

## Le château fort est en danger

Les attaquants encerclent le château pour empêcher ses occupants d'aller chercher de l'eau et de la nourriture. Mais certains seigneurs résistent à des sièges de plusieurs mois grâce aux provisions, au puits du château et à la protection des murailles.

Les archers, placés derrière les créneaux et les **meurtrières**, répondent aux attaques. D'autres soldats lancent des pierres, du sable ou de l'eau bouillante depuis les **mâchicoulis**.

Si la 1<sup>re</sup> muraille tombe aux mains des ennemis, les habitants du château se réfugient dans une 2<sup>e</sup> enceinte autour du donjon.

Les **assaillants** utilisent des **catapultes** géantes capables de lancer des rochers de 100 kilos à 200 mètres.

Pour franchir les remparts, les soldats utilisent d'immenses échelles ou des **beffrois**.

Les attaquants peuvent aussi tenter d'enfoncer la porte principale avec un **bélier**.

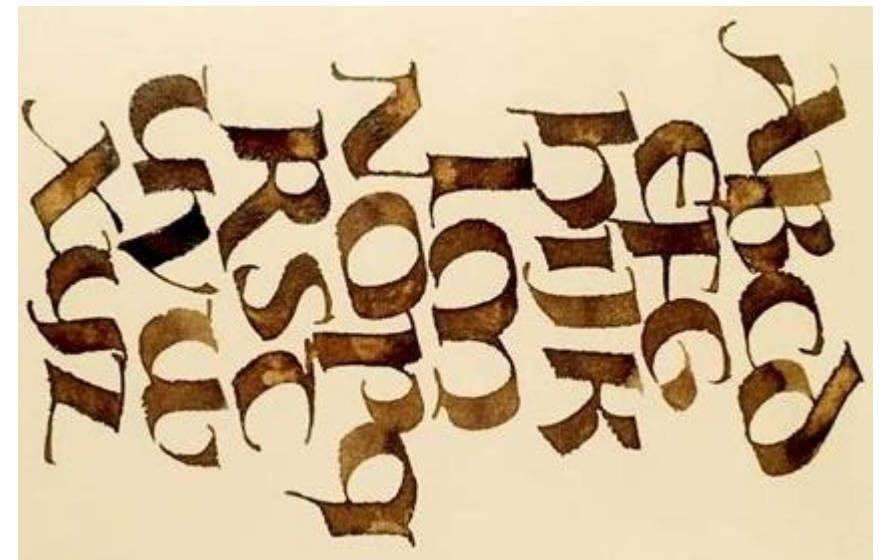
En cas d'attaque surprise, les guetteurs installés sur les remparts lèvent immédiatement le pont-levis et descendent la herse.

Certains attaquants creusent un tunnel pour faire tomber les murailles ou pour passer en dessous.

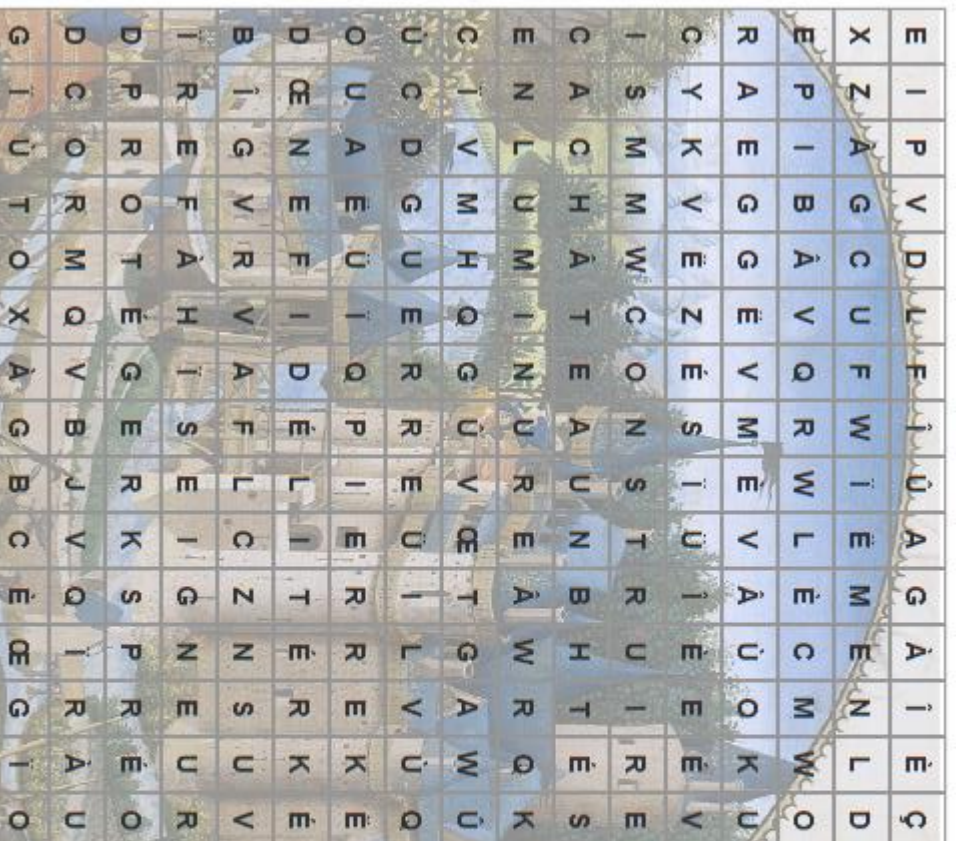
SW Infographic

À RETENIR

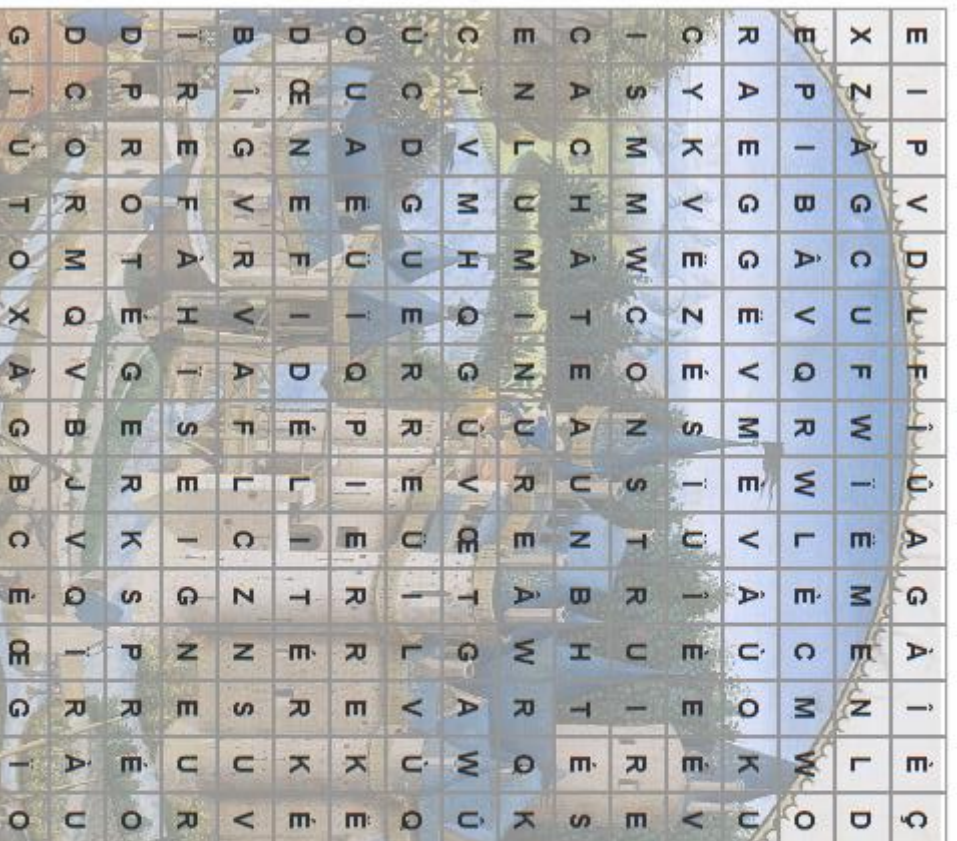
Jusqu'à l'apparition des canons au XV<sup>e</sup> (15<sup>e</sup>) siècle, les **arbalètes** sont très appréciées pour la précision et la violence de leur tir. Mais celui-ci manque de rapidité.







1. SURVEILLER
2. PIERRE
3. ENLUMINURE
4. PROTÉGER
5. BÂTIR
6. CONSTRUIRE
7. FIDÉLITÉ
8. PAYSAN
9. SEIGNEUR
10. GUERRE
11. CHÂTEAU
12. TRAVERSER
13. EXERCICE
14. FORTERESSE
15. DANGER
16. DOUVES



1. SURVEILLER
2. PIERRE
3. ENLUMINURE
4. PROTÉGER
5. BÂTIR
6. CONSTRUIRE
7. FIDÉLITÉ
8. PAYSAN
9. SEIGNEUR
10. GUERRE
11. CHÂTEAU
12. TRAVERSER
13. EXERCICE
14. FORTERESSE
15. DANGER
16. DOUVES

