

# Un Jeu parmi les Ombres

## De la Guerre



Les Ombres du Trône

Pendant des millénaires la guerre a ravagé Westeros. Les peuples et leurs rois, les seigneurs et leurs vassaux se sont affrontés par orgueil ou par ambition, pour leur honneur ou pour leurs dieux. La vision de la guerre et des conflits a évolué entre l'âge des héros et nos jours, principalement sous l'influence de la foi des Sept et la domination des rois targaryens.

La guerre relève d'un mélange de droit, de coutumes, de morale, de religion et surtout de faits. La guerre sous sa forme la plus pure, la bataille rangée, est une ordalie, un jugement par les armes sous le regard des dieux. Elle est soumise à des principes, des règles, tant énoncées que tacites. Ces derniers forment ce que l'on appelle la **guerre juste**. Si la politique, les intérêts des puissants et l'ambition des belligérants restent les principaux moteurs de la guerre, l'idéal reste important ; tout seigneur sait à quel point il est difficile de se défaire d'une image acquise pendant la guerre.

## Le droit à la guerre

La guerre est à la fois **un droit et un devoir** qu'ont les seigneurs pour régler leurs différends et protéger leurs sujets. Un seigneur est dans son bon droit pour déclarer la guerre lorsqu'il a :

- La juste autorité : un seigneur ne peut prendre les armes que contre ses pairs. Il ne lui appartient pas de rentrer en guerre contre un seigneur suzerain d'un autre royaume, contre son suzerain ou contre son roi. De même un chevalier banneret ne peut entrer en guerre au nom de son seigneur.
- La juste cause : aussi appelée casus belli. Un seigneur ne peut entrer en guerre que s'il y a offense ou agression. La cause de la guerre doit être grave, certaine et irréversible. Il sera autant reproché à un seigneur d'avoir pris les armes pour une offense mineure que de ne pas l'avoir fait pour une offense majeure. Défendre un allié dans une cause juste est une cause juste en soi. La guerre préventive n'est pas une guerre juste.
- La juste intention : un seigneur se doit de prendre les armes pour défendre un motif noble et non par ambition. Il peut entrer en guerre pour le bien commun, l'équité, la justice, pour défendre la Foi et ses représentants, son honneur, sa famille, ses vassaux, ses paysans ; il ne doit pas entreprendre une guerre dans le but d'étendre son pouvoir ou pour obtenir un gain matériel.

De plus les seigneurs doivent répondre à l'appel de leur suzerain même s'ils jugent que la cause n'est pas juste. Le seul motif pour ne pas le faire est l'opposition entre deux serments, comme celui de vassalité à son suzerain et celui de vassalité à son roi.

# Le droit de la guerre

Dans l'idéal chevaleresque un duel peut se substituer à la voie de guerre. Cependant même lorsque les armées s'affrontent il est attendu que les seigneurs respectent certains principes.

- Les hommes et les femmes de la Foi des sept ont une **immunité de droit**. De plus ils bénéficient d'une liberté de passage.
- Le pillage, le meurtre et le viol sont des **crimes** même en temps de guerre. Un exécutant de telles actions est tenu comme autant responsable qu'une personne ayant émis l'ordre.
- Tous les non-combattants, notamment les enfants, les vieillards, les femmes, les marchands, les hommes travaillant la terre ainsi que les prisonniers ont une **immunité morale**.
- La **morale** impose que les adversaires s'étant rendus soient traités avec respect.
- Lors des jours de fête religieuse il est **coutumier** de respecter une trêve sainte.
- Les sites de productions comme les champs, les moulins, les mines ou les carrières ont une **immunité coutumière**.
- La **coutume** veut qu'un seigneur juste ne refuse jamais le dialogue avec son adversaire et accepte une reddition dont les termes sont raisonnables.
- Les chevaliers et les officiers ainsi que les hommes de robes attachés à une maison, les femmes de noble naissance, les vieillards et les enfants de plus huit ans peuvent être rançonnés.
- Il est admis que la guerre ne doit pas faire plus de mal que nécessaire et que les actions entreprises doivent être proportionnelles à la cause de la guerre.

# Le droit des vainqueurs

Les **victoires** sur les champs de bataille sont perçues comme une **preuve** de la justesse de la cause de guerre et appuient la légitimité des demandes faites par chacun des camps, vainqueur comme vaincu. Des accords de paix justes doivent servir deux aspects :

- Garantir la pérennité de la paix. Cela passe notamment par la libération de prisonniers, la prise de pupille, l'union des familles par des mariages ou par un serment de vassalité
- Réparer le tort initial et ceux commis pendant les affrontements. De l'or, des armes, des bannières ou des terres sont les demandes les plus courantes. Là encore les accords doivent être mesurés et doivent prendre en considération l'ampleur des torts.

# La guerre dans les faits

Toutes ces règles et ces lois ne forment cependant qu'un **idéal**, un absolu auquel peu de seigneurs se plient complètement. La réalité est souvent plus sombre et plus sanglante. L'histoire est écrite par les vainqueurs et **la force fait office de droit**. Les principes de la guerre juste permettent plus souvent de justifier un conflit et des actions que de réguler un différent.

Dans les faits, la majorité des seigneurs voulant entrer en guerre préfèrent mettre leur adversaire et leur suzerain devant le **fait accompli** que procéder à une déclaration de guerre en bonne et due forme, et rares sont les cas où les trois conditions de la guerre juste sont réunies.

Lors du déroulement de la guerre, de nombreuses exactions sont commises et la plupart sont pardonnées ou ignorées lors des accords finaux sous le couvert de la **raison de guerre** ; de nombreux choix stratégiques et tactiques sont présentés comme des nécessités pour la victoire et le plus grand bien. Seul les plus graves seront condamnés.

Au final, le caractère juste d'une guerre se détermine dans les premiers temps, lorsque les suzerains et le roi choisissent d'intervenir ou de ne pas intervenir, et à la conclusion du conflit lorsque sont signés les accords de paix.

# Les risques de la guerre

Si la guerre touche toute la population, tous ne sont pas affectés de la même façon. La mort au combat, cette réalité omniprésente pour le soldat, est très atténuée pour le chevalier monté et lourdement protégé. De plus, si la grande majorité des roturiers blessés lors d'une bataille se font achever ou succombent, le destin des nobles est plus favorable. Si la mort, comme pour tous, peut les emporter, ils risquent d'avantage d'être blessés, capturés ou rançonnés.

Au delà des périls individuels, les enjeux de la guerre impliquent des risques pour les maisons belligérantes. Ces risques sont en général ceux des seigneurs à l'**origine** du conflit, leurs alliés respectifs étant moins menacés par les conséquences d'une défaite.

En premier lieu il y a les risques inhérents à la guerre, comme le pillage de ses terres, l'impact sur les populations et d'affaiblissement militaire et économique, et d'autre part les risques liés à la **défaite** : les accords de reddition, les réparations, les rançons et dans certains cas le déshonneur.

# Les profits de la guerre

La guerre, en plus d'être une des occupations favorites de la noblesse, peut être profitable à ceux qui la pratiquent. L'**économie de guerre**, basé sur le pillage des terres

adverses et la rançon des ennemis est souvent rentable malgré les coûts élevés d'une armée en marche. Plus un seigneur est engagé dans le conflit plus il pourra en retirer de gains, de conquêtes, de prestige et de gloire.

Une armée peut subsister simplement sur le **pillage**, la **rançon** d'un chevalier peut aller de quelques dragons d'or pour un chevalier sans terre à plusieurs centaines de dragons d'or pour l'héritier d'un seigneur d'une maison mineure. Les plus puissants seigneurs de Westeros peuvent déboursier des fortunes entières pour retrouver les membres de leurs maisons.

Lorsqu'un seigneur est victorieux, prouvant devant tous, hommes et dieux, la justesse de sa cause, il peut en tirer un grand profit : des terres, des armes, des vassaux, du prestige, des alliances, ...

Enfin le chaos provoqué par la guerre est une source de nombreuses opportunités et donne souvent l'occasion de régler ses comptes.