

# Duels à Minuit

Aide de Jeu sur l'Esgrime pour Château Falkenstein  
antoine.bauza@free.fr

Cette aide de jeu s'appuie sur la véritable histoire de l'esgrime européenne. Les informations sur l'esgrime proviennent de différents sites internet. J'en remercie les auteurs, bien souvent anonymes.

## Quelques événements marquants

En 1870, des matinées d'esgrime sont organisées à l'Élysée.

C'est également l'époque des défis entre maîtres italiens et maîtres français et des matchs de gala qui remplissent théâtres ou stades.

En France, le premier tournoi se déroule le 15 janvier 1893; il s'agit d'une compétition entre amateurs de plus de vingt ans, organisée par la société d'encouragement à l'esgrime.

L'esgrime est inscrit au programme des premiers Jeux Olympiques en 1896 (Athènes).

## Clubs

### *Société d'encouragement à l'Esgrime* (Paris)

Regroupant des maîtres d'armes et des pratiquants de tous pays, cette association promouvait la pratique de l'Esgrime en France en organisant des démonstrations et des tournois.

### *Swordmen's Club* (Londres)

Pour les escrimeurs (hommes uniquement) anglais. Le bâtiment du Club comprend une salle d'armes.

### *Le Fleuret* (Paris)

Un club ouvert aux pratiquants des deux sexes. On s'y retrouve le plus souvent pour parler d'autre chose que de l'esgrime.

### *La Rosa e la Spada* (Florence)

Les membres de ce club se réunissent dans un petit parc privé et fleuri. Seul les escrimeurs italiens reconnus y sont acceptés.

## Dramatis Personae

### *Seigneur Fleurys Pointe-d'acier*

Fleurys Pointe-d'acier est un jeune dragon (du moins, pour un dragon) né en France. Sous sa forme ailée, il est de taille et d'envergure moyenne, avec une peau noire tirant sur le bleu nuit. Ses yeux sont noirs et son museau allongé.

Il réside dans les Alpes, quelque part entre la France et l'Italie. Il collectionne les épées d'esgrime et peut se vanter de posséder plusieurs pièces uniques, notamment des superbes lames de Tolède.

Il pratique bien sûr l'Esgrime, mais, plus que pour ses talents de bretteur, c'est pour ses écrits qu'il est célèbre. Auteur depuis plus de deux cents ans de l'Encyclopédie de l'Esgrime Moderne, il rassemble la plus grande concentration de connaissances sur le sujet, à travers des ouvrages de Nouvelle-Europe et d'ailleurs (Asie).

Il a fondé la *Société d'encouragement à l'Esgrime* et appartient à plusieurs comités d'organisation de tournois.

Esgrime	[EXC]	Physique	[BON]
Perception	[EXC]	Aisance sociale	[BON]
Charisme	[BON]	Finances	[EXP]
Réputation	[BON]	Artisanat	[EXC]
Instruction	[EXC]	Relations	[BON]

### *Gustave Ramuz*

Gustave Ramuz est un maître d'armes français, exerçant dans la région parisienne.

C'est un homme de 57 ans, aux cheveux grisonnants et aux yeux bleus. De petite taille, il n'en est pas moins un bretteur hors-pair, admiré des ses élèves.

Il est passionné, modeste et digne. Sa vision de l'esgrime est celle d'un art et d'un mode de vie.

Depuis la mort de sa femme, il occupe presque tout son temps à l'enseignement au sein de l'école qu'il a fondé.

Sa fille, Jeanne Éléonore Ramuz, est une charmante femme de 28 ans qui marche sur ses traces.

Agilité	[BON]	Esgrime	[EXT]
Physique	[BON]	Courage	[EXC]
Relations	[BON]	Réputation	[BON]
Commandement	[EXC]	Instruction	[BON]
Mêlée	[BON]		

## André Orfleuret

André est un nain de 74 ans, aux cheveux châtain courts et aux yeux marrons. Il est doté d'un nez proéminent et d'une petite barbe. Il boite légèrement de la jambe gauche

Le nom d'Orfleuret est connu de tous les bretteurs de Nouvelle-Europe. Il a révolutionné les techniques de forge d'épées, conférant au fleuret plus de résistance et de souplesse. Il est également l'inventeur d'une tenue d'escrime employée aujourd'hui dans toutes les écoles et sur tous les tournois : l'*Orfleuret*.

Escrime	[BON]	Instruction	[BON]
Artisanat	[EXT]	Invention	[BON]
Agilité	[FAI]	Finances	[BON]

## Technologie

### Orfleuret

L'Orfleuret est une tenue d'escrime tout à fait adaptée à l'entraînement et aux tournois. Elle se compose d'un gilet, d'un casque et d'un fleuret d'entraînement.

Le gilet se présente comme un gilet de cuir épais. Le devant ne présente aucune poche, ces dernières ont été reléguées dans le dos où elles servent au stockage d'accumulateurs électriques. Le gilet est doublé par des très fines plaques d'alliage nain, conductrices.

Le fleuret ressemble à une épée d'entraînement standard, se terminant par une petite boule en métal, sans danger pour l'adversaire. Cependant l'extrémité de la garde est relié au gilet par un petit câble électrique.

Le casque est intégral. La visibilité est assurée par une visière grillagée, sur le devant. Il est surmonté d'une petite ampoule électrique qui s'allume quand un contact électrique est fait entre le gilet et le fleuret adverse. Le casque est relié, à l'arrière, par un câble électrique.

## Traité et ouvrages historiques

### Europe ( la nôtre ! )

*l'Académie de l'espée*  
( G.Thibaust,1628 )

*Théorie de l'art et pratique de l'espée seule  
ou du fleuret*  
( Philibert De La Touche,1670)

*Les vrais principes de l'espée seule*  
( Philibert De La Touche,1670 )

*l'exercice des armes ou le maniement du fleuret*  
( Le perche Du Coudray,1676)

*le maistre d'armes ou l'exercice de l'espée seule*  
( De Liancourt,1686)

*l'art en fait d'armes ou de l'espée seule*  
( Labat, 1696)

*le traité de l'art des armes*  
( Guillaume Danet,1766)

### Nouvelle-Europe

*Encyclopédie de l'Escrime moderne*  
( Seigneur Fleurys Pointe-d'acier )

Cet ouvrage de référence en est à sa 43ème édition ! Son auteur, le Seigneur Dragon Fleurys Pointe-d'acier, le met à jour tous les cinq ans. Les premières éditions sont de véritables pièces de collection. L'ouvrage est édité en plusieurs langues, Fleurys rédigeant lui-même toutes les versions (français, italien, prussien, bavarois, anglais et même japonais).

*De l'Art de l'Épée*  
( Paolo Pazolini )

L'ouvrage de référence de l'école italienne.

*Gardes & Positions d'Escrime*  
( Gustave Ramuz )

L'ouvrage de référence de l'école française.

## Sources d'inspirations

### Romans de Capes et d'Épées

*Mademoiselle de Maupin*  
Théophile Gautier (1835)

*Le capitaine Fracasse*  
Théophile Gautier (1853)

*Les trois mousquetaires*  
Alexandre Dumas (1844)

*Vingt ans après*  
Alexandre Dumas (1845)

*Le vicomte de Bragelonne*  
Alexandre Dumas (1848)

### Pièces de Théâtre

*Henri III et sa cour*  
Alexandre Dumas (1829)

*Cyrano de Bergeras*  
Edmond Rostand (1897)

## Vocabulaire technique

L'Escrime est une discipline très codifiée, délicate d'approche pour le profane. Voici quelques définitions pour approcher cet art et enrichir les descriptions de vos duels.

### Lignes

Dedans	ligne en haut à gauche.
Dehors	ligne en bas à droite.
Dessous	ligne en bas à gauche.
Dessus	ligne de sixte, en haut à droite.

### Positions de main

Pronation	paume et pouce dirigés vers le sol
Supination	paume et pouce dirigés vers le ciel

### Gardes

Prime	position du dessous, main en pronation
Seconde	position en dehors, main en pronation
Tierce	position du dessus, main en pronation
Quarte	position du dedans, main en supination
Quinte	position du dedans, main en pronation
Sixte	position du dessus, main en supination
Septime	position du dessous, main en supination
Octave	position du dehors, main en supination

### Actions

Arrêt : la plus simple action pour stopper une attaque, parade très simple.

Attaque au fer : attaque sur la lame de l'adversaire, servant la plupart du temps à préparer une attaque un peu plus élaborée.

Balestra: bond en avant puis attaque (ou feinte, etc.).

Battement: coup sec sur la lame adverse.

Botte: coup de pointe avec une lame acérée; souvent utilisée pour "botte secrète".

Céder: parade spécifique contre la prise de fer. Contre: parade où la pointe de l'épée entame un mouvement circulaire pour détourner la lame adverse.

Couler: glisser son arme le long de l'épée de l'adversaire en allongeant le bras.

Coup d'arrêt: attaque rapide destinée à toucher l'adversaire avant qu'il n'ait pu porter son attaque.

Couvrir (couvrir son action): faire une action (attaque,

feinte, parade, etc.) en utilisant une position (garde, main, pointe, corps) parfaite techniquement et adaptée à l'adversaire.

Écharpe (coup en écharpe): coup oblique.

Enveloppement: prendre la lame adverse dans un mouvement circulaire, pour l'éloigner puis la ramener à son point d'origine.

Estoc: équivalent au coup de pointe; coup porté pour embrocher l'adversaire.

Faible (faible de la lame): partie proche de la pointe.

Feinte: fausse action offensive destinée à provoquer une réaction précise de l'adversaire pour en tirer partie.

Fendre (se fendre): détendre brusquement la jambe en arrière du corps en projetant l'autre jambe vers l'avant avec le tronc et le bras; destiné à toucher l'adversaire sans avancer complètement le corps. Aussi dit "flèche".  
Fer: autre terme pour lame.

Flanc: partie du corps située sous le bras d'arme.

Fort (fort de la lame): partie de la lame proche de la garde, plus épaisse.

Garde: a) position que l'on prend pour pouvoir répondre à toutes attaques, et pour pouvoir faire facilement toutes actions (attaque, parade, etc.). b) partie de l'arme qui sert à couvrir la main et les doigts.

Gaucher: les escrimeurs gauchers sont (souvent avec raison) meilleurs que les droitiers, principalement pour deux raisons: la partie droite du cerveau qui contrôle les mouvements et l'équilibre est physiologiquement plus grosse chez eux, et la technique d'escrime s'adapte mal pour l'arme tenue à gauche.

Invite: action faite volontairement pour laisser une ouverture à l'adversaire.

Maître d'arme: enseignant d'escrime, utilisé plus largement pour désigner un très bon escrimeur (et qui dont pourrait enseigner).

Moulinet: mouvement circulaire de la lame issu du poignet pour frapper avec plus de force sans devoir armer le coup.

Parade: action destiné à détourner une lame qui attaque d'estoc, ou à bloquer une lame qui attaque de taille. On lui donne le nom selon la position de la main (prime, seconde, tierce, etc.). Une riposte doit immédiatement suivre la parade, sinon elle ne sert à rien par rapport à une esquivé plus simple et plus sûre.

Passé avant: se rapprocher pour attaquant en faisant passer le pied arrière devant.

Pommeau: partie à l'extrême opposé de la pointe, en bout de poignée, destinée à équilibrer l'arme.

Prévoist: le second d'un maître d'arme.

Riposte: attaque portée juste après avoir paré.

Rompre: reculer rapidement par un double petit déplacement arrière des pieds.

Rythme: vitesse à laquelle s'enchaîne les actions.

Salut: geste d'arme hors combat, pour saluer l'adversaire, l'arbitre, etc. généralement fait en début et à la fin d'un

combat.

Taille: tranchant de la lame; coup de taille: coup porté avec le tranchant.

Talon: partie de la lame opposée à la pointe, qui joint la garde et la poignée.

Une-deux: terme abrégé d'une attaque composée d'une feinte dans une autre ligne (dedans vers dehors, dessus vers dessous) suivie d'une attaque rapide trompant une parade simple.