de la guilde ait effectué 2 tours complets du plateau de jeu.
Si personne ne réussit cela, la victoire est attribuée à celui qui possèdera le plus de points de victoire.Ils sont obtenus par les comptoirs, les tuiles bonus, les tuiles raid non utilisées et les marchandises possédées.

Pour réussir votre expansion,vous ne disposez au départ que d'une cogue,un comptoir,2 métaux et 1 fourrure.Il faudra voyager à travers la Baltique pour échanger et se rapprocher du but.

Le tour de jeu est attribué par des enchères faîtes avec des tuiles "route de commerce".D'autres tuiles "route de commerce",situées,elles, sur le plateau,définissent vos destinations possibles.
Dans votre ville d'arrivée,vous avez ensuite 6 actions possibles que vous faîtes dans l'ordre que vous voulez mais une seule fois:
- ▶construire un comptoir,cher...
- ▶commercer avec l'échevin,s'il est là...
- ▶acheter ds tuiles routes de commerce
- ▶commercer des marchandises avec la ville
- ▶changer les destinations possibles depuis ce centre
- ▶faire un raid,attention, puisque vousçetes et volez les autres,il ne sera plus possible de revenir dans cette ville et votre tour s'arrête...

Des règles avancées prévoient le paiement de taxes, le commerce entre joueurs,les conflits ou le jeu destinations cachées.

Enfin,il existe une variante pour jouer tout seul…

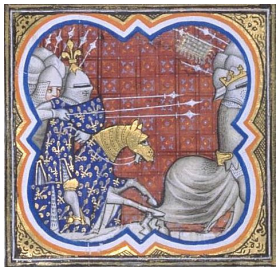
Claude



Saga



- **Un jeu de** Wolfgang Kramer & Horst-Rainer Rosner
- **Editeur :** Kosmos / Uberplay
- **nb de joueurs** : 2 - 4 joueurs
- **Durée**: 30 minutes



La reine des six royaumes de Saga a été détrônée par des renégats.
Chaque joueur incarne un prince qui, au nom de la Reine, s'apprête à reconquérir les terres royales. Dans la guerre qui se prépare pour le contrôle des 6 royaumes, chaque prince cherche avant tout son propre intérêt. Les terres vont donc changer de main au gré des batailles, chaque prince usant pour son compte des ressources des différents royaumes.
Lorsque la Reine sera de retour à Saga, honneur et renommée iront au prince le plus puissant.

Le jeu se compose de 5 paquets de 12 cartes chevalier (le dos des cartes est différent) et de 6 cartes de royaume.

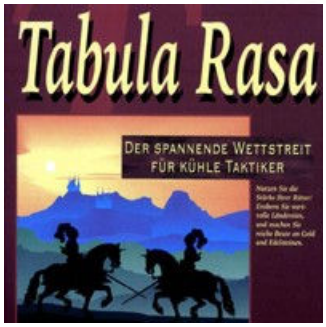
Les 6 royaumes sont placés sur la table et un paquet de carte est réparti pour protéger ces royaumes. Chaque joueur reçoit un paquet de cartes et le jeu commence.

Les tours de jeu sont composés des actions suivantes :
- ▶Piocher les points de renommée
- ▶Jouer une carte chevalier
- ▶Conquérir un royaume (si la carte chevalier jouée permet d'obtenir une force d'attaque suffisante)
- ▶Recruter un chevalier disponible (action optionnelle)

Dès qu'un joueur a joué toutes ses cartes chevalier, la reine est de retour à Saga et la partie est terminée. Chaque joueur fait la somme des points de renommée rapportés par ses terres et de ceux gagnés pendant la partie. Le vainqueur est le joueur ayant le score total le plus élevé.

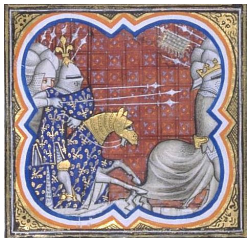
Benoît

Tabula Rasa





▶**Un jeu de** Reiner Knizia
▶**Editeur :** Spiele Spass
▶**nb de joueurs** : 2 - 4 joueurs
▶**Durée**: 20 minutes



▶**Objectif du jeu**

Dix Etats sont à conquérir. En jouant dans le sens des aiguilles d'une montre, placez un de vos chevaliers dans un Etat pour accroître votre influence. A la fin du jeu, le joueur qui a le plus de chevaliers dans un Etat en prend possession. Le joueur qui contrôle le plus d'Etats remporte la partie.

▶**Cartes et tuiles**

Les cartes chevaliers sont de 5 couleurs différentes, avec 2 cartes de chaque valeur (de 1 à 5).
Les tuiles représentent les dix Etats. Il y a une tuile pour chaque valeur et une tuile pour chaque couleur. Chaque tuile vaut de 1 à 5 points. Les tuiles Trésor valent 1 point, bien moins que les Etats mais elle peuvent aider à compenser la perte d'un Etat. La tuile Château vaut 5 points de bonus pour son propriétaire.

▶**Préparation**

Placez les dix Etats en rang face visible de 1 à 5 à gauche puis les couleurs à droite. En dessous, placez les cartes trésor face visible. La tuile Château est posée face visible à l'extrême gauche.
A deux joueurs, l'un place ses chevaliers au dessus de la rangée de tuiles et l'autre en dessous. A trois joueurs, laissez un espace entre les tuiles pour que le troisième joueur puisse placer ses cartes. A quatre joueurs, les joueurs en face l'un de l'autre forment une équipe, et les cartes chevaliers sont disposées comme dans le jeu à deux.

▶**Déroulement du jeu**

Mélangez les cartes et défaussez deux d'entre elles sans les regarder. Distribuez huit cartes à chaque joueur. Les cartes restantes sont placées au milieu et forment la pioche. Le joueur à gauche du donneur commence, puis chacun à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre.
A votre tour choisissez une carte de votre main et posez là à un emplacement approprié sur le plan de jeu : chaque carte doit être placée sous l'Etat ayant le même numéro ou la même couleur.
A la fin de votre tour, prenez une carte de la pioche. Quand la pile est épuisée, finissez le jeu normalement.

▶**Fin du jeu et calcul du score**

Le jeu s'achève quand la pioche et la main des joueurs sont épuisées.
On décompte alors les Etats de gauche à droite. Le joueur ou l'équipe qui a le plus de chevaliers sur un Etat le remporte et place sa tuile devant lui. Le deuxième remporte la Tuile Trésor correspondant, à condition d'avoir joué au moins une carte. Les tuiles non remportées sont écartées.
En cas d'égalité, chacun reçoit une tuile de valeur 1. A cette fin la tuile Etat est retournée pour devenir une tuile Trésor. A partir de trois joueurs, en cas d'égalité, personne ne remporte de tuile.

▶**BONUS**: En décomptant les Etats de valeur 1 à 5, le premier joueur à remporter deux Etats obtient la tuile Château. Si, en raison d'égalité, personne n'a remporté deux tuile d'Etat, la tuile Château n'est pas attribuée. Le joueur ou l'équipe qui obtient le plus de points remporte la partie.

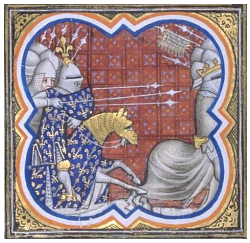
Benoît

Hansa



▶**Un jeu de** Reiner Knizia
▶**Editeur :** Spiele Spass
▶**nb de joueurs** : 2 - 4 joueurs
▶**Durée**: 20 minutes





Ce jeux se passe dans la mer baltique durant le 14ième siècle. Le but est d'être le meilleur commercant.

Les joueurs vont a tour de rôles déplacer un seul et unique pion Bateau qui va aller de port en port. Chaque joueur a, lors de son tour, un nombre fixe de point d'action.

Lorsque l'on arrive dans un port on ne peut qu'une seule action:

-On peut placer des pions de sa couleur pour être majoritaire dans un port.
-Acheter des tonneaux de marchandises (les revenus vont aux joueurs étant majoritaires dans ce port)
- ou vendre des tonneaux marchandises (ce qui oblige a dépenser des pions présences que l'on a placer dans ce port)
-Ou alors décider de remplir le stock de marchandises de tous les ports.

Toutes l'astuces et dans la bonne gestion du placement de ses pions 'présence' qui sont en nombres très limités: faut-il acheter et vendre ou bien placer ses pions dans les ports etc?

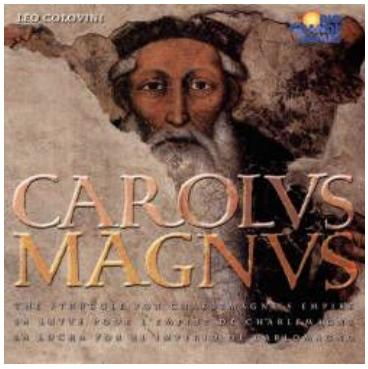
De plus le déplacement du bateau est soumis à des contraintes et ne peux pas aller ou bon lui semble. Il est donc intéressant de finir son tour avec le bateau dans un port inétéressant pour le joueur suivant.

Le jeux s'arrête quand un certains nombres de tonneaux de marchandises à été mis sur le marché.

Les parties durent moins d'une heure et le ryhtme du jeu est trés fluide.

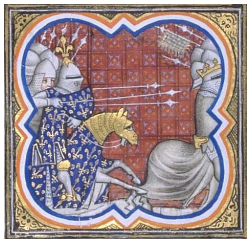
Laurent Chambon

Carolus Magnus





▶**Un jeu de** Leo Colovini
▶**Editeur :** Venice Connection / Winning Moves / Rio Grande Games
▶**nb de joueurs** : 2 - 4 joueurs
▶**Durée**: 40 minutes



Les vassaux de Charlemagne sont de fieffés coquins.
Celui-ci leur a demandé de fortifier le royaume et tout de suite c'est la foire d'empoigne pour savoir lequel aura les plus belles forteresses…

Au début du jeu, les régions sont indépendantes. Pour illustrer ce fait, le plateau de jeu modulable est éclaté en petites régions comme un puzzle en court de construction.

Une petite subtilité de choix de déplacement permets aux joueurs de connaître l'ordre du tour et le nombre de mouvements qui leurs sont permis.

Seul le pion de l'empereur se déplace et le territoire où il se trouve devient la zone active où le joueur peut ajouter des troupes. De plus, si le joueur possède la majorité de troupe sur ce territoire, il peut y construire un château, où prendre possession de celui d'un autre joueur s'il en existait déjà un.

Mais un choix terrible se pose aux joueurs. Pour pouvoir avoir le contrôle sur une armée, il faut posséder la majorité de pions de cette couleur sur votre feuille d'ordre. Le dilemme est que si vous posez beaucoup de troupe sur les régions, vous risquez de ne pas en avoir assez sur votre feuille de contrôle.
A chaque tour, vous devrez choisir entre faire entrer des troupes sur un territoire (pour en prendre le contrôle) et en ajouter sur sa feuille de contrôle pour en rester le propriétaire.

Autant vous dire que les armées et les châteaux changent souvent de maître.

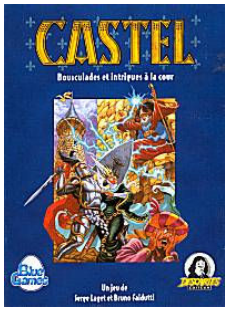
Quand un joueur possède des régions qui sont contiguës, il peut les réunir en une seule région qui devient plus simple à défendre.

La partie se termine quand un joueur a construit 10 châteaux ou quand il ne reste plus que 3 régions grâce aux regroupements.

Le visuel représente ici la version anglaise du jeu. Celui-ci existe aussi en édition française.
Les règles diffèrent légèrement suivant le nombre de joueur.
Si vous voulez minimiser l'influence de la chance dans le recrutement des troupes, vous pouvez en tirer seulement deux aux dés et choisir le troisième.

Docteur Mops

Castel





▶**Un jeu de** Serge Laget & Bruno Faidutti
▶**Editeur :** Jeux Descartes
▶**nb de joueurs** : 2 - 5 joueurs
▶**Durée**: 30 minutes

Au château, il n'y a pas de place pour tout le monde. Il va donc falloir jouer serré pour y installer tous les personnages que vous avez en main. Heureusement que chacun d'eux dispose d'un pouvoir particulier qui, utilisé judicieusement, doit lui permettre de se faire une place et de s'incruster.
Mais vos adversaires ont des personnages tout aussi puissants que les vôtres. Ils peuvent même éjecter et renvoyer dans votre main ceux que vous avez réussis à caser…

Castel est un jeu de carte de défausse au thème médiéval.
Le but du jeu est donc de ne plus avoir de cartes en main.
Pour cela une seule solution ; les jouer ! Oui mais voilà, chaque carte représente un personnage (la plupart du temps) qui possède un pouvoir particulier. De plus, Castel se joue sur une aire de jeu qui représente un château. Celui-ci est constitué de diverses zones et les cartes que vous y déposez n'arrivent pas toutes au même endroit.

A chaque tour, le joueur aura le choix de piocher, d'échanger et/ou de poser une carte (3 choix, mais seulement 2 actions).

Le matériel de jeu est très réussit et contribue bien à l'ambiance de la partie.

La relative simplicité des règles le met à la portée des joueurs occasionnels sans pour autant tomber dans le très grand public.

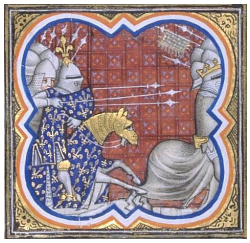
Il vous faudra néanmoins quelques parties pour bien appréhender toutes les finesses de ce jeu. Comme vous ne connaîtrez pas bien les pouvoirs des cartes lors des premières parties, celles-ci seront plus hasardeuses. Une fois passé ce cap, vous pourrez mieux présider au destin remuant de la vie de château.

Docteur Mops

Montjoie



- **Un jeu de** Pascal Bernard
- **Editeur :** Tilsit
- **nb de joueurs** : 3 - 6 joueurs
- **Durée**: 150 minutes



Entre 1337 et 1453, la France va être le théâtre de toutes les ambitions. Plus de cent ans d'histoire qui martèlent la fin des temps médiévaux.
Née d'une querelle entre le royaume de France et celui d'Angleterre, la guerre de Cent Ans va entraîner dans la guerre toute l'Europe occidentale…

…Chacun des joueurs dirige aux destinées d'une des grandes puissances qui ont marqué l'histoire de la Guerre de Cent ans : la France, L'Angleterre, la Bretagne, les Flandres, la Bourgogne et la Navarre…

…A la tête de leurs troupes, par la ruse, par l'ambassade ou par la force, ils partent à la conquête des grandes cités françaises plus ou moins défendues et fortifiées.
Plus le joueur va réussir à contrôler de villes et de régions, et plus il va gagner de revenus qui vont lui permettre d'augmenter ses armées et la défense de ses propres villes…

■Le but du jeu
C'est bien de récolter un maximum de points de prétendant (au trône de France bien sûr !).
Le calcul est simple, chaque province rapporte 1 point à celui qui en est maître et l'île de France 2.

■Déroulement de la partie.
Le jeu se déroule en différentes phases successives. Les premières phases du tour permettent de gérer les finances et la politique.

Plus vos conquêtes sont nombreuses, plus elles vous rapportent de l'argent qui peut être réinvesti dans des armées (cartes de batailles) ou des fortifications qui permettent de consolider en partie ses positions.

La politique est abordée sous plusieurs aspects ; les joueurs votent en fonction de leurs intérêts pour une période de paix ou de guerre (la paix favorisant bien sûr les joueurs en tête car limitant le nombre d'attaques possibles).
Le tour des joueurs (qui est très important) est choisi au hasard, et le premier va avoir le droit de gérer les événements aléatoires qui se dérouleront ce tour (soulèvement, peste, traité, intervention papale, etc.).

■Sièges et conquêtes perpétuelles
Le tour des joueurs commence ensuite classiquement par une phase de mouvement et des phases de combats
Ceux-ci se résolvent par des jets de dés auxquels ont ajoute la valeur des cartes d'attaque engagées, des points d'initiatives et celles des fortifications. Des cartes de héros et des cartes spéciales peuvent également influer sur le résultat d'une bataille.

La partie peut prendre fin sur un jet de dé dès le huitième tour ; le maximum est de dix tours de jeu.

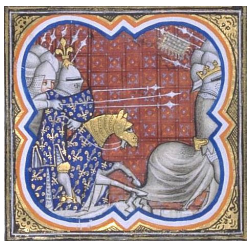
Le matériel est de très bonne qualité et graphiquement réussi.

Docteur Mops

Le Roi des Roses



- **Un jeu de** Dirk Henn
- **Editeur :** Kosmos
- **nb de joueurs** : 2 joueurs
- **Durée**: 35 minutes



Les maisons royales de York et Lancaster sont en guerre.

Ce petit jeu à deux vous permettra de vous affronter pour obtenir le plus grand territoire. Le but est donc de poser un maximum de pions de sa couleur adjacents les uns aux autres (les diagonales ne comptent pas).

Chaque joueur à son tour va déplacer la seule et unique pièce mobile du jeu. Dans la case où celle-ci termine son déplacement, le joueur pose un pion de sa couleur.
Pour savoir comment se déplacer, chaque joueur possède à tout moment 5 cartes indiquant la direction d'un déplacement et le nombre de cases à parcourir.

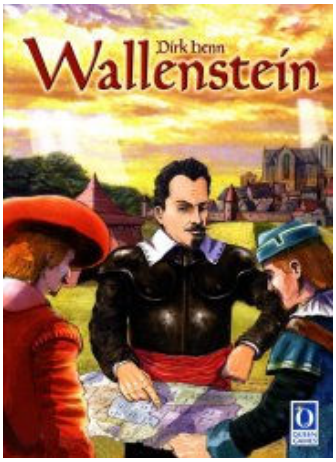
Comme chaque joueur peut voir les cartes de son adversaire, la prospective va bon train.

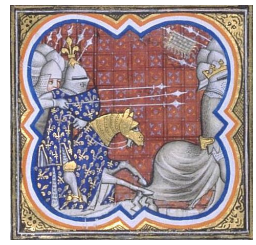
Chacun possède également 4 cartes chevaliers, qui permettent de transformer des pions adverses à sa couleur (si on termine son déplacement dessus).

Quand personne ne peut plus jouer, on compte les paquets de pions adjacents qui donnent leur carré en point de victoire : 5 pions alignés donnent 25 points de victoire.

Docteur Mops

Wallenstein





▶**Un jeu de** Dirk Henn
▶**Editeur :** Queen games
▶**nb de joueurs** : 3 - 5 joueurs
▶**Durée**: 60 minutes

Utilisant le thème de la guerre de Trente Ans, Wallenstein vous permets d'endosser la peau d'un puissant personnage dans les pays germaniques.

■Deux ans ou trente ? Faudrait savoir !
Wallenstein est un jeu de conquête qui se déroule sur 2 ans (2 tours de jeu). Chaque année étant divisée en saisons.
Votre objectif sera d'accumuler le plus de points au cours de la partie. Ces points sont accordés en fonction du nombre de territoires conquis, du nombre de bâtiments construits et des majorités de chacun des bâtiments pour chacune des régions différentes du plateau de jeu.

■Là, c'est chez moi !
Le jeu commence par l'installation de vos armées de départ. Chaque joueur possède les mêmes forces et la même somme d'argent.
Les armées sont divisées en petits groupes qui comprennent de 5 à 2 unités.
Celles-ci seront réparties sur des territoires choisis semi-aléatoirement. En effet, vous aurez le choix entre 2 territoires visibles et un caché. Quand toutes vos armées sont placées, la partie peut commencer.
Chaque territoire n'a pas le même impact sur le jeu, vous pourrez y construire de 1 à 3 bâtiments et leur rendement en impôts et en blé n'est pas le même. Une fiche récapitulative vous permet de connaître les capacités de chaque territoire.

■Constructions, impositions, productions et bastons.
Le tour des joueurs est déterminé aléatoirement. Il change à chaque saison.
Un événement aléatoire est tiré, vous pourrez voir ceux qui suivront les saisons à venir, mais vous ne saurez pas quand ils se dérouleront.

Chaque joueur peut effectuer 10 actions différentes pendant le tour : recruter des armées en payant, construire des bâtiments, attaquer, moissonner et lever des impôts.
Mais l'ordre de ses actions varie aléatoirement à chaque tour. Si vous voyez l'ordre des 5 premières, les 5 suivantes seront découvertes au fur et à mesure.
Chacun programme une action en plaçant sur son plateau d'action la carte de région où il veut réaliser l'action. Chaque joueur possède également 5 cartes vierges pour les actions qu'il ne désire pas réaliser.
Cette phase de programmation se fait en secret, les ordres seront révélés simultanément et effectués dans l'ordre du tour de jeu.

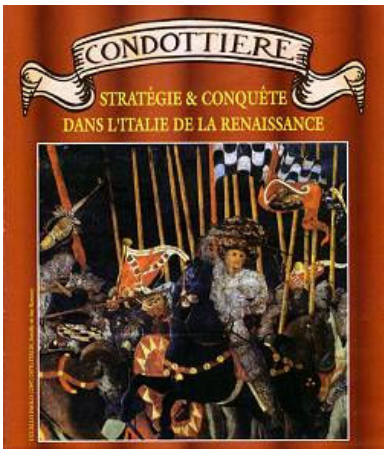
■L'hiver, une saison particulière.
En hiver, on ne joue plus d'actions. La dernière carte événement indique combien de stock de blé il consomme. Une fois cela fait ; il faut encore avoir suffisamment de blé pour nourrir tous vos territoires.
Si cela n'est pas le cas, les paysans se rebellent et vous devrez les affronter pour conserver certains de vos territoires.
Les paysans peuvent également entrer en rébellion au cours d'une conquête (prise d'un territoire libre), la levée des impôts ou les récoltes.
On passe ensuite aux comptes des points de victoire qui aura donc lieu deux fois.

■Bing ! Bang !
Les combats à Wallenstein sont un peu particuliers. Quand un territoire en attaque un autre, le joueur attaquant choisit combien d'unité il envoie au combat. Le défenseur prend toutes ses unités en défense. On réunit les deux tas de pions et on les jette dans la tour de combat. Un labyrinthe filtrant retient certains pions à l'intérieur, tandis qu'il peut en libérer d'autres qui étaient restés lors des précédents combats.
On regarde les pions qui dégringolent et on fait les comptes : Celui des deux belligérants qui compte le plus de pions remporte la victoire. L'adversaire vaincu perd tous ses pions, le vainqueur autant. Les pions des autres joueurs qui ne participaient pas au combat mais qui sont apparus seront remis dans la tour pour le prochain combat.

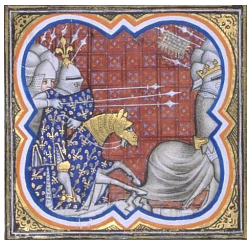
Docteur Mops



Condottiere



- **Un jeu de** Dominique Ehrhard
- **Editeur :** Eurogames
- **nb de joueurs** : 2 à 6 joueurs
- **Durée**: 90 minutes



Les Condottieri, chefs de guerre dans l'Italie de la Renaissance offrent leurs services aux différentes villes qui se déchirent le pouvoir entre états.

En tant que Condottiere, vous devrez vous assurer de contrôler le territoire le plus vaste de la botte méditerranéenne.

En fonction du nombre de participants, vous devrez pour obtenir la victoire, vous rendre maître de plusieurs territoires adjacents.

Le Condottiere, est le joueur qui a remporté la dernière bataille. C'est lui qui choisira le prochain lieu de l'affrontement. Soit pour consolider sa zone de prédilection, soit, au contraire, pour forcer ses adverses à épuiser leurs troupes loin des siennes.

Chaque bataille se résout par une partie de carte.
Les joueurs, comme dans une partie de poker, peuvent décider d'abandonner la lutte à tout moment pour se préserver pour un prochain combat.
Les cartes figurent des troupes de mercenaires avec une force de 1 à 10, et des cartes spéciales de héros, d'hivers (les mercenaires sont réduits à une valeur de 1), Clefs de la ville (la ville se rend au plus fort), Evêque (la bataille prend fin sans résultat), et joker (permet de récupérer les cartes jouées et de bluffer).

L'astuce principale de ce jeu tient dans le fait qu'aucune carte n'est piochée tant qu'au moins 2 joueurs en possèdent encore. Aussi, la gestion de sa main sur plusieurs batailles devient primordiale.
Si vous amenez trop vite vos troupes, vous serez démuni lors des prochains combat (et on peut facilement vous reprendre vos villes chèrement acquises), et si vous patientez trop longtemps dans le but d'épuiser vos adversaires, le tour risque de prendre fin avant que vous puissiez jouer vos cartes fortes.

Plusieurs version de ce jeu ont existé à ce jour : la première boite était grande et comportait une statuette de bronze réalisée par D. Signoret (du club d'Orléans), la suivante était identique mais sans statuette (beaucoup moins chère), la boite actuelle a diminuée de format, de prix, et les graphismes ont été revisités (réalisés par Dominique Ehrhard lui-même) sans que cela nuise au jeu.

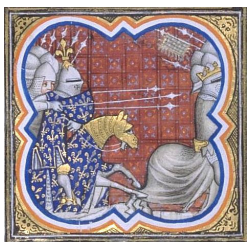
On peut dire de condottiere est un jeu de carte de plateau.

Docteur Mops

Anno 1452



- **Un jeu de** Gerhard Kodys
- **Editeur :** Piatnik
- **nb de joueurs** : 3-4 joueurs
- **Durée**: 120 minutes



C'est un jeu en allemand dans lequel on se tape dessus avec un thème historique très fort (comme Wallenstein).
En effet, il n'est pas allemand, il est autrichien.
Ce jeu permet de revivre le moyen age allemand dans toute sa splendeur, interrègne, excommunication, anti-roi, ... Les passionnés d'histoire s'y retrouveront très bien.

■Description du tour de jeu

▶Phases d'Action

- De 1 à 3 phases avec une action possible
- Ajouter un domaine (chaque élément du jeu est lié à un domaine qui représente les fiefs du joueur)
- Implanter de 1 à 3 citoyens dans un domaine
- Attaquer un domaine
- Jouez une carte

▶Phase d'évaluation

- Piocher de nouvelles cartes
- Revenu
- Commerce et accord
- Points De Prestige
- Couronnement
- Nouvel Ordre du Tour

■Fin du jeu

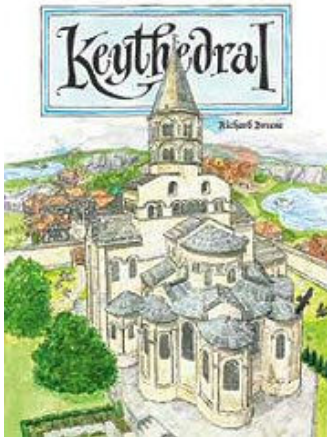
Le joueur avec le plus de points de victoire (possessions, argent et prestige) gagne le jeu

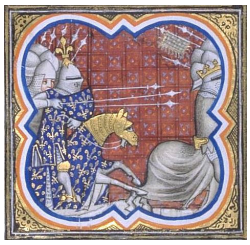
Jérôme Roy

Keythedral



▶**Un jeu de** Richard Breese
▶**Editeur :** Pro-Ludo
▶**nb de joueurs** : 2 - 5 joueurs
▶**Durée**: 90 minutes





Vous avez 90 minutes de dispo, quelques ami(e)s autour de vous et envie de devenir le principal artisan de la construction d'une cathédrale pour le village ? Bonne base.

■Préparation
On pose 10 ou 15 tuiles constructions sur le plateau de la cathédrale, selon la durée souhaitée pour la partie.

■Mise en place
La première partie du jeu, dont va fortement dépendre la suite, consiste à dessiner la carte de la région. Chacun dispose de 5 terrains (tirés au hasard parmi ferme, foret, carrière, lac, vignoble) et de 5 cottages (c'est comme une ferme, mais dans le jeu ils appellent ça un cottage). Le village et 4 terrains sont déjà positionnés. A son tour, chacun pose un terrain à côté d'un autre, puis un cottage. Les cottages sont disposés en quinconces par rapport aux terrains (voir illustration grand format). Donc chaque cottage peut être entouré de 4 terrains maximum. A vous d'optimiser le placement de vos tuiles sachant qu'elles restent figées pendant toute la partie (à une micro-exception près).

Pendant la partie, vos ouvriers (un par cottage), iront travailler dans un terrain adjacent à l'un de vos cottage. Un et un seul ouvrier peut travailler sur un terrain. L'un des objectif de la partie est donc de réduire les possibilités des ouvriers de ses adversaires, voire même de les empêcher de travailler !

Il est ainsi conseillé :
- d'avoir des cottages en contact avec chaque type de terrain
- d'éviter les cottages en contact avec 'seulement' 1 ou 2 terrains

■C'est prêt, on peut jouer.
Tant qu'il reste des tuiles de constructions, donc des morceaux de la cathédrale à construire, on joue. A chaque tour, le pion vert change de main. Ce pion vert permet de savoir qui commence le tour. Comme c'est parfois interessant de commencer le tour, on peut acheter ce droit au terme d'une mini-enchère.

Puis un tour se décompose en trois phases :
1▶ les ouvriers partent travailler
2▶on récupère les matières premières
3▶ on dépense les matières premières

■Entrons vaguement dans le détail. OK ?
La phase 1 consiste à sortir ses ouvriers dans les terrains avoisinnants ses cottages. Le premier joueur annonce un numéro de cottage (chacun des cottage est numéroté de 1 à 5), le second sort un ouvrier de son cottage correspondant, le troisième joueur fait de même, etc, jusqu'à ce que le premier sorte également son ouvrier. Puis le second joueur annonce un numéro, le troisième sort un ouvrier, ... Ici, il faut réussir à sortir ses ouvriers non seulement sur les ressources dont on a besoin, mais en plus faire en sorte de bloquer ses adversaires.

La phase 2 ne vous retardera pas trop, il suffit de prendre les ressources associées aux ouvriers qu'on a réussi à faire travailler : un petit carré noir pour chaque ouvrier dans une carrière, un petit cube marron pour les forêt, un vert pour les ferme, un bleu pour les lacs, et un rouge pour les vignes. bref, chacun ressort avec 3, 4, 5, 6 voire 7 ou 8 petits carrés selon comment il s'est débrouillé dans la phase 1.

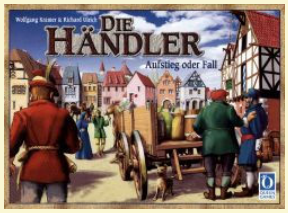
La phase 3, c'est le marché, on échange ses carrés, on les consomme, etc... Chaque joueur a la parole, l'un après l'autre, jusqu'à ce que tout le monde passe consécutivement. On peut donc jouer plusieurs coups à ce tour. A ce tour, en plus du commerce, on peut :
▶transformer un cottage en maison (deux ouvriers pourront en sortir pour travailler !)
▶placer une barrière entre un cottage adverse et un terrain (il faut payer 2 cubes)
▶retirer une barrière placées par un adverse (il faut payer 2 cubes de vin pour soudoyer le garde-barrière)
▶tirer une carte loi

■Et la chance dans tout ça ?
- Des cartes loi permettent de contourner la règle, et donc de jouer des coups spéciaux.
- Les tuiles de construction dévoilent leur contenu qu'au fur et à mesure de la partie. On peut ainsi miser sur l'avenir en fabriquant des pièces d'artisanat (or, vitraux, ferronerie) qui finalement ne serviront pas.

■Qui qu'a gagné ?
Quand toutes les tuiles de constructions ont été achetées, donc quand la cathédrale est terminée, on regarde qui a été le meilleur architecte. Donc on fait la somme des tuiles construites par chacun. On y ajoute les matières non utilisées. Bonne quête !

Morfal

Die Händler



Négoce et privilèges
Si vous aimez les jeux de commerce, achetez « die Händler » sans hésiter !

Etonnant que ce jeu fascinant soit si peu connu alors qu'il possède d'innombrables qualités : d'abord il est magnifique (courrier, chariots et marchandises en bois, florins, roues, tuiles, blasons et cartes en carton épais) ensuite sa mécanique est extrêmement fluide, les actions s'enchaînent remarquablement bien et il existe une multitude de stratégies possibles; enfin le but n'est pas d'avoir le plus d'argent mais bel et bien de maintenir son standing après chaque tour.

Ce jeu est un pur régal !

P.S. : Il me semble plus intéressant au départ de choisir la variante permettant de mettre aux enchères les cartes de « capacités spéciales » (courrier, conducteur, comptoir, achat prioritaire etc)

Oxianne

Rheingold

Luttes pour châtellenie



Le but est d'occuper avec son armée le maximum de château de grande valeur. Le long plateau de jeu représente un fleuve et ses deux rives. Cette dichotomie surprend et destabilise au début du jeu, elle contre-carre parfois les tactiques entreprises et optimise les effets de diversion en avançant ses pions astucieusement.

Les mécanismes sont ultra basiques et de ce fait rebuteront peut-être certains joueurs, il n'y a pas de combat aux incessants jets de dès ni de cartes d'actions avec maintes permissions, rien que des pions (qui ne font pas penser du tout à des armées mais plutôt à des bouchons de feutres :/)

Une petite touche de réflexion et d'adroites manœuvres sont nécessaire pour prendre possession des chateaux qui rapporte le plus. La convoitise bien préparée paye généralement ;)

Un bon jeu.

Oxianne

Zeichen des Kreuzes

La croix et le croissant
Les jeux qui ont pour thème l'histoire m'attirent en général et quand il s'agit d'un éditeur comme Queen games, je n'hésite pas.



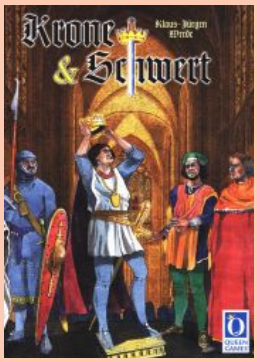
Pour ceux qui connaissent Wallenstein, Im zeichen des Kreuzes comporte à quelques détails près exactement le même matos, le format de la boite est identique, les tableaux individuels et le système de la tour est là aussi. De même c'est un jeu de combat et de conquêtes.
Dans celui-ci, nous nous situons pendant la période de la première croisade (1096-1099) avec pour personnages : Godefroi de Bouillon (qui fonda le royaume de Jérusalem), Raimond de Saint-Gilles (qui entreprit la conquête du futur comté de Tripoli), Robert II Courteheuse (qui ne cherchera qu'à s'emparer de la couronne d'Angleterre), Bohémond 1er (il fonda la principauté d'Antioche) et Sigurd 1er, roi de Norvège.
Bref le jeu tente de vous refaire vivre les heures glorieuses des premiers templiers : ainsi vos actions se résument principalement à piller les villes (chrétiennes et musulmanes) après un combat où la tour intervient et avancer pour anéantir Jérusalem.

De prime abord assez complexe, le jeu au bout de quelques parties se révèle très abordable, plaisant mais long et rébarbatif aussi beaucoup ne l'aimeront probablement pas et le décrieront de manière sans doute implacable.

A essayer cependant :)

Oxianne

Krone und Schwert



Hypocrisie médiévale

Le jeu se déroule au moyen-âge, il vous faut construire un royaume avec des villes, des cathédrales et des châteaux pour envisager le trône.

Chacun s'efforce donc de conspirer pour faire une insurrection et obtenir la couronne.

Positionnement stratégique, gestion de carte, révolte négociée, conquête de territoire, levée d'impôts, gains et points de victoire, le jeu n'est pas avare en actions possibles.
Le matériel est également foisonnant.

Je n'ai pas fait suffisamment de parties (3 seulement) pour maitriser toutes les possibilités du jeu, toutes les finesses de la règle et donc pour avoir un jugement définitif, néanmoins je le trouve bien pensé, très agréable et j'y rejouerais avec plaisir, c'est plutôt bon signe :

Oxianne

Les Grands Bâtisseurs

Froide architecture



But du jeu : juxtaposer des cartes d'édifices ayant la plus grande valeur pour obtenir la plus belle ville.
Les revenus dépendent principalement d'un jet de dé.

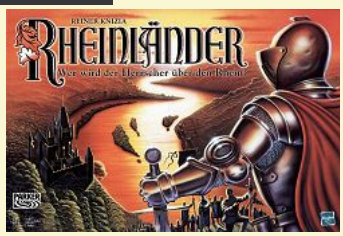
Chaque édifice est mis aux enchères, certains paramètres en augmentent la valeur ; par exemple : l'hôtel de ville doit se situer au centre, les tours d'angles doivent être de même valeur etc…

Biensur on peut aussi saboter la ville de ses adversaires et bluffer lors des enchères d'un édifice caché mais dans l'ensemble j'ai trouvé le jeu un peu ennuyeux, chacun s'accomodant tant bien que mal des cartes d'édifices qu'il possède ou qu'il peut acheter. Bref l'élan de départ s'essoufle vite et c'est dommage.

Oxianne

Rheinländer

Duchés rhénans



Encore un jeu peu connu, qui est pourtant de Knizia.

Détail non négligeable pour les maniaques comme moi : l'esthétique est particulièrement soigné, des emplacements sont prévus dans la boite pour chaque élément du jeu, ce qui évite le pêle-mêle dans les sachets en plastiques !

La règle étant fort détaillée avec de nombreux exemples, le jeu s'apprend aisément et s'avère très accessible : de la méthode et de bonnes cartes suffisent pour gagner la partie.

Le but est d'acquérir le plus de parcelles le long du Rhin, rien de belliqueux contrairement à ce que suggère la boite.

Le comptage des points n'est pas fastidieux car très logique sans bonus ni exceptions qui auraient complexifier inutilement les décomptes.

Maître Knizia ne déçoit pas : un bon jeu familial qu'il vous faut vite découvrir :)

Oxianne

San Gimignano

La tour prend garde



En voilà un jeu qu'il est bon !

Je n'y ai joué qu'à 3 joueurs et je pense qu'il doit être encore meilleur à 4.

Tactique, astucieux, subtil, il est aisé de faire un crasse aux autres joueurs en posant une tour exactement au seul endroit qui leur aurait permis de réunir 4 guildes de couleurs différentes.

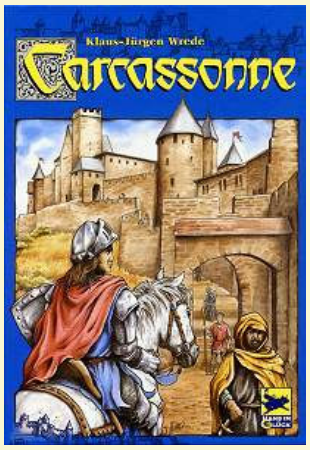
Après la première partie, vous faites davantage preuve de perspicacité pour placer vos pions et vous posez avec beaucoup plus de réflexion vos hexagones.

Les briques, ou plutôt les tours, sont agréables à manipuler et on ne peut s'empêcher de ressentir un souffle victorieux en les érigeant ;) (petit bémol : étant massives, elles ont carrément défoncé le compartiment en plastique de la boite!)

En plus d'être intelligent, ce jeu n'est pas interminable, du coup vous n'avez qu'une hâte, recommencer.

Oxianne

Carcassonne



« Carcassonne » se situe quelque part entre le jeu « apéro » et le jeu de stratégie.

Edité par la grande maison du jeu allemande « Hans Im Glück », il s'agit de l'un de leurs best-sellers. Elle a bénéficié de plusieurs extensions et variantes, depuis le déplacement du principe à la préhistoire jusqu'à la construction de Carcassonne elle-même.

Dans ce jeu, vous disposez de cartes de paysage (plus ou moins nombreuses selon les extensions que vous aurez acheté) qui vous permettent, chacun votre tour, de créer des chemins, des villes, des abbayes et bien sûr des champs.
Par un système simple, vous pouvez prendre possession de ces différents lieux en y posant un ou plusieurs de vos partisans. Selon l'endroit de pose, vous créerez un voleur (routes), un paysan (champ), un chevalier (ville) ou un moine (abbaye). Chaque fois que vous aurez achevé un type de lieux, vous pourrez en extraire un certain nombre de points (variables selon leur taille) que vous comptabiliserez sur une table de progression et qui permet de tenir les comptes de la partie. Quand vous terminez un chemin ou une ville, vous récupérez le ou les partisans qui y étaient posé, ce qui est fondamental puisque ceux-ci sont en nombre limité et que vous pouvez donc vous retrouver à ne pouvoir que poser des cartes. Les paysans, eux, restent jusqu'à la fin de la partie (c'est-à-dire quand plus aucune carte de paysage n'est à tirer) et l'on ne peut donc pas être sûr de savoir qui l'emporte avant le décompte final, d'autant plus que seront alors comptabilisés également les constructions non abouties. Il peut donc y avoir des victoires sur le fil.

La notion de hasard est inhérente au tirage des cartes, et il vous sera parfois très fastidieux de terminer votre belle ville, alors que votre ou vos adversaire(s) auront la « main du diable ».
Pour autant, il est assez rare que vous soyez spoliés de vos constructions, car il vous appartient de poser votre partisan sur une carte que vous venez de poser. Lors, il est interdit aux autres joueurs de renchérir, à moins que la liaison entre deux cartes se fasse fortuitement (ou stratégiquement) et les deux (ou plus) joueurs bénéficieront tous des points, sauf si l'un a réussi à poser un partisan supplémentaire par rapport à l'adversaire. Les paysans rapportent d'autant plus de points à la fin de la partie qu'ils approvisionnent de villes.

L'extension du jeu Carcassonne proprement dit ajoute quelques cartes de paysages (30) et des partisans pour passer de 4 joueurs à 6 (plus des « gros » partisans, qui en représentent plusieurs). Les cartes introduisent les cours et plans d'eau ainsi que les cathédrales, qui renforcent respectivement les points tirés de l'édification des chemins et des villes.

Avec Carcassonne, vous disposez donc d'un jeu fort sympathique, bien rodé, qui mêle assez équitablement hasard et stratégie. Il a la délicatesse de ne pas donner l'impression à un joueur d'avoir déjà perdu en milieu de partie, et vous tiendra donc en général en haleine jusqu'à la fin. S'il vous a plu, son suivi et l'étendue de sa gamme (en partie en allemand, mais il est assez facile de se procurer les traductions, je pense) vous permettront en plus de varier les plaisirs.

Keenethic

Infos

	Auteur	Editeur	joueurs	Durée
Die Händler	Wolfgang Kramer Richard Ulrich	Queen Games	2 à 4	90 mn
Zeichen des Kreuzes	Ronald Hofstätter Philipp Hugelmann	Queen games	2 à 5	90 mn
Rheingold	Reinhard Herbert	Jumbo	3 à,5	60 mn
Krone und Schwert	Klaus-Jürgen Wrede	Queen games	3 à,5	60 mn
Rheinländer	Reiner Knizia	Parker	3 à,5	45 mn
Les Grands Bâtisseurs	Jean du Poël	Kosmos Tilsit	3 à 4	45 mn
Carcassonne	Klaus-Jürgen Wrede	Hans im Glück Schmidt Rio Grande Games	2 à 5	30 mn
San Gimignano	Duilio Carpitella	Piatnik	2 à 6	30 mn

Archivo Iconografico, S.A./Corbis

Le Combat des Fiefs

(anciennement « Barre-toi de mon fief ! »)

Par Franz Gaudois
http://franz.gaudois.free.fr

- **Auteur** : Franz Gaudois
- **Illustrateur** : Franz Gaudois
- **Origine** : France
- **Année** : 2004
- **Éditeur** : déjà plusieurs contacts avec de grands éditeurs...
- **Disponibilité** : à fabriquer soi-même

- **Publics** : grand-public, jusqu'à passionné
- **Nombre** : de 2 à 6 joueurs
- **âge mini** : 10 ans
- **Durée** : de 45 à 60 mn

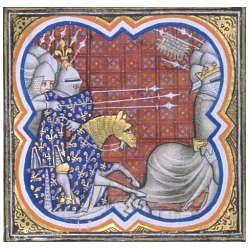
- **Genre** : Pose de tuiles
- **Mécanisme** : Conquêtes
- **Thème** : Médiéval



Trophée Créateurs décerné par le public lors du FLIP 2004 (79 – Parthenay)



Grenouille d'argent du concours de créateurs de jeux de société familiaux 2004 (87 – Panazol)



▶ Presentation

■Principe

En cette période troublée du XIe siècle, l'affaiblissement de l'autorité royale favorise les disputes entre seigneurs. Ils engagent une lutte sans merci afin d'être le plus haut placé sur l'Escalier de noblesse. Pour cela, ils construisent des donjons et se livrent bataille afin d'accaparer les richesses d'un paysage qui s'agrandit progressivement.

■Mise en place

On pioche une tuile au hasard pour constituer le paysage de départ.
Chaque seigneur reçoit une friche et une tuile de valeur +1.
Les autres tuiles sont retournées face cachée et constituent la pioche.

■Tour de jeu

1▶Le seigneur pioche une tuile et choisit celle qu'il veut jouer parmi les 3 qu'il a en main.

2▶Il agrandit le paysage en la posant bord à bord avec une ou plusieurs autres tuiles.
Bonus : Lorsqu'elle touche 4, 5 ou 6 tuiles, il monte 1, 2 ou 3 marches de l'Escalier de noblesse.

3▶Il peut immédiatement placer un chevalier sur la friche de son choix.



■Noblesse

Dès qu'un chevalier est entouré de 6 tuiles, et s'il n'a pas de combat à livrer, il s'établit sur ce fief et construit un donjon.

On calcule sa puissance en fonction des ressources qui l'entourent et son seigneur monte le nombre de marches correspondant sur l'Escalier de noblesse.

La valeur des tuiles va de +1 à +3, les friches sont neutres (0) et il existe des tuiles pénalisantes (-1 et -2) que les adversaires ne se privent pas de mettre contre vos chevaliers…

■Batailles

Lorsqu'un chevalier est trop proche d'un donjon rival, une bataille a lieu dès que le chevalier (considéré comme attaquant) est entouré de 6 tuiles.

On calcule la puissance propre du défenseur et de l'attaquant sans compter les tuiles situées entre les belligérants (c'est le champ de bataille).

En cas d'égalité, le défenseur l'emporte. Si l'attaquant perd, il se retire sans rien gagner.

Si le défenseur perd, il se retire et descend du nombre de marches correspondant aux tuiles du champ de bataille (il a eu le temps d'enterrer le trésor correspondant à ses autres tuiles). L'attaquant est remplacé par un donjon de sa couleur et permet à son seigneur de monter l'escalier en comptant la valeur des 6 tuiles qui l'entourent. Plusieurs cas de figure peuvent être rencontrés, mais se résolvent toujours de façon très logique (attaques ou défenses multiples, soutien d'un donjon allié)

■Diplomatie

Des alliances peuvent éventuellement se faire et se défaire au cours de la partie pour freiner un adversaire dangereux…

■Fin de jeu

La partie se termine lorsque les 73 tuiles ont été jouées.

Les chevaliers qui ne sont pas encore entourés de 6 tuiles comptent leurs ressources, livrent éventuellement bataille et font monter ou descendre encore quelques marches à leur seigneur… (gare aux surprises !)

Le seigneur le plus haut placé sur l'escalier de noblesse est désigné comme étant le **fieffé vainqueur !**

▶Le Jugement du Public

Quelques extraits (vérifiables) des témoignages de la centaine de personnes qui ont testé le jeu au cours du FLIP 2004...

« Très bon moment partagé avec « Le combat des fiefs », d'égale intensité de plaisir qu'avec « **Les Colons de Catane** » ou jeux similaires en stratégie. Celle-ci est liée également au hasard, à un mode de de jeu ludique, agréable au niveau de la couleur, des dessins et de l'histoire. La stratégie est vraiment très intéressante, basée sur l'interaction entre les joueurs. Malgré une grande connaissance en jeux de société (environ 150 jeux achetés), heureux d'être encore surpris tant par la nouveauté que par le décor attractif et la diversité des parties possibles ! **J'espère à bientôt en magasin !...** »

Vincent Bernard, 26 ans, Poitiers Mélanie Maingot, 23 ans, Poitiers Jimmy Bonifait, 13 ans, Thouars

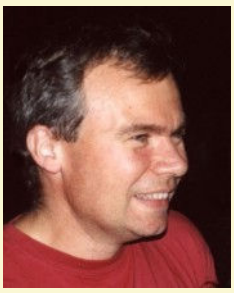
« Bon jeu qui **mérite largement une édition commerciale** : il est équilibré, simple et riche de possibilités. De plus, la possibilité de s'agresser directement crée une bonne ambiance autour de la table. Le jeu paraît largement aussi riche que « **Carcassonne** » et l'interaction entre les joueurs est plus importante. Le graphisme actuel du jeu est très agréable également. »

Xavier Retaux, 32 ans, Delle (modérateur sur le site Tric Trac) David Bonnand, 25 ans, Rennes Élise Fromont, 24 ans, Rennes Cédrick Fromont, 32 ans, Paris Antoine Hahuseau, 34 ans, Rennes



L'homme et le créateur

avant et après Parthenay...





Né le 13 juin 1965 à Toulouse, il a vécu jusqu'à l'âge de 9 ans au Maroc, avant que ses parents ne s'installent au Mans (72). Aîné d'une fratrie de trois garçons pleins de dynamisme et d'humour (l'ambiance était plutôt « conviviale » à la maison...)

Au lieu de faire valoir son diplôme d'ingénieur électronicien, il préfère la pédagogie et le contact avec les jeunes et devient prof d'électronique et d'audiovisuel.

De tempérament passionné, il a toujours inventé des tas de bidules, jusqu'à ce que le virus de la création de jeux de société le contamine, en février 2004...

En cherchant à rassembler les ingrédients propres à une alchimie réussie, Franz Gaudois s'est plongé dans ses rêves d'enfant pour en extraire des chevaliers, des donjons et de beaux paysages.

L'adulte, quant à lui, trouvait un mécanisme de batailles innovateur, équilibrait la puissance et la proportion des tuiles, rédigeait les versions successives de la règle du jeu, créait le graphisme, réalisait les prototypes, etc.

C'est ainsi qu'est né « Barre-toi de mon fief ! », présenté à Parthenay en juillet 2004, qui est devenu « Le combat des fiefs » après quelques améliorations.

« Khéops », son deuxième jeu initialement appelé « La pyramide de Saqqarah » était également à Parthenay. Il s'agit d'un jeu de mémoire dans lequel on doit réaliser des séquences de blocs de pierre pour construire la grande pyramide.

Plusieurs autres jeux, ainsi que les extensions et les variantes du *Combat des fiefs* sont en incubation, mais patience !

Vous en découvrirez certainement quelques-uns à Parthenay 2005...

Le site Internet *« Les jeux de Franz Gaudois »* propose de rentrer en contact avec le créateur afin de lui demander de quoi fabriquer soi-même *Le combat des fiefs :*

http://franz.gaudois.free.fr

Chronique

une agréable surprise

Le Combat des fiefs est une agréable surprise qui nous vient de Franz Gaudois. On pourrait croire que tout a déjà été dit sur les jeux de pose de tuile et on s'aperçoit avec ce jeu qu'il y avait encore à inventer.

Les tuiles représentent des terrains que les seigneurs tentent de s'approprier pour constituer leur fief. A chaque tour, les joueurs posent une nouvelle tuile et éventuellement un chevalier. Le nombre de chevaliers sur le terrain ne peut excéder 12. Deux joueurs auront 6 chevaliers disponibles, trois joueurs en auront 4, ... jusqu'à 6 joueurs qui ne disposeront que de 2 chevaliers chacun.

Au début, tout se passe tranquillement. Les choses se gâtent quand un chevalier se retrouve entouré de 6 tuiles, car il lui vient alors une envie irrésistible de construire un donjon. C'est l'époque qui veut ça : chacun veut son petit donjon, parfois sans aucun respect de l'environnement ni des nuisances de vue qu'il peut occasionner au voisinage.

C'est intéressant de construire son donjon, car on marque aussitôt les points des ressources qui l'entourent et qui constituent le fief.

Le problème, c'est que les autres joueurs sont également attirés par ces ressources. Lorsqu'un autre chevalier prétend ériger son donjon et créer son fief, il arrive que certaines tuiles de ressource fassent partie d'un fief préexistant. Et au lieu de s'entendre sur un règlement de co-propriété, ne voilà t'il pas qu'ils se mettent à guerroyer !

Les conflits sont réglés en comptant simplement les ressources de chacun des belligérants. Bien sûr, les ressources communes, celles qui se trouvent à l'intersection des deux fiefs, ne comptent pas pour la bataille. En cas d'égalité, les chevaliers perdent contre les donjons. Ils s'épuisent l'un l'autre s'ils s'affrontent entre chevaliers. Un donjon qui a été vaincu par un chevalier est retiré du terrain et son propriétaire perd les points des ressources à l'origine du conflit, celles qui étaient à l'intersection. Les autres ressources restent acquises : il est donc intéressant d'installer un donjon même si on sait qu'il ne tiendra pas longtemps, car on marque quand même quelques points.

Bien que les chevaliers et les donjons ne se déplacent pas, on est en face d'un jeu extrêmement mobile, aux multiples rebondissements.

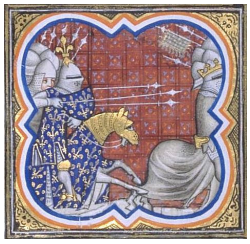
Le seul reproche qui a été fait par les joueurs lors des tests est que le jeu ne durait pas assez longtemps...

Bien entendu, nous serions heureux que le Combat des fiefs, remarqué dans plusieurs festivals, soit enfin édité. On est ici typiquement en face d'un jeu intelligent et en même temps abordable à tous. Il faudra toutefois que la règle soit légèrement réécrite pour être plus compréhensible. Mais je crois savoir que c'est en bonne voie.

François Haffner
http://jeuxsoc.free.fr/

Moyen-Age et Jeux de Role

par Fr.-Xavier Cuende
http://hikaki.hmt-forum.com/



■Rôlistes, entrez dans le Moyen Age

Véhiculant des images facilement accessibles à tout un chacun, le Moyen Age est un univers de jeu de rôle (JDR) dans lequel il est quasiment immédiat de mettre un pied. Un univers de chevaliers, de châteaux-forts, de troubadours, de joutes, de bandits de petits et grands chemins, d'abbayes opulentes et de cathédrales dressées vers le ciel. Un univers parfois lumineux, parfois sombre. Un univers de belles gestes et de superstitions, de doutes et de magie. Le fertile terreau de mille aventures de jeu de rôle.



►Un univers tangible

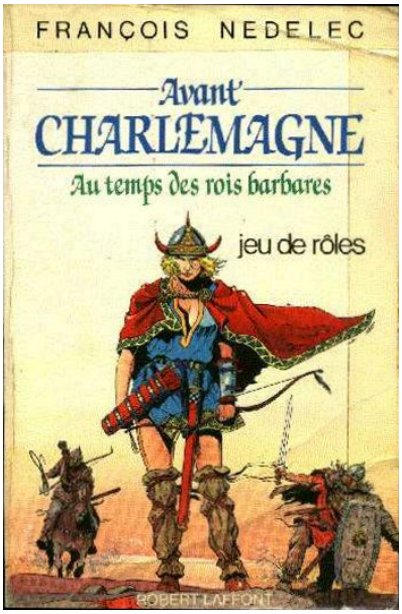
Cet univers présente aussi l'avantage d'être en partie palpable, presque familier. Tout au moins pour nous, rôlistes européens. Qui d'entre nous n'a pas vu les vestiges, plus ou moins bien conservés, d'un château, d'une tour, d'une abbatiale ? Qui n'a pas entrevu, dans un musée, un heaume à bec de passereau, une épée longue, une tapisserie, une chaise haute en bois sculpté ? Pour les plus chanceux d'entre nous, nous pouvons faire traîner nos pas dans quelque rue « Vieille-Boucherie » dont le tracé n'a pas changé depuis le XIIe siècle.
Et, comme de les autres univers rôlistiques ancrés dans l'histoire, il a un autre avantage, par rapport aux univers de fiction : de nombreuses sources d'information et d'inspiration sont disponibles, soit gratuitement (bibliothèques publiques, internet), soit à des prix bien inférieurs, en proportion, à ceux de supplément de JDR. Et les rayons « jeunesse » des bibliothèques et librairies fournissent plus d'un ouvrage de vulgarisation, généralement très agréablement illustré.

►Un univers néanmoins lointain

Mais, tout en étant si proche, et parfois tangible, le Moyen Age est à mille lieues de nous. D'abord parce que nous le voyons, le plus souvent, à travers un filtre de préjugés, d'approximations, en une espèce de nébuleuse obscure coincée entre les brillances de l'antiquité romaine et de la Renaissance. Ensuite, parce que comme pour tout voyage mental dans le temps, il est difficile de nous départir de notre façon de voir d'humains du XXIe siècle. Incarner des personnages dans un jeu de rôle ancré dans le Moyen Age et chercher à être « réaliste » dans les comportements, c'est une illusion. Toutefois, cela ne nous empêche pas d'essayer de garder une certaine « fidélité », par exemple en évitant les anachronismes techniques les plus flagrants.

►Un petit jardin

Ce sous-titre au ton un peu provocateur ne veut surtout pas être réducteur. En effet, la lenteur de la plupart des moyens de locomotion, le réseau routier de piètre qualité, ajoutés au fait que peu de gens sont vraiment « mobiles » (si je peux me permettre l'usage de ce qualificatif aux consonances trop actuelles), voilà qui entraîne que, dans le JDR médiéval, il n'est pas forcément be-



soin d'espaces immenses comme cadre d'aventure. Un maître de jeu (MJ) n'est donc pas acculé, dans la préparation d'une partie, à la cogitation de royaumes démesurés, de galaxies aux étoiles innombrables et toutes différentes. Le MJ peut donc commencer par un décor de taille raisonnable, s'il veut prendre le temps de s'installer : deux ou trois fiefs voisins (pour des interactions entre les seigneurs), des terres agricoles, des bois, des moulins, quelques rivières, des hameaux, peut-être un bourg fortifié, etc.
Un MJ aux goûts plus urbains pourra prendre comme base de départ une petite ville, avec son château et son abbaye, comme Shrewsbury, qui sert de décors aux romans policiers d'Ellis Peters de sa série mettant en scène le frère Cadfael. La coexistence entre les deux types de pouvoirs (le seigneur du château et l'abbé de l'abbaye), les frictions entre ces pouvoirs et la ville qui défend ses propres intérêts, notamment commerciaux, voilà qui peut facilement nourrir quelques parties.

■Quelle voie choisir ?

▶Y a-t-il un JDR médiéval ?

Des JDR d'appellation « médiéval-fantastique », vous en trouverez des wagons. Sans chercher à en donner une définition exacte, je m'avancerais à dire qu'un JDR est « médiéval-fantastique » s'il présente :

- ▶le niveau technologique du Moyen Age, souvent dans un étrange cocktail où se mêlent aussi bien des références aux Francs qu'au chevalier Bayard ;
- ▶des capacités magiques accessibles aux personnages, et des créatures féeriques (du gobelin au dragon).

Le JDR médiéval, dans ma perception, couvre une gamme plus étroite : j'y range les jeux dont l'univers est clairement « notre » Moyen Age. Ceci sous-entend que l'univers du jeu doit présenter une certaine fidélité au cadre géographique de « notre » Moyen Age, à son cadre politique, à ses caractéristiques technologiques, et garder une cohérence avec les mœurs, les croyances, et autres contes et légendes. En regardant la production rôlistique à travers ce filtre, la liste des « JDR médiévaux » n'est quand même pas trop étriquée. Mais, tout comme il y a plusieurs types de JDR « space opera », par exemple, il m'apparaît qu'il y a plusieurs types de JDR médiévaux.

▶Un exercice de typologie des jeux

Loin de moi la prétention de connaître tous les JDR ayant pour cadre le Moyen Age, et donc la tentation d'en dresser un panorama complet. Vous me permettrez donc de tenter une autre sorte d'exercice, celui de la typologie de ces jeux en quatre groupes, illustrée de quelques exemples.

Les **jeux médiévaux non-fantastiques** ne sont pas nombreux. Pour tout dire, parmi ceux que je connais, un seul s'inscrit dans cette catégorie : *Robin Hood*, un supplément pour *Rolemaster* et *Fantasy Hero*, qui propose, en fait, deux décors de jeu : la période de guerre civile entre le roi Stephen et l'impératrice Maud (au début du XIIe siècle), la période qui sert de toile de fond au roman *Les piliers de la terre* de Ken Follet, et la résistance du peuple saxon



contre les seigneurs normands, rendue célèbre par les livres et les films mettant en scène Robin des Bois, ou par l'*Ivanhoé* de Walter Scott.

Dans les **jeux médiévaux historiques merveilleux**, je range les jeux dont le décor historique est clairement une époque de notre Moyen Age, mais qui incorporent des éléments surnaturels à plus ou moins haute dose. Par exemple :

- *Avant Charlemagne* a pour cadre les royaumes dits « barbares », entre la chute de Rome et l'avènement carolingien. Je l'ai inclus dans le Moyen Age, mais je n'en ferai pas une maladie si vous considérez que ce n'est pas le cas ;
- *Vikings* pour *Rolemaster* et *Fantasy Hero*, et *Gurps Vikings*, nous entraînent dans le monde des hommes du Nord, conquérants et commerçants, de la Scandinavie à l'Irlande, et de Kiev à Byzance ;
- *Miles Christi* et *Secretum Templi*, chacun à leur manière, nous invitent à revêtir le manteau blanc frappé de la croix rouge de l'ordre des Templiers ;
- avec *Aquelarre*, le jeu démoniaco-médiéval, vous jouez des aventures dans la péninsule ibérique, carrefour instable des trois cultures chrétienne, juive et musulmane. Dans ces contrées de contes et légendes, les zones d'ombre recèlent bien des créatures étranges, pour qui sait y regarder ;
- dans *Hurlements*, un jeu à nul autre pareil, une étrange caravane de bateleurs parcourt la France médiévale, au fil des âges ;
- J'ai accordé une place spéciale à un jeu de création amateur, *Lo temps dels trobadors*. Rédigé en occitan, la langue même des troubadours, et incitant plus que tout à jouer en se racontant de belles histoires, il nous ouvre les portes de l'Occitanie du XIIe siècle, une époque douloureuse, celle de la croisade qui mettra ce pays et ces gens à feu et à sang.

J'appelle **jeux médiévaux merveilleux** ceux qui utilisent comme décor non pas « notre » Moyen Age, mais les créations littéraires et les légendes qui avaient cours à ces époques-là. Ce sont notamment les jeux qui nous plongent dans la geste d'Arthur et de ses chevaliers, de la quête du Graal, etc., tels que contées par Chrétien de Troyes ou Thomas Mallory, comme *Légendes de la Table ronde* ou *Pendragon*.

Enfin, je qualifie de **jeux médiévalisant** des JDR qui utilisent comme univers notre Moyen Age en le passant à une moulinette qui nous en éloigne plus ou moins fortement. Je citerais notamment *Ars Magica* et *Vampire : Dark Ages*.

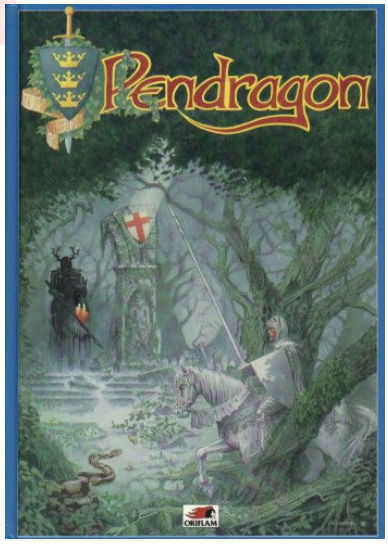
Cette typologie n'a pas vocation à être universelle. Elle reflète simplement ma perception de ces jeux. Je suis donc ouvert à tout autre regard qui serait porté sur cette famille de JDR.

En guise de conclusion

Que vous appréciez les JDR ancrés dans une certaine cohérence historique et culturelle, ou que vous appréciez de courir hors des sentiers battus, vous en trouverez certainement un, parmi les JDR médiévaux, qui sera à votre goût. Certains sont toujours édités aujourd'hui, d'autres ont disparu des rayonnages des boutiques, mais vous trouverez certainement quelqu'un pour vous les faire découvrir, pour vous en vendre un d'occasion, ou pour vous inviter à sa table de jeu. Cherchez ici et là, dans les forums de JDR, il y aura bien quelqu'un pour répondre à votre appel.

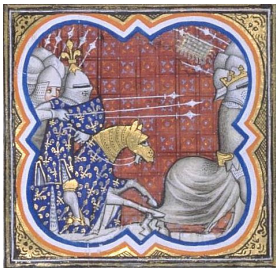
Index des jeux cités

- *Aquelarre* (3 éditeurs successifs : Joc International, Caja de Pandora, CROM)
- *Avant Charlemagne* (Robert Laffont)
- *Hurlements* (Bizien)
- *Légendes de la Table ronde* (Jeux Descartes)
- *Lo temps dels trobadors* (Gianni Vacca, 1996-1999)
- *Miles Christi* (SPSR)
- *Pendragon* (Chaosium, Oriflam pour la VF)
- *Robin Hood* (ICE)
- *Secretum Templi* (Dartkam)
- *Vikings* (ICE)
- *Vikings* (Steve Jackson Games)



Entretien avec Jean-Luc Bizien

par Le Korrigan
Poru les SdI
http://chrysopee.net



J.luc Bizien est né en 1963 à Phnom-Penh (Cambodge). Il est octavon vietnamien par son arrière grand-mère.
Il a grandi au Cambodge et aux Comores, avec le cinéma, la musique et la bande dessinée. Successivement dessinateur, guitariste dans un groupe de rock, auteur de jeu de rôles puis enseignant (il entre major de promotion à l'EN de Caen), il se consacre aujourd'hui à l'écriture.
Il est directeur de Collection chez Bayard, où il s'occupe de littérature de l'imaginaire.

►Bonjour et merci de nous accorder ce petit entretien…
De rien, c'est tout à fait naturel !

►Auteur de Jeu de rôle, écrivain pour enfants, romancier… Vous avez plus d'une corde à votre arc! Comment vous est venu cette passion pour l'écriture ?
D'aussi loin que je m'en souvienne, j'ai toujours raconté des histoires. Dans la cour de récréation, dans les marges de mes cahiers, dans des carnets... À l'origine, je voulais être dessinateur de BD, mais il apparaît que je ne suis pas assez doué pour ça (ou BEAUCOUP trop feignant). J'ai croisé le chemin d'illustrateurs, nous avons échangé nos points de vue, et j'ai la chance de travailler avec eux : ils visualisent les univers que j'ai en tête et leur donnent vie.

►Pourquoi ne pas associer votre talent de conteur à la plume d'un talentueux dessinateur ? (Je serais votre premier acheteur)
C'est une démarche que nous avons entreprise avec un certain nombre d'auteurs et d'illustrateurs, en créant l'École de Caen : on y retrouve Barbara Abel, Xavier Maumejean, Mouloud Akkouche et Maxime Chattam pour les auteurs de policier ou de fantastique, et pour les illustrateurs Donald Grant, Ephémère, Emmanuel Chaunu, Gérard Goffaux ou Emmanuel Saint entre autres. (Pardon à ceux que je ne cite pas, mais il est tôt !).

L'idée, c'est justement de faire sauter les barrières entre " Littérature " et " Illustration ", de faire intervenir sur le même plan le dessin et les mots, sans se soucier des questions du genre " est-ce un ouvrage jeunesse ? ". Un bon livre, bien illustré – et je ne parle pas de BD, même si des projets se… dessinent – est toujours supérieur parce qu'il propose DEUX visions d'un même thème.



Pour ce qui est de l'écriture de roman, les choses sont allé vite : j'ai découvert Serge Brussolo, dont les livres m'ont fasciné. J'ai su alors que je voulais écrire, que les mondes dont je rêvais pouvaient donner lieu, en France, à publication, parce qu'il avait ouvert la voie. Je l'ai rencontré, nous avons discuté, et il m'a donné ma chance j'ai eu cette chance incroyable que celui qui m'avait (re)donné envie d'écrire m'en donne les moyens.

►Qu'y a-t-il de fascinant dans les bouquins de Serge Brussolo et en quoi était-il selon vous un précurseur ?

Son imaginaire est exceptionnel, son univers inimitable… Et, pardessus tout, son style est magique. Il développe une force évocatrice peu commune. J'ai écrit, dans un article le concernant, qu'il n'existait à mon sens que deux types de lecteurs : ceux qui étaient fans, et ceux qui ne le connaissent pas encore…
Je dois ajouter que je fais peu de différences entre l'homme et ses écrits (en règle générale, je ne parle pas que de Brussolo). Ce qui fait que si je crois un type peu fréquentable, j'ai beaucoup de mal à me plonger dans ses bouquins ensuite. C'est pourquoi j'évite souvent d'aller discuter avec des auteurs qui me font rêver, pour ne pas être déçu et perdre cette " magie " quand j'ouvre un de leurs livres. Il m'est arrivé de ne plus pouvoir lire un auteur, tant le bonhomme m'avait déçu…

Dans le cas de Serge – et tant pis pour ceux qui vont me catégoriser en " fan bêlant " – l'homme est à la hauteur de son œuvre. Il fait montre de qualités humaines qui sont uniques dans ce milieu de l'édition nombriliste. Mais stoppons là : quand je démarre sur Brussolo, j'en ai pour quelques jours, et quelques dizaines de pages !

►Quel roman de Serge conseillerez-vous à quelqu'un qui désire le découvrir ? (et la réponse " toute " n'est pas ici autorisée, non mais !)
Vaste question… Tout dépend de l'âge du lecteur, de son " vécu "… En SF, j'ai une tendresse particulière pour le Carnaval de Fer. Pour le polar, Le chien de Minuit est une excellente entrée en matière. En jeunesse, Le Maître des nuages est excellent. Enfin, en " littérature générale " (mais c'est toujours une gageure de trier dans les livres de Serge, qui est " un genre littéraire à lui seul " !), Dernières lueurs avant la nuit ou Ma vie chez les morts, deux contes initiatiques superbes.De toute façon, quand on a commencé…

J'ai écrit, dans un article, qu'il n'y avait que deux catégories de lecteurs : ceux qui aimaient Brussolo, et ceux qui ne le connaissaient pas encore. À vous de voir, maintenant !
Et je m'aperçois que j'ai contourné l'obstacle, en glissant plusieurs titres, l'air de rien. De l'art de l'esquive en terrain miné…

►En 1989 paraissait un Jeu de Rôle à mon sens révolutionnaire qui avait plusieurs années d'avance sur les jeux privilégiant l'ambiance déclinés par White Wolf et sur les jeux à secrets. Comment avez-vous attrapé le virus du JdR ? Quel joueur étiez-vous ? Et, surtout, comment est né ce jeu fabuleux qu'est Hurlement ?
Révolutionnaire ? Merci beaucoup !
Vaste question... J'ai commencé le jeu de rôle via l'École Normale de Caen. À l'époque, c'était essentiellement D&D, et un peu Chtuluh (je ne sais toujours pas où on met les 'h'....). Le jeu de rôle, dans ces conditions-là, on en a vite fait le tour. Et puis l'ambiance virait souvent au vinaigre, en se résumant à un concours permanent, très proche de la petite école : la course à l'armement et à la puissance me saoulait, les rapports conflictuels aussi.
J'ai d'abord proposé une campagne aux Elfes (qui étaient Féérie, à cette époque). Le supplément avait été éreinté dans les pages de Chroniques d'Outre Monde...
Et j'ai toujours formidablement bien fonctionné dans l'adversité (qui, plutôt que de m'enterrer, me donne des ailes).
J'ai donc, en un été, couché tout ce que je voulais et NE VOULAIS PAS voir dans un jeu de rôle. Et puis je suis allé à la pêche aux éditeurs au salon du jeu, à Paris, avec juste un écran noir, marqué Hurlements d'un côté et rien derrière...
J'ai fait joué le premier scénario à des éditeurs, et Paul Chion, patron des éditions Dragon Radieux, y a cru. On a dû aller à Morestel, tester l'ambiance sur des joueurs chevronnés, on a signé un contrat... et j'ai écrit le jeu d'une traite. Hurlements est apparu en six semaines, au premier jet.

J'ai eu beaucoup de chance, encore une fois.

Il est amusant de constater que, lorsque je lui en ai offert une boîte, Serge Brussolo m'a encouragé à novelliser certains scénarios, qui sont devenus Le Masque de la Bête et La Muraille, aux éditions du Masque. C'était donc bien un jeu 'littéraire' !

►Après la disparition regrettée des Editions Dragon Radieux, le Rêve s'est poursuivit chez Multisim avec Chimère. Comment est né cet ambitieux projet et quel accueil a-t-il reçu des fidèles initiés et des errants ?
Il y a eu un passage chez Siroz, avant la rencontre avec Multisim.

J'ai fait beaucoup de choses, chez Siroz. On a animé un temps les éditions de la Lune-Sang (pour assurer le suivi de Hurlements) qui ont publié Hurlelune 4, 5 et 6. Entre temps, j'ai travaillé sur INS (quelques nouvelles), et récrit Berlin 18.

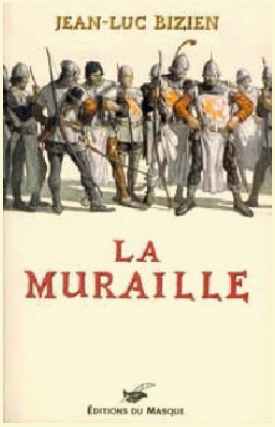
Les Editions Lune-Sang sont apparues pour assurer le suivi. On n'y connaissait rien, on n'a pas su gérer, et on n'a eu que des problèmes… J'ai découvert que le JdR me coutait bien plus d'argent qu'il ne m'en avait rapporté (j'ai financé l'affaire avec l'argent emprunté à la banque, que j'ai remboursé pendant des années…) Mais les joueurs ont eu accès aux suppléments. Siroz était distributeur des produits. Mais c'est de l'histoire ancienne, et pas forcément des bons souvenirs, que je ne veux plus remuer.

J'ai appris beaucoup de choses là-bas, sur les relations humaines et les difficultés avec les éditeurs, par exemple. Et quelques trucs sur l'écriture, aussi, fort heureusement.

Mon plus beau souvenir reste quand même ma rencontre avec Mathias Twardowski, que j'ai la chance, depuis, de compter parmi mes amis.

J'ai appris le milieu et les règles, ce qui forge le caractère (mais les gars du JdR sont des enfants à côté de ceux de l'édition – les enjeux ne sont pas les mêmes !). Quand j'ai croisé les gars de Multisim, grâce à mon ami Mathias Twardowski, j'ai immédiatement sympathisé avec Cyrille, Philippe, Frank. On était sur la même longueur d'ondes, même si nos caractères

■La Muraille



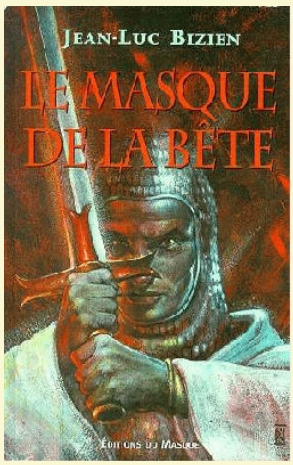
Une bien curieuse fête se déroule au château de Mornas, cette forteresse érigée au bord d'un ravin. Troubadours et jongleurs s'y pressent... mais les réjouissances prennent vite un aspect fiévreux peuplé de rêves prémonitoires. Il semblerait que la mort compte s'inviter d'ici peu aux festivités...

Appâtés par la présence d'un hypothétique trésor, Thibaud, Ninon et leur troupe de scélérats se laissent prendre au piège de ce labyrinthe dont aucun cambrioleur n'a jamais triomphé. Fatale erreur ! Voilà soudain le château assiégé, toutes les issues fermées.

Dans cette prison où l'on commence à mourir de faim, la mort rôde au long des corridors, saupoudrant le sommeil des hommes d'étranges fantasmes. Travestis, trompe-l'oil et affabulations mènent la danse. Le tout est d'y survivre !

►Editeur:Le Masque

■Le Masque de la Bête



Curieuse troupe que ces troubadours, jongleurs, faiseurs de tours qui, la nuit venue, deviennent voleurs ou assassins. Ils errent au long des routes, chantant, dansant... volant, pillant.

Hélas, à force de mener la sarabande aux frontières du crime, il arrive qu'on se heure à quelque chose de plus redoutable que soi.

Or nos baladins commettent l'erreur de planter leurs trétaux dans une cité en proie à la superstition, et qui vit dans la terreur d'un loup-garou éventrteur de bergères...

Mais qui est-il réellement, ce criminel monté des abîmes? Sous quel masque se cache-t-il? Celui de la bêtise ou de l'honorabilité? Du vice ou de la sainteté? Est-il homme, femme, enfant? Ou bien est-ce réellement une bête... Une bête dont rien ne peut venir à bout.

►Editeur:Le Masque

étaient… différents.

Travailler avec eux a été une très belle expérience, et le jeu est un superbe objet.

Quant à l'accueil… Et bien disons que j'ai découvert la puissance des " fans ", des gardiens de la Vérité. Et leurs critiques, positives ou négatives, m'ont convaincu qu'il fallait aller ailleurs. Écrire des romans, explorer d'autres voies.

En un mot : quand j'écris un roman et que je croise un lecteur, nous discutons. On peut être d'accord ou pas, et je suis TRÈS sensible à la critique (dont je tire toujours leçon). Mais on ne me prend plus la tête pendant des heures avec des points de règle !

►Y-a-t-il une chance de voir Hurlement réédité ?
Nope. Définitivement. Des passionnés ont proposé plusieurs fois de s'y coller, pensant que c'était par manque de temps. Mais c'est non. Hurlements s'est fait avec Dragon Radieux, et ne se refera pas sans eux. Quelque part, au fond d'un carton, il reste de rares exemplaires, pour les fans, et puis voilà. Pour ceux qui se sont réveillés trop tard, hélas… Disons que je n'ai rien de personnel contre les photocopieurs !

►J'ai souvenir d'avoir lu dans un antique Casus que vous aviez utilisé le JdR avec des enfants issus de quartiers dit défavorisés. Pouvez-vous nous parler de cette expérience socio-ludique ?
Rassurez-vous, c'est le cas. J'ai travaillé pendant dix ans avec les enfants, ce qui a donné lieu à des publications sympas, dont un livre illustré magistralement (et gracieusement !) par Rolland Barthélémy. À l'époque, utiliser le JdR en classe relevait de la folie pure : les inspecteurs de l'Éducation Nationale n'avaient, en matière de JdR, que des connaissances pour le moins limitées, principalement alimentées par les émissions hautement scientifiques de Jacques Pradel et Mireille Dumas. Un poème…

Il est amusant de constater qu'aujourd'hui, ceux qui me jetaient la pierre encourage les initiatives " créatives ", et l'utilisation d'une pédagogie ludique. Il aura juste fallu attendre de n'être plus dans l'éducation pour constater que ça marchait.

En termes de pédagogie, les résultats étaient surprenants. Les enfants entraient sans problème dans les univers magiques, et faisaient des progrès en maths (un tableau à double entrée reste un tableau à double entrée, idem pour les calculs de probabilité de réussite des actions entreprises…), en Français – un prince ne parle pas à la cour comme un homme de la rue, ils en prennent vite conscience ! – et en bien d'autres matières.

►La page du JdR est-elle définitivement tournée ou pourrons nous un jour découvrir un nouveau jeu signé Jean-Luc Bizien ?
Un nouveau jeu… Pourquoi pas ? En collaboration avec Mathias Twardowski, en tout cas, avec qui nous avons un vieux projet d'adaptation de certaines de nos lectures... Mais il faut trouver le temps, et la structure.

Nous avons chacun beaucoup de travail, et consacrer un an de notre vie à une telle entreprise nécessite quelques assurances préalables : je sais par expérience qu'on n'écrit pas un jeu pour l'argent, ni pour la gloire. Alors il faudra vraiment se faire plaisir, donc travailler dans un certain confort. On verra…

►En voilà une bonne nouvelle!!! Peut-on en savoir plus ?
Non plus. Pour en parler, on attendra de s'être mis au boulot, autour d'une table. C'est quelque chose qui me tient VRAIMENT à cœur, mais je ne le ferai pas sans Mathias. Il faudra donc, encore et toujours, trouver du temps…

►On rencontre bien souvent Dragons et Rêve dans vos créations (JdR, Albums jeunesse, Romans)… D'où vous vient cette fascination pour ces vénérables lézards et pour les mondes oniriques ?
Probablement de mon enfance. Né au Cambodge, avec des origines asiatiques, j'ai été bercé par l'imaginaire spécifique de ces pays où les Dragons sont partout… Et puis je n'oublie pas ceux qui m'ont donné le goût de la lecture (Moorcock entre autres). Enfin, tant qu'à écrire du fantastique, autant ne pas mégoter, et faire appel à la créature qui impressionne le plus : on n'a pas trouvé mieux, comme porteur de rêves, il me semble… Pour fasciner le lecteur, un auteur doit lui-même vibrer devant ce qu'il écrit. Et les Dragons sont de vieux camarades, qui me soufflent tant d'idées à l'oreille !

►Construire un scénario de JdR et élaborer l'intrigue d'un roman se font-il de la même façon ? Comment élaborez vous la trame d'un roman? Partez vous des personnages, de l'intrigue ou d'un concept autour duquel se construit le reste?
J'ai toujours le premier et le dernier chapitre de mon récit. Je les rédige, et je laisse mûrir l'idée. Un roman, comme un scénario de JdR, doit accrocher le lecteur, l'entraîner vers l'aventure sans espoir de retrait. De même, il doit finir fort, surprendre, choquer ou, en tout cas, ne pas laisser sur sa faim (quoique…) Ensuite, l'expérience du JdR a beaucoup influencé mon écriture. Je pense à mes personnages, longtemps. Et je les lâche dans cet univers. Souvent, ils m'échappent et leurs actes, la cohérence de leur comportement, me dictent la suite. Je sais seulement qu'ils doivent aboutir à cette fin déjà écrite. C'est une manière risquée d'aborder l'écriture, mais elle me permet de me laisser surprendre par les personnages, et d'échapper à une quelconque routine d'écriture. C'est excitant de se lever le matin, de s'asseoir devant le Macintosh et de se demander : " Et maintenant, les gars ? Qu'est-ce que vous me réservez pour aujourd'hui ? "

Je passe huit à douze heures devant ma machine, chaque jour. Mais je ne m'en lasse pas. J'ai beaucoup de chance : l'écriture est une passion, qui me permet d'en vivre. Qui dit mieux ? Ne venez pas me parler de la " douleur de l'écrivain ", je ne sais pas ce que c'est !

►Sans indiscrétion, sur quel(s) projet(s) travaillez-vous en ce moment ?
Sur un prochain polar pour adulte, une histoire d'attentat et de disparition. Sur un projet de film fantastique et musical. Sur une série jeunesse chez Gründ. Et je viens d'achever un roman pour les ados chez Bayard. Enfin, sur un premier roman de littérature générale.
On fait ce qu'on peut pour éviter la routine !

►Quel est votre dernier coup de cœur cinématographique ?
Le projet sur lequel je travaille ! ! ! Sinon, un (très) vieux film de Kobayashi : Seppuku. Une merveille. Le seul " véritable film de samouraï " selon les japonais, qui s'y connaissent un peu, il faut bien le reconnaître. Et plein d'autres choses, du Seigneur des Anneaux au Voyage de Chihiro en passant par… mais j'arrête là, la liste est trop longue.

►Y-a-t-il une question que nous n'avons pas posé et à laquelle vous désireriez néanmoins répondre?
Pourquoi écrire ? Parce que je ne sais pas dessiner, ni suffisamment bien jouer de la guitare pour m'aventurer sur une scène… Mais que j'éprouve le besoin viscéral de rencontrer les gens, de discuter, d'échanger. Quand on produit quelque chose de personnel, quel que soit le médium choisi, on se met en danger, mais on invite à l'échange. Et c'est ce que j'aime pardessus tout dans ce métier. Les " auteurs " qui affirment, effet de mèche à l'appui, qu'ils " n'écrivent pas pour être lus " feraient mieux de rester dans leur cuisine au lieu de faire tuer des arbres. On produit pour aller à la rencontre d'un maximum de personnes, dans l'espoir qu'elles partageront le plaisir, et nous en donneront en retour. Parfois, un sourire, quelques mots, constituent le plus beau des salaires. Ce n'est pas de la démagogie : c'est ce que je vis dans les salons. Et c'est ce qui me fait avancer.

►Pour finir et comme le veut la tradition chrysopéénne et afin de mieux vous connaître, un petit portrait chinois :

►Si tu étais une créature mythologique : un Dragon.

►Si tu étais un personnage historique : Bruce Springsteen

►Si tu étais un personnage biblique : probalement un des apôtres (comme tous les " auteurs " de JdR, je n'ai fait que marcher dans le sillon de Gygax…

►Si tu étais un personnage de roman : Elric le Nécromancien

►Si tu étais un personnage de JdR : le Veneur

►Si tu étais une œuvre humaine : celle de Springsteen !

►Merci pour le temps que vous nous avez consacré et continuez de nous faire rêver !
Merci de vous intéresser à mon travail !

Paroles de Joueurs: Hurlements

Propos recueillis par Le Korrigan
http://chrysopee.net

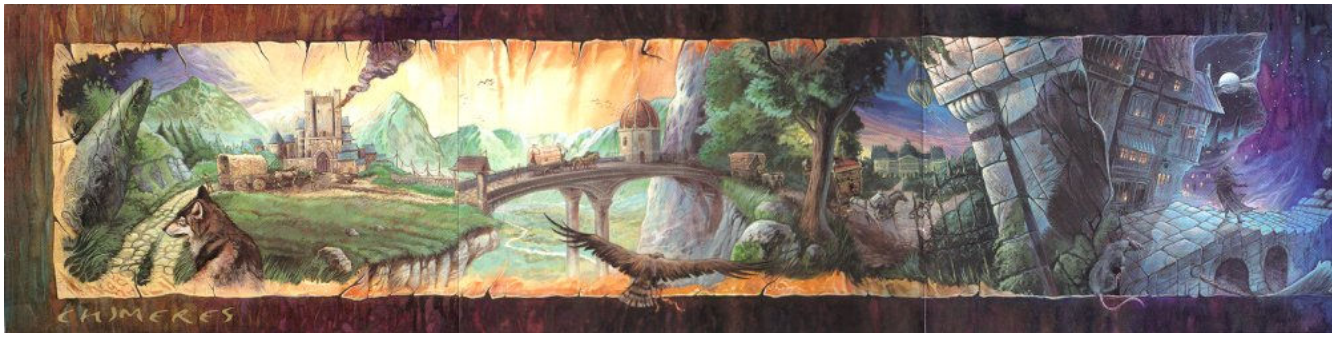
►Qui êtes-vous, à quoi et depuis quand jouez-vous?
greuh: Loris 'greuh' Gianadda, et je joue depuis 14 ans.
The Mad Lombric: Qui suis-je... Un rôliste de tout juste 30 ans qui passe plus de temps à en parler sur le net qu'à y jouer.
Je joue depuis une douzaine d'années, en ce moment seulement à Agone et une variation personnelle de Miles Christi. Le manque de temps et de motivation m'empêchent de maîtriser Zombies et COPS.

►Votre définition du JdR en 2-3 phrases?
greuh: Un gars raconte une histoire en y impliquant les personnages créés par les joueurs. Ceux-ci détermineront les actions de leurs personnages en réponse à l'histoire racontée par le conteur.
The Mad Lombric: Le JdR est un loisir qui permet de prendre la place du héros d'un film ou d'un livre en interprétant un personnage ou en dirigeant un scénario et un groupe de joueur dans un univers défini par un système de règles plus ou moins complexes.

►Comment avez-vous découvert Hurlement?
greuh: Par hasard. J'en avais entendu parler, en bien ET en mal, mais je n'avais jamais vu les bouquins avant de les trouver dans le bac de dépôt ventes d'Univers Parallèles à Toulouse. 30F pièce, ça valait le coup pour ce collector. J'ai lu et adoré. Mais mes premières parties en tant que Veneur ne furent pas terrible. L'essence du jeu m'échappait. Ce n'est qu'au bout de trois parties où j'ai pigé le truc et que j'ai commencé à aire rêver mes joueurs.
The Mad Lombric: Dans le club dont je fais partie. Le thème du jeu et la façon dont le maîtrisait le MJ (c'est lui qui gérait les feuilles de persos, nous n'y avions pas accès) m'ont intrigué. Je lui en ai parlé et il m'a proposé d'y jouer. Une fois que j'avais mis le doigt dedans, c'était fini.

►En quoi ce jeu est-il différent des autres? Le considérez-vous comme un précurseur des jeux d'ambiance et des jeux à mystères?
greuh: Un précurseur, certes oui, puisqu'il est le premier chronologiquement à faire l'emphase à ce point sur le roleplay. 1989, bien avant qu'un lupin ne mette la patte dans la peinture blanche.
Différent des autres? Certainement. Et sur plusieurs points:
-le joueur ne sait rien du jeu et découvre au fur et à mesure des parties.
-n'ayant pas sa feuille et n'ayant pas accès aux règles, il se concentre sur le roleplay de son personnage
-le personnage joue dans le moyen âge historique et les jeux de ce type sont peu nombreux
The Mad Lombric: Au début, la seule différence que j'y voyais était le fait de jouer sans la feuille de perso, sans avoir tiré de caractéristiques, sans savoir ce que savait faire notre personnage. Puis cette idée de jouer quelqu'un qui ne savait plus qui il était ni ce qu'il devenait me ravissait. Et à ce titre, oui je considère Hurlement comme un précurseur.

►Si vous deviez présenter hurlement à un errant, que lui diriez-vous?
greuh: Il m'a fallu le faire plusieurs fois puisque je fais jouer à Hurlements pour le GRoG dans les conventions. Le GRoG fait des démos de jeux disparus ou relativement peu joués afin de les faire découvrir, j'ai choisi Hurlements.
Généralement, j'explique au joueur qu'il va jouer au XIè siècle et que le reste il le découvrira pas lui même. Le mystère attire souvent. Sinon, je m'adapte à mon interlocuteur en fonction de ce que je sens qui l'attire dans un



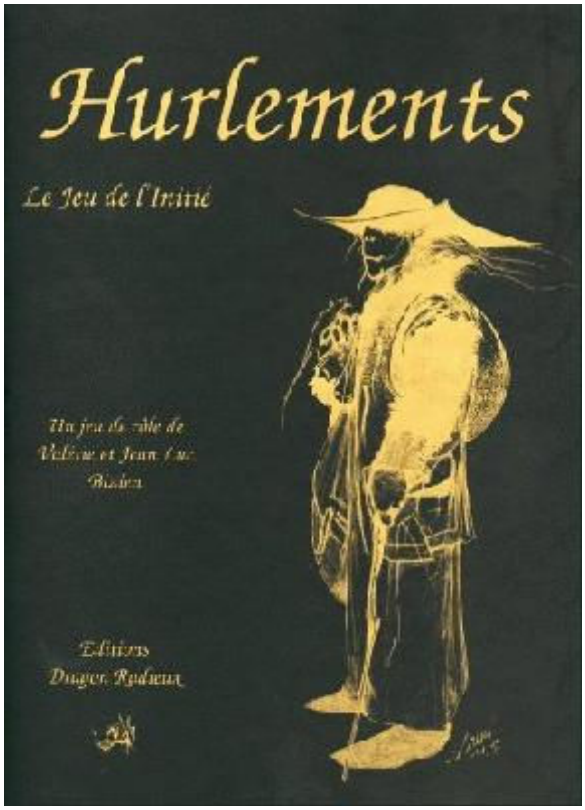
jeu. Bref, je valorise le produit! '
The Mad Lombric: Je lui en dirais le moins possible! Simplement qu'Hurlement est un jeu d'ambiance dans le bon sens du terme, où l'on joue des personnages zoocanthropes (orthographe incertaine) en France et au Moyen-âge.

►Quel est votre plus grand souvenir au sein de la caravanne?
greuh: Je n'ai jamais été Questeur. Mais j'ai un très bon souvenir du scénario que j'ai fait jouer au TIL de Lyon cette année, où mes joueurs ont vraiment bien incarné leurs personnages. Il n'y a eu vraiment que du roleplay, et je 'vivais' vraiment avec eux leur enquête, le froid de la neige, etc. Un très bon souvenir.
The Mad Lombric: Le jour où j'ai dû quitter la caravanne avec... argh, je ne trouve plus le terme... le bras droit du Veneur... bref, quand j'ai quitté la caravanne avec elle pour vivre notre histoire d'amour, et surtout tout ce qui a précédé cette histoire.

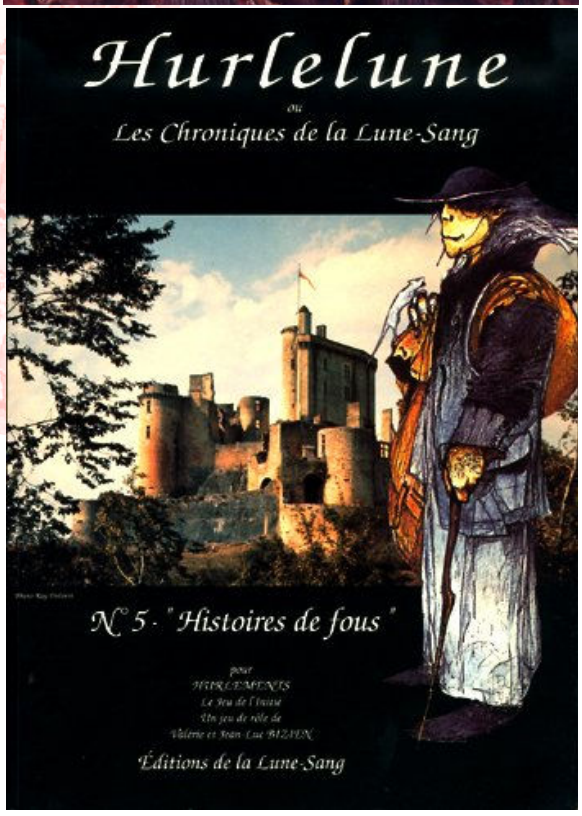
►Quel accueil avez-vous réservé à Chimères et aux révélations qui l'accompagne?
greuh: J'ai lu Chimères avant Hurlements, mais je n'y avais rien compris. A posteriori, j'ai acheté tout Chimères afin d'en utiliser le background et les scénarii dans Hurlements. Je n'aime pas que les joueurs savent tout même si cela règle le problème de la mort d'un personnage dans le jeu. Qui plus est, je n'aime pas le système de jeu de Chimères, même si l'idée du tarot est amusante. J'en reste donc à Hurlements.
The Mad Lombric: Le problème, c'est que nous ne sommes pas allé jusque là. Nous n'en étions pas si loin mais les situations géographiques de chacun ont fait que nous avons arrêté de jouer. Nous n'avions d'ailleurs pas un rythme très soutenu mais ça nous convenait. Quoiqu'il en soit, tout ce que nous avons appris au fur et à mesure des aventures, à une exception près (une vague histoire de lapin blanc que je ne suis pas sûr d'avoir correctement interprétée) me plaisait et me donner envie d'en savoir encore plus.

►Qu'aimeriez-vous dire ou demander à JL Bizien?
greuh: Ben... Ce que j'aimerais lui demander, je le lui ai déjà demandé: la réédition de Hurlements. Et c'était non, pour d'excellentes raisons qui lui sont personnelles.
The Mad Lombric: Euh... Juste merci.

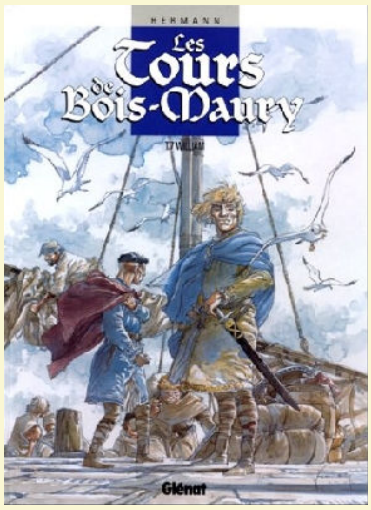
►Le mot de la fin?
greuh: Ouaip: Hurlements a, du fait de son concept de jeu initiatique, un problème. En effet, le jeu se juge donc essentiellement sur la prestation du meneur, et, s'il est mauvais, cela devient catastrophique. Le plus difficile est de faire accepter au joueur de devenir membre de la Caravane sans lui forcer la main. Si on lui force la main, il y a forcément rejet. Il n'y a qu'à lire les critiques négatives du GRoG pour le voir. Certains Veneurs essaient de se débarasser trop vite de ce point et forcent les joueurs à devenir membre de la Caravane. Il faut ABSOLUMENT éviter ça. Il faut que le joueur accepte de lui même de suivre la Caravane.
Donc, Apprenti Veneurs, méditez ce point essentiel.
The Mad Lombric: J'espère que mon MJ me lira et qu'il se décidera à reprendre parce que tout ça me manque.







Les Tours de Bois-Maury



Epique et tourmenté…

Les Tours de Bois-Maury nous entraînent dans le sillage d'Aymar de Bois-Maury, chevalier déchu de ses terres, qu'il aspire par-dessus tout à revoir et à reconquérir.
Dans cette errance, il va traverser un Moyen-Âge tourmenté, à la fois épique et barbare, en se raccrochant à son rêve d'un avenir meilleur et à ses idéaux chevaleresques.
Car Aymar est cela, et bien plus : la véritable cristallisation de la noblesse d'épée chrétienne et courtoise. Il a conscience de son rang mais véhicule, parfois au fil de l'épée, ses principes d'équité et de justice.
Dans toutes ces épreuves que son siècle lui réserve, il est accompagné d'Olivier, son écuyer, qui se révélera de plus en plus au long de la série comme un héros à part entière, au même rang que son maître.
La galerie de personnages fait beaucoup pour la qualité de l'oeuvre, depuis le chevalier retors jusqu'au pauvre diable abîmé par son temps. Si elle est quelquefois convenue (« la femme de tête », le « vil chevalier »,…), le travail sur la psychologie, le graphisme et le réalisme de ces personnages est tel que l'on s'y attache avec plaisir, et qu'ils ne dénotent pas une seconde.

Les différentes intrigues élaborées à chaque tome sont toutes d'une élégante et réaliste simplicité. Les acteurs y parlent le vieux français, et vous plongent dans une période particulièrement obscurantiste et cruelle de notre histoire. On y ressent tout le désespoir d'une époque, à travers des personnages fouillés psychologiquement et des situations parfois terriblement réalistes. On a froid, on a faim, on a peur avec eux. Hermann est décidément un grand conteur, qui sait s'attarder sur l'humain plutôt que sur l'événementiel.

Les dessins sont forts, réalistes (le maître-mot du cycle); on colle véritablement à l'ambiance sombre et désespérée, parfois hallucinée, du Moyen-Âge. Hermann a su, sans doute mieux que quiconque, le mettre en scène crûment et intensément. Plus encore, le passage à la mise en couleurs directe confère un rendu saisissant à l'oeuvre, lors des larges plans automnaux de la fin de cycle.
Car en effet, Les Tours de Bois-Maury s'achève au dixième épisode pour le Aymar que nous avons suivi, avant de repartir sur l'histoire de la famille, en d'autres temps, dès le tome 11.
Le principe de ce second cycle étant légèrement différent (on n'y suit plus un seul personnage), il n'est pas dit que le même souffle s'y retrouve. C'est en tout cas très beau, d'ores et déjà.

Bref, vous avez là, si vous ne l'avez pas encore compris, tout simplement et à mon humble avis la meilleure BD moyenâgeuse existante. Vous aimez l'Histoire ? Elle est faite pour vous, tant le tableau quasi-documentaire d'Hermann se rapproche de ce que l'on pourrait se figurer de cette époque troublée entre toutes. Vous aimez l'aventure ? Aymar est de ces héros complexes qui transpercent littéralement les poncifs du genre, grâce à l'approche fort mature de son auteur. Une véritable histoire… dans l'Histoire.

Historique, en somme.

Keenethic [SdI]

►Glénat, Hermann, 12 tomes parus

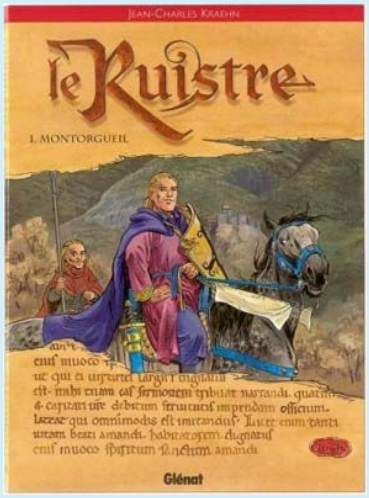
Le Ruistre

En marge de l'Histoire

Le scénariste et dessinateur Jean-Charles Kraehn reprend les crayons pour mettre en image une période qu'il semble affectionner : le Moyen-Âge.

A mille lieux du Moyen Age chevaleresque des Aigles Décapités, où s'exacerbait la noblesse des sentiments, le Ruistre nous convie à découvrir une réalité plus crue, un moyen-âge plus rugueux, plein de violence, de sexe et de sang.

L'auteur use avec délice de tournures et de mots tirés du vieux français sans que cela nuise à la lecture de l'album. Bien au contraire! Cela aide à s'immerger dans ces âges sombres où l'esprit chevaleresque n'existait que dans la bouche des troubadours et trouvères, où la condition de la femme, alors privée d'âme, était très peu enviable, où ne comptait que la force brute. Car c'est plus que l'histoire d'un homme que nous raconte Jean-Charles Kraehn : c'est celle d'une époque, avec ses mœurs, ses us et ses coutumes.



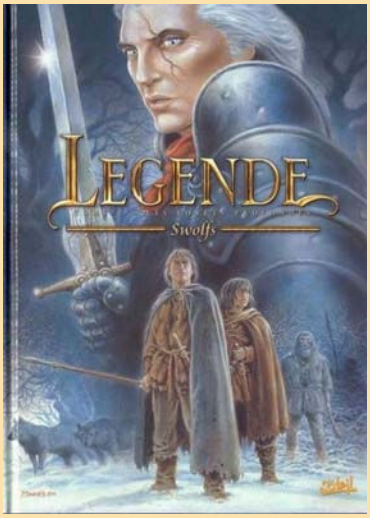
En marge de l'Histoire, ce second tome du Ruistre est dans la lignée du premier et c'est avec délice que l'on retrouve ce chevalier peu scrupuleux, à mille lieux des clichés du héros charismatique, sans peur et sans reproches que les auteurs courtois ont popularisé…

Une excellente Bd historique…

Le Korrigan [SdI]

►Glénat, Jean-Charles Kraehn, 2 tomes parus

Légende



L'Art et la manière
Le thème de Légende est des plus classique. Mais une fois encore, c'est l'art et la manière de traiter un thème classique qui fait ou ne fait pas une grande BD.

Le schéma narratif, qui nous fait découvrir le présent de ce chevalier errant avant de nous retourner sur son passé nous prouve si besoin était les talents de conteur d'Yves Swolfs. Sa maîtrise des cadrages et des plans larges donnent à ces planches une profondeur fascinante. Les scènes d'action, superbement rythmée sont d'un dynamisme peu commun et, cerise sur le gâteau, les personnages sont particulièrement soignés, dans leurs apparences, leurs attitudes, leurs motivations et leurs caractères. Cette recherche fouillée de leur personnalité donne au récit une densité et une force, renforçant une intrigue touffue et passionnante.

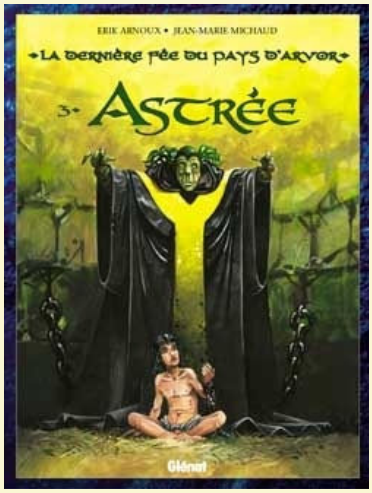
L'histoire se complexifie, la lutte en coulisse pour le pouvoir se fait de plus en plus acharnée. Et si l'histoire est fortement ancrée dans le moyen-âge, elle s'inspire aussi des croyances de l'époque pour se teinter de fantastique.

Comme quoi, on peut à partir d'un thème simple et éculé faire une excellente BD, il suffit d'avoir d'avoir du talent à revendre Et Yves Swolfs en possède plus qu'il n'en faut !

Le Korrigan [SdI]

►Soleil, Swolf, 2 tomes parus

La Dernière Fée du pays d'Arvor



Conte médiéval
Inspiré de l'imaginaire du moyen-âge, cette série haute en couleur nous invite à pénétrer le monde des fées. Car les fées existent, gentes dames et gentes damoiseau. A la lisière de notre monde se trouve un monde fermé à nous autres humains, un monde peuplé d'êtres fées que certains aimeraient à voir disparaître.

Digne héritier des conteurs d'antan, Erik Arnoux nous convie à une veillée, où ne sera conté une histoire pleine de magie, de rancœur, de remords, de passion, de sortilèges, de créatures féeriques, de baladins, de sang et de luxure, d'amour et de rêve… Le trait et les couleurs directes de Jean-Marie Michaud font ici merveille, renforçant le caractère onirique de l'histoire et plongeant le lecteur dans cet univers féerique ancré fortement dans notre histoire.

La langue, maniée avec talent par Erik Arnoux renforce la qualité narrative indéniable de la série. La fin est peut être un peu trop abrupte, de nombreuse questions restent sans réponses. Les jalons sont-ils posés pour une éventuelle suite ? Mais l'imaginaire du lecteur doit faire le reste ! Ne sommes nous pas dans un songe médiéval ? une histoire onirique, entre rêve et réalité ? Les questions en suspend renforcent au contraire l'impression étrange et délicieuse d'avoir écouté un conteur fort talentueux nous narrer une histoire.

Le Korrigan [SdI]

►Glénat, Erik Arnoux/Jean-Marie Michaud 3 tomes parus

Siècle de Sang

Etrangement méconnu...

■Chronique
L'ombre de l'an mille s'étend sur l'Europe ravagée par la violence, le pourrissement de l'Eglise et la superstition...

Un ermite illuminé inspiré par dieu, va déchaîner un village contre le curé qui aurrait lié commerce avcec le démon. Il attise si bien la colère des villageois qu'ils s'en prenne aussi au collecteur d'impôt qu'ils battent à mort... Ce qui provoquera la colère du Seigneur des lieux.

Arrive là dessus Wolfart de Mayence, un marchand pas toujours scrupuleux de reliques saintes et son compagnon de route, Ebroïn…

■Avis
Le Siècle de Sang, amorcé par l'Ermite Assassin, s'annonçait être une série à suivre de près... Etrangement et malgrè des qualités indéniables, elle semble être passée à la trappe...

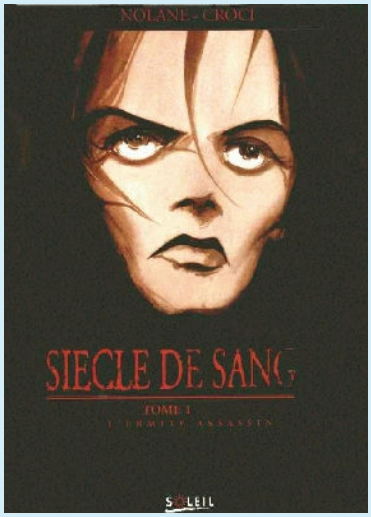
Le scénario est de bonne facture, bien que l'on puisse être étonné par les facultés de déduction de Wolfart de Mayence, enquêteur à ses heures et marchand de relique à la moralité quelque peu douteuse...

Mais ce qui surprend tout d'abord, c'est le dessin de Pascal Croci qui plonge le lecteur dans l'atmosphère sombre et tourmentée de cette fin de millénaire. Les paysages sont délicieusement sombres et inquiétants... Les personnages décharnés ont le regard noir comme la misère et semblent tout droit sortis du Nom de la Rose... L'auteur dessine d'ailleurs avec comme fond sonore le Nom de la Rose et la BO de Dracula de Coppola... Ambiance musicale qu'il parvient à rendre magnifiquement par sa mise en couleur exceptionnelle...

Croci est un dessinateur hors norme que je conseille à tous de découvrir, à travers ses autres oeuvres...

Le Korrigan [SdI]

►Soleil, Richard Nolane/Pascal Croci, 1 tomes parus



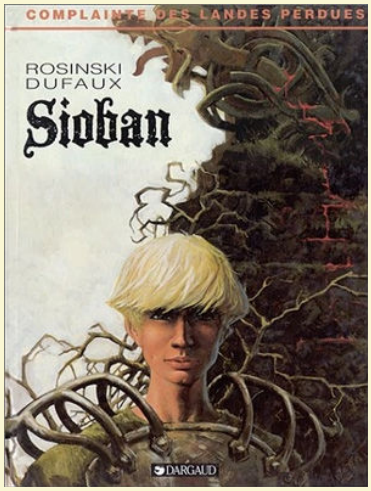
Sioban

Retrouvez les Landes Perdues!

La Complainte des Landes perdues était au commencement un cycle de 2x2 tomes contant l'histoire d'une lignée royale (en la personne de Sioban, dernière héritière de sang) en un royaume crépusculaire et poétique : les Landes Perdues. Depuis, un nouveau cycle est né (cf. « Moriganes »), et sera sans doute suivi d'un autre comptant le même nombre d'épisodes.
Et c'est sans doute grâce au succès de la saga des Sudenne que nous suivons à nouveau les traces laissées sur ces terres qui semblent suspendues entre la poésie des mythes celtes et la violence du moyen-âge.

La Complainte proprement dite nous amène donc à rencontrer des personnages tantôt nobles, tantôt diaboliques, par les yeux d'une jeune adolescente. Personnage complexe, Sioban est en proie au tumulte de l'adolescence alors qu'elle doit faire face aux machinations d'un sorcier pour noyer le sang de son père mort sur le champ de bataille. Particulièrement réussie, la jeune fille est à la fois un garçon manqué tentant d'incarner son père et une femme en devenir s'éveillant au désir et quelque peu rebelle à l'autorité. Les deux premiers tomes relatent le mariage de la mère de Sioban avec Lord Blackmore, tandis que les deux derniers s'intéressent directement à celui de la jeune fille elle-même.

Résolument adulte, la Complainte met en scène les machinations parfois obscènes d'un sorcier et d'une marâtre pour mêler par le mariage leur sang à celui des régnants. Certes, le fond est assez simple et tourne autour de ficelles bien connues, mais Jean Dufaux a le mérite de les tirer jusqu'au bout, et sans fausse pudeur. De fait, l'interrogation centrale de l'œuvre est de savoir si le mal est au cœur de l'amour ou si l'amour est au cœur du mal.



La réponse est assez logique, mais ses implications intéressantes sur le plan intellectuel.

Les dessins, du maître Gregorz Rosinski (« Thorgal »), sont toujours aussi splendides et ont cette patine particulière qui en fait toute la poésie et la beauté. La mise en couleur est douce et sombre et colle assez à l'ambiance brumeuse qui règne en Eruin Dulea, cet île de toutes les croyances.

Bref, une superbe série qui a juste le défaut de se répéter un peu d'un épisode à l'autre. Néanmoins tout demeure lié par un fil conducteur : la malédiction d'une ancienne sorcière…

Cette année est sortie « Moriganes », qui reprend le flambeau avec Delaby aux planches, en nous relatant des faits antérieurs à la Complainte. On y suit l'initiation du guerrier du pardon Seamus, qui jouera dans l'histoire des Sudenne un rôle non négligeable.

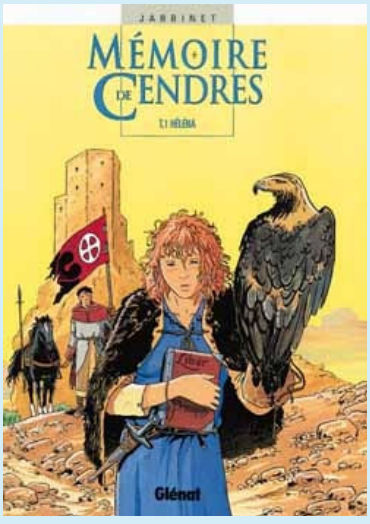
Rendez vous, donc, en Eruin Dulea, parce que le voyage ne fait que commencer…

Keenethic [SdI]

▶Dargaud, Jean Dufaux/Grzegorz Rosinski, 5 tomes parus

Mémoire de Cendres

un vent de liberté



Philippe Jarbinet fait preuve d'une grande maîtrise à la fois narrative et graphique. Son trait, réaliste, renforcé par une mise en couleur impeccable fait ici merveille. Il nous fait remonter le temps, nous entraînant dans les terres cathares, nous faisant découvrir ses châteaux et ses paysages, mais surtout l'histoire de ces hommes et femmes qui ont déclenché l'ire de Rome et du roi de France.

Se servant de l'histoire comme toile de fond, Philippe Jarbinet nous brosse le portrait d'un personnage riche et dense, complexe et passionnant : celui d'Héléna, baronne de Lorac. Farouchement éprise de liberté, elle évolue tant bien que mal dans un monde dirigé par les hommes et l'église. Personnage attachant, à la fois fragile et héroïque, qui compense sa faiblesse physique par une volonté tenace de s'en sortir, de vivre, libre, renversant les obstacles que le destin a placé sur sa route. Héléna s'impose comme l'une des incontournable héroïnes de la bande-dessinée…
Une série captivante pleine de rebondissements, où souffle le vent de l'histoire et de la liberté… Passionnante, Mémoire de Cendres est fenêtre ouverte sur le passé qui nous permet de découvrir la vie de ces hommes et femmes morts pour un idéal de foi et de liberté.

Le Korrigan [SdI]

▶Glénat, Jarbinet, 9 tomes parus

Nicolas Eymerich

En marge du moyen-âge

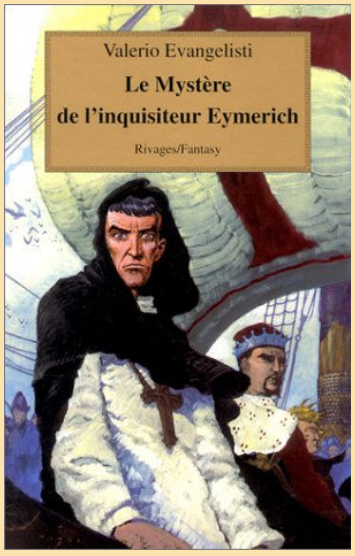
Nicolas Eymerich est un personnage historique, un inquisiteur (dominicain, donc) ayant vécu au XIVème siècle et étant notamment célèbre pour avoir rédigé le « Manuel de l'Inquisiteur » à l'usage de ses pairs. Dans ce cycle, qui compte déjà 6 ouvrages, Valerio Evangelisti, historien de formation, se plaît à faire vivre cet individu célèbre pour ses méthodes d'enquête et d'interrogatoire, à la fois intransigeantes et visionnaires…

Les aventures de Nicolas Eymerich sont un tour de force littéraire, en ce sens que l'auteur s'applique à nous fournir un récit temporellement transversal ; c'est-à-dire qu'il tient autant de la science-fiction que du médiéval, autant du fantastique que de l'historique… Il incorpore de plus des mythes antiques et des théories mathématiques puis, dans les autres romans, des références contemporaines ou d'anticipation !

Même s'il est vrai que c'est d'abord l'enquête de l'inquisiteur qui nous tient en haleine, les passages futuristes finiront par nous donner la clé de l'énigme du premier épisode, grâce à la manipulation inventive d'Evangelisti de la physique quantique.
Certes, même s'il est bien documenté sur le sujet, la théorie des psytrons demeure bien entendu pure invention. Il n'en demeure pas moins que le tout tient bien la route (dans le cadre d'un roman, évidemment) et permet donc à l'œuvre d'avoir ce caractère touche-à-tout et différent qui a sans doute fait beaucoup pour son succès (Prix Urania en Italie et Grand Prix de l'Imaginaire et Prix de la Tour Eiffel en France, rappelons le !).

Enfin, et c'est assez important pour le noter, une partie de la trame du premier roman repose sur une certaine idée féministe et libérale, avec la résurgence d'un culte païen antique et, en somme, contestataire. A vrai dire, vous retrouverez souvent les traces des opinions politiques et sociales de l'auteur dans l'ensemble de son œuvre.

Le personnage d'Eymerich est un enquêteur froid et méthodique, sans doute plus fanatique par inadaptation à l'humanité que par conviction religieuse vraie.
C'est aussi et surtout un homme d'action, qui compense par son activité frénétique une impotence sociale flagrante. C'est ainsi que le contact des autres le répugne, surtout lorsqu'ils sont imparfaits physiquement. Mais il sublime toute cette énergie afin de servir la cause de Dieu. Quelque part entre Sherlock Holmes et Conrad de Marbourg (un autre inquisiteur célèbre et fanatique), Eymerich est aussi un enquêteur méthodique et intellectuellement brillant, hautain et cynique. La narration nous permettant d'adapter son point de vue, on s'attache paradoxalement à celui qui fut pourtant l'un des plus grands inquisiteurs de l'Eglise catholique.



Les autres romans sont bien construits eux aussi, bien que la surprise soit passée.
Ainsi, dans le deuxième épisode, les pas d'Eymerich nous guident en Savoie, à la découverte d'une étrange résurgence religieuse cathare… Mais aussi en Europe, en Amérique,… pour découvrir les sombres agissements (guère éthiques, vous l'imaginez) d'une organisation d'origine nazie…

Chaque roman fonctionne selon le même principe, en des lieux différents et avec de nouveaux intervenants, étranges ou carrément horrifiques, fantastiques ou tristement très humains…

Bref, les aventures de Nicolas Eymerich sont passionnantes, parce qu'elles sont vivantes, intrigantes, et vous promènent dans le temps et l'espace de notre monde.
A chaque nouveau roman, la surprise, de nouvelles découvertes, une démonstration de l'imagination de l'auteur, le tout encadré par une structure littéraire solide et dynamique.

Certains peuvent ne pas aimer le mélange des genres que pratique allègrement Valerio Evangelisti, mais si vos goûts louchent du côté de l'éclectisme, vous serez sans doute en plus ravi par ce personnage ambivalent, froid mais attachant, redoutable intellectuellement mais pourtant pétri d'obscurantisme religieux…

Innovant et inventif, l'épopée de Nicolas Eymerich est une expérience littéraire qu'il serait dommage d'ignorer, quitte à vous faire juste une idée.

Keenethic [SdI]

►Rivages : Payot, Valerio Evangelisti, 5 tomes parus.

■La Captive de l'Hiver

La Captive de l'Hiver nous entraîne dans le sillage glacé de Marion, une « ymagière » déjà rencontrée dans un précédent roman (« Le Pèlerin des Ténèbres », cf. encart). Celle-ci, alors qu'elle sculpte des statues dévotes dans une abbaye normande, se fait enlever à la faveur d'un raid viking. En route vers le pays des « barbares », Marion a les mains curieusement engoncées dans des gantelets de métal...
Elle va comprendre peu à peu ce que l'on attend d'elle : qu'elle maintienne en vie les dieux de ses kidnappeurs.

La Captive de l'Hiver est un thriller historique dépaysant, car il nous emmène pour une fois au-delà des frontières d'une Europe moyen-âgeuse bien connue. Par une intrigue en huis clos au milieu de nulle part, près d'un glacier, ce roman parvient à tenir le lecteur en halène dans une atmosphère frigorifique et étouffante.
Prise au milieu de la tourmente sociale et hiérarchique d'un village aux coutumes et usages différents des siens, on se demande comment Marion va parvenir à se sortir de là.

Finalement, avec un style relativement ordinaire mais par un effort d'imagination et d'originalité typique de Brussolo, l'auteur nous propose une oeuvre qui se lit facilement, et qui a l'avantage de nous renseigner sur un monde que notre Histoire n'a perçu que du côté du fil de l'épée.
Sans offrir une étude exhaustive et ultra-réaliste de ce monde au-delà des mers froides, l'on découvre par les yeux (athées, ici, ce qui est bien pratique) de Marion les mœurs et coutumes qu'un environnement particulier a pu sculpté dans la glace et dans les hommes…
A lire, donc…sur une belle plage ensoleillée : fraîcheur garantie.

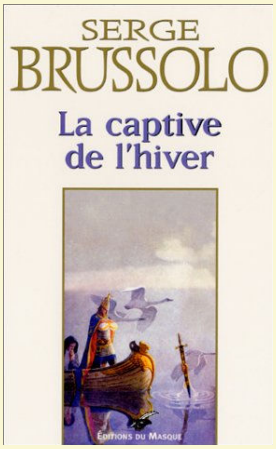
■Pèlerin des Ténèbres

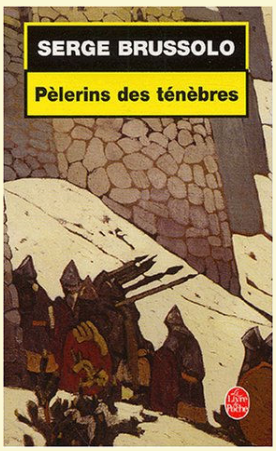
« **Le Pèlerin des Ténèbres** », 11/2003, ed. Le Masque : 4ème de couverture : Enfermé dans une cage en fer dans les oubliettes d'une abbaye, un moine dément raconte que le pèlerinage dont il avait la charge s'est terminé en enfer. Le diable, affirme-t-il, a emporté tous ceux qui l'accompagnaient. Que se passe-t-il en réalité dans les montagnes où serpente l'interminable route menant aux reliques de saint Gaudémon, martyr jadis supplicié par Caligula, l'empereur fou ? Une chose est sûre, beaucoup de gens disparaissent et les sommets semblent habités par des créatures de légende qui ont fait des pèlerins leur gibier quotidien. Quel secret, quel complot hérétique tente-t-on de dissimuler sous le masque de la superstition ?

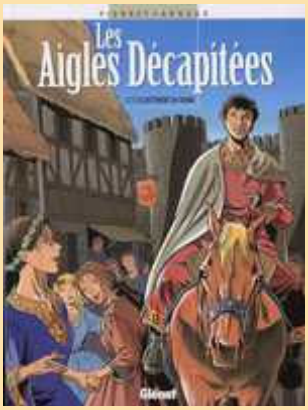
Marion, la jeune tailleuse d'ex-voto, sera-t-elle plus chanceuse que ceux qui l'ont précédée sur Ies chemins du mystère... ou succombera-t-elle à son tour, aux sortilèges du pèlerinage maudit…

Keenethic [SdI]

▶Le Masque, Serge Brussolo







Héritier du domaine de Crozenc, Sigwald part sauver Mahaut, sa demi-soeur qu'il déteste, des griffes de Ravenaud, l'ennemi intime de la famille. Cycle transitoire...

■L'histoire

A la mort d'Hugues de Crozenc, Dame Nolwenn, ancienne brigande de grand chemin, s'est vue confier le château de Crozenc. En échange de la gestion du domaine, elle a dû promettre d'élever pareillement les deux héritiers de Hugues : son fils Sigwald et Mahaut, fille de Hugues et de Alix, sa rivale décédée. Mais les deux adolescents sont mus par une hostilité réciproque, chacun revendiquant sa légitimité sur les terres familiales. Il va sans dire que le jugement de Nolwenn tourne la plupart du temps à l'avantage de Sigwald et qu'elle entretient à l'égard de Mahaut une forme ambiguë d'antipathie. Aidée dans les affaires du fief par l'écuyer Conan, elle a donc fort à faire lorsqu'on l'avise que Mahaut a été enlevée par les écorcheurs de Ravenaud, ennemi intime de la mesnie (famille) de Crozenc. Nolwenn est rongée par des sentiments contradictoires…

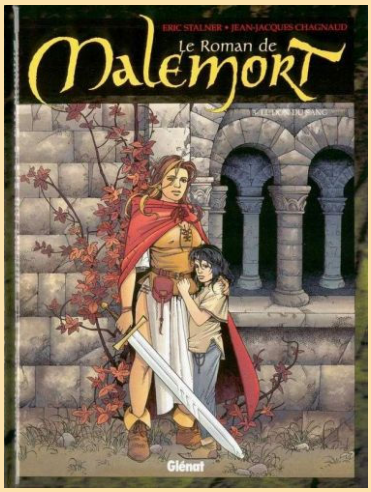
■Ce qu'on en pense sur la planète BD

Voilà 17 tomes que la saga de la lignée de Crozenc nous tient en haleine. Après Hugues, son accession et sa croisade (les15 premiers albums), ce sont donc les enfants de ce dernier qui prennent la relève. Epaulé au scénario par la romancière Sophie Fougère, Erik Arnoux (Celadon Run, Sophaletta, La dernière fée du pays d'Arvor…) livre ici le deuxième récit de ce cycle de 3 albums, portant sur les héritiers d'Hugues de Crozenc. Loin d'être aussi palpitante que la quête originelle du papa initiée par Patrice Pellerin et Jean-Charles Kraehn, cette histoire d'enlèvement constitue tout de même une aventure de bonne facture. Les dialogues moyenâgeux sont plutôt bien adaptés à notre langage contemporain, pour être mieux compris, et le dessin de Michel Pierret, illustre précisément le tout. En prime, cet épisode met enfin un terme à la haine revancharde de l'ennemi juré de la famille, Ravenaud. Table rase est maintenant faite du passé, vivement que les enfançons s'ensauvent vers des périls plus épiques !

Benoît Cassel [planetbd.com]

▶Glénat, Gilles Chaillet,
E. Arnoux/S. Fougère/M. Pierret, 17 tomes parus

Le Roman de Malemort



Sombre et Romanesque

Le Roman de Malemort nous emmène au Moyen-Âge, en pays cathare, là ou l'hérésie du même nom eue le plus d'ampleur.

Les auteurs, Eric Stalner (à l'écriture et au dessin) et Jean-Jacques Chagnaud (aux couleurs), partent de cette trame de fond pour nous emmener au 13ème siècle sur les traces d'Anthéa et de ses compagnons dans leur lutte contre un inquisiteur fanatique et cruel aux côtés du Comte Colbus de Malemort, sombre et énigmatique personnage qu'une terrible malédiction semble dévorer.

Les dessins de Stalner sont superbes, et ont cette touche crue et réaliste (aucun visage ne se ressemble, sauf peut-être –bizarre- chez les femmes, que Stalner aime dessiner girondes) qui colle à un récit qui se veut documentée et le rend encore plus prenant. Le trait est dynamique et expressif, détaillé et ciselé. J'apprécie, vraiment.

Les couleurs sont à la hauteur de l'ensemble, sombres et colorées à la fois.

Le scénario nous tient honorablement en haleine pendant les 5 tomes (le 6ème étant le commencement d'un nouveau cycle du Roman que je ne n'ai pas encore lu), bien que l'intérêt soit aussi ailleurs, dans ses dialogues historisants et pittoresques qui sortent des bulles des protagonistes.

Le tout est plein d'humour, comme le sont par exemple les commentaires de l'humble narrateur qui nous guide le long de cette aventure.

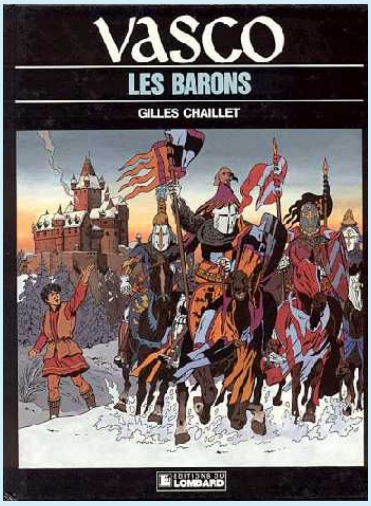
C'est à mon sens une des réussites de cette BD entre « ripailles et tripailles », doublée par cette intrigue qui monte en puissance au fil des épisodes et qui nous emmène d'une maison de joie aux marécages les plus sombres, de la folie des fanatiques à celle des hommes de savoir...Le thème est bien connu, mais Stalner s'évertue à le renouveler avec originalité et esthétisme…

Le Roman de Malemort est donc une œuvre remarquable (en ce qui me concerne) : une légende médiévale mêlant habilement le fantastique et l'historique, à la fois romantique et tourmentée, ponctué de plus par des dialogues d'une sympathique truculence.

Keenethic [SdI]

►Glénat, Eric Stalner/Chagnaud,

Vasco



La série « Vasco », qui en est à son vingtième tome en autant d'années, retrace l'histoire d'un jeune homme, neveu du banquier Tolomei de Sienne, en Italie. Si ces aventures sont fictives, le contexte dans lequel elles se déroulent, lui, est traité par l'auteur avec un souci d'authenticité qui fait de Vasco une œuvre quasi-documentaire sur la fin du Moyen-Âge, italien et européen, au XIVème siècle. Elle met notamment l'accent, par le biais de son héros, sur l'avènement d'une certaine bourgeoisie d'affaires qui allait bientôt prendre l'importance que l'on sait sur le « Vieux Continent ».

La Banque Tolomei exista vraiment (et leur palais, à Sienne, est toujours debout, devant la place qui porte son nom) et fut l'une des premières structures financières européennes, qui structura durablement le monde financier et les règles du négoce.

Pour l'auteur, les ambitions (bien réelles à l'époque) des banquiers fournissent le prétexte à de rocambolesques aventures aux quatre coins de l'Europe, et jusqu'à Byzance ou Ispahan.

On pourra reprocher à Vasco un graphisme trop classique (hérité de l'école franco-belge, et très proche de celui d'Alix) qui fige quelque peu les personnages sur le papier et a du mal à leur donner vie. Si les scénarios, encore une fois basés très souvent sur des évènements historiques, sont tout à fait honnêtes (comme la participation de Vasco à l'accession au pouvoir de Cola di Rienzo à Rome en 1347, ou encore son positionnement dans la lutte entre Papauté et Empire), les dialogues ne leur rendent pas justice, et sont souvent d'une platitude confondante.

Il n'en demeure pas moins que certaines planches forcent le respect, lorsqu'elles tentent de reconstituer devant nos yeux ébahis les villes et les décors de l'époque. On se surprend à coller le visage sur sa page, pour jouir du luxe de détails qui en parsèment le dessin, et comme pour entrer soi-même dans ces paysages et ses villes d'autrefois. C'est là, à mon sens, la grande réussite de « Vasco » : enrichir notre connaissance d'un siècle charnière pour l'Europe, tout en nous y plongeant directement grâce à des reconstitutions quasi-historiques de ce qu'il fut pour les yeux de ses contemporains.

Keenethic [SdI]

►Le Lombard, Gilles Chaillet, 20 tomes parus

Les Châtiments de l'an mil T3



En l'an 999, un jeune homme répudié de l'Eglise pour ses yeux vairons poursuit méthodiquement une implacable vengeance. Fin de cycle décevante mais toujours parfaitement réaliste.

■L'histoire

En septembre 999, l'Eglise assoit son autorité sur l'approche redoutée de l'an mil. Une apocalypse est annoncée. Répudié par l'Eglise à cause de ses yeux vairons, signe du malin, Guillaume de Montrouge, fils du feu seigneur de Montrouge, a été enterré vivant en compagnie de Morgane, sa bien-aimée. Le comte d'Antor, le monstre à l'origine de cette inhumation, n'était autre que le père de Morgane. Heureusement, Daguère, un fidèle serviteur a épié la scène et a sauvé in extremis Guillaume d'une mort certaine… mais pas Morgane. Peu perturbé par les prédicateurs, Guillaume a juré de se venger en enfonçant au fond du gosier des 5 bourreaux de Morgane, 5 pierres issues de sa tombe. La dernière d'entre elles est réservée au comte d'Antor, également responsable de la mort de son père et de sa belle-mère. Méthodiquement il accomplit sa besogne et a déjà rayé l'un d'entre eux de sa liste. Tapi dans les marais en compagnie de Daguère, il est désormais traqué par les 4 autres qui comptent bien se prémunir du châtiment de Montrouge…

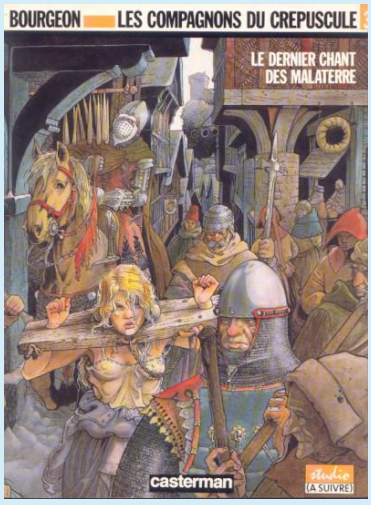
■Ce qu'on en pense sur la planète BD

Autant les mésaventures de Guillaume étaient palpitantes durant les deux premiers tomes, autant cette fin de cycle se révèle quelque peu décevante. Jusqu'alors, le sort s'acharnait sur Guillaume et nourrissait son désir de vengeance envers le comte d'Antor, un vrai méchant (vraiment pas beau). Aussi est-on quelque peu déçu de voir banalement Guillaume se venger complètement et le comte mourir dans d'atroces souffrances. Et notre héros de s'écrier dans la dernière case « Cette fois, c'est fini !». D'autant plus qu'on a connu Pierre Toldac plus inspiré (A.D.N.). Le dénouement est énÔrme. L'apocalypse est attendue sous forme de déluge. Un barrage en bois est construit en amont d'une forteresse. Or il se trouve que Guillaume le vengeur est passionné par les termites… Pas la peine de faire un dessin pour imaginer l'issue. Enfin le trait fin de Bertrand Marchal reste fidèle au reste de la série : réaliste et austère. Sans écart mais sans coup d'éclat non plus.

Benoît Cassel [planetbd.com]

►Glénat, Toldac/B. Marcha, 3 tomes parus

Les Compagnons du Crépuscule



Les Compagnons du Crépuscule constituent un triptyque qui immerge le lecteur dans le moyen-âge. Avec ce soucis du détail qui le caractérise, Bourgeon nous entraîne sur les pas d'un chevalier solitaire suivit par Mariotte et l'anicet sur les routes de France. La reconstitution y est magistrale, tant dans les costumes et les décors, les bâtiments et les mœurs, que dans la langue tirant délicieusement sur l'ancien français.

Les deux premiers tomes font la part belle au conte. Créatures étranges et féeriques s'invite dans un moyen-âge âpre, violent et cruel, en marge d'une guerre qui dit-on dura cent ans. Croyances et peurs moyenâgeuses se mêlent au destin peu commun de ces trois personnages qui trouvera leurs aboutissements dans le dernier volet. Car le troisième opus, plus réaliste sans doute, se place entre histoire et légende, les mêlant habillement dans une envoûtante alchimie, et permettant aux héros d'accomplir leur destin.

De par sa densité, cette série peut s'avérer difficile d'accès au prime abord, nécessitant sans doute plusieurs lectures. Néanmoins, elle offre un réel délice, tant graphique que scénaristique, à côté du quel il serait dommage de passer. Car ce n'est qu'à regret que l'on s'arrache de cet univers envoûtant et de ses personnages complexes et torturés.

Un monument de la BD…

Le Korrigan [SdI]

►Casterman, François Bourgeon
3 tomes parus

Chevalier Ardent



Ardent de Walburge est un jeune "chien fou" qui veux devenir chevalier au service du Roi Arthus. Il est amoureux de la fille du roi, la belle princesse Gwendoline. Leur amour est contrarié par Arthus qui ne veut pas d'Ardent comme gendre. Il vise de meilleurs partis pour sa fille. Ardent, son nom le dit, est de ces héros sans compromis : vaillance, fidélité, caractère tout d'un preux chevalier.

par Claude Laurent
[http://pages.infinit.net/celte/]

▶Casterman, François Craenhals, 20 tome parus

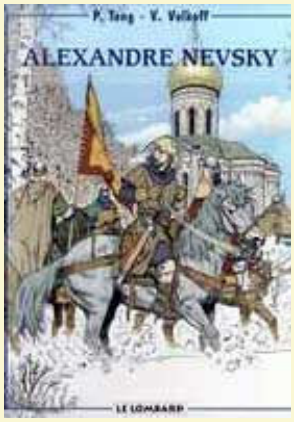
Guillaume le Maréchal



Guillaume le Maréchal fut l'un des plus grands chevaliers du Moyen Âge. Issu d'un modeste lignage, né au milieu du XIIeme siècle, champion de tournois jusqu'à 40 ans, Guillaume à servi fidèlement les Plantagenêts, Il a combattu Phillipe Auguste et remporta contre le futur Louis VIII la bataille de Lincoln en 1217 qui obligea les français à évacuer l'Angleterre. La BD est bien documenté au point de vue historique, costumes, accessoires etc. mais le dessin et les qualités de scénarisation ne sont pas à la hauteur.

par Claude Laurent
[http://pages.infinit.net/celte/]

▶Dragaud, Jean-Marie Rufieux,
1 tome paru

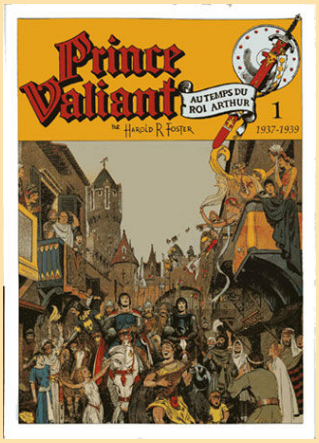


Au début du XIIIe siècle, le royaume de Russie, constitué à l'époque que de quelques petites principautés, est la proie du conquérant mongol Gengis Khan. De plus la Russie est menacée au nord par les Suédois et à l'ouest par les chevaliers Teutoniques. Alexandre jeune roi de Novgorod à la lourde tâche de diriger son peuple dans ces temps difficiles et mouvementés.

par Claude Laurent
[http://pages.infinit.net/celte/]

▶Le Lombard, Paul. Teng et Vladimir Volkoff ,
1 tome parus

Alexandre Nevsky



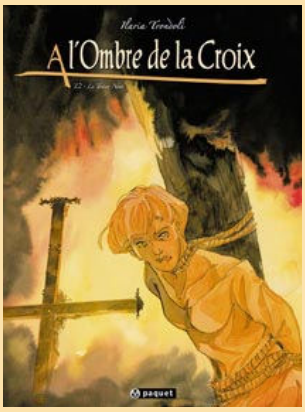
Prince Valiant est une grande saga chevaleresque qui parut pendant plus de trente ans dans les journaux américains (les aventures furent traduite en plusieurs langues). Les dessins sont d'une rare précision et d'un réalisme stupéfiant. Pour ce qui est des décors ils sont grandioses à souhait qu'il s'agisse des tours de Camelot ou de simples paysages enneigés on en reste béat d'admiration. Le scénario est un vrai travail de maître puisque des le début des aventures de Prince Valiant une sorcière lui prédira des événements qui ne se dérouleront que plusieurs années après. De plus Valiant vieillira au cours de ses aventures, il fondera une famille en épousant Aleta, la reine des Iles de Brumes (la Grèce), et en lui faisant des enfants. Prince Valiant est une BD tout simplement magnifique que je vous encourage à découvrir.

par Claude Laurent
[http://pages.infinit.net/celte/]

▶Zenda, Harold Rudolf Foster, 7 tome parus

Prince Valiant

A l'Ombre de la Croix



Assiégés par les Sarrasins dans la forteresse de Saint-Jean d'Acre, les Templiers sentent venir leur fin en Palestine. C'est dans ce contexte désespéré que nos héros, Elisea, Luc et Guillaume, vont retrouver d'anciens ennemis… À la croisée de ces luttes d'influence se cache le légendaire "Trésor Noir", dont le seul nom fait se dresser la toute-puissante inquisition!

A l'ombre de la croix s'inscrit dans la lignée du Troisième Testament, avec ce sombre secret jalousement gardé par l'Eglise. La chute de Saint-Jean d'Acre qui sonne le glas du royaume chrétien d'orient sert ici de toile de fond pour un récit à la lisière de l'histoire. Evènement majeur peu traité dans le neuvième art.

Ilaria Trondoli joue avec de ses pinceaux avec maestria, usant des ombres et de la lumières avec un talent rare. Les planches sont superbes et nous immerge dans cette période violente qui vit s'effondrer l'un des plus puissant ordres militaire et religieux jamais crée. Certaines nous font immanquablement penser aux tours de Bois Maury du talentueux Hermann, dont la jeune et prometteuse auteur italienne admire dailleurs le travail…

Si l'intrigue du premier opus semble quelque peu confuse de par la profusion de personnages et d'intrigues apparemment éclatée, le second tome, très bien documenté, vient, tel une clef de voûte, donner sa cohérence à l'ensemble.

Une superbe série, graphiquement très réussie…A lire et à relire, en attendant avec impatience les prochaines série de cette dessinatrice et scénariste prometteuse au talent sûr et envoûtant…

Le Korrigan [SdI]

►Paquet, Ilaria Trondoli, 2 tomes parus

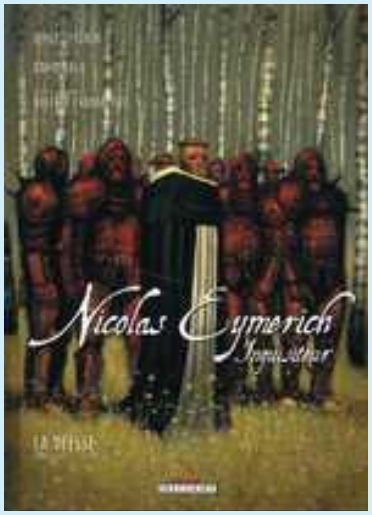
Nicolas Eymerich, la déesse T2

En marge du moyen-âge

Au 14e siècle, un inquisiteur minutieux traque les adeptes d'un culte païen. Un feu d'artifice graphique sur un scénario vacillant, difficile à lire.

►L'histoire
Les corps monstrueux d'enfants à deux têtes sont retrouvés dans la ville de Saragosse, en Espagne. De gigantesques visages de femmes apparaissent de façon inexplicable dans le ciel. Une rumeur court, attribuant ces phénomènes inquiétants à un rite païen, pratiqué par des milliers de femmes de la région. Nicolas Eymerich, en qualité d'inquisiteur général du royaume d'Aragon, mène lui-même l'enquête. Ses informations le mènent à Piedra, au monastère des cisterciens, près du Lac Miroir où doit avoir lieu la prochaine cérémonie des femmes impies. En 2194, près de 1000 ans après ces événements, une partie de l'équipage du Malpertuis participe à une bien étrange expédition au cours d'un voyage psytronique, une technologie permettant de se balader dans le temps. Sur une planète aride et hostile, l'abbé Sweetlady, responsable du voyage, est à la recherche de ceux qui furent nos anciens dieux. Des dieux presque morts, telle Diane chasseresse, seraient maintenus en vie par la seule foi de leurs adeptes…

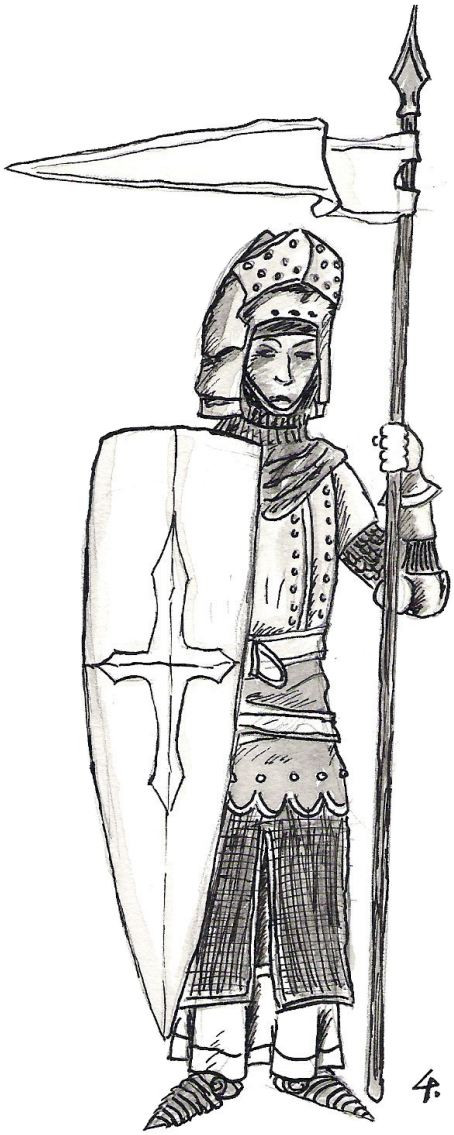
►Ce qu'on en pense sur la planète BD :
Suite et fin de cette série futuro-historique et de l'enquête d'un inquisiteur incroyablement machiavélique. Nicolas Eymerich est décidément un rusé coquin et joue de bien ingénieux tours à ses ennemis pour les confondre ! Mais le bougre sait également utiliser une violence franchement primitive pour parvenir à ses fins, ce qui nous vaut une belle scène de massacre, sanglante comme on les aime... Le personnage fait tout l'intérêt de ce second tome, car l'enquête qu'il mène et ses conclusions sont bien loin de nous satisfaire. Les liens que Jorge Zentner crée, à partir du roman de Valerio Evangelisti, entre l'époque spatiale du Malpertuis et ces temps troubles de l'inquisition, ne sont pas vraiment convaincants. Malgré ses efforts, les deux récits ont du mal à trouver un écho l'un dans l'autre. De même, le thème du dieu ancien vivant grâce à la foi et la force de conviction de ses adeptes parait bien farfelu. Dommage que le résultat n'ait pas d'arguments plus crédibles car l'ambiance de la BD est oppressante à souhait, grâce notamment au dessin torturé de David Sala. Très difficile à digérer, il installe sans peine une atmosphère lourde à respirer, avec un travail sur la couleur qui dépasse souvent les limites du supportable.



Arnaud d'Ussel
[planetbd.com]

►Delcourt, J. Zentner/D. Sala, 2 tomes.

La Chair et le Sang





La Chair et le Sang fut le premier film hollywoodien de Paul Verhoeven, le « *Hollandais Violent* ». Celui-ci n'y alla pas par quatre chemins pour imposer son style sans concessions ; et ce, dès cette première œuvre, américano-espagnole (premier investissement frileux des producteurs américains).
Il est d'ailleurs presque curieux que Verhoeven ait eu le succès qu'on lui connaît (*Robocop*, *Starship Troopers*, …), lorsque l'on sait que le politiquement correct en vogue dans les studios de nos amis-requins n'est guère inscrit dans son répertoire cinématographique. Gageons que le violence crue de ces films sut sans doute assouvir suffisamment les portefeuilles des spectateurs…

Quoi qu'il en soit, le réalisateur eut le courage de s'atteler à un sujet ambitieux : livrer un film moyenâgeux réaliste, ce qui est loin d'être facile et encore moins courant.
Si le film a un peu vieilli, force est de constater que *La Chair et le Sang* est une œuvre puissante et dérangeante. Verhoeven nous y dépeint un monde crépusculaire, glauque et violent. On y suit une bande de mercenaires en pleine vendetta, décidée à se venger d'un employeur/seigneur (vous n'y voyez pas un parallèle intéressant avec le syndicalisme ?) récalcitrant.
Le très charismatique et brillant Rutger Hauer (champion du genre depuis *Lady Hawke* et inoubliable dans *Blade Runner*) incarne Martin, le chef de cette bande de soudards sans foi ni loi, qui se feront pourtant les serviteurs d'un saint, comme pour se donner des raisons d'exister, entre la chair et le sang. Jennifer Jason Leigh *(Backdraft*, *existenZ*, *In the Cut*) y est étonnante en jeune vierge (qui ne le restera pas longtemps) de tête manipulatrice et farouche.

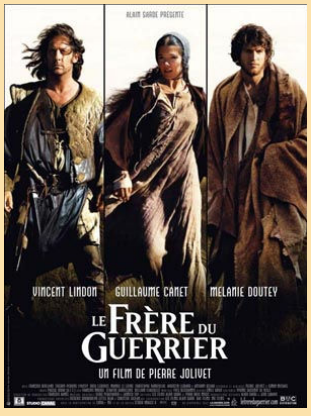
La partition musicale est l'œuvre de Basil Poledouris (avec lequel Paul Verhoeven semble avoir une certaine affinité puisqu'on l'a retrouvé pour *Starship Troopers*), auquel on ne peut rien reprocher, même si le sujet ne se prête guère au grandiose où Poledouris excelle. Sa musique colle tout simplement au réalisme sombre du film du hollandais.

Reste une œuvre ambitieuse, hors norme, qui ne plaira sans doute pas à tous les publics ; mais presque symptomatique de la filmographie de Paul Verhoeven. La violence y est bien plus psychologique que véritablement sanglante ; et c'est là la grande réussite du film, qui parvient à ouvrir une porte à peine déformée sur notre Moyen-Âge : un âge obscur où la chair dût se battre et se complaire dans le sang pour survivre…

Keenethic [SdI]

►Réalisé par Paul Verhoeven, avec Rutger Hauer, Jennifer Jason Leigh, Tom Burlinson
►Film espagnol, américain de 1985
►Genre : Aventure
►Durée : 2h 6min.

Le Frère du Guerrier



C'est un temps rugueux, âpre, charnel. Le XIIIe siècle, en France. Pour vivre, pour survivre, il faut des armes. Lesquelles choisir ? Les armes de la guerre qui donnent le pouvoir de punir, de tuer, ou les armes de la connaissance qui donnent le pouvoir de lire, de guérir ? Pour répondre à cette question, deux frères longtemps séparés vont devoir livrer bataille. A leurs côtés et entre eux aussi, il y a une femme... Thomas, l'aîné, le mercenaire, le corps marqué de cicatrices plus ou moins valeureuses, a quitté la ferme familiale des années auparavant. Lorsqu'il revient, sa mère qui possédait la science des plantes médicinales – les simples –, est morte. Cette science, elle l'a transmise à son cadet, Arnaud. Mais des brigands l'ont tant frappé qu'il a perdu la mémoire. C'est donc sa jeune épouse, Guillemette, la boiteuse indestructible et obstinée, qui va convaincre Thomas d'entreprendre la dangereuse quête du savoir perdu...

Cette épopée médiévale brosse un intéressant portrait d'un petit coin de France au coeur du XIII ième siècle. A cette époque où la violence régnait en maître, les livres étaients rares et réservés à une élite : les hommes d'église qui gardaient jalousement leur sapience enfermé dans les monastères et couvents. Et le savoir et les connaissances se transmettaient de bouches à oreilles. Qu'un maillon de la longue chaîne de savants saute et c'est tout un pan de connaissances qui disparait.

Ce film donnera aux meneurs de nombreuses pistes pour élaborer des scénarios dans des univers où le livre est une denrée rare, dans des jeux historiques mais aussi dans des jeux med-fan tels que Bloodlust par exemple...

par Le Korrigan
[SdI]

►un film de Pierre Jolivet avec Vincent Lindon , Guillaume Canet , Mélanie Doutey , François Berléand.

Lady Hawke

L'Aube et le Crépuscule

Soyons honnêtes, on ne pouvait rêver mieux que le casting dont bénéficia Richard Donner (« *Les Goonies* » !, « *L'Arme fatale* », « *Prisonniers du Temps* » plus récemment) pour réaliser ce film situé quelque part entre le conte de fées et l'historisant. Nominé aux oscars des meilleurs effets spéciaux, meilleur son, meilleurs effets sonores et meilleur montage en 1986, « Ladyhawke » fut tout simplement le meilleur film fantastique (ou plutôt d'heroic-fantasy) cette année là, sauf lacune de ma part. Richard Donner, connu surtout pour ses deux flics blanc-black, semble avoir un goût particulier pour le genre médiéval-fantastique, puisqu'il a depuis renouvelé la tentative avec « *Prisonnier du Temps* », avec il est vrai un peu moins de réussite.

Donc, on retrouve dans « *Ladyhawke* » Rutger Hauer et Michelle Pfeiffer en amants séparés par l'aube et le crépuscule, et dont l'histoire nous est en quelque sorte contée à travers les yeux du jeune Philippe/Matthew Broderick. Etienne de Navarre (Hauer) est majestueux sur son imposant et sombre frison, en chevalier tourmenté. Isabeau (Pfeiffer), quant à elle, est simplement d'une sombre et sublime beauté, comme à son habitude dans ses meilleurs rôles…

Déjà, donc, le film vaut pour la présence de ses interprètes. Mais surtout, c'est l'ambiance claire-obscure qui envoûte le spectateur, qui cherche à comprendre le mystérieux secret de ce couple qui ne se croise jamais et dont Philippe devient le lien par-delà la malédiction de l'évêque. Le ressort dramatique nous offre un exercice de style tout en douceur en tissant une superbe variation romantico-fantastique. Le film fut tourné en Italie, et la beauté du vieux continent y transparaît tout le long, notamment lors de ces séquences nocturnes et forestières…

La musique d'Andrew Powell est…surprenante, puisqu'elle alterne entre des morceaux inquiétants, mystiques…et « électro-rocks » (ou quelque chose comme ça) ! Inégale et parfois décalée, elle apparaît comme un choix artistique contestable et comme l'un des seuls défauts du film. Elle me rappelle d'ailleurs la BO du « *Dune* » de David Lynch, qui, elle, avait le mérite d'être une merveille de musicalité en symbiose avec l'univers d'Herbert, même si la réussite partielle du film la fit vite oublier. Mais donc, les morceaux musicaux de « *Ladyhawke* » oscillent entre le kitsch risible et une sombre justesse, qui retranscrit parfois fort bien la mélancolie qui émane de l'œuvre. Je pense que la partition doit être le reflet d'une courte période où l'on s'essaya dans la musique de film au mélange des genres, avec plus ou moins de bonheur pour nos oreilles contemporaines.



Le film, au charme désormais légèrement suranné, est au final une œuvre poétique et crépusculaire, où le romantisme tient une place prépondérante. Mais « *Ladyhawke* » est aussi le reflet, en même temps que le dernier fleuron, d'une époque qui fût l'age d'or cinématographique de l'Heroic-Fantasy (« *Conan* », « *Excalibur* », « *Legend* »,…) ; que l'on retrouve avec plaisir, et dont on attend la renaissance avec impatience…

Keenethic [SdI]

►Film américain de 1984 réalisé par Richard Donner, avec Matthew Broderick, Rutger Hauer, Michelle Pfeiffer
►Durée : 1h 57min.

Prisonniers du Temps



« Prisonniers du Temps » (adaptation du roman de Michael Crichton à qui l'on doit déjà « Jurassic Park » ou « Le 13ème Guerrier ») est la plus récente incursion (auto-produite) en date du réalisateur Richard Donner dans le genre historico-fantastique, bien qu'il soit plus connu pour « L'Arme Fatale ». Il avait déjà offert il y a près de vingt ans au cinéma un joyau fantastique et romantique avec « Ladyhawke ».

Comme le veut l'époque et les moyens, « Prisonniers du Temps » est plus nerveux et moins romantique que son antique prédécesseur, et se veut également plus historisant.

Cette fois-ci, on use de l'artifice technologique pour propulser des héros très modernes (et avec eux le spectateur profane) au cœur d'un Moyen-Âge finissant (14ème siècle) où la violence fait loi. Le réalisateur a le bon goût de placer son histoire dans le cadre enchanteur de la Dordogne d'alors (bien que le tournage ait eu lieu dans la région de Montréal, et que l'œil français s'en rende compte, tout comme l'oreille…) à l'époque où elle était sans cesse déchirée entre anglais et français ; et où elle constituait finalement notre frontière commune avec les têtes couronnées d'au-delà de la Manche.

Bien sûr, il s'agit là d'un film américain, en ce sens qu'il nourrit ses spectateurs de poncifs historiques simplificateurs et que l'intrigue est servie par des personnages caricaturaux et quelque peu fadasses, comme cet adjoint au cheveux longs et au physique très moderne (Gerard Butler/André Marek), qui a le bon goût d'être un excellent archer (ben oui, ça tombe bien). Mais passons, puisque de toute façon l'objectif de Donner est de faire du film sa vraie vedette…

Attardons nous seulement sur le rythme soutenu du film et sur le mystère qui pousse les étudiants à pister l'origine d'une pièce archéologique bien saugrenue. Lambert Wilson (mais oui, mais oui…) porte notre étendard jusqu'aux studios, et rehausse un peu plus la prestation offerte par les acteurs, à peu près raisonnable si le réalisateur visait la série B (ce qui n'était pas vraiment le cas…). Surtout, j'ai trouvé que la production avait très justement utilisé ses moyens en terme d'effets spéciaux, notamment pour ce qui est de la bataille finale, fort belle. Donner a d'ailleurs fait appel à une compagnie de passionnés d'escrime artistique médiévale pour retranscrire au mieux les batailles : la "Compagnie Médiévale". Les acteurs reçurent d'ailleurs presque tous une formation en vue d'incarner leurs personnages au cœur des conflits. Une forteresse médiévale fut même reconstituée partiellement pour l'occasion par le décorateur Dan Dorrance et ses collaborateurs, afin de conférer encore plus de crédibilité au film. Bien sûr, le tout reste assez naïf, mais n'est-ce pas juste du cinéma ?

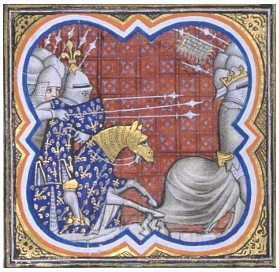
Bref, « Prisonniers du Temps » est un divertissement honnête et même parfois d'une qualité rare pour ce type de productions, qui ont l'audace de s'intéresser à une Histoire européenne qui est aussi la leur mais avec laquelle ils ont bien souvent perdu le contact. Voilà un film qui se veut haletant, assez réaliste et crédible (enfin, pour un film américain d'Histoire où l'on peut se téléporter dans le temps…), et qui devrait satisfaire les amoureux du genre.a

Keenethic [SdI]

►Film fantastique de 2004 réalisé par Richard Donner avec Paul Walker, Gerard Butler
Durée : 1h 55min.

Soirees Enquetes

par Le Korrigan
http://chrysopee.free.fr



La murder party, ou soirée enquête, est un jeu de société né de l'improbable rencontre entre le cluedo et le théâtre. Elles sont à la fois proche et pourtant tellement éloigné du Jeu de rôle.

Proche parce qu'à l'instar du JdR, chaque joueur y incarne un personnage, définit par une histoire qui a forgé un caractère et induit des buts et motivations. A l'instar du JdR, ces personnages vont vivre une intrigue, orchestrée par un organisateur… Là où les Murders diffèrent du JdR, c'est que l'histoire y est souvent minimaliste. L'intrigue naît des interactions entres les joueurs. La situation de départ n'est qu'un prétexte pour réunir en un même lieu un groupe de personnages aux motivations obscures, souvent antagonistes mais parfois complémentaires. Mais surtout, les échanges entre les joueurs ont quelques chose de plus authentique. Les costumes et autres accessoires aident les joueurs à entrer dans leur rôle, accentuant par la même l'aspect théâtral présent de façon plus feutrée dans le jeu de rôle. Il y a certes moins d'action (au sens hollywoodien du terme) dans les Murders que dans un JdR mais on gagne en densité et en richesse dramatique ce que l'on perd en possibilités.

Le rôle de l'organisateur diffère grandement de celui de Meneur de Jeu. Sa fonction est de rythmer la soirée par des événements visant à faire monter la tension jusqu'au dénouement final et de gérer les actions d'investigation des joueurs. Il n'est plus l'interface entre les joueurs et l'univers du jeu, il n'est « que » l'horloger qui veille au bon déroulement de la soirée.

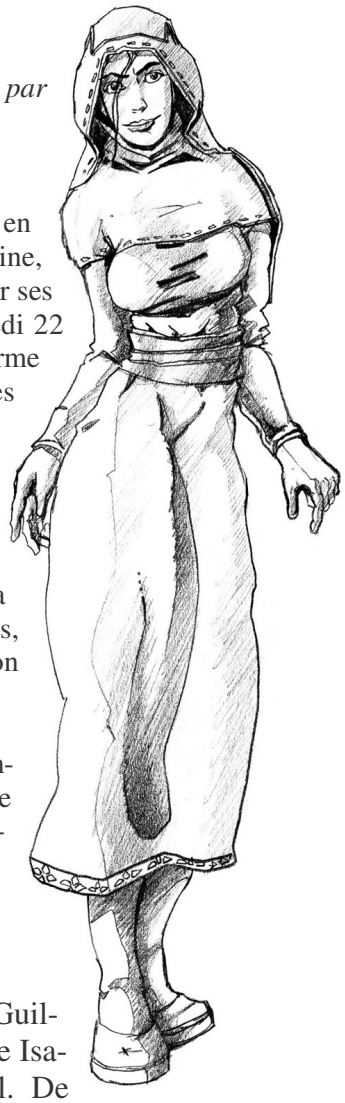
Pour le joueur débutant, point de règles indigestes ou de background alambiqué pour présenter l'univers. Sa fiche de perso suffit à le plonger dans l'intrigue. Les Murders me semblent être une formidable porte d'entrée vers le JdR, un outil initiatique en quelque sorte… Mais, surtout, elles sont un formidable loisir permettant de passer à peu de frais une soirée mémorable entre amis…



En collaboration avec le fanzine Chrysopée, nous vous proposons de remonter le temps, l'espace d'une soirée, et vivre une aventure ludique étrange et passionnante. Quelques costumes et accessoires, un repas d'époque (cf la Cuisine au moyen age), et l'Aventure peut commencer…

■Meurtre au Monastère

▶*Une Soiree enquête clef en main, rédigée par Yasmina Ammara et illustrée par Olivier Audy.*



Chrysopée HS7, 50 pages environ, 6 euros (port compris)

L'histoire se passe au Moyen-Age, au XIIeme siècle, au monastère de Cluny en Bourgogne. Ce monastère a été fondé en 909 par Bernon, un noble devenu moine, et suit la stricte règle bénédictine. Il fut très célèbre durant le Moyen-Age, pour ses richesses immenses, ses vastes abbatiales et ses lieux de pèlerinage. Ce samedi 22 janvier de l'an 1105, au matin , le puissant baron de Molène parcourt son énorme domaine bourguignon, accompagné de son fidèle vassal, lorsqu'il ressent les premières attaques d'une fièvre qui le terrasse. Il décide de s'arrêter au monastère de Cluny afin de demander assistance et soins médicaux (a l'époque, les infirmeries sont gérées par les ordres religieux et ne sont disponibles que pour les plus riches en général). Aussitôt, l'abbé du monastère, flatté par la présence d'un homme aussi éminent, fait venir en toute hâte des environs médecins et herboristes pour tenter de soigner le seigneur malade. Sa femme accoure, ainsi que son fils, afin de le veiller. Grâce a tous ces bons soins, son état semble bientôt s'améliorer, et le baron envisage de retourner dans son château le lendemain, dimanche 28 janvier.

Malheureusement, au matin, on le retrouve assassiné, vraisemblablement empoisonné, et son vassal repose par terre non loin, une dague fichée en pleine poitrine. Un moine est dépêché afin d'aller quérir dans la ville voisine l'enquêteur du Roi... En attendant, vous décidez de vous réunir pour faire la lumière sur le meurtre.

■Je mourrais en mon Royaume



Alors que les plus folles rumeurs courent au sujet du bon roi Guillaume parti aux croisades voila près d'un an, la souveraine Isabelle organise une petite réception au château royal. De nombreux invités sont présents :

▶François de Morteplaine, le conseiller de la souveraine,
▶Guido, le fou,
▶Armand de Boisville, le joyeux Troubadour,
▶Le Haut Inquisiteur Adriano Pilli, légitime envoyé du pape
▶Le preux chevalier de Laspalès, qui va être adoubé ce soir
▶Maria San Giorgio, la mère du roi d'Espagne en mission officielle au château,
▶La princesse Béatrice, la fille d'Isabelle, qui tient dans ses bras Philippe le fils du roi Guillaume, le futur souverain du royaume...
▶Et Philibert de Crésille, un bossu d'un village avoisinant venu demander audience à la reine...

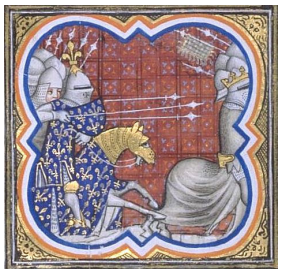
Mener le royaume pendant l'absence de Guillaume n'est pas une mince affaire pour Isabelle : déjouer les complots politiques, traquer les bandits de grand chemin, assurer la sécurité de son peuple, résoudre le mystère de la disparition des troupeaux dans les bourgs avoisinants... Sans compter le drame horrible qui vient de se produire : le chevalier Banard est retrouvé mort, une carreau d'arbalète en plein c?ur! Le chevalier Banard était le chef de la garde royale : est- ce un crime politique ? Crapuleux ? Voire passionnel ??

Tous les invités sont suspects (sauf la souveraine parce que celui qui ose l'accuser se retrouve au cachot .

Ces deux soirées enquête sont disponible en écrivant au coordonnateur de Chrysopée :
Laurent EHRHARDT, 15 rue du vieux marché aux vins, 67000-Strasbourg
+ d'infos sur le site du fanzine : **http://chrysopee.free.fr**

Escrime Ancienne

par Keenethic
http://chrysopee.net



Nous avons eu l'occasion de rencontrer Sylvère Loyan, de l'association « Les Leus d'Argent ». Cette petite compagnie d'amis et de passionnés se propose de nous faire découvrir leur activité : l'escrime artistique, quelque part entre la voie du glaive et celle des planches.

Utopies : Pouvez-vous vous présenter, et nous introduire votre association ?
Sylvère Loyan : Ok. Je suis donc Sylvère Loyan, ingénieur conseil en sécurité incendie dans la vie, et président de l'association des « Leus d'Argent ». Cette association a la vocation de faire de l'escrime artistique -à orientation médiévale- afin de pouvoir en présenter des spectacles. Notre activité principale consiste en un entraînement à l'escrime, mais la notion de spectacle nous amène également à faire du théâtre et à aborder aussi bien la mise en scène que la scénarisation. Sans scénario, le combat n'aurait aucun intérêt.

U : D'où vient le nom « Les Leus d'Argent » ?
S.L : Nous étions deux amis au démarrage de l'histoire de l'association, c'est pourquoi il y a deux loups sur le blason.
« Leus » veut dire « loups ». En héraldique, les loups sont le symbole de la récompense pour un travail acharné. Tout cela est lié à la persévérance dans les combats, pour obtenir quelque chose de beau. L'argent rappelle la loyauté. Notre blason représente un peu la philosophie de l'association…

U : Qu'est-ce que l'escrime artistique ?
S.L : C'est l'intersection de trois paramètres : un bon scénario, un bon jeu d'acteurs et de « cascadeurs », et de beaux combats bien réglés. Si on a ces trois aspects, on présentera un beau spectacle. Avec ça, on aura deux choix : soit faire du cinéma si l'on a beaucoup de chance ; soit faire du théâtre, ce qui s'organise bien plus facilement. Mais à contrario du cinéma, en théâtre, on doit être bon du début à la fin, en une seule prise. C'est donc bien plus difficile.
Les chorégraphies des combats sont répétées et répétées, jusqu'à pouvoir les exécuter en vitesse réelle sans risque. Nous ne pratiquons pas l'improvisation dans nos prestations, elle impliquerait trop de risques en termes de sécurité. De plus, l'improvisation engendre nécessairement des hésitations, qui diminuent la qualité de la prestation.

U : D'accord. Quelles sont les différences principales entre escrime sportive (de compétition) et escrime artistique ?
S.L : En fait, il y a deux pôles : l'escrime sportive d'une part, qui est ce que l'on peut voir dans les championnats retransmis, comme les Jeux Olympiques. C'est, en somme, l'aboutissement de l'art de tuer, même si aujourd'hui on ne blesse plus l'adversaire. Mais la recherche est avant tout celle de l'efficacité et du moindre mal pour soi, donc de la victoire.

« L'escrime artistique et de spectacle », quant à elle, regroupe toutes les escrimes antérieures au 20ème siècle, le but étant de faire du spectacle. On y retrouve l'escrime antique, l'escrime médiévale, et bien sûr le combat à la rapière (renaissance et au-delà). L'escrime artistique à une dimension esthétique qui n'existe pas dans l'escrime sportive de compétition.
Pour autant, il existe aussi dans l'escrime artistique des variantes privilégiant « la touche », mais elles sont marginales. C'est ce qu'on appelle le « *Freefight* » ou « Combat libre », où les adversaires tentent de se toucher en évitant les coups de l'autre, et où l'on effectue un décompte des points à la fin de la rencontre pour voir qui est le gagnant, un peu à la manière de l'escrime de compétition. Bien sûr, les pratiquants sont protégés (en armure) et doivent tout de même retenir leurs frappes. De ce fait, le combat perd un peu en crédibilité puisque les coups ne sont pas vraiment portés.

U : Comment en vient-on à faire de l'escrime artistique ?
S.L : Je pense qu'il s'agit d'opportunités. Je crois que nous avons tous déjà eu envie au moins une fois d'avoir une épée à la main pour s'amuser à combattre. Pour ma part, j'ai toujours eu ça en tête, mais je ne pensais même pas que l'activité puisse exister. Un jour mon oncle m'a dit que c'était le cas, et qu'il en faisait. Et puis voilà, je suis tombé dedans comme Obélix dans la potion magique (rires).

U : Et y a t-il un profil type de l'adhérent ?
S.L : Non, il n'y a pas de profil type. Je crois qu'il faut simplement être motivé, et avoir une bonne condition physique ; car l'escrime artistique est aussi très sportive, au même titre que l'escrime de compétition. C'est particulièrement vrai en médiéval ou les armes et l'équipement pèsent un certains poids ! Au bout de trois minutes de combat, on n'en peut plus. Du coup, les femmes préfèreront par exemple prendre l'épée à deux mains, parce qu'elle sera plus facile à porter. Les techniques de bâton sont aussi très efficaces, notamment lorsque que deux « mégères » les utilisent avec des balais… On obtient un résultat désopilant !! (Rires)
Sinon, au sein de l'association, une majorité des membres est largement sensibilisée à la culture de l'imaginaire, et bien entendu à l'Histoire.

U : Quel est l'héritage réel de l'escrime historique dans l'escrime artistique?
S.L : Les techniques de base sont connues et sont les mêmes aujourd'hui. Les plus vieux manuels existants sont le I.33 de la fin du 13ème siècle et le TALHOFER, plus tardif (15ème siècle). En escrime médiévale à proprement parler, nous n'avons rien. Il a donc fallu retrouver les techniques de base, à partir des descriptions que l'on en avait, et qui nous permettent de recomposer ce que ça pouvait être.
Mais l'escrime artistique est un peu antinomique de l'escrime historique ; puisque que lorsque l'on est soldat ou chevalier au 13ème siècle, on se fiche du spectateur. L'objectif est de sor-



tir vivant et de tuer l'adversaire. On recherche donc l'efficacité du coup, et surtout pas à ce que le combat dure. C'est exactement le contraire en escrime de spectacle : on veut faire durer le plaisir du spectateur.
Si l'on veut vraiment faire de l'escrime historique sans ennuyer le public, on fera de la démonstration, par exemple en jouant le chevalier qui explique à son écuyer comment tuer l'adversaire. Mais cela reste très limité au niveau scénaristique.
En escrime artistique, on utilisera surtout les enseignements de l'escrime historique pour finir un combat, ou désarmer quelqu'un. Il faut savoir fusionner la composante historique avec la composante spectaculaire. L'important est que le combat soit dynamique et crédible.

U : Quel est l'équipement de l'escrimeur artistique?
S.L : Tout dépend de l'époque jouée. Nous, nous nous situons approximativement au 13ème siècle ; déjà parce que c'est moins onéreux en termes d'équipement (costumes et armes). Par exemple, une cotte de mailles est longue à faire, mais réalisable par un amateur, à moindre frais. Si l'on passe au 14ème-15ème siècle, les armures commencent à apparaître, et ce n'est plus le même investissement…
Les gants sont impératifs, surtout parce que la garde de l'épée finit par abîmer les doigts. Les coups sur les doigts sont rares, et rarement assez forts pour faire mal. A part cela, pour l'entraînement, un jogging et des baskets suffisent. Evidemment, un spectacle nécessite des costumes, et c'est pourquoi la confection fait aussi partie de nos activités.
Quant aux épées, il existe des forgerons spécialisés. On trouve une boutique à Paris qui en importe (NDLR : *Rêves d'acier*), mais elles sont en général fabriquées par des artisans des pays de l'est (NDLR : *Jiří Kronďák : Fabri Armorum*). Ce sont donc des épées de reconstitution, mais non affûtées.

U : Y a-t-il des championnats ? Une fédération ?
S.L : Oui. Il y a une fédération. « L'Académie d'Arme de France » (association Loi 1901 dont les origines remontent à 1567) est liée à la Fédération Française d'Escrime et regroupe les maîtres d'armes enseignants l'escrime artistique. L'Académie organise les championnats de France, tous les deux ans. Il y a aussi des Championnats du Monde, tous les quatre ans, mais la France tient encore le haut de l'affiche dans le domaine. Peu d'autres pays présentent autant de spectacles que le nôtre. Ces championnats sont accessibles aux amateurs, et c'est un fait réellement important. Si les maîtres d'armes peuvent être meilleurs d'un point de vue technique, la dimension scénaristique et théâtrale joue également, et tout est donc possible.

U : Dans quel cadre ou à quelle occasion peut-on assister à des combats d'escrime médiévale ?
S.L : En général, depuis le printemps jusqu'à l'automne, on peut assister à de nombreuses foires médiévales. Provins est l'une des plus connues, mais il y en a beaucoup d'autres, un peu partout. Il suffit de se renseigner, y compris sur le net.
Il y a aussi des spectacles permanents ou réguliers, dans des châteaux ou des fermes médiévales reconstituées, et bien sûr dans les parcs à thème ou les villes dites « médiévales ». Enfin, on peut en voir en des occasions ponctuelles « sur commande ». Il nous est arrivé de faire une animation pour le mariage d'un ami.
Et puis, bien sûr, on peut en voir au cinéma. Nous avons d'ailleurs déjà failli réaliser une scène pour un film à petit budget. Malheureusement, cela ne s'est pas fait. Il nous en est resté une excellente expérience d'entraînement.

U : Alors, justement, est-ce que vous avez en tête quelques films qui mettent en scène correctement de l'escrime médiévale ?
S.L : Il n'y en a pas beaucoup en escrime médiévale. « Braveheart », bien sûr, pour le réalisme. « Rob Roy » est intéressant, mais s'intéresse déjà à une période plus tardive. « Gladiator », à la limite, mais seulement pour le duel final. Ce n'est pas réellement de l'escrime médiévale mais il y a peu de différences.
En général, les combats sont de toute façon filmés de près. Les acteurs n'étant pas forcément de bons bretteurs, la réalisation compense par des effets de caméra dynamiques et nerveux. Un combat est rarement filmé dans son intégralité.

U : Quelle est la formation nécessaire pour enseigner l'escrime artistique ?
S.L : Ca dépend de ce que l'on entend par là. Pour enseigner à proprement parler, il faut être affilié à la Fédération Française d'Escrime et avoir obtenu le titre de Maître d'Armes en qualité d'escrimeur sportif (fleuret, sabre, épée). On fait ensuite une spécialisation selon l'époque concernée. En France, à ma connaissance, il doit y avoir une douzaine de maître

d'armes spécialisés en escrime artistique. Et la plupart enseigne la rapière, puisque c'est beaucoup plus naturel pour quelqu'un venant de l'escrime sportive.
L'autre solution, celle que nous avons choisi pour l'association, est celle de l' « enseignement » amateur. Ce n'est pas un véritable enseignement au sens où l'entend la Fédération. J'ai personnellement (mais je ne suis pas le seul dans l'association, bien que je sois le responsable de l'enseignement) acquis des bases en suivant les cours d'un maître d'armes pendant plusieurs années, notamment en vue de réaliser ce projet. Nous avons ensuite mis en place une technique, qui rejoint celle du maître d'armes. Il suffit enfin de prendre une assurance qui couvre l'activité.
Cela dit, nous ne pouvons pas participer aux championnats, puisque nous ne sommes pas affiliés à la Fédération Française d'Escrime. Pour cela, il faudrait être affilié à un club comptant un maître d'armes officiel, seul habilité à nous présenter en championnat.
Je trouve d'ailleurs que c'est assez dommage, parce que comme nous le disions, il y a une différence fondamentale entre escrime sportive - d'où proviennent les maîtres d'armes- et escrime artistique. Les escrimeurs sportifs ont acquis des réflexes et des habitudes, notamment celle de toucher, et il leur faut donc désapprendre une partie de leur enseignement. Par exemple, se mettre en garde de profil est complètement proscrit en escrime artistique, parce que cette dernière nécessite des postures spectaculaires et agréables à regarder.
Personnellement, j'aurais apprécié pouvoir suivre une formation spécifiquement artistique de maître d'armes, sans avoir à passer par la compétition sportive, qui a une toute autre philosophie et qui est bien loin de la composante « spectacle », avec tout ce que cela implique.

U : L'escrime médiévale est-elle dangereuse pour ses pratiquants ?
S.L : Oui et non. Si c'est mal fait, si la sécurité n'est pas la priorité, cela peut être dangereux. C'est pourquoi nous bannissons complètement le combat libre dans notre association, sauf dans le cas d'exercices particuliers. En effet, le problème principal auquel nous avons à faire face dans nos chorégraphies est le fait que l'on sait toujours où va frapper le partenaire. Il nous arrive donc d'anticiper trop les coups, ce qui rend la prestation moins réaliste et impressionnante. C'est pourquoi à l'entraînement, parfois, si l'on est sûr de ses bases, nous pouvons faire des séances de combat libre de façon à améliorer la spontanéité des gestes, tout en maîtrisant bien sûr toujours ses coups.
Sinon, la seule chose qui puisse parfois arriver est un coup sur les doigts, sur une mauvaise parade : une attaque trop basse, une parade trop haute. C'est une erreur des deux partenaires. Mais nos coups étant toujours maîtrisés, nous





n'avons jamais eu aucune blessure à déplorer. Evidemment, certaines associations pratiquent parfois le combat réel. Par exemple, pour la reconstitution de la bataille d'Azincourt, les figurants se battent réellement et il y a systématiquement des blessés ; toujours légers, heureusement.

U : Qu'avez-vous compris de la difficulté réelle de se battre au Moyen-Âge ?

S.L : Alors, à mon avis, ça ne durait pas longtemps. Il suffisait de tomber sur quelqu'un de plus fort que soi, et ce devait être réglé assez vite. Au vu du poids des armes et des armures, au bout de quelques minutes, les adversaires devaient être épuisés. A deux ou trois contre un, un homme est vite mis à terre ; et on lui enfonce sa pointe dans la vue (d'où l'expression : « en mettre plein la vue »), c'est-à-dire dans la fente du heaume, pour l'achever.

Bien sûr, les hommes de l'époque étaient plus robustes et aguerris que nous, mais je pense que dans une grande bataille, l'issue devait être claire assez rapidement (stratégie et renforts mis à part).

U : Que voudriez-vous rajouter à ce que vous venez de nous dire ?

S.L : Et bien, je pense que le problème principal de l'escrime artistique est la médiatisation. Par exemple, pour les championnats de France, pas une chaîne de télévision nationale n'était présente pour couvrir l'évènement. Il suffirait simplement de retransmettre une heure des meilleurs moments et des plus belles prestations, et le public pourrait savoir ce qu'il est possible de faire dans une association, aussi modeste soit-elle ; et dans une discipline qui pourrait plaire à beaucoup d'amateurs passionnés par l'Histoire, l'imaginaire ou même simplement les expériences nouvelles. C'est une discipline qui réconcilie l'Histoire, l'imagination, le sport et le théâtre.

U : Merci beaucoup.

S.L : De rien. Si vous me demandez de parler de ma passion, c'est plutôt moi qui peut vous remercier.

■**Adresses :**

▶http://sylvere.loyan.free.fr/
▶http://www.escrime-artistique.com/aaf/
▶http://www.revesdacier.com/
▶http://www.fabri-armorum.cz/



Sommaire

Chroniques Medievales

- Mille ans d'histoire 6
- La France Médiévale 12
- La Science dans l' Occident Médiéval 20
- La Cuisine Médiévale 24
- Le Mariage Médiéval 30

Dans l'Ombre de la Croix

- Le Baptême de Clovis 32
- Le Développement monastique 34
- Les Ordres Mendiants 36
- BD la Prophétie 37
- Les croisades 41
- L'Etrange croisade de Frederic II 46
- Les Templiers 50
- Secretum Templi 54
- Paroles de Joueurs: Miles Christi 57
- Dossier les Cathares 62
  - La Doctrine 62
  - La croisade 66
  - Le Mythe 72
  - La Citadelle de Montsegur 74
  - Entretien avec Mathieu Gabella 75
  - Entretien avec Philippe Jabinet 82
- lLa Très Sainte Inquisition 90
- Chroniques BD et Cinéma 95

La Geste Arthurienne

- Le Roi Arthur 100
- Merlin 104
- Guenièvre 106
- Uther Pendragon 109
- Les Figures 110
- Le Graal 113
- Chroniques 115

Traverses

- Cinéma et Moyen-Age 124
- Fin limiers médiévaux 128
- Jeu de société 131
- Moyen Age et JdR 149
- Entretien avec Jean-Luc Bizien 152
- Hurlement : Paroles de Joueurs 156
- Chroniques Livre 158
- Soirées Enquêtes Médiévales 169
- Escrime Ancienne 171