

L'ESCRIME

# HIGHLANDER



**Auteur** : *Oniros*

**Sur un concept et personnages de** *Grégory Widen.*

**Textes** : *sources : wikipédia et webmartial.com + Adaptation des bottes d'escrime du jdra : 3 mousquetaires d'Alfred Jensen sur Bastion.free.fr .*

**Couverture** : *Comics Book Highlander*

### REMARQUES PRELIMINAIRES :

*Ce supplément tout comme mon jdra sur Highlander a été conçu et écrit pour permettre aux rôlistes intéressés par cet univers d'y faire évoluer des personnages de leur création dans le cadre d'aventures écrites par leurs soins. Par ailleurs, afin de respecter les droits d'auteur portant sur la franchise, il est utile de préciser que cet ouvrage n'est en aucun cas un supplément ni même un jeu officiel lié de quelque façon que ce soit aux détenteurs actuels et exclusifs des droits et encore moins un jeu édité à titre professionnel ; il s'agit juste d'une production amateur dont l'intention n'est nullement de porter préjudice ni aux ayant droit de la franchise HIGHLANDER, ni aux amateurs ayant travaillé sur le sujet. Il convient donc mieux de le considérer comme un hommage respectueux à cette création hors norme qu'est HIGHLANDER, plutôt que comme un pillage inique ou un plagiat éhonté. Distribué gratuitement il ne m'apportera aucun revenu.*

# L'escrime

## **Les différents types d'escrime :**

*Le mot escrime semble dérivé du sanscrit carma qui devint skirmen chez les Scandinaves. Du verbe skirmjan , qui signifie protéger , il se forma en ancien français escremie pour désigner l'escrime.*

*L'escrime existe depuis toujours, ou presque : en gros depuis que l'homme sait travailler le bois puis le fer fabricant des armes pour se défendre et survivre. C'est cela qui lui a permis de compenser son infériorité physique face aux animaux les plus dangereux. Ce n'est que plus tard qu'il les utilisa pour régler des querelles particulières ou entre tribus. Beaucoup de civilisations ont donc intégré l'apprentissage du maniement des armes et l'étude de l'escrime dans leurs principes fondamentaux.*

*Mais, le pays où la tradition de l'escrime remonte le plus loin est la Chine. Vingt sept siècles avant J.C., les Chinois connaissaient déjà parfaitement le maniement des armes et notamment du sabre. Plus tard, vingt-deux siècles avant J.C., des écoles d'armes étaient créées en Assyrie.*

## **Origines de l'escrime : les temps anciens**

---

### **Antiquité**

*Ce sont les Grecs anciens qui, les premiers, proclament que le soldat n'est pas celui qui possède une arme mais qui sait manier cette arme. Dans les sociétés antérieures, il n'y a pas de trace suffisante d'un apprentissage de l'épée pour attester de l'existence de maîtres d'armes professionnels ou « d'académies d'armes ». On ne peut donc pas considérer que le fait d'utiliser une arme blanche sur un champ de bataille soit suffisante pour permettre l'élaboration de la technique et du corpus de valeurs nécessaires à l'apparition de l'escrime en tant que discipline à part entière.*

*Pendant le Vème siècle avt JC et jusqu'à la période hellénistique se répandent dans le monde grec des maîtres d'armes de métier qui font le plus souvent partie du personnel chargé de l'éducation des enfants des citoyens (tout comme le pédagogue, le musicien et le gymnaste). La différence du "maître d'armes" grec ([hoplomacheute](#)) avec les autres instructeurs est qu'il n'est pas esclave mais homme libre qui monnaye ses services. Ce qui rend son savoir uniquement accessible aux familles aristocratiques ou aisées. L'un des exemples les plus connus de ce genre eut lieu à la cour de Syracuse où les tyrans de la ville, avaient leur maître d'armes personnel qui les entraînait autant que faire se peut dans les appartements du palais.*

*"L'escrime" grecque se résume à peu de choses, en fait : on utilise un glaive en bronze, qui ressemble plus à un long poignard qu'à une épée au sens où nous l'entendons aujourd'hui. C'est une arme essentiellement d'estoc. Elle n'est utilisée que rarement, dans les combats au corps à corps : le guerrier grec ([hoplite](#)) préfère de loin se servir d'une lance. L'hoplite se bat d'abord avec sa lance (également à usage de javelot), puis, si celle-ci est brisée ou que l'ennemi se rapproche lors d'un combat singulier ou dans une mêlée au cœur de la bataille, il jette sa lance à terre et dégaine son glaive pour se débarrasser de son adversaire au plus vite. Le glaive est donc beaucoup plus un poignard ou un coutelas ayant pour but de se débarrasser de l'ennemi ou de l'achever rapidement.*

## **L'époque Romaine :**

Rome va faire du glaive l'armement principal de ses légions. Finis les hoplites grecs et les phalanges macédoniennes, le légionnaire est un soldat discipliné, calme, rationnel (et même professionnel) qui sort son glaive d'un geste vif pour transpercer d'un seul coup l'adversaire qui se précipite sur lui. Interdiction formelle est faite de donner des coups de taille, sauf en cas d'absolue nécessité : les stratèges romains savent que le coup d'estoc est bien plus meurtrier. Il faut tuer vite et sûrement en faisant le moins de gestes possibles.

La plupart des peuples utilisent des armes de même style ou légèrement plus longues avec un maniement similaire mais plus désordonné et moins efficace que celui des Romains. Seuls les celtes se distinguent : ils frappent de taille avec de véritables épées (avoisinant le mètre de longueur) en fer métal bien plus solide que le bronze des Méditerranéens. Cette supériorité technologique des Celtes sur leurs voisins plus ou moins proches leur permet tout d'abord de mener une politique agressive (sac de Rome par Brennus en 390-388 avant J.C) puis de se défendre longtemps avec succès contre les envahisseurs. Cependant, si les Gaulois ont les meilleures armes et une réputation de force et de bravoure incontestée, leur manque de discipline et de stratégie est un mal récurrent chez eux qui causera leur perte.

Après l'avènement de la Pax Romana, l'évolution de l'armement et de son maniement sont quasiment inexistantes pendant deux siècles. En effet, sans ennemi à affronter, il n'était pas nécessaire de chercher à transformer les méthodes de combat.

Le glaive romain va peu à peu s'allonger au fur et à mesure de l'affaiblissement de l'empire et des invasions. En effet, on incorpore de plus en plus dans les armées romaines des mercenaires venus du Nord, en outre, l'extrémité de la lame s'arrondit progressivement et l'estoc perd son ancienne importance, notamment dans la cavalerie (en plein développement aux IV<sup>e</sup> et V<sup>e</sup> siècles de notre ère) où une nouvelle arme, la spatha, sorte d'épée assez longue spécialisée dans les coups de taille donnés à des fantassins pour un cavalier juché en haut d'un cheval.

A la fin du 5<sup>ème</sup> siècle de notre ère, l'armée régulière entre en déliquescence et ne s'adapte plus aux changements de l'armement. On adopte de plus en plus les armes des peuples germaniques et des autres barbares : l'armure du légionnaire devient de plus en plus lourde et sophistiquée. Dans l'empire d'orient, l'influence Perse est décisive dans la formation d'une nouvelle unité de cavalerie redoutable et munie d'un nouvel arsenal militaire. Dans l'Occident latin, les francs les angles, les Goths et les Saxons imposent l'usage d'épées de taille et de boucliers ronds propices à des combats plus longs, plus élaborés et moins meurtriers que le glaive romain.

## **De la chute de l'Empire romain d'Occident (476) à l'avènement d'Hugues Capet (987)**

Evidemment, ce ne sont pas des considérations esthétiques ou morales qui ont permis la domination de l'épée longue frappant de taille pendant le millénaire qui va suivre. Face à un soldat de mieux en mieux protégé par des cuirasses de cuir bouilli puis d'acier, des boucliers de bois ou de métal, son adversaire doit privilégier des coups puissants propres à disloquer une armure : la taille est donc de mise dans les tumultueuses et nombreuses guerres de cette époque.

Dans cette période troublée, l'épée devient la compagne la plus sûre de tout homme désireux survivre à un voyage ou à un pillage. Les VI<sup>e</sup> et VII<sup>e</sup> siècles de notre ère sont des époques propices aux exploits individuels, qui seront loués et perpétués par les chanteurs et poètes itinérants. La place centrale de l'épée, arme du preux, dans cette société médiévale mais pas encore tout à fait, féodale est illustrée par la gloire de certaines armes dont le nom est parvenu jusqu'à nous : qui ne connaît pas Excalibur, ou encore Joyeuse, l'épée de Charlemagne ?

Les Francs, après avoir conquis la Gaule et « fusionné » en quelque sorte avec la population locale, sont en pleine expansion malgré de vives querelles politiques internes qui les divisent (luttres de

pouvoir entre Mérovingiens. Le Royaume des Francs naissant est repris en main par les Carolingiens, dont le membre le plus illustre, Charlemagne, unira sous son sceptre ce qui deviendra bien des siècles plus tard la [France](#), l'[Allemagne](#), la [Belgique](#), le [Luxembourg](#), les [Pays-Bas](#), l'[Italie](#) et la [Catalogne](#). Ces succès militaires furent possibles grâce à la valeur des Francs mais aussi grâce à leur supériorité technologique : ils utilisent, aussi des épées de taille, en acier, d'un peu moins d'un mètre de long (encore très proche de la spatha romaine) mais dont la pointe est de plus en plus émoussée. En ce qui concerne les armures franques, elles sont tellement efficaces que Charlemagne en fait interdire l'exportation en dehors des frontières de son empire. Il ne faut pas prendre le risque de vendre une telle protection à des ennemis potentiels.

Tandis que sur le continent tout plie face à la puissance franque, pourtant, nulle trace d'une quelconque équivalence des hoplomacheutes grecs ou des instructeurs romains de jadis : c'est le père qui apprend à son fils à manier l'épée, souvent dans la résidence seigneuriale. De plus, la naissance de la féodalité réduit sévèrement le nombre de personnes autorisées et aptes à porter l'épée, arme par excellence du chevalier. Au fur et à mesure des années la société se fait moins perméable à l'ascension sociale.

### **La féodalité, la chevalerie et les croisades**

Les petits barons et châtelains apparaissent et s'assurent la mainmise sur l'art de manier l'épée.

Le code chevaleresque et toutes les valeurs qu'il diffuse met en avant le rôle de l'épée, fidèle compagne du chevalier tout au long de sa vie. On prend l'habitude de nommer les épées, on les fait même bénir avant un combat puisque c'est par le fer que, selon la tradition, Dieu tranchera en faveur de l'un ou de l'autre des combattants.

### **Moyen Âge : les premiers "maîtres d'armes"**

#### **De taille : épée longue et large**

C'est durant le siècle de [Saint Louis](#) qu'apparaissent dans les écrits les premiers maîtres d'armes professionnels. On reconnaît que manier l'épée nécessite un enseignement à la fois théorique et pratique, et cet enseignement est recherché par la noblesse, qui risque fréquemment sa vie sur le champ de bataille, et qui est la seule à pouvoir prétendre à la possession d'une belle épée de qualité.

On cherche également à acquérir le maniement des armes à cause du développement de l'[ordalie](#), sorte de duel judiciaire médiéval : tout à fait légal et même d'usage courant, ce duel « officiel » est requis dans les affaires où les juges n'ont pu déterminer la culpabilité ou l'innocence des parties. Il s'agit de faire appel au jugement de Dieu, puisque les hommes n'en ont pas été capables. Chaque partie choisit alors un champion (qui peut être, selon les cas, le plaignant et l'accusé eux-mêmes) et le combat qui suit dure généralement jusqu'au premier sang ou jusqu'à ce que mort s'ensuive (selon la gravité des crimes ou délits reprochés). Dieu, par le choix du vainqueur de l'ordalie, est censé montrer ostensiblement qui a raison et qui a tort. On devinera aisément qu'une bonne maîtrise des armes pouvait souvent influencer le choix divin...

L'escrime médiévale étonne surtout par la richesse de son répertoire, contrairement aux idées reçues, on y pratique quasiment toutes les armes blanches et contondantes possibles. La maîtrise de toutes ces armes découle directement d'une pratique de l'escrime quasi-exclusivement sur les champs de bataille. Toujours à l'opposé des idées reçues, le guerrier médiéval est assez rapide (cette qualité a toujours été à la base de l'escrime) et beaucoup plus libre de ses mouvements qu'on ne le pense : il n'est pas encore enfermé dans ces carcans d'acier qui caractériseront le début de la Renaissance. Il s'agit d'être capable d'attaquer vite l'ennemi avec tout ce qu'on peut avoir sous la main. Dans le tumulte des guerres des XIV<sup>e</sup> et XV<sup>e</sup> siècles, il est primordial de savoir

*se battre avec n'importe quoi. Et aussi de savoir se défendre contre n'importe quoi. L'escrime médiévale s'illustre également par la panoplie de défenses qu'elle instaure sur la personne du combattant. L'épée était à la fois la base commune à tous mais aussi le pinacle de l'escrime médiévale et la plus estimée des armes de cette époque. Le moyen de défense le plus utilisé pour l'entraînement était la boucle, sorte de petit bouclier de poing, léger et résistant.*

## ***XV<sup>e</sup> siècle et Renaissance : la rapière***

### ***L'essor des écoles espagnoles et italiennes :***

*L'escrime connaît sa première révolution avec l'invention de la [rapière](#). Cette arme, exceptionnelle pour son époque à tous les points de vue, va complètement transformer l'approche de la discipline. Arme polyvalente, il s'agit tout simplement de la première épée de ville. Son apparition est liée à un besoin général de porter sur soi en permanence une arme pour se défendre dans une fin de [XV<sup>e</sup> siècle](#) dangereux : les meurtres politiques , les guerres civiles, luttes intestines, etc.). Les temps sont troubles. Ce phénomène engendre la formation un peu partout, de façon sporadique, l'allègement de certaines épées, la création de longs poignards, etc. qui peuvent se dissimuler dans les vêtements ou du moins être portés sans grande gêne. Tandis que les nations du Nord de l'Europe apprennent à manier cette nouvelle arme, les écoles italiennes et espagnoles se sont déjà solidement établies et prospèrent : il en résulte des modifications légères de la rapière selon les pays, surtout au niveau de la garde et du pommeau. Par exemple, la rapière italienne adopte une garde toute de finesse et d'entrelacs de métal qui épouse la main du combattant, tandis que la rapière espagnole protège intégralement la poigne grâce à une coque de métal pleine dite garde en demi-panier. La rapière va dominer de façon quasi-exclusive l'escrime européenne jusqu'au XVII<sup>e</sup> siècle.*

## **L'ESCRIME ANTIQUE :**

*Au temps de l'Égypte ancienne, elle était aussi une compétition sportive organisée par le pharaon pour célébrer ses victoires. Les armes étaient certainement des "bâtons à plaques". Les mains des combattants sont protégées par une garde analogue à celle d'un sabre, et certains des escrimeurs ont la figure protégée par un masque. Le bras non armé sert à parer et il est protégé d'une sorte de bouclier.*

*En Grèce, elle se nomme "l'hoplomachie" (combat à armes seul à seul). Elle entre dans l'éducation, pour former le corps et l'esprit de leur jeunesse et apparaît lors des premiers jeux olympiques.*

*A Rome, il existait aussi une autre forme d'escrime: l'escrime militaire ou armatura. Les soldats les plus habiles, nommés doctores armorum, jouissaient de nombreux privilèges. De leur côté, les Gaulois se battaient à l'aide d'épées très lourdes qu'il fallait tenir à deux mains.*

Arme : épée à une ou deux mains

Origine : Antiquité

## **ESCRIME MÈDIEVALE :**

*La Chevalerie, constituée pour endiguer la violence guerrière, vit le jour vers l'an 1000. Durant leur enfance, les futurs chevaliers apprennent à monter à cheval, à chasser et à manier les armes. Après avoir été frappé symboliquement avec le plat de l'épée, le chevalier partait à l'aventure. Il exerçait son art dans la guerre, dans les combats singuliers, qui opposaient deux adversaires armés, dans les tournois et dans le duel judiciaire, qui devait résoudre par les armes une affaire que la justice ne pouvait trancher.*

*Les premiers tournois, organisés au 11<sup>e</sup> siècle, sont de véritables simulacres de guerre. Les chevaliers y créent artificiellement des conflits armés. Les combats commencent avec des lances et se terminent le plus souvent dans un corps à corps non codifié à l'épée. L'épreuve reine est la joute (duel à la lance et à cheval). Le duel à terre, quant à lui, est une véritable démonstration d'escrime. On y utilise la masse de bois, la hache, la dague et des armes émoussées dites courtoises.*

*La notion d'escrime structurée apparaît de façon certaine à la fin du XIV<sup>e</sup> siècle. Le chevalier du moyen-âge apprend à combattre avec, entre autre, une épée, mais son arme principale est sa lance. L'escrime n'est pour lui que "ruses de manants", et ce serait déchoir que d'apprendre de telles techniques. En revanche parmi la soldatesque, où les protections sont moindres, on commence à s'intéresser à une technique permettant de se débarrasser rapidement de son ennemi en survivant au combat. Des individus expérimentés apparaissent qui enseignent leurs "trucs" à leurs compagnons : ce sont les "Maîtres Joueurs d'Épée", ancêtres des Maîtres d'Armes*

*L'escrime Médiévale, est l'apanage des maîtres allemands, anglais et italiens. C'est une escrime de guerre, utilisée à cette fin et elle reste, bien entendu, l'apanage des nobles et des chevaliers. En dehors de cette classe sociale, des armes de labeurs portées par l'ensemble de la classe des paysans voient le jour sur les champs de bataille, armes souvent composites comme la hallebarde ou la pique regroupant la pointe d'une lance, le fer d'une hache et le crochet d'une pique.*

Arme : épée à une ou deux mains et lance

Origine : Europe du moyen âge

## **L'ESCRIME RENAISSANCE**

*La renaissance amène de grands bouleversements dans l'art militaire. La chevalerie a prouvé à ses dépens qu'elle n'était pas capable d'emporter seule la décision sur le champ de bataille. L'armée de la renaissance est constituée en grande partie de fantassins mercenaires spécialisés d'une redoutable efficacité. Apparaît pendant cette période une arme qui va révolutionner la guerre : l'arquebuse. Dans ce contexte, l'armure perd progressivement son intérêt défensif, même si des corps cuirassés existeront encore longtemps. On peut ainsi situer la naissance de l'escrime moderne (l'intelligence prévalant sur la force) au début du XVI<sup>e</sup> siècle en Espagne avec l'apparition de la célèbre rapière ou " brette ". La subtilité et la technique vont enfin l'emporter sur la force et la brutalité. Tolède fournit des armes réputées pour la finesse de la lame et la qualité de l'acier. Mais ce sont les Italiens qui vont codifier les premiers principes (position de la main, ..) de l'escrime de " pointe " et produire les premières théories.*

*Les épées deviennent peu à peu un détail vestimentaire, les nobles commencent à porter l'épée dans le civil, autant comme arme de défense en ces temps peu surs que comme symbole de leur rang. C'est ainsi que l'épée à deux mains est abandonnée pour une nouvelle arme née en Espagne, la Rapière : une épée à lame longue et fine pour les coups d'estoc. Le duel judiciaire est aboli au profit d'une justice institutionnelle. La noblesse, autant pour marquer son indépendance vis à vis du pouvoir que pour affirmer son statut guerrier, va, particulièrement en France, s'adonner à un "jeu" mortel : le duel.*

*L'escrime Renaissance qui combine à la fois l'Estoc (pointe) et la Taille (tranchant) est une période qui s'étend grossièrement sur le 16<sup>ème</sup> siècle et qui est l'apanage des écoles italiennes et espagnoles et Françaises. C'est l'escrime des mousquetaires à la rapière et à la main gauche. On taille, coupe et pique l'adversaire à choix et le panel des coups, comme l'ensemble des déplacements, est plus large et plus important qu'à la période baroque.*

***L'école française** est basée sur des combinaisons de parade et de riposte ; les escrimeurs français sont sur la « défensive ». C' est le style le plus répandu. Il se pratique sans main gauche, avec une grande retenue et une grande élégance, de façon très formelle. On pourrait qualifier ce style de traditionnel, puisque depuis il s'est imposé comme style de référence.*

***L'école italienne** est plus agressive et porté sur l'attaque. Le style italien est relativement semblable au style français, mais plus vigoureux et plus athlétique, un peu plus brutal également. On y porte volontiers des coups de poings en sus des parades et des esquives. Pendant le XVI<sup>ème</sup> et au début du XVII<sup>ème</sup> siècle, la référence en matière de technique est l'Italie. Les Maîtres d'Armes des rois de France viennent de ce pays, et il est de bon usage pour la noblesse française d'y aller apprendre la science des armes.*

***L'école espagnole** ou la destreza est un style qui se développe avant et en marge des deux autres. Basé sur des considérations philosophiques, géométriques et mathématiques, elle se pratique sur un cercle appelé "mystérieux" ou les combattants s'opposaient en une danse létale codifiée par les règles géométriques de "la zone de mort". Les escrimeurs espagnols étaient redoutés pour leur froideur et leur dextérité dans les attaques angulaires basées sur le "desvio". La difficulté d'apprentissage et le travail intellectuel en faisaient un style réservé à une élite. C'est un système complexe faisant appel à tout un ensemble de connaissances. Géométrie, mathématiques et métaphysique concourent à définir une chorégraphie précise que l'escrimeur doit adopter, selon le « cercle mystérieux ». Ce cercle est basé sur un pentagramme orné d'un complexe maillage de courbes, lignes et ellipses. Le principe clé du style espagnol est nommé « zone de mort » : c'est l'espace permettant à l'adversaire de porter une attaque en une seule passe. Quiconque laisse un adversaire pénétrer dans cette zone est en grave danger.*

*Arme : rapière et main gauche, voire seconde rapière*

*Origine : Espagne, Italie et France du 16<sup>o</sup> siècle*



## **L'ESCRIME BAROQUE :**

*L'escrime « Baroque » est un style d'escrime où les techniques d'Estoc (pointe) deviennent primordiales, est une période qui s'étend sur les 17<sup>ième</sup> et 18<sup>ième</sup> siècles et qui est l'apanage de l'école française.*

*L'évolution de l'escrime est passée notamment pour l'évolution des armes concrétisée par l'apparition d'une épée d'entraînement et d'étude appelée : le fleuret. C'est une arme plus légère que la rapière, plus courte, à lame de section quadrangulaire se terminant par un bouton, c'est une fleur, d'où le nom. On pouvait faire de l'escrime sans avoir l'intention de se battre. L'arme en soit est une épée courte, un pic à glace proche du fleuret où l'art de l'escrime devient un art au service de l'homicide, période caractérisée par des vagues de duels sans précédent, enlevant nombreux aristocrates à leur aimée famille. L'escrime pratiquée devient donc plus réaliste, épurant le moindre geste inutile. Ses déplacements sont également réduits à la manière de nos escrimeurs modernes.*

*A l'aide de cet instrument, les Maîtres d'Armes n'auront de cesse de rechercher "Le" coup parfait, la botte imparable. Cette recherche se poursuivra jusqu'au début du XX<sup>ème</sup> siècle, ajoutant de nouveaux coups, recherchant de nouvelles théories plus efficaces...L'apparition du masque, vers 1750, permettra de se livrer sans retenue lors des assauts en salle, mais le but est toujours le même : tuer son adversaire lors du prochain duel.*

*Cette époque se caractérise surtout par une pratique très conventionnelle. Élégance et courtoisie étaient des qualités requises. Les saluts, révérences et autres positions précieuses occupent une place importante.*

Arme : fleuret ou autre arme d'estoc

Origine : France et Italie du 17<sup>o</sup> siècle

## **IAI-JUTSU :**

*"Voie de l'attente du contact"*

*Technique de combat au sabre destinée à sortir le sabre de son fourreau ( Saya ) à une vitesse éclair et à frapper l'adversaire avant que celui-ci ait eu le temps de dégainer complètement son arme. Complément nécessaire du ken-jutsu, le iai-jutsu fut créé en 1560 par Hayashizaki Jinnosuke Shigenobu. Eishin perfectionna sa technique au XVIII<sup>e</sup> siècle. Cette discipline, devenue une technique de concentration, de précision et de rapidité du mouvement.*

*L'art de dégainer le sabre est devenu un art martial à part entière.*

*Il comprend, outre des saluts cérémoniels, toute une série de kata (combats imaginaires) et de gestes symboliques (comme celui de secouer le sang tachant la lame du sabre après un duel, et qui risquerait de coller la lame au fourreau). Tous ces mouvements et kata sont exécutés debout, à genoux, assis ou même couché. Il existe vingt mouvements pour "tirer le sabre" et cinquante pour couper ou trancher. En effet, il ne s'agit pas simplement de tirer rapidement le sabre hors du fourreau, mais de frapper l'adversaire dans le même mouvement...*

Arme : Tachi , Katana ou wakizachi

Origine : Japon du 16<sup>o</sup> siècle

## **KENJUTSU :**

*Art martial du maniement du sabre ( ken ) aussitôt celui-ci sorti du fourreau. La première mention de l'art du sabre au Japon date de 789. Cette discipline était déjà utilisé par les guerriers japonais ( bushi ) depuis longtemps lorsque les samurai le découvrent au XIIIe siècle. Il fut interdit en 1876, fut transformé en sport ( kendo ) par Sakakibara Kenkichi (1830-1894), lorsque les samurai n'eurent plus le droit de porter le sabre.*

*Cet art était étudié et pratiqué par tous les bushi (guerriers) et Samourai depuis le Xe siècle environ. De nombreuses écoles, au Japon, se consacrèrent à cette discipline.*

*Le ken-jutsu prit divers noms au cours de son histoire : hieho, kempo, toho, gekken, hyoho, to-jutsu, tachi-uchi, hyodo ...*

*Arme : sabres japonais (Daisho)*

*Origine : Japon du 9<sup>e</sup>siècle*

## **BO-JUTSU :**

*L'art de manier le bâton long (Bo), est étudié séparément ou bien en complément aux disciplines du kendo, du karaté, et de l'aikido. Il est basé sur des Kata. Au Japon, on le pratique sans protection particulière.*

*L'art du Bo fut particulièrement prisé des religieux guerriers au XVIe siècle, mais le Bo était déjà utilisé depuis longtemps. La légende raconte qu'au XIIe siècle, un moine avait affronté avec cette arme le jeune frère du shogun. Vaincu, il s'était mis au service du jeune homme qui devait devenir l'un des plus célèbres généraux du Japon. Plus tard, à l'époque des Togukawa (1603-1838), le Bo en bois fut utilisé par la police shogunale pour affronter les brigands armés de sabres*

*Bien que cela semble être une arme simple, le bo peut être meurtrier dans des mains aguerries. Dut à son allongement, supérieur aux autres armes, même pour la plupart des épées, le bâton est une arme redoutable.*

*Arme : baton long*

*Origine : Japon du 12<sup>e</sup>siècle*

## **LES BOTTES SECRETES :**

### *La botte florentine*

**Difficulté:** 20.

**Notoriété:** Rare.

**Spécificité:** école italienne

**Effet:** L'utilisateur de la botte attaque une seconde fois dans le même tour de combat.

**Temps de préparation:**  $\frac{1}{2}$  tour de combat. La dernière action doit être un "contre", soit: 2 attaques courtes, plus un contre. Parade instinctive.

**Localisation:** la localisation à chaque attaque réussie est choisie.

**Arme adaptée :** Rapière, épée de cour

**Explication:** Grâce à cette botte, l'attaquant se rompt et riposte une seconde fois sans perdre sa phase de défense. Ainsi l'escrimeur peut de nouveau tenter une nouvelle manœuvre d'escrime, soit 2 attaques courtes et un contre dans le même tour. La parade est bien entendu instinctive. Idéal pour se débarrasser rapidement d'un adversaire encombrant...

### *La botte du vilain petit canard :*

**Difficulté:** 20.

**Notoriété :** Rare.

**Spécificité :** école française et italienne

**Effet:** attaque de taille. Même si l'adversaire fait un pas de retrait, il peut être touché. Cette botte ignore aussi les protections éventuelles. L'adversaire est "marqué" à vie par une blessure, qui laissera obligatoirement une cicatrice reconnaissable.

**Localisation:** Au choix de l'escrimeur, en respectant les malus de localisation.

**Arme:** Epée, rapière, sabre.

**Explication:** Pendant le  $\frac{1}{2}$  tour de préparation, l'escrimeur choisit l'endroit où il va porter son attaque, et arme son bras pour un coup de taille. Puis il marque son adversaire par un coup superficiel, mais qui lui laissera une marque à vie. Très pratique pour reconnaître par la suite un adversaire masqué...

### *La Botte des jésuites*

**Difficulté :** 25.

**Notoriété :** Peu commune.

**Spécificité :** école française.

**Effet :** Elimination de la protection et dégâts multipliés par trois sauf jet critique (1 pur)

**Temps de préparation:** Un tour de combat, parade instinctive.

**Localisation :** Poitrine.

**Arme :** Epée, rapière,

**Explication :** Avec le saut de coté, l'utilisateur de la botte se place de telle façon qu'il attaque au tour suivant son adversaire sans que celui puisse se défendre normalement. De plus la position avantageuse acquise grâce à cette manœuvre lui permet de trouver un défaut dans l'armure de l'adversaire, et donc de l'ignorer. Spiritus sanctus... Amen.

## *La botte d'Orséac*

**Difficulté:** 20.

**Notoriété :** Rare

**Spécificité:** école française et école italienne, connaître le maniement de la dague et posséder une dague en guise de main gauche. Cette botte ne peut se pratiquer que contre un adversaire qui a la même "main d'arme" que l'attaquant. Attaque Longue.

**Effet:** Blessure de type critique Ajout de 4 au dégât du type flèche d'une dague, soit 6 points.

**Temps de préparation:** Un tour de combat: Saut de coté et placement. Parade instinctive.

**Localisation:** Flanc

**Arme:** rapière + Main gauche ou dague.

**Explication:** l'escrimeur se décale par rapport à son adversaire avec le saut de coté (à gauche si les 2 opposants sont droitiers, à droite dans l'autre cas). Il prend le fer de son adversaire avec son arme la plus longue après son coup d'attaque pour maintenir sa lame en hauteur, et dégager le flanc. Puis il se fend avec la main tenant la dague pour perforer les côtes de son ennemi, en tournant autour de lui. La main gauche ou dague devient ici arme d'attaque au lieu d'arme de parade. Bref, une adaptation du style italien par la famille d'Orséac. Qui a dit qu'il ne fallait pas tourner autour du pot ?

## *La botte de l'école de Saint Didier*

**Difficulté:** 30.

**Notoriété :** Très rare.

**Spécificité:** école française, sans main gauche. Cette botte ne peut être utilisée que contre une arme n'ayant pas de garde pleine.

**Effet:** L'escrimeur est en mesure de désarmer et de s'approprier l'arme de l'adversaire.

**Temps de préparation:** Un tour de combat: Coups de taille répétés sur la lame de son adversaire. Parade instinctive.

**Localisation:** Arme de l'adversaire.

**Arme:** Epée, rapière.

**Explication:** Après avoir fatigué pendant un tour le poignet de son adversaire en frappant la lame, l'attaquant engage sa lame dans la garde de celle de son opposant. Par une torsion du poignet, il fait sauter l'arme de l'adversaire en l'air. Après un jet de dextérité réussi, il peut alors la récupérer.

## *Le coup de Jarnac*

**Difficulté:** 35

**Notoriété :** rarissime.

**Spécificité:** Coup de taille.

**Effet:** L'escrimeur tranche littéralement le jarret de son adversaire, le blessant pour le reste de son existence. Ignore une éventuelle protection.

**Temps de préparation:** Un tour de combat: saut de coté et parade instinctive.

**Localisation:** Jambe du coté opposé à la main de l'arme de l'attaquant.

**Arme:** Epée, rapière, sabre.

**Explication:** L'escrimeur par une manœuvre subtile arrive à placer une attaque de taille au niveau du genou de l'adversaire. Cette blessure a pour résultat immédiat soit la perte de la jambe, soit une blessure permanente.

## La botte Gasconne

**Difficulté:** 25.

**Notoriété :** Rare.

**Spécificité:** Ne se tente qu'avec un minimum de trois adversaires, et avec un maximum de quatre. Parade instinctive à toutes les attaques adverses. Les adversaires attaquent à - 2.

**Effet:** L'escrimeur multiplie ses attaques contre des adversaires différents au dépend de sa défense.

**Temps de préparation:** Un tour de combat. Pendant ce tour, toutes les parades se font à - 3 (- 4 à la deuxième attaque, - 5 à la troisième...)

**Localisation:** Partout !

**Arme:** Epée, rapière, sabre.

**Explication:** Après avoir pris une longue inspiration pendant le tour de préparation, l'impétueux escrimeur, par de grands moulinets déstabilise ses adversaires de façon à ce qu'il puisse placer une attaque courte (estoc ou taille) sur chacun d'eux (maximum quatre tout de même). Chaque attaque est résolue indépendamment.

## La botte de Ferrières

**Difficulté:** 30.

**Notoriété :** rarissime.

**Spécificité:** Nécessite deux rapières ou deux épées, et deux adversaires. Pas de main gauche pendant la botte.

**Effet:** Deux attaques de flèche critiques simultanées ignorant la protection. Si l'escrimeur n'est pas ambidextre on compte un malus.

**Temps de préparation:** Un tour de combat pendant lequel l'escrimeur se met en position.. Parades instinctives pendant ce tour.

**Localisation:** Poitrine

**Arme:** Epée, rapière.

**Explication:** Après s'être muni d'une deuxième arme identique à celle déjà en main, le flamboyant escrimeur engage le fer avec ses 2 adversaires. Pendant le tour de préparation, il attire sur lui ses ennemis en reculant légèrement, et en leur laissant croire à une ouverture possible (parades instinctives). Puis au déclenchement de la botte, il les attaque tous les deux au même moment en flèche.

## Le bec du Cygne

**Difficulté:** 30

**Notoriété :** rarissime (Membres de la confrérie du Cygne).

**Spécificité:** Nécessite la compétence acrobatie.

**Effet:** Mort de l'adversaire, la gorge percée.

**Temps de préparation:** Deux tours de combat:

• Premier tour: Feinte d'attaque en estoc et esquive. Parade instinctive.

• Deuxième tour: Saut de coté et acrobatie. Parade instinctive.

**Localisation:** Tête

**Arme:** Epée, rapière.

**Explication:** Au premier tour de préparation, l'escrimeur feinte d'estoc et esquive pour commencer son placement, suivant l'attaque de son adversaire. Au deuxième tour, il fait un saut de coté puis une acrobatie, pour se retrouver accroupi sous la lame de son ennemi. Au déclenchement de la botte, il jaillit et perce la gorge de son adversaire du bas vers le haut, d'un coup d'estoc. Cette

botte à été inventée par les membres de la confrérie du Cygne.

### *La botte de Nevers*

**Difficulté:** 35.

**Notoriété :** rarissime (famille de Nevers).

**Spécificité:** école française Nécessite la compétence acrobatie.

**Effet:** Mort de l'adversaire. Si l'escrimeur n'est pas ambidextre, la deuxième attaque a un malus, cumulé à la localisation.

**Temps de préparation:** Deux tours de combats:

• **Premier tour:** Saut de côté et coup de taille atténué sur la main de l'arme de l'adversaire. Si l'adversaire agit en premier, parade instinctive. Si celui qui tente la botte joue en premier.

• **Deuxième tour:** Jet d'acrobatie pour enrouler le bras de l'adversaire, le faire tourner sur lui-même et le désarmer. Jet sous la dextérité pour changer l'arme de main. Si l'adversaire joue en premier, parade instinctive. Si celui qui tente la botte joue en premier, pas de parade à faire, puisque l'adversaire n'a plus d'arme en main.

**Localisation:** Tête

**Arme:** Rapière, épée.

**Explication:** Pendant le premier tour de préparation, l'escrimeur déstabilise l'adversaire par un saut de côté et un coup sur la main qui tient l'arme. Pendant le deuxième tour de préparation, l'escrimeur fait tourner l'adversaire sur lui-même dans un beau mouvement de hanches et le désarme en douceur pour ne pas qu'il se blesse et pour lui cacher le changement de main de l'arme par la même occasion. Au déclenchement de la botte, il frappe entre les deux yeux avec l'autre main à la grande surprise de l'intéressé qui en meurt sur le coup !

### *La botte de Nakano (film #L 3)*

s'exécute sans arme. C'est une technique destinée à désarmer et à décapiter son adversaire dans un seul mouvement. Quasiment imparable, si elle est bien exécutée, mais elle est assez difficile à réaliser.

**Difficulté:** 30

**Notoriété :** confidentielle.

**Spécificité:** sans arme, école Nippone.

### *La botte de Connor (Film #L 4)*

En croisant les lames derrière sa tête, le bretteur fait croire à son adversaire qu'il a le dessus alors qu'en réalité, l'initiateur de la botte n'a pas perdu la main, au contraire, puisqu'en dégageant son arme, il peut asséner un coup de taille vif qui décapite son adversaire.

**Difficulté:** 35

**Notoriété :** confidentielle.

**Spécificité:** école italienne

## *La botte du Kurgan (Film #L1)*

*Le bretteur laisse une faille volontaire dans sa défense destinée à tromper son opposant, celui-ci porte alors un coup d'estoc dans le torse, l'initiateur immobilise alors de sa main libre, le bras armé adverse et décapite l'importun d'un rapide et violent.*

**Difficulté:** 20

**Notoriété :** confidentielle.

**Spécificité:** pas d'école particulière, création du Kurgan.