

La Règle “THUCIDIDE”

Annexe 3 – Les Armes

Rappel : on distingue 4 types d'armes :

- Les armes de tir à distance, avec 2 caractéristiques, la portée et le facteur de tir. Les tireurs ont une arme de mêlée en plus bien sûr ;
- L'artillerie, avec les mêmes caractéristiques. Les servants ont une arme de mêlée en plus bien sûr ;
- Les armes de combat corps à corps, avec 2 caractéristiques, le facteur d'assaut et celui de mêlée ;
- Les troupes qui sont des armes par elles-mêmes, avec les mêmes caractéristiques ; certains peuvent avoir en plus des combattants avec des armes de tir.

Toute troupe a donc les 4 caractéristiques, parfois à 0.

Description des armes courantes

Ce sont les armes les plus habituelles.

Armes de combat à distance

Certaines armes ne sont utilisables que par l'infanterie et non la cavalerie et chamellerie ou vice-versa. Pour les autres, on ne distingue pas entre les armes de l'infanterie et celles de la cavalerie et chamellerie, parce que celles-ci, plus mobiles, compensent la portée par leur rapidité. Les armes de tir sur les chars et les éléphants sont des armes d'infanterie.

Armes traditionnelles

- Bâtons, lames ou pierres lancées à la main : comme on le voit, ce sont les armes les plus primitives. Elles ne portent pas loin et ne sont pas très efficaces, mais pas chères... Armes seulement d'infanterie.
- Sarbacane = C'est une arme lançant des aiguilles généralement empoisonnées soufflées à la bouche. Assez précise, elle ne porte pas loin. Armes seulement d'infanterie.
- Fronde = Ce sont des armes à lanières lançant des balles ou des pierres. Armes seulement d'infanterie.
- Fronde à manche = Ce sont de grandes frondes tenues à 2 mains utilisant un levier pour augmenter la force. Elles portent plus loin mais, comme les arbalètes lourdes, ne peuvent tirer qu'à l'arrêt. Armes seulement d'infanterie.
- Dards et javelines = Ce sont des projectiles courts lancés à la main.
- Javelot = Ce sont des lances légères courtes utilisées seulement comme projectiles.
- Javelot à propulseur = C'est une arme formée d'un levier pour lancer des javelots spéciaux, qui portent plus loin que le javelot lancé à la main. Ces javelots ne peuvent pas être utilisés sans le propulseur comme javelots normaux. Armes seulement d'infanterie.
- Arc léger = c'est l'arc le plus ancien, fait d'un seul bois. Essentiellement une arme de chasse, il ne porte pas très loin.
- Grand arc ou arc composite = Ce sont des arcs dont la portée est augmentée soit par la taille soit par l'utilisation de bois différents, donnant plus de force.
- Arbalète légère = c'est un arc monté sur un manche qui ne diffère de l'arc que par sa forme et celle de ses flèches courtes à pointe triangulaires, appelées "carreaux".
- Arbalète lourde = Ce sont les grosses arbalètes médiévales qui se chargeaient avec un cric ou treuil. Elles sont plus puissantes et donc portent plus loin mais ne peuvent être utilisées qu'à l'arrêt. Armes seulement d'infanterie.

La Règle “THUCIDIDE”

Armes à poudre et à feu

Note : si la météo est jouée, ces armes deviennent vite inutilisables.

- Fusées à main = Ce sont des armes mises au point par les chinois et largement répandues en extrême-Orient. Elles consistent en une ou plusieurs fusées dans un pot de terre portée à la main. Allumées, elles fusent vers l'ennemi, mais pas très loin. Si plusieurs fusées sont allumées en même temps, elles sont moins précises et donc on ne fait pas de différence avec une seule grosse fusée. Armes seulement d'infanterie.
- Lance à feu = C'est une « fusée à main » attachée à une lance de cavalerie. C'est une arme de tir de cavalerie.
- Haquebute = Ce sont les premières armes à feu d'épaule. Elles ne portent comme une arbalète légère. Armes seulement d'infanterie.
- Haquebute montée et Pistolet = Ce sont des armes à feu plus courtes utilisées par la cavalerie et la chamellerie.
- Arquebuse = Ce sont les armes à feu plus élaborées aux limites de la Renaissance. Armes seulement d'infanterie.
- Arquebuse montée = Ce sont des arquebuses courtes utilisées par la cavalerie et la chamellerie .
- Pot à feu et grenades lancé à la main = Ce sont des récipients en terre contenant des matières enflammées ou inflammables ou de la poudre, lancés à la main. C'est une arme forte à courte portée.
- Pot à feu lancé avec des frondes = Ce sont des pots à feu lancés avec des frondes, et donc plus loin qu'à la main. Armes seulement d'infanterie.
- Lance-flammes = Ce sont des engins portés à dos d'homme servant à projeter des liquides enflammés, Armes seulement d'infanterie.

Artillerie

Il y a l'artillerie utilisant la force humaine animale ou la pesanteur, qui lance de grands traits ou des projectiles en pierre ou en métal. Nous nous contentons de distinguer leur poids et donc leur force. Il y a ensuite l'artillerie à poudre, utilisant soit la détonation de la poudre dans un tube pour projeter un projectile, soit son effet propulsif dans des fusées. L'artillerie à poudre désignera seulement la première catégorie et sera assimilée aux artilleries traditionnelles, avec quelques effets particuliers. L'artillerie à fusée aura quelques effets spéciaux aussi.

On ajoute à l'artillerie des engins spéciaux

- Lance-flammes lourd (grands siphonaires) = C'est un gros lance-flammes utilisé surtout fixe sur les fortifications ou sur les bateaux. Il tire plus loin que ceux à dos d'homme mais ne peut être porté. C'est donc une artillerie. Les plus connus sont les siphonaires à feu grégeois.
- Bombe incendiaire : gros pot à feu (voir ci-dessus) tiré par l'artillerie.
- Orgue multitubes = C'est un groupe d'Haquebutes fixées sur un châssis commun et donc utilisé par des artilleurs.
- Canon multitubes = C'est l'équivalent de l'orgue multitubes avec des arquebuses.

Armes de combat corps à corps

Pour le combat en mêlée, on distinguera entre les armes de l'infanterie et celles de la cavalerie et chamellerie, surtout à cause de l'effet de choc dans le facteur d'assaut. Pour les chars et les éléphants, quand on en arrive au corps à corps, on ne s'occupe pas des armes des soldats parce que l'effet sera celui du véhicule ou des éléphants par eux-mêmes.

La Règle “THUCIDIDE”

Armes de l'infanterie

- Arme individuelle (épée, sabre, hache à main...) = c'est l'arme de combat du soldat. Elles ne sont indiquées que s'il n'y a pas d'autre arme de corps à corps.
- Arme individuelle courte, couteau = ce sont des armes courtes et donc moins efficaces.
- Armes improvisées = outils de paysans utilisés comme armes.
- 2 armes de poing = Certaines troupes utilisent une 2ème arme individuelle de la main gauche en même temps que la première de la main droite, comme certains vikings ou des samourais tardifs.
- Arme à 2 mains = Arme tranchante ou contondante utilisée à 2 mains. On y compte aussi les armes à 2 mains longues, constituées d'un long manche et d'un fer pointu et tranchant, comme la hallebarde.
- Epieu d'infanterie (ou Lance courte) = Lance jusqu'à 2m, utilisée d'une main mais non lancée.
- Lance d'infanterie = Lance jusqu'à 3m, utilisée d'une main mais non lancée, et souvent plantée dans le sol contre des charges de troupes montées.
- Pique = Très longue lance (plus de 3 m) tenue à 2 mains. Aucune différence n'est faite entre des piques plus ou moins longues.
- Arme lourde de jet = Ce sont des armes lourdes jetées juste avant le combat et immédiatement suivies d'un combat à l'épée. Le premier exemple est le pilum Etrusco-romain mais aussi l'angon aragonais, la francisque, le tomahawk ou les bolas d'Amérique du Sud.
- Epéistes= ce sont des combattants spécialistes avec leur arme individuelle qui ont donc un avantage en mêlée. Il est possible de l'ajouter avec les armes lourdes de Jet.

Armes de cavalerie et chamellerie

- Arme individuelle (épée, sabre, hache à main...) = c'est l'arme de combat du soldat. Elles ne sont indiquées que s'il n'y a pas d'autre arme de corps à corps.
- Arme à 2 mains = Arme tranchante ou contondante utilisée à 2 mains. On y compte aussi les armes à 2 mains longues, constituées d'un long manche et d'un fer pointu et tranchant, comme la hallebarde.
- Epieu de cavalerie (ou Lance courte) = C'est l'équivalent pour les cavaliers et chevaliers de l'épieu d'infanterie.
- Lance de cavalerie = Lance longue de plus de 2 m, utilisée de pointe sous le bras ou de base en haut. Elle est puissante à la charge à cause de l'impact mais ne vaut pas plus que l'arme de base en mêlée formée. C'est notamment la lance de lombard ou le "kontos" grec.
- Lance couchée = Lance de cavalerie utilisée "couchée", c'est-à-dire coincée sous le bras, avec des étriers et un arrêtoir de main. C'est essentiellement la lance du chevalier, quelque soit son armure.
- Epéistes= ce sont des combattants spécialistes avec leur arme individuelle ou dotés d'une arme individuelle particulièrement forte (Hache d'arme, Masse) qui ont donc un avantage en mêlée. Il est possible de l'ajouter avec les épieux et lances.

Troupes qui sont des armes par elles-mêmes

- Chars de tout type. Les facteurs d'assaut sont différents selon le type car c'est l'énergie de l'ensemble qui compte à l'impact.
- Eléphants de combat. Il n'y a qu'une série de facteurs car entre les éléphants moyens et lourds, la différence tient à la protection seulement.
- Autres éléphants, dont le rôle est différent (artillerie, transport).
- Troupes assimilées à celles ci-dessus (voir annexe 4).

La Règle “THUCIDIDE”

Armes moins courantes et particulières

Ces armes moins habituelles sont en général assimilées à une des armes ci-dessus. On les trouveras plus loin.

Facteurs des armes courantes

Rappel : « Armure Inversée » : « noir » étant compté comme « jaune », « rouge » comme « vert », « vert » comme « rouge » et « jaune » comme « noir ».

Armes de combat à distance

Chacune de ces armes a 2 valeurs, la portée et le facteur de combat.

Armes traditionnelles

Arme	Portée	Facteur de tir	Note et effets spéciaux	N°
Bâton, lame ou pierre lancée à la main	2	2		21
Dards et javelines	3	2		22
Javelots	2	3		23
Arc léger	3	2		24
Arc composite ou grand arc	4	2		25
Arbalète légère	3	2		26
Arbalète lourde	5	2	Pas de tir si mouvement.	27
Fronde	3	2		28
Fronde à manche	4	2	Pas de tir si mouvement.	29
Javelot à propulseur	3	2		30
Sarbacane	2	2	Arme empoisonnée : Armure Inversée	31

Armes à poudre et à feu

Arme	Portée	Facteur de tir	Note et effets spéciaux	N°
Haquebute (Infanterie)	3	2	-1 dé si mouvement.	41
Haquebute montée et Pistolet	2	3		42
Arquebuse (Infanterie)	4	3	-2 dés si mouvement	43
Arquebuse montée	3	3		44
Grenades, pots à feu lancés à la main (Infanterie)	2	3	Aussi arme de corps à corps - Armure Inversée	45
Siphonaire (Lance-flammes antique - Infanterie)	2	5	Aussi arme de corps à corps - Armure Inversée	46
Lance à feu (cavalerie avec lance)	2	2		47
Fusées à main (Infanterie)	2	3		48

Artillerie

L'artillerie pour ses tirs a les mêmes données que le tir aux armes individuelles : la portée et le facteur de combat.

Arme	Portée	Facteur de tir	Note et effets spéciaux	N°
------	--------	----------------	-------------------------	----

La Règle “THUCIDIDE”

Artillerie très légère	3	3	-1 dé si mouvement.	51
Artillerie légère	4	3	-2 dés si mouvement	52
Artillerie moyenne	5	3	Pas de tir si mouvement.	53
Artillerie lourde	6	3	Pas de tir si mouvement.	54
Artillerie très lourde	7	3	Statique	55
Lance-flammes lourd (grands siphonaires)	4	5	Pas de tir si mouvement.	56
Orgue multitubes	3	4	-2 dés si mouvement	57
Canon multitubes	4	4	-2 dés si mouvement	58

Pour la Bombe incendiaire (gros pot à feu tiré par l'artillerie), on retire 1 hexagone de portée et l'armure est inversée, plus l'effet incendiaire si cette option est jouée.

Armes de combat corps à corps

Chacune de ces armes a 2 facteurs, le facteur d'assaut et le facteur de mêlée.

Armes de l'infanterie

Arme	Facteur d'assaut	Facteur de mêlée	Note et effets spéciaux	N°
Arme individuelle	2	2		61
Epéistes	3	3		62
Arme individuelle courte, couteau	1	1		63
Armes improvisées (outils agraires)	2	1		64
2 armes de poing	3	3		65
Arme à 2 mains	3	3		66
Epieu d'infanterie (ou Lance courte)	2	2	+1 contre troupes montées	67
Lance d'infanterie	2	2	+1 contre troupes montées / +1 SI 3ème plaquette	68
Pique	2	2	+1 contre troupes montées / +1 3ème plaquette / +1 4ème plaquette	69
Arme lourde de jet	4	2		70
Arme lourde de jet Epéistes	4	3		71
Siphonaire (Lance-flammes antique - Infanterie)	5	5	Armure Inversée	72
Grenades, pots à feu lancés à la main (Infanterie)	3	2	Armure Inversée	73

Armes de cavalerie et chamellerie

Arme	Facteur d'assaut	Facteur de mêlée	Note et effets spéciaux	N°
Arme individuelle	2	2		81
Epéistes (Masse)	3	3		82
Arme à 2 mains	3	3		83
Epieu de cavalerie (ou Lance	3	2	Pas facteur d'assaut contre lances	84

La Règle “THUCIDIDE”

courte)			longues d'infanterie et piques	
Epieu de cavalerie (ou Lance courte) Epéistes	3	3	Pas facteur d'assaut contre lances longues d'infanterie et piques	85
Lance de cavalerie	4	2	Pas facteur d'assaut contre lances longues d'infanterie et piques	86
Lance de cavalerie Epéistes	4	3	Pas facteur d'assaut contre lances longues d'infanterie et piques	87
Lance couchée	5	2	Pas facteur d'assaut contre lances longues d'infanterie et piques	88
Lance couchée Epéistes	5	3	Pas facteur d'assaut contre lances longues d'infanterie et piques	89

Troupes qui sont des armes par elles-même

Arme	Facteur d'assaut	Facteur de mêlée	Note et effets spéciaux	N°
Chars légers	2	2		91
Chars moyens	3	2		92
Chars lourds	4	2	Armure Inversée - Pas facteur d'assaut contre lances longues d'infanterie et piques	93
Chars lourds à faux	5	2	Armure Inversée - Pas facteur d'assaut contre lances longues d'infanterie et piques	94
Chars très lourds	5	2	Armure Inversée - Pas facteur d'assaut contre lances longues d'infanterie et piques	95
Chars très lourds à faux	6	2	Armure Inversée - Pas facteur d'assaut contre lances longues d'infanterie et piques	96
Eléphants de combat	5	3	Armure Inversée - Pas facteur d'assaut contre lances longues d'infanterie et piques	97
Autres éléphants	3	2	Armure Inversée - Pas facteur d'assaut contre lances longues d'infanterie et piques	98

Les Armes particulières

Armes étranges

Nom	Définition	Equivalent
Dokyu	Arbalète à répétition d'origine chinoise, c'est une arbalète légère avec un magasin contenant plusieurs carreaux. Si elle tire plus vite, elle a moins de force.	Arbalète légère
Chakram	arme d'origine indienne, c'est un disque de métal tranchant percé d'un trou au centre	Dard
Katar / Kriss	poignard hindou / poignard malais	Arme courte individuelle
Épée en bois	Épée en bois ou assimilé, peu tranchante mais aussi contondante	Arme courte individuelle
Filet	filets jeté sur l'ennemi pour le désorganiser et attaché par un fil au lanceur qui peut ainsi tirer sa prise ou récupérer son arme	Lasso
Harpon	Javelot barbelé. En bataille, on n'utilise pas les câbles dont l'avantage risque d'être compensé par les inconvénients.	Javelot
Kali (Boomerang) de jet	arme de jet. Contrairement à celui utilisé pour la chasse aux oiseaux, il ne revient pas vers l'expéditeur.	Dard

La Règle “THUCIDIDE”

Lasso	utilisé entre autres par les mongols, c'est une arme qui permet de capturer des ennemis ou de les sortir des rangs de leur unité. Les pertes ainsi infligées sont marginales.	Dard
Manriki-gusari	chaîne lestée dotée d'un poids à un bout, d'une lame à l'autre	Dard
Tlacochtli	harpon aztèque	Javelot
Tlacochtli avec Atlatl	harpon aztèque plus un propulseur	Javelot à propulseur

Armes japonaises

Nom	Définition	Equivalent
Chu-ko-nu	version japonaise de l'arbalète à répétition Dokyu.	Arbalète légère
Tanto	dague japonaise	Arme courte individuelle
Arc à balle	Daikyu comportant sur la corde un emplacement pour mettre une balle. Il est douteux qu'on le trouve en bataille mais, le cas échéant, le style de tir le rend équivalent à une fronde à manche. Il ne peut tirer de flèches.	fronde à manche
Daikyu ou Yumi	grand arc japonais, monobois jusqu'à l'invasion mongole, composite ensuite	"arc faible" jusqu'à l'invasion mongole, « arc composite » ensuite
Bo	bâton japonais d'environ 2 m de long	arme individuelle
Bokutoh	sabre en bois japonais	arme individuelle
Jitte	dague japonaise avec une pointe pour attraper les armes ennemies	Arme courte individuelle
Jo	Bâton plus court que le Bo	Arme courte individuelle
Katana	Sabre japonais. Sa grande garde permet parfois de l'utiliser à 2 mains mais plutôt 1 main ½.	arme individuelle
Naginata	un glaive courbe au bout d'un manche de 2 à 3 mètres	arme à 2 mains
Nagimaki	version montée du Naginata	arme à 2 mains
No-dachi	grand sabre à 2 mains (3 m de lame)	arme à 2 mains
Tachi	grand sabre à 2 mains	arme à 2 mains
Sai	deux dagues fines avec des gardes spéciales pour désarmer ou casser l'arme adverse	2 armes de poing
Shuriken	lame ou une aiguille lancée à la main	lame lancée à la main
Tetsu-bishi	chausses trappes japonais	chausses trappes
Tetsubo	grande masse à 2 mains	arme à 2 mains
Uchi-ne	javeline japonaise courte et lourde	Dard
Wakisashi	petit sabre japonais, généralement utilisé pour suppléer le katana s'il se cassait ou dans des endroits resserrés. Une école maniant le katana d'une main et le wakisashi de l'autre s'est développée très tardivement.	arme individuelle
Yari	lance japonaise	épieu d'infanterie
Grand Yari	Yari à long manche	lance d'infanterie

Les autres armes japonaises (Chijiriki, croc, Kau sin ke, Kawanaga, etc...) sont soit des armes d'arts martiaux, soit des armes de ninja. Elles n'ont pas de place dans une bataille. Des troupes ainsi armées seraient comptées globalement comme avec des armes improvisées (outils agraires).