

Glossaire militaire en Ebène

Aide de jeu sur l'architecture médiévale

Château-fort : Il s'agit d'un subtil mélange entre un habitat, une fortification et une représentation du pouvoir de ses propriétaires. C'est le lieu de vie de la haute noblesse impériale.

Citadelle : Place-forte d'une ville enceinte, il s'agit généralement du lieu de vie de son seigneur.

Commanderie : Garnison et fortification abritant des templiers. La principale différence repose en son équipement interne avec une organisation plus culturelle qu'une forteresse traditionnelle.

Maison-forte : Habitat de la petite noblesse de l'Empire, ses dimensions et son équipement défensif sont bien moins importants que les châteaux.

Forteresse : Place forte uniquement à fonction militaire servant de garnison à des troupes en faction. Il s'agit des véritables points d'accroche de l'Empire sur le territoire.

Commandement : Principe d'échelonnement de la défense avec des éléments plus haut que d'autres à mesure que l'on s'enfonce dans la fortification, permettant de continuer à les défendre si ces derniers tombent.

Flanquement : Principe qui permet d'avoir des lignes de tir parallèles au rempart permettant de le protéger des assaillants à sa base.

Archère : Ouverture de tir verticale et étroite perçant un mur, d'une tour ou d'une courtine, permettant de dédoubler les niveaux de défense.

Barbacane : Défense avancée d'une porte servant à créer des espaces tampons permettant de contrôler les entrants ou d'organiser une contre-attaque sans pour autant ouvrir la porte principale de la place forte.

Braie : Mur d'enceinte encerclant le rempart principal de la fortification créant une seconde ligne défensive, l'espace entre ces deux éléments peut être fossoyé ou laissé plat.

Châtelet d'entrée : Défense lourde d'une porte qui est alors comprise entre deux tours de flanquement la protégeant et d'une salle de garde la dominant permettant de stocker la herse quand elle est relevée.

Chemin de ronde : Partie où les gardes font le tour de l'enceinte de la fortification. Il peut être protégé à l'aide de hourd ou d'un crénelage.

Chemise : Mur haut protégeant une structure à l'arrière de ce dernier.

Crénelage : Type de couronnement d'un mur d'enceinte permettant au défenseur de se protéger des flèches adverses. La partie en creux s'appelle le créneau et celle en ressaut le merlon.

Courtine : Segment d'une enceinte comprise entre deux tours.

Fossé : Creusement généralement en U à l'avant d'un rempart. S'il est en eau il s'agit d'une douve.

Herse : Grille en bois, métal ou alliance des deux permettant de verrouiller l'accès aux vantaux de la porte. Elle coulisse dans des rainures aménagées de part et d'autre du passage et elle est animée à l'aide d'un treuil la dominant.

Hourd : Galerie en bois en encorbellement couronnant une structure permettant une défense active verticale protégeant la base des murs.

Lice : Ensemble compris entre un rempart et une braie ou un fossé.

Mâchicoulis : Encorbellement au sommet des murailles percé d'ouvertures permettant de laisser tomber des projectiles sur l'ennemi.

Ouvert à gorge : Principe de laisser l'arrière d'une structure pour continuer de la défendre quand elle est prise par les assiégeants.

Rempart : Mur d'enceinte d'une fortification.

Tour de flanquement : Structure bâtie ayant une avancée sur le rempart permettant de la protéger à l'aide de tirs qui lui sont parallèles.

Tour-maîtresse : Tour commandant l'intégralité de la fortification, il s'agit également d'un point de vue important mais également un symbole ostentatoire fort.

Tour-porte : Tour percée d'une porte à sa base permettant un accès au cœur de la fortification. Il s'agit d'un élément symbolique fort rappelant la tour-maîtresse des châteaux. Elle se retrouve majoritairement dans les maisons-fortes ou les petites villes.