

Classe de Seconde



Expérimentation ludo pédagogique autour de la question des arts de la guerre Occidentaux et Orientaux au Proche Orient (XIIème siècle).

Le cadre du programme d'Histoire Seconde Générale



Chapitre 2. La Méditerranée médiévale : espace d'échanges et de conflits à la croisée de trois civilisations

Objectifs du chapitre

Ce chapitre vise à montrer comment **des civilisations** entrent en contact, nouent des relations et **connaissent des conflits** dans un espace marqué par les monothéismes juif, chrétien et musulman.

On peut mettre en avant :

- l'émergence de grands ensembles de civilisation ;
- **les contacts et les heurts entre Chrétienté et Islam** ;
- l'hétérogénéité religieuse et politique entre Rome et Byzance et au sein du monde musulman ;
- la persistance de la circulation de biens, d'hommes et d'idées dans cet espace méditerranéen relié à l'Europe du Nord, à l'Asie et l'Afrique.

Points de passage et d'ouverture

- Bernard de Clairvaux et la deuxième croisade.
- Venise, grande puissance maritime et commerciale

OBJECTIFS

- **Expérimenter** via un jeu de simulation la confrontation de deux types d'arts guerriers au XIIème siècle
- **Exercer** ses capacités d'analyse et de narration
- **Construire** un modèle d'interprétation de deux pratiques du combat.
- **Remarque** : il ne s'agit pas de confronter des « techniques musulmanes » à des « techniques chrétiennes » puisque justement il s'agit de pratiques techniques militaires sans lien avec la religion.

SUPPORT

- Un jeu de simulation
(Wargame) :
Ager Sanguinis
(Editions Historic'one)

Ager Sanguinis



Les Normands d'Antioche et
les Arméniens contre les Turcs
Seldjoukides en Syrie du Nord
au XII^e siècle.

Jeu de simulation pour 2 joueurs et plus,
à partir de 14 ans

HISTORICONE
Editions

Normans of Antioch
and Armenians against
Seljuk Turks during the 12th
Century in Northern Syria.

Simulation Game for 2 players and more,
age 14 and above

Qu'est-ce qu'un *wargame* ?



- Un wargame est un « jeu de guerre » .
- Il a pour but de simuler des conflits armés à toutes les échelles.
- Il est utilisé pour le loisir mais aussi par les militaires.
- Dans un wargame, les unités militaires sont représentées par des pions en carton ou des figurines qui peuvent représenter des armées, des régiments voire des combattants individuels (un pion = un homme)



Ager Sanguinis

- *Ager Sanguinis* simule les combats dans le Proche Orient du XIIème siècle dans le cadre des Croisades.
- La séance a pour objectif de montrer que les styles de combat des Orientaux et des Occidentaux sont différents.

Les combattants

- Les combattants sont imprimés sur des pions en carton.
- Ils ont tous un nom.
- Sur les pions se trouvent trois chiffres :
 - Le **chiffre noir** est le score d'attaque
 - Le **chiffre rouge** est le score de défense
 - Le **chiffre bleu** est le score de déplacement



Armures et Arcs

- Certains combattants utilisent des arcs : ils peuvent tirer des flèches n'importe où sur la carte.
- Certains combattants portent des cottes de maille et autres armures : ils ont un cercle autour de leur score de défense.



État de santé, cavaliers et piétons

Chaque personnage a deux pions, ou quatre dans le cas des cavaliers.

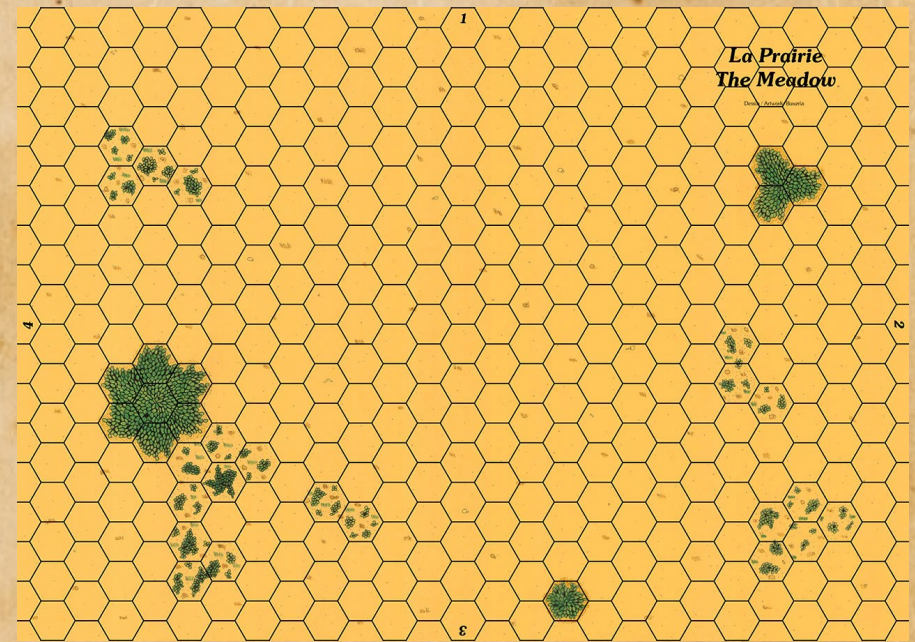
Le pion avec le chiffre le plus bas est utilisé lorsque le personnage est blessé.

Avec les cavaliers, vous utilisez les plus gros pions lorsqu'ils montent leurs chevaux, ou les plus petits pions lorsqu'ils descendent de cheval. Si vous retournez le pion non blessé d'un cavalier, vous trouvez un cheval sans cavalier.



Le terrain de jeu

- Les cartes montrent de petits champs à six côtés appelés hexagones (hex est le grec ancien pour six).
- Les pions des personnages tiennent sur ces cases, ou sur deux cases, dans le cas des cavaliers. Un hexagone est assez grand pour qu'un combattant puisse brandir une épée ou tirer à l'arc. Un seul personnage peut occuper un hexagone.



Tour de jeu : étape 1

Les tirs des Orientaux

- Tous les archers peuvent tirer.
- Pour chaque tireur, choisissez un personnage cible. Vous ne pouvez pas tirer sur des cibles situées derrière d'autres personnages (amis ou ennemis), ou derrière des arbres et les broussailles. Vous pouvez tirer dans les arbres ou les broussailles.
- Pour toucher, vous lancez 1 dé à 10 faces. La face « 0 » sur le dé signifie « 10 »
- Si la cible porte une cote de mailles (reconnaissable à un cercle rouge autour de son score de défense), elle est blessée sur un résultat de 1 à 3.
- Si la cible ne porte pas de cote de mailles, elle est tuée avec un résultat de 1 ou blessée de 2 à 4. (voir ci-dessous : effets)

Tour de jeu : étape 2

Les mouvements des Orientaux

Tous les personnages peuvent se déplacer. Ils peuvent traverser des cases occupées par des personnages amis, mais pas par des personnages ennemis. Se déplacer dans ou à travers un hexagone vide coûte 1 point de mouvement par case : ils peuvent se déplacer d'autant d'hexagones que le nombre bleu sur leurs pions l'indique. Le déplacement à travers un terrain difficile (arbres, broussailles,) coûte 2 points de mouvement par case.

Les personnages à cheval ne peuvent pas entrer dans les hexagones d'arbres.

Au lieu de se déplacer, un cavalier peut mettre pied à terre. Placez le pion démonté à côté du cavalier et retournez le pion du cavalier vers le cheval non monté.

Pour 2 points de mouvement, le cavalier peut remonter à cheval. Retirez le pion du cavalier démonté et retournez le cheval non monté du côté du cavalier. Les cavaliers peuvent monter n'importe quel cheval non monté. Faites attention de bien retourner le cheval non monté au bon cavalier et d'échanger les chevaux sans cavalier au préalable. Si un cavalier blessé descend de cheval, assurez-vous d'utiliser le pion démonté et blessé. Les chevaux sans cavalier ne bougent pas et n'attaquent pas, mais peuvent être attaqués

Étape 3 : Attaque des Orientaux



Tous les personnages qui n'ont pas tiré durant ce tour peuvent attaquer un personnage ennemi à côté d'eux. Les archers peuvent attaquer s'ils n'ont pas tiré ce Tour-ci.

- Comparez votre force d'attaque (**chiffre noir**) au score de défense (**chiffre rouge**) de l'ennemi. Plusieurs attaquants additionnent leurs forces d'attaque. Puis lancez 1 dé à 10 faces.
 - > Si la force d'attaque est supérieure au score de défense, la cible est blessée sur un résultat de 1 ou 2.
 - > Si la force d'attaque est supérieure d'au moins 10 au score de défense, la cible est tuée sur un résultat de 1, elle est blessée sur un résultat de 2 à 5.
 - > En cas d'égalité, la cible est blessée sur un jet de dé de 1 à 4.
- Effets :
 - > Si la cible est blessée, échangez immédiatement le pion non blessé avec le pion blessé (même nom, avec des valeurs inférieures). Un personnage blessé est tué s'il est à nouveau blessé.
 - > Les personnages tués sont retirés du plateau de jeu. Un cheval 1 blessé est également retiré de la carte

Jouer une partie : étape 4

Les mouvements des Occidentaux

Tous les personnages peuvent se déplacer. Ils peuvent traverser des cases occupées par des personnages amis, mais pas par des personnages ennemis. Se déplacer dans ou à travers un hexagone vide coûte 1 point de mouvement par case : ils peuvent se déplacer d'autant d'hexagones que le nombre bleu sur leurs pions l'indique. Le déplacement à travers un terrain difficile (arbres, broussailles,) coûte 2 points de mouvement par case.

Les personnages à cheval ne peuvent pas entrer dans les hexagones d'arbres.

Au lieu de se déplacer, un cavalier peut mettre pied à terre. Placez le pion démonté à côté du cavalier et retournez le pion du cavalier vers le cheval non monté.

Pour 2 points de mouvement, le cavalier peut remonter à cheval. Retirez le pion du cavalier démonté et retournez le cheval non monté du côté du cavalier. Les cavaliers peuvent monter n'importe quel cheval non monté. Faites attention de bien retourner le cheval non monté au bon cavalier et d'échanger les chevaux sans cavalier au préalable. Si un cavalier blessé descend de cheval, assurez-vous d'utiliser le pion démonté et blessé. Les chevaux sans cavalier ne bougent pas et n'attaquent pas, mais peuvent être attaqués

Étape 5: Attaque des Occidentaux



Tous les personnages qui n'ont pas tiré durant ce tour peuvent attaquer un personnage ennemi à côté d'eux. Les archers peuvent attaquer s'ils n'ont pas tiré ce Tour-ci.

- Comparez votre force d'attaque (**chiffre noir**) au score de défense (**chiffre rouge**) de l'ennemi. Plusieurs attaquants additionnent leurs forces d'attaque. Puis lancez 1 dé à 10 faces.
 - > Si la force d'attaque est supérieure au score de défense, la cible est blessée sur un résultat de 1 ou 2.
 - > Si la force d'attaque est supérieure d'au moins 10 au score de défense, la cible est tuée sur un résultat de 1, elle est blessée sur un résultat de 2 à 5.
 - > En cas d'égalité, la cible est blessée sur un jet de dé de 1 à 4.
- Effets :
 - > Si la cible est blessée, échangez immédiatement le pion non blessé avec le pion blessé (même nom, avec des valeurs inférieures). Un personnage blessé est tué s'il est à nouveau blessé.
 - > Les personnages tués sont retirés du plateau de jeu. Un cheval 1 blessé est également retiré de la carte

Fin de la partie

- La partie se termine quand il reste moins de deux personnages valides (ni blessés ni morts) à l'un des deux camps. L'autre camp gagne alors la partie.



Rôle des participants

- Chaque personnage est contrôlé par un participant. Chaque participant décide, avec **ceux qui contrôlent les personnages** de son camp (Orientaux ou Occidentaux) des actions de son personnage.
- Avant de commencer la partie, vous devez décrire par écrit le personnage qui vous a été confié.
- A l'issue de l'affrontement chaque participant doit relater par écrit la façon dont il a vécu la confrontation entre les Occidentaux et les Orientaux et expliquer les particularités des façons de combattre des deux camps.