

L'Art Militaire

Une aide de jeu pour les Terres Millénaires

Le Moyen Age est souvent considéré comme une période figée où les arts, les sciences et le progrès se seraient « arrêtés ». En ce qui concerne les armes, rien n'est moins vrai et le Moyen Age a été une période de progrès constant des techniques de travail du fer, puis de l'acier. Militairement, on peut résumer le Moyen Age à une course entre le tranchant de la lame et la protection de la cuirasse, course qui atteindra son apogée juste avant la Renaissance avec l'invention des armures de plate complètes et des lourdes épées à deux mains.

L'armée du Moyen Âge

Le Moyen Age occidental a connu deux grandes sortes d'armées :

L'armée féodale : c'est la plus ancienne, son ossature était la chevalerie complétée par des « gens de pieds » : le plus souvent des mercenaires soldés par les seigneurs. Cette armée, peu nombreuse et peu disciplinée, faisait la part belle aux exploits individuels.

La milice : apparue dans les villes avec l'urbanisation croissante qui caractérisa le Moyen Age. Ses membres n'étaient pas des nobles mais des bourgeois qui remplissaient un service militaire (militaire = milice). Elle était complétée par des soldats professionnels (la garde) soldée par la ville. Plus disciplinée et plus professionnelle, la milice est l'ancêtre de nos armées modernes.

Les armes

On distingue cinq grands types d'armes tout au long du Moyen Age : les épées (p.2), les haches (p.3), les armes d'hast (p.3), les masses (p.4) et les arcs (p.5). Il faut y ajouter quelques armes « exotiques » (p.6) et les armes à feu apparues à la fin du Moyen Age.

Les armes blanches peuvent délivrer trois types de coups différents : taille (coup latéral), contondant (coup de choc), estoc (coup perforant). Les épées ont toujours été l'arme reine car elles sont capables de délivrer ces trois coups (le coup contondant est obtenu en frappant du plat de la lame). Les haches ne peuvent délivrer que des coups de taille et les masses que des coups contondants. Quant aux armes d'hast, la plupart allient difficilement taille et estoc.

Les armures

On distingue cinq grands types d'armures en fonction de leur forme et du matériau qui a été utilisé pour les fabriquer : les vêtements, les cuirs, les mailles, les plates et les boucliers (p.7).

Les Épées

Le poignard : c'est la plus petite arme de combat. Dans certaines versions, la lame n'a même pas de tranchant et se présente sous la forme d'une grande pointe.

La dague : cette arme très ancienne existe sous de multiples formes et était avant tout utilisée par les aristocrates pour compléter leur tenue d'apparat. Peu efficace en combat, elle peut toutefois se révéler utile comme arme de secours.

L'épée courte : c'est la plus ancienne des épées. Descendante du glaive antique en bronze, sa lame mesure environ 2 pieds et sa maniabilité est excellente. Elle est toutefois peu efficace contre les lourdes armures.

L'épée longue : cette épée est la descendante de l'épée normande qui était effectivement plus longue que les glaives utilisés pendant l'antiquité. Elle se caractérise par une lame droite dont l'extrémité est généralement arrondie, favorisant les coups de taille sur les coups d'estoc.

L'épée large : d'une conception plus récente que l'épée longue, cette épée n'a pratiquement aucun défaut. Elle se reconnaît aisément à sa lame triangulaire, très large au niveau de la garde et très pointue à l'extrémité. Cette forme de lame améliore les coups de taille et permet des coups d'estoc dévastateurs contre les cottes de maille et même les plates.

L'épée bâtarde : conçue à peu près à la même époque que l'épée large, vers la fin du Moyen Age, cette arme à une main et demi allie maniabilité et puissance au prix toutefois d'un entraînement plus soutenu pour le bretteur. L'épée bâtarde est sans doute la meilleure épée jamais créée par l'homme, tous lieux et toutes époques confondus.

L'épée à deux mains : les épées à deux mains représentent le summum du travail de l'acier au niveau artisanal. Leurs lames dépassent les 4 pieds de long et il faut imaginer les contraintes auxquelles ont été confrontés les forgerons pour allier solidité, légèreté, maniabilité et qualité du tranchant. Le terme épée à deux mains regroupe un grand nombre d'armes : l'espadon, la flamberge, la claymore pour ne citer que les plus connues.



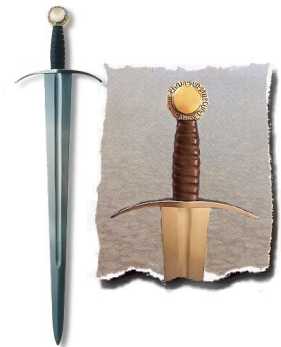
Dague



Longue
(Normande)



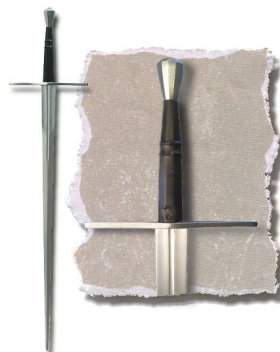
Longue
(Médiévale)



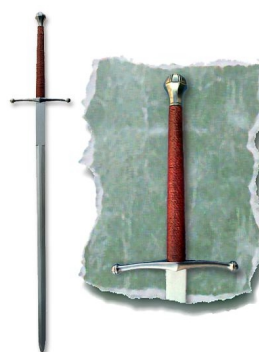
Large



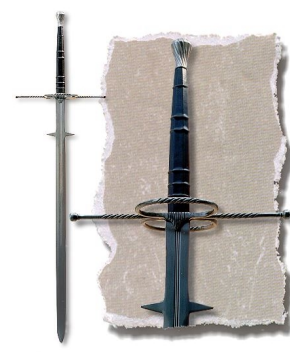
Bâtarde
(ancien modèle)



Bâtarde
(dernier modèle)



A deux mains
(Espadon)



A deux mains
(Flamberge)

Les Haches

Dérivées d'outils, ces armes sont nettement moins raffinées que les épées. Elles sont aussi beaucoup moins maniables puisque 90% du poids est reporté vers la tête de l'arme. Contrairement à une idée reçue, il n'a jamais existé de hache d'arme à double tranchant au Moyen Age. Toutes ces armes n'ont qu'un seul tranchant

La hachette : il s'agit d'une petite hache utilisée principalement pour le lancer. C'est l'équivalent du tomahawk indien ou de la francisque (la hache des Francs).

La hache d'arme : cette arme à une main a été utilisée dès le début du Moyen Age et est restée en service tout au long de la période. Inventée par les barbares, elle est aussi appelée hache de guerre.

La hache à deux mains : d'une conception un peu plus tardive, ces haches ont également été inventées par des peuplades barbares. Elles se caractérisent par un long manche qui permettait de frapper efficacement les cavaliers. Il en existe deux versions, l'une au tranchant court (hache danoise) et l'autre au tranchant long courant sur environ un tiers du manche (la lochabre).

Les Armes d'Hast

Le principe de ces armes est relativement simple et on ne les détaillera pas plus ici. Il s'agit de fixer une lame, dont la forme peut varier, au bout d'un bâton relativement long (de 2 à 3 pas). La première de ces armes fut la lance de fantassin (pilum romain). Le Moyen Age inventa des versions de plus en plus élaborées utilisant des lames multi-usages et que l'on peut regrouper en deux grandes catégories : celles favorisant la taille (vouge, fauchard,...) et celles favorisant l'estoc (pique, pertuisane, guisarme,...). La hallebarde, qui est la plus répandue de ces armes, est aussi la plus polyvalente.

Le principal attrait de ces armes était leur longueur qui permettait de tenir à distance à peu près n'importe quel adversaire et d'affronter efficacement la cavalerie. Elles sont toutefois peu efficaces dans un combat rapproché et sont surclassées par les épées à deux mains dont les longues lames peuvent venir facilement à bout de leurs hampes en bois.



Hachette

Hache à deux mains

Fauchard

Pique

Hallebarde

Les Masses

La massue : c'est la plus ancienne des armes contondantes. Il s'agit d'une grosse branche d'arbre élaguée et grossièrement taillée, parfois garnie de clous !

Le sceptre : cet attribut régalien souvent rehaussé d'or et parfois de pierres précieuses était à l'origine une arme.

Le marteau d'arme : il existe de nombreuses versions de cette arme inventée au milieu du Moyen Age : marteau de Lucerne, bec de corbin, etc. Le marteau d'arme se distingue de l'outil par le fait que sa tête est pointue. Cette forme, ajoutée à son poids, permettait de percer efficacement la plupart des armures.

La masse d'arme : cette arme est une version très évoluée du gourdin clouté. Le manche en bois est taillé et poli, les clous sont remplacés par des « ailettes » aux formes anguleuses et efficaces contre tous les types d'armures.

L'étoile du matin (Morgenstern): inventée vers le milieu du Moyen Age, cette arme est une variante de la masse d'arme, les ailettes étant remplacées par une lourde boule en acier garnie de pointes.

Le fléau d'arme : dérivé du fléau à grain, son long manche lui permet d'être manié à une main ou à deux mains. La partie mobile en bois du fléau à grain a été remplacée par une boule métallique garnie de pointes.

La masse à deux mains : aussi appelée maillet, cette arme très peu maniable est dérivée d'un outil utilisé sur les chantiers. Son seul attrait résidait dans son efficacité contre les armures de plates et même les chevaux caparaçonnés !



Massue



Masse d'arme



Marteau d'arme



Etoile du Matin



Fléau d'arme

Les Arcs

L'arc court : l'invention de l'arc remonte à la préhistoire. Mais sous une apparence qui a peu varié, les techniques de fabrication et l'efficacité de ces armes a considérablement évolué. L'arc court est le plus ancien des arcs et il est resté en service assez longtemps car sa petite taille était parfaitement adaptée à un emploi par la cavalerie.

Le grand arc : c'est une version allongée de l'arc court.

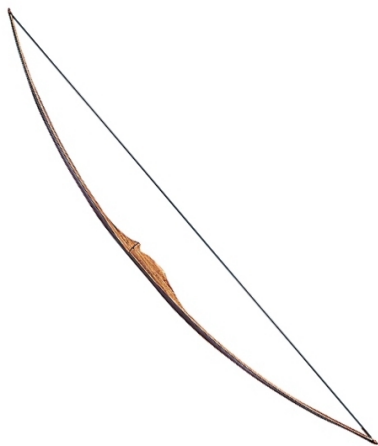
L'arc composite : le premier progrès significatif dans l'art de l'archerie fut l'invention de l'arc à double courbure pendant l'antiquité. Cet arc fut appelé par la suite « composite » car les deux branches et la poignée n'étaient pas fabriquées dans le même bois et elles devaient être assemblées. De la même taille qu'un grand arc, sa double courbure le rend à la fois plus puissant et plus précis. Cet arc est toujours utilisé aujourd'hui par les tireurs sportifs.

L'arc long : bizarrement cet arc monobloc à simple courbure est plus récent que l'arc composite et il revient sur le grand progrès qu'avait été l'invention de la double courbure. Il compense toutefois sa conception plus rustique par la qualité du bois employé (de l'if, du frêne ou du noyer) et une longueur plus grande. Plus puissant cet arc est aussi plus difficile à manier, c'est pourquoi il n'a pas supplanté son prédécesseur.

Les arbalètes, qui sont en fait un arc montée sur une crosse (*crossbow* en anglais), font partie de la famille des arcs.

L'arbalète « légère » : inventée au milieu du Moyen Age, cette arbalète se recharge simplement en posant les deux pieds sur son arc et en tirant la corde avec ses deux mains jusqu'à l'encoche. Plus puissante et plus précise que n'importe quel arc, son défaut majeur réside dans son temps de réarmement.

L'arbalète « lourde » : inventée vers la fin du Moyen Age, les arbalètes « lourdes » sont des armes redoutables. Leur arc n'est plus en bois mais en acier et elles sont rechargées par un mécanisme à poulie (« moufle ») ou à crémaillère (« cranequin ») qui permet de démultiplier la tension de la corde. Leurs carreaux sont fatals pratiquement dans tous les cas, mais elles sont pénalisées par un temps de réarmement encore plus long que celui des arbalètes légères.



Arc long



Arc composite



Arbalète légère

Autres Armes

Les armes de jet

La dague de jet : il s'agit d'une version allégée et raccourcie de la dague classique. Son équilibre a également été adapté pour le lancé.

La fronde : une arme composée l'un lacet et d'une poche en cuir qui permet d'envoyer des cailloux ou des billes d'acier sur l'adversaire. Elle est peu précise mais très efficace si la cible n'est pas protégée.

La sarbacane : une arme ancestrale utilisée dans les cultures primitives pour envoyer des fléchettes empoisonnées.

Les armes à feu

Ces armes ont fait leur apparition sur les champs de bataille avant la fin du Moyen Age. Si l'arrivée de l'artillerie a révolutionné l'art de la guerre en général, les armes à feu portatives mirent plus de temps à s'imposer dans le combat singulier. Les premières armes de ce type étaient lentes à recharger, peu précises et même dangereuses pour l'utilisateur ! Elles ont donc cohabité plusieurs siècles avec les arcs et arbalètes et ne s'imposèrent définitivement que grâce à l'invention de la cartouche qui réunissait la balle et la poudre en un seul objet et permettait un tir bien plus rapide qu'avec n'importe quelle arme blanche. Mais cette invention date de l'époque moderne.

Les armes exotiques

Le cimenterre (sabre) : aussi appelé yatagan, cette arme orientale d'une redoutable efficacité fut adoptée dès le milieu du Moyen Age en occident sous la forme du « faucheur ». Il s'agit d'une arme à simple tranchant et à lame courbe. La forme de la lame rend son tranchant plus efficace et c'est une évolution du cimenterre, le **sabre**, qui devait supplanter tous les modèles d'épées en occident à partir de l'époque moderne.

Le cimenterre à deux mains (sabre) : version plus longue du cimenterre, cette arme peu maniable était d'abord une arme d'apparat, elle était aussi utilisée pour la décollation des condamnés à mort.

Le kriss (épée) : longue dague rituelle, sa lame « ondulée » était avant tout destinée à frapper les esprits.

Le katana (sabre) : sabre à une main et demi pourvu d'une garde réduite, le katana est une arme qui se distingue par sa légèreté, sa maniabilité et le tranchant de sa lame. Idéal contre des adversaires peu protégés, il n'est pas conçu pour affronter de lourdes armures de plates.

Le wakisachi (sabre) : il s'agit d'un sabre à lame courte utilisé comme deuxième arme par les samouraïs. Il servait aussi à se faire « seppuku » (et non pas hara-kiri) en cas de déshonneur.

Le shuriken (jet) : arme de lancer en forme d'étoile aux branches aiguisées. Elle était utilisée par les assassins (ninjas) d'extrême orient. Portée à la ceinture, sa taille et sa forme conférait à un tireur expérimenté une cadence de tir très rapide.



Cimenterre/ Faucheur



Kriss



Katana



Pistolet

Les Armures

On distingue cinq grands types d'armures : les vêtements, les cuirs, les mailles, les plates et les boucliers.

Les vêtements : cela peut paraître idiot, mais l'habillement constitue bien la première forme de protection. La cotte matelassée, surcot rembourré en tissu, était une des armures les plus répandues au Moyen Age pour la protection des gens de pied.

Les cuirs : ce sont les armures les plus anciennes. D'abord employées sous la forme de simples peaux tannées, elles furent améliorées sous l'antiquité avec la création des plastrons de cuir rigides. Le Moyen Age les garnit peu à peu de métal, d'abord avec des clous qui servaient à maintenir entre elles plusieurs épaisseurs, puis avec de larges anneaux qui étaient assez efficace contre les coups de taille.

Les mailles : la cuirasse d'écaille apparut dès la fin de l'antiquité, elle fut suivie au début du Moyen Age par la cotte de maille, une armure plus souple qui permettait de protéger aussi les jambes, les bras et la tête (bonnet de maille). Vers le fin du Moyen Age, on commença à fixer des plaques d'acier sur la cotte de maille, notamment au niveau des jambes, ainsi naquit la plate dite « feuilletée ».

Les plates : vers le fin du Moyen Age, la « course aux armements » atteignit son paroxysme avec l'invention d'arbalètes dévastatrices et le perfectionnement des armes à feu. Loin de rendre les armures caduques, ces évolutions engendrèrent d'abord un spectaculaire amélioration de celles-ci. La maille fut définitivement abandonnée et de nouvelles armures jointives apparurent. On les appelle « plate » et « plate complète » selon la qualité de leurs jointures. Ultime évolution, la plate complète constitue un véritable travail d'orfèvrerie, offrant une couverture maximum et une mobilité tout à fait acceptable. La forme du casque et du plastron de ces armures étaient en outre étudiée pour dévier les coups et les tirs. Faites sur mesure, elles étaient presque toujours rehaussées de fines gravures selon le goût de leur propriétaire. L'invention de la cartouche et du fusil finit pas rendre ces armures trop encombrantes pour la protection qu'elles offraient, mais le plastron (appelé cuirasse) perdura plusieurs siècles dans les régiments de cuirassiers à cheval : dragons, garde républicaine actuelle.

Les boucliers : le plus petit mais aussi le plus ancien des boucliers est la **rondache**. Ce bouclier rond en bois était utilisé comme protection par les cavaliers nomades pendant l'antiquité et le début du Moyen Age. La **targe**, grand bouclier rond en bois renforcé de parties métalliques, était le bouclier typiques des barbares. Mal adapté à un usage à cheval, il offrait une excellente protection pour un homme à pied. Ces boucliers furent surclassés et remplacés au milieu du Moyen Age par l'**écu**. Il s'agit d'un grand bouclier de forme triangulaire (pointe orientée vers le bas) qui offrait une protection équivalente à celle de la targe tout en permettant un usage à cheval. Le **pavois** apparut un peu plus tard, mais son usage resta très spécifique. Ce grand bouclier de hauteur d'homme et légèrement bombé était particulièrement encombrant et peu maniable. Son principal emploi était de protéger les fantassins des traits de plus en plus meurtriers des arcs et arbalètes, en particulier lors des sièges.



Targe



Ecu



Cuirasse



Armure de plate et
Lance de cavalerie

Données techniques de jeu pour Aventures Médiévales

Les valeurs de combat détaillées des armes sont disponibles dans les *tables* d'Aventures Médiévales. Les règles suivantes sont optionnelles et offrent un niveau de réalisme plus détaillé.

Efficacité des armes en fonction des armures :

Armes	Epées/ Sabres	Haches	Masses	Armes d'Hast	Arcs	Armes de jet	Armes à feu
Vêtements	PR	PR /2	PR	PR /2	PR /2	PR	PR /2
Cuir*	PR	PR /2	PR	PR	PR /2	PR	PR /2
Mailles	PR	PR	PR /2	PR	PR /2	PR	PR /2
Plates	PR	PR	PR /2	PR	PR	PR x2	PR /2
Boucliers	PR	PR /2	PR	PR	PR x2	PR x2	PR

* y compris armures naturelles (fourrure, peau épaisse)

Maniabilité des armes :

Armes	Epées/ Sabres	Haches	Masses	Armes d'Hast	Arcs*	Armes de jet	Armes à feu
Mêlée (MEL)	-0	-3	-2	-1	-	-	-
Tir (TIR)	-	-	-	-	-0	-1	+1

* Les arbalètes reçoivent un bonus de +1 TIR