

PAVILLON Noir



3



L'ART DE L'ESCRIME



CRÉDITS

AUTEUR

Renaud Maroy

CORRECTIONS

Sarah Béranger-Maroy, Raphaël Bombayl

EQUIPE RÉDACTIONNELLE

La « Brotherhood of the Coast » :

Raphaël Bombayl, Diego Charbonnier, Kéwin Kubryk, Raynald Laprise, Sébastien Maklouf, Renaud Maroy, Christophe Osswald, Philippe Rat, Anael Verdier.

DIRECTION ARTISTIQUE

David Burckle, Damien Coltice

DESIGN

Laura Hoffmann

MISE EN PAGE

Jérôme Cordier, Romano Garnier

ILLUSTRATIONS

Stephanie Böhm, Carole Chaland, David Chapoulet, Romano Garnier, Michael Komarck, Simon Labrousse, Renaud Maroy, Laurent Miny, Aljosa Mujabasic, Maxime Teppe, freepik.com

DIRECTEUR DE PUBLICATION

David Burckle

REMERCIEMENTS

A mon père pour son expertise maritime, historique et scientifique, et la passion de la mer qu'il m'a transmise.

A Bertrand Bailly, Sylvain Cornillon, Kéwin Kubryk, Tristan Lhomme, Anne Vétillard pour leurs idées originales.

A Frantz Valeau et Nicolas Ponchie pour m'avoir montré la magie du jeu de rôle.

A Casus Belli, Backstab et Vox Ludi pour avoir fait connaître Pavillon Noir auprès du public.

Merci à Bertrand Bailly et Sébastien Vinas pour leurs relectures.

Black Book remercie : Florent et Cyrielle pour avoir donné corps à ce projet, Renaud Maroy, Raphaël « Euh encore une ou deux modifs et c'est bon » Bombayl, Elodie pour le soutien et l'intendance, Laurent, Fabrice, Valérie et Cédric (Saint Michel JDR pose), tous les joueurs lyonnais nous ayant accueillis à leurs tables, nos parents et grands parents respectifs pour leur soutien.

TESTEURS DU JEU

Alexandre et Charlie Belle, Frédéric Buchi, Sylvain Cornillon, Sylvain Crouet (Le Malgache), Guillaume Delarue (De Vercourt, La Plume), Matthieu Doucet, Véronique Fleury, François Gémise-Fareaux, Kéwin Kubryk (N'Serengi), Laurent Lalanne (Xabi), Christophe et Jérôme Liègre, Mamath, Fabien Maroy, Franck Michaux, Yohann Quéva, Wilfried Richet, Anne Riou (Ange), Nicolas Soret, François Thévenon, Sébastien Vinas, Nicolas Weis, Raphaël Bombayl, Diego Charbonnier, Sébastien Maklouf, Christophe Osswald, Philippe Rat,

Anael Verdier et bien sûr tous les internautes qui m'ont fait part de leurs impressions, de leurs encouragements, de leurs critiques.

Merci à Slawick Charlier, Keck Gwenaël, Dominique Lapeyre, Erwan-Trestan Laigle, Laurent Métivier (Babatlo), Gwendoline Pajot,

X. O. de Vorcen et Bernard Maroy pour les corrections de cette édition spéciale.

A la révolte des pays arabes, qui fait mentir les propos néocolonialistes.

Je dédie ce jeu à tous les auteurs amateurs dont la passion fait revivre la magie du jeu de rôle.

EDITION

Pavillon Noir, deuxième édition, est publiée par :
Black Book Editions. 50, rue Jean Zay, 69800 St Priest
Dépôt légal : 2017 ; Imprimé en Union Européenne.
ISBN : 978-2-36328-328-3 / ISBN (PDF) : 978-2-36328-329-0

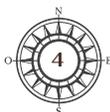
www.black-book-editions.fr

Pavillon Noir est un jeu de Black Book Éditions. ©2017 Black Book Éditions. Tous droits réservés.

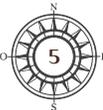


Sommaire

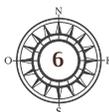
INTRODUCTION	8	Les maîtres d'escrime	33
De l'art de l'escrime	8	L'entraînement	33
De l'escrime dans un jeu de pirates ?	8	L'accueil de maîtres étrangers	33
Quelques films de cape et d'épée	9	Compagnons d'armes	33
Pavillon Noir, la gamme	9	LES ORDRES DE CHEVALERIE	34
CHAPITRE I : À LA POINTE DE L'ÉPÉE	10	Angleterre	34
HISTOIRE	11	Ordre de la Jarretière	34
Avant la Renaissance	11	Ordre du Bain	34
Naissance de l'escrime	11	Ordre du Chardon	34
Maîtres et techniques	12	France	34
Un nouvel art du combat	12	Ordre de la Toison d'Or	34
De l'art à la science	12	Ordre de Saint-Michel	35
Le développement de l'escrime espagnole	12	Ordre du Saint-Esprit	35
En France	13	Ordre de Saint-Louis	35
Écoles d'escrime	13	Espagne	35
L'école espagnole	13	Ordre de Calatrava	35
L'école allemande	13	Ordre de Saint-Jacques-de-l'Épée	35
L'école italienne	13	Ordre d'Alcántara	35
L'école française	13	Portugal	36
L'école anglaise	14	Ordre de Saint-Benoît d'Aviz	36
L'art de l'escrime durant l'âge d'or de la piraterie	14	Chevaliers du Christ	36
Traité d'escrime	14	Italie	36
Traité d'escrime en allemand	15	Ordre de San Stefano	36
Trouver un traité spécifique	15	Pays-Bas	37
Traité d'escrime en anglais	18	Ordre Teutonique des Pays-Bas	37
Traité d'escrime en espagnol	21	Ordres pontificaux	37
Traité d'escrime en français	23	Ordre du Saint-Sépulcre	37
Traité d'escrime en italien	24	Ordre de Malte	37
Traité d'escrime en hollandais	26	La légende de l'Ordre du Temple	37
Traité d'escrime en latin	26	CHAPITRE II : LES TECHNIQUES	38
Traité d'escrime en portugais	26	UNE BONNE RAISON POUR MOURIR	39
Traité d'escrime en suédois	27	ESCRIME À L'ÉPÉE SEULE	41
Les traités d'escrime par arme ou technique	27	Les bases	41
Trouver un traité sur une technique spécifique	27	Engager le fer	41
Le duel	28	Ligne	41
Duel judiciaire	28	Garde	41
Duel non-judiciaire	29	Mouvement et mesure	42
LES ARMES D'ESCRIME	30	Attaque	43
Description	30	Botte	43
Évolution des armes	31	Coup de taille	44
Fabrication des armes	32	Défense	45
Forges prestigieuses	32	Parade	45
Tolède, des lames de légende	32	Esquive	46
Choisir une lame	32	Préparations	46
LES SALLES D'ESCRIME	33	Préparations essentielles	46
Les lieux	33	Les feintes	47
La vie quotidienne	33	Contrer les préparations	49



MOURIR EN GENTILHOMME	50	Mouvements de base	71
USAGE DE LA SECONDE MAIN	52	Tretas	72
Utilisation de la main non armée	52	Contre deux adversaires	72
Position de la main non armée	52	OPPOSITIONS DE TECHNIQUES	72
Parade de la main	52	Différence de niveau	72
Utilisation de la dague	53	Taille et technique	72
Lignes	53	Stratégie	72
Tenir la dague	53	Armes différentes	73
Postures de garde	54	Épée seule contre arme et dague	73
Attaque d'estoc à la rapière	54	Épée seule contre deux épées	73
Attaque de taille à la rapière	54	DUEL À OUTRANCE	74
Attaque à la dague	55	UN PRISONNIER PARE-BALLE	76
Défense	55	ESCRIME AU SABRE	78
Préparations	55	Généralités	78
Enchaînements	56	Comment tenir un sabre	78
Deux armes	56	Les lignes	78
Escrime à deux mains et escrime à l'épée seule	57	Les gardes	78
Ligne	57	La mesure	79
Garde	57	Manœuvres simples	79
Défense à l'intérieur des armes	58	Les coups	79
Défense à l'extérieur des armes	58	Les parades	82
Parade à deux armes	59	Manœuvres complexes	87
Attaque	59	Battement	87
Préparations	59	Esquives	87
Combinaisons de l'escrime à deux armes	59	Corps à corps	88
Parade et commandé	59	Désarmement de l'ennemi	88
Invites	60	Feintes	88
Coups	60	Coups d'arrêt	89
Menacés	62	Déséquilibrer l'ennemi	89
Autres	62	PROMPT À LOFER, PROMPT À PARDONNER	90
ON NE MEURT QU'UNE FOIS	63	ESCRIME À LA BAÏONNETTE	93
LA DESTREZA	66	Comment ne pas combattre avec une baïonnette	93
L'art du <i>diestro</i>	66	Garde à la baïonnette	94
Garde	67	Garde	94
Géométrie du combat	67	Platine, la garde du mousquet	94
Le cercle de combat	67	Coups et allonges	94
Zone de mort	67	Parades, contres et esquives	94
La rapière et le cercle de combat	68	Préparations	95
Stratégie	68	Parade riposte	96
Les déplacements du corps (<i>Compases</i>)	68	Feinte et coup de temps	96
Les types de pas	68	Manœuvres d'armée (ou de groupe)	96
Mesure, rythme, cercle	69	Structurer la ligne de bataille	98
Les mouvements de l'épée (<i>Movimientos</i>)	69	Mouvements de la ligne de bataille	98
<i>Atajo</i> (Contrôle de la lame)	69	ASSEMBLÉE D'ESCRIMEURS	99
<i>Desvio</i> (Déflexion de la lame)	70	ESCRIME À LA HACHE	102
Attaque	70	Garde à la hache	102
<i>Tacto</i> (Sensation du fer)	70	Garde de quarte	103
<i>Estocadas</i> (Bottes)	70	Garde de tierce	103
Arrebarar, Medio tajo et Mandoble	70	Garde verticale	103
Le manteau	70	Coups de taille et d'estoc	103
Manteau : défensive	70	Parades et esquives	104
Manteau : offensive	71		
Enchaînements (<i>Tretas</i>)	71		



Parades-ripostes	105	Catégorie de disponibilité	129
Préparations	105	Armes de médiocre ou mauvaise qualité	129
Utiliser le manche	105	Armes exceptionnelles	129
Utiliser la base de la lame	105	Armes blanches	130
Utiliser la partie supérieure de la lame	106	Armes à feu	130
Feintes	106	Armes doubles	132
UN SABRE, UNE BOUTEILLE DE RHUM ET TOUT LE MONDE AUX FERS !	107	Qualité des armes doubles	132
COMPARAISON DE TECHNIQUES	109	CRÉATION D'UN PERSONNAGE ESCRIMEUR	133
Forces et faiblesses des différentes armes	109	Nouvelles compétences d'escrime	133
Rapière et épée courte	109	Escrime italienne	133
Sabre	109	De nouvelles règles d'escrime	133
Baïonnette	109	Destreza	134
Hache	109	Autres types d'escrime	134
Opposition de techniques	109	Création du personnage	135
Vous maniez l'épée	109	Armes et techniques de prédilection	135
Optionnel	110	Avantages : armes	135
Vous maniez le sabre	111	Avantages : accès à l'escrime non noble ou à l'escrime pour les non nobles	136
Vous maniez la baïonnette	112	Avantages : école d'escrime	136
Vous maniez la hache	112	École d'escrime	137
MARRONNAGE, BOULINE ET COMBAT DE PONT	113	Arme d'escrime	138
COMBAT DE PONT	114	Touche finale	138
Ennemi, décor et avantage	115	Expérience	139
Garde	115	Expérience pratique	139
Pour les culots de gargousse	115	Enseignement	139
Ennemi	115	Traité d'escrime	139
Décor	115	Résolution	141
Avantage	116	L'ESCRIME	142
Pour les matelots	116	Principes de base	142
Coups	116	Votre maîtrise	142
Mettre l'ennemi en difficulté	116	Opportunités	142
Protection et fuite	117	En combat	142
Pour les vieux de la cale	118	Les opportunités de l'escrime	142
En finir avec son adversaire	118	L'escrime en combat	143
Pan dans les dents !	118	Situation générale	143
Mettre son ennemi en position inconfortable	118	Combinaison des techniques	143
Se protéger et masquer en grand	120	Contre une autre arme	144
Et les autres ennemis	120	Contre un autre escrimeur	145
PAROLE DONNÉE À UN PIRATE	121	Opportunités identiques	145
CHAPITRE III : LES RÈGLES	122	Imposer une manœuvre	145
L'ART DU COMBAT	123	Limitations	146
Du panache et des panaches de fumée !	123	Description d'une Carte d'escrime	146
Prendre l'avantage au corps à corps	123	CARTES D'ESCRIME	146
Infliger des dégâts	123	Présentation des Cartes d'escrime	147
La prise d'avantage	124	Utilisation des cartes d'escrime	148
Faire long feu	125	1) Les cartes d'escrime comme simple support	148
Un contre tous et tous contre moi !	128	2) Les cartes d'escrime : stratégie de votre escrimeur	148
Doublé une action ou une réaction	128	3) Les cartes d'escrime : opportunités du combat	149
Utiliser son avantage au corps à corps	128	Résoudre un Test d'Attaque en utilisant des Cartes d'escrime	150
ARMES SPÉCIALES	129		



MANŒUVRES D'ESCRIME	150	Début de combat	175
Quelques points de règles	150	Résolution d'une <i>treta</i>	175
Conditions	150		
Effets	151		
Changer de manœuvre d'escrime	151		
Escrime à l'épée seule	152		
Escrime à l'arme et à la dague	155		
Escrime à deux armes	156		
Escrime au sabre	158		
Escrime à la baïonnette	161		
Escrime à la hache	164		
Combat de pont	166		
Bottes secrètes	169		
Combinaisons	169		
Apprendre une botte secrète	169		
LA DESTREZA	170		
La science du combat	170		
Mouvements de base	170		
La <i>destreza</i> en combat	172		
Stratégie	172		
Changer de stratégie	172		
Au cœur du combat : les <i>tretas</i>	172		
Limitations	174		
<i>Diestro</i> contre bretteur	174		
Utiliser les Cartes d'escrime	174		
Description d'une carte de la <i>destreza</i>	174		
Création de personnage et expérience	174		
		CHAPITRE IV : UN POINT D'HONNEUR	176
		Introduction	177
		Synopsis	177
		Ce qui se passe réellement	177
		Introduction des PJ	177
		Les réceptions de l'ambassadeur	178
		Paris, ville de lumière	178
		Vils créanciers	178
		Chez Madame de Neustrie	179
		Fâcheux incidents	180
		Démonstration d'escrime	182
		L'école de Philibert de La Touche	182
		Duel à l'espagnole	183
		Le Pré-aux-Clercs	184
		Les lieux	184
		Un beau jour pour mourir	185
		Connais ton ennemi	185
		Haute trahison	187
		La réception de Madame de Neustrie	187
		La démonstration d'escrime	188
		Les spadassins	188
		Le Pré-aux-Clercs	189
		Chez le comte de Millau	189
		Épilogue	191
		Personnages	191



Introduction

DE L'ART DE L'ESCRIME

Étymologiquement, le mot « escrime » descend du mot franc *skirmjan*, qui signifie « protéger ». Ces techniques de combat, que notre imaginaire rattache immédiatement aux duels entre nobles sous Louis XIII – et aux exploits de d'Artagnan et des trois mousquetaires ! –, forment un véritable art martial, qui apporte plusieurs avantages à celui qui le pratique, dont l'importance varie avec l'époque.

L'escrime est, avant tout, une méthode efficace pour donner la mort à son adversaire. C'est aussi une technique, qui laisse peu de place au hasard et au combat désordonné. Peu d'adversaires, même s'il s'agit de combattants féroces et expérimentés, survivent longtemps face à un escrimeur de talent. L'efficacité de l'escrime en combat tient d'abord à la posture du bretteur, qui ne laisse que peu d'ouvertures aux coups de l'adversaire, et à sa discipline ensuite, qui lui permet de mieux gérer la hargne du combat et d'opposer à chaque attaque la parade la plus appropriée.

Depuis le Moyen Âge, les nobles ont pour tâche, en théorie du moins, de protéger les ecclésiastiques et les roturiers. L'apprentissage du combat leur est donc essentiel et constitue en outre leur passe-temps favori. Point pour eux de tâches harassantes, mais, afin de conserver une bonne condition physique, la gymnastique de l'escrime. Celle-ci forme à la fois le corps, par un exercice répété, et l'esprit, par l'enseignement d'un nécessaire détachement excluant toute impulsivité. L'escrime espagnole pousse

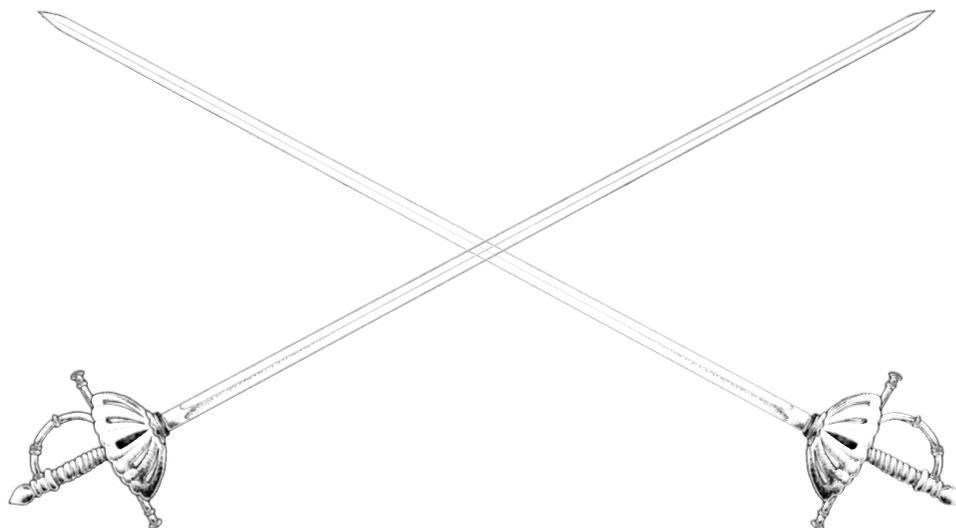
ce dernier point jusqu'à l'extrême, concevant le combat comme une application martiale de la géométrie et de la philosophie ; elle va même jusqu'à proposer des démonstrations mathématiques prévoyant le succès d'une attaque à coup sûr. L'escrime constitue donc un sport de choix pour la noblesse.

Enfin, l'escrime devint vite une science, que tout gentilhomme se devait de maîtriser. Il existe, parmi les deux grands courants espagnol et italien, autant d'approches de l'escrime que de maîtres d'escrime. Cette science gagne encore en diversité avec son application à de nouvelles armes, comme le bâton et la lance, et à la combinaison d'armes : rapière et dague, rapière et manteau, deux rapières...

DE L'ESCRIME DANS UN JEU DE PIRATES ?

Bien que les nobles ne soient pas exclus des rangs des révoltés du pavillon noir, ils sont peu nombreux parmi les pirates. Alors pourquoi parler d'escrime ?

Tout d'abord, l'époque des Sea dogs, gueux des mers, flibustiers et pirates coïncide avec le développement et l'apogée de l'escrime. En effet, les duels n'ont jamais été aussi nombreux que pendant cette période. Ces duels ravagent encore les rangs de la noblesse française sous Louis XIII et le Roi Soleil, époque des flibustiers, et c'est au temps de l'explosion de la piraterie que l'art de l'escrime atteint sa perfection en tant que science, avec la



publication du traité d'Angelo dans l'Encyclopédie de Diderot et d'Alembert par exemple.

Ensuite, les adversaires des pirates ne sont autres que ces nobles arrogants qui gaspillent leur sang sur le Pré-aux-Clercs. L'escrime fait donc partie intégrante des scénarios de pirates. Pour survivre face aux techniques mortellement efficaces des escrimeurs, nos pirates y auront donc probablement recours eux aussi, en plus de leur fureur au combat.

Enfin, le duel est un élément essentiel de la vie des fibustiers, puis des pirates, puisque c'est ainsi que ces forbans règlent leurs différends, au calme et sur une plage. C'est là, sur le sable brûlant, près de la mer turquoise, que s'établit le droit du plus fort qui régit la vie pirate, parallèlement aux élections, assemblées, conseils et tribunaux. Sur un navire pirate, celui qui maîtrise l'art de l'escrime est assuré de l'admiration de ses confrères, et accèdera plus facilement au pouvoir.

QUELQUES FILMS DE CAPE ET D'ÉPÉE

Contrairement à la piraterie, unanimement foulée aux pieds par le cinéma, l'escrime est bien rendue dans de nombreux films de cape et d'épée. Certains d'entre eux sont de véritables perles en matière d'escrime. Même dans les films présentant des nobles espagnols, vous n'y trouverez cependant pas une once d'escrime espagnole. Dans *The Mask of Zorro* par exemple, l'escrime est typiquement italienne, et les parties empruntées à l'escrime espagnole sont sans réel rapport avec la mystérieuse *Destreza*.

- *Captain Blood* (1935)
- *Robin Hood* (avec Errol Flynn, 1938)
- *The Sea Hawk* (1940)
- *Cyrano de Bergerac* (1950)
- *Scaramouche* (1952)
- *The Prisoner of Zenda* (1952)
- *The Three Musketeers* (1973)
- *Robin and Marian* (1976)
- *The Duellists* (1977)
- *The Princess Bride* (1987)
- *Cyrano de Bergerac* (avec Gérard Depardieu, 1990)
- *Rob Roy* (1995)
- *Le Bossu* (avec Daniel Auteuil, 1997)
- *The Mask of Zorro* (1998)

« En garde, raclure de latrines, que je boive un bol de souffre et de feu avec le Diable si je ne te fais pas ravalier les crachats qui te font office de paroles ! »

PAVILLON NOIR, LA GAMME

Pavillon Noir : La Révolte est le premier volet du livre de base de Pavillon Noir. Ce livre est centré sur le personnage pirate (mode de vie, courants de pensée, contexte géopolitique, historique et économique) et sur la société qu'il combat dans le Nouveau Monde.

Le second volet du livre de base, Pavillon Noir : À feu et à sang, présente en détail la vie à bord des navires (organisation de l'équipage, vie quotidienne et atmosphère à bord des navires) ainsi que les règles permettant de gérer l'équipage en tant que groupe, afin de vous immerger plus en profondeur dans cet univers de bruit, de panache et de fureur.

Ces deux livres vous seront nécessaires pour jouer des aventures de pirates, de fibustiers ou de corsaires, mais La Révolte devrait vous suffire tant que les personnages de vos joueurs restent à terre, pour par exemple jouer des scénarios d'intrigue ou de cape et d'épée.

Deux autres suppléments de règles et de contexte vous permettront d'enrichir vos parties. Les aventures de cape et d'épée pourront bénéficier de L'Art de l'Escrime, qui décrit en détail cet art martial, si populaire en Europe, mais aussi sur les navires des pirates et de leurs adversaires. Enfin, vous pourrez colorer vos parties de surnaturel tout en respectant les religions et sans faire aucune entorse à l'histoire avec Entre ciel et terre, qui décrit les peuples présents dans le Nouveau Monde et leurs religions, ainsi que les pouvoirs accordés par les divinités à leur prêtres... mystère et frissons garantis !

Une campagne complète vous est également proposée, livrée dans un ouvrage à part : Le Hollandais Volant. En huit scénarios complets, elle propose une grande fresque épique à travers les Caraïbes à la poursuite d'un véritable mythe.





À

LA POINTE

DE L'ÉPÉE

CHAPITRE



1

Histoire

L'escrime est liée au duel, dont l'histoire remonte à l'Antiquité. On retrouve la trace de duels dans l'Égypte ancienne, mais aussi en Chine, deux mille ans avant notre ère, où des maîtres d'armes enseignent l'art du combat armé, et en Inde, où les brahmanes enseignent sur la place publique les techniques de combat exposées dans les textes sacrés. Déjà en ces temps reculés, les méthodes étaient codifiées, complexes et efficaces.

La Grèce antique éleva le duel au rang de sport noble, en incluant l'hoplomachie dans les Jeux Olympiques. Ce type de duel utilise des armes « courtoises » (émoussées) d'estoc et de taille. Il est dévoyé à Rome, dans les jeux du cirque, sous la forme de combats sanglants de gladiateurs. Bien que voués au trépas, les meilleurs gladiateurs font l'objet d'un véritable culte. Les qualités des bons maîtres d'armes sont aussi reconnues dans l'armée romaine, où le *doctor armorum* bénéficie de nombreux privilèges. L'entraînement emploie déjà des armes spécialement prévues pour cela : des bâtons et des boucliers d'osier. À la même époque, les Gaulois et les tribus germaniques utilisent le duel comme jugement des dieux. Cette tradition se perpétue durant le Moyen Âge, avant de disparaître peu à peu car jugée incompatible avec les codes chrétiens.

AVANT LA RENAISSANCE

Au Moyen Âge, la création de la chevalerie, code d'honneur donné aux nobles, endigue la violence guerrière. Les futurs chevaliers sont initiés à la chasse, à l'équitation, symbole de la chevalerie, mais aussi à la courtoisie, l'art de se comporter à la cour. Ce n'est qu'après la puberté qu'on leur enseigne le maniement de la lance et de l'épée, pour défendre leur suzerain sur les champs de bataille, mais aussi leur honneur dans les combats singuliers et judiciaires. L'ardeur guerrière des nobles est canalisée dans les tournois. Ces cérémonies et fêtes comportent, outre un banquet bien arrosé, une joute et une mêlée. La présence d'arbitres est vite nécessaire, afin de codifier et de surveiller ces corps à corps, qui ressemblaient au début à de véritables scènes de batailles improvisées. Le tournoi connaît son âge d'or au XIV^{ème} siècle, où l'on y adjoint des combats singuliers, véritables démonstrations d'escrime, ainsi que force musiciens, jongleurs et marchands. Il disparaît peu après 1559, date à laquelle le roi de France Henri II est mortellement blessé à l'œil par le comte de Montgomery lors d'une joute.

Certains traités d'escrime de cette époque nous sont parvenus, comme le « Fechtbuch » de l'Allemand Talhoffer, mais peu.

NAISSANCE DE L'ESCRIME

Au Moyen Âge, les chevaliers comptaient avant tout sur la force brute, bien que les traités d'époque prouvent qu'il existait des subtilités. En effet, pour contrer les armures dont l'efficacité ne cesse de s'améliorer, ils ont dû utiliser des armes de plus en plus lourdes, comme l'épée à deux mains, qui permettait de maintenir l'adversaire à distance, et de lui briser les membres malgré son armure.

De multiples facteurs provoquèrent le déclin des armures et des armes lourdes au profit d'armes plus légères. Déjà à l'époque médiévale, les roturiers, pour qui le port d'une armure et d'une épée est à la fois trop cher et interdit, manient le bâton avec adresse. Un acier de meilleure qualité permet de fabriquer des armes à la fois solides et légères, certes incapables de traverser une armure, mais assez maniables pour être enfoncées dans les défauts de celle-ci. L'adresse prime alors sur la force. Par ailleurs, les armures n'offrent qu'une protection limitée contre les armes à feu, qui remplacent vite les arcs et les arbalètes. Les riches combattants en armure lourde constituent de plus de parfaites cibles – parce que peu mobiles – pour une arquebuse, même lente à tirer. Enfin apparaît au cours du XV^{ème} siècle le combat civil. Tandis que les nobles continuent de se battre en armure lourde à la lance et à l'épée, les bourgeois et artisans, sentant eux aussi la nécessité de se défendre, apprennent l'escrime, grâce à laquelle l'agilité et l'adresse pallient l'absence d'armure. La rapière, à ses débuts, est donc une arme de civil, non de guerrier, et l'escrime n'est pas une occupation de noble, bien que le duel le soit. Les techniques, alors enseignées par quelques maîtres errants, annoncent l'art de l'escrime de la Renaissance. De plus en plus nombreux, ils s'installent et créent des écoles d'escrime, enseignant l'art du combat moyennant espèces sonnantes et trébuchantes.

Il faudra plus d'un siècle pour que les nobles s'approprient l'escrime. Ils la prisent pour son utilité martiale, certes, mais aussi pour le caractère ornemental des armes. On commande alors aux forges de Tolède des lames hors de prix, aux gardes finement ciselées. Les nobles s'affrontent sur les champs de bataille à la rapière et à la dague, réservant leurs pistolets pour les manants.



MAÎTRES ET TECHNIQUES

UN NOUVEL ART DU COMBAT

La disparition des armes lourdes au profit d'armes plus maniables transforme l'art du combat. À l'attaque de taille, longue à exécuter et moins efficace étant donné la légèreté de l'arme, les maîtres préfèrent alors l'attaque d'estoc. De plus, une lame transperçant l'abdomen ou la poitrine tue bien plus sûrement qu'un coup de taille, souvent arrêté par un bras levé en guise de protection. On estime que deux coups de taille à la rapière sont nécessaires pour handicaper un adversaire autant qu'un coup d'estoc...

Au sein des premières écoles d'escrime, les discussions tournent surtout autour de la raison de se battre, la manière important peu. De nombreux traités débattent en effet du « point d'honneur », sans aborder les techniques de combat. Dans la pratique, les maîtres d'escrime exposent à leurs élèves les astuces apprises au cours de leur vie de combattant, en délaissant les méthodes. De tels enseignements sont certes approximatifs, mais évitent de mettre l'élève en danger pour des raisons théoriques défendues par un maître qui chercherait à se distinguer de ses confrères. Du fait de l'absence d'armure, les préceptes inculqués sont : « la défense avant l'attaque » et « le jugement avant la rage ».

DE L'ART À LA SCIENCE

Les maîtres italiens sont ainsi des vétérans du combat à l'épée, qui enseignent à leurs élèves des techniques issues de leurs propres expériences. Cependant, on trouve aussi, parmi les grands auteurs de traités d'escrime, des architectes, des ingénieurs et des savants. Émerge un désir de fournir un modèle d'escrime, avec une terminologie spécifique, dont la base restera commune, même si nombre de termes changent d'un traité à l'autre. La principale préoccupation des maîtres, outre le fait de défendre leurs méthodes, sera de classifier, de simplifier les manœuvres et postures d'escrime, et parfois d'en ajouter de nouvelles. Parmi les premiers écrivains, Antonio Manicolino (1531) définit trois positions de la main en garde ; puis Marozzo décrit nombre de gardes, de bottes et de parades, qui serviront de base aux maîtres d'escrime italiens futurs.

On doit à Silver l'extension de l'escrime à toutes les armes et la définition des « temps » (de la main, du bras, du corps et des jambes) de l'escrime. Vers 1570, Vigianni classe les bottes et introduit la fente (*lunge*), mouvement essentiel à toute botte, hors école espagnole. Alessandro Seneze, de l'école bolonaise, introduit la feinte, une manœuvre très controversée, car dangereuse pour qui en

use sans précaution. Le caractère essentiel de l'équilibre en escrime, à travers les postures et les mouvements adéquats, est mis en valeur par Ridolfo Capo Ferro di Cagli, de l'école de Sienne, lors d'une démonstration en 1610 devant la cour de Christian IV de Copenhague.

Cependant, c'est un souci de simplification, en vue d'une meilleure efficacité, qui anime en général les maîtres et écrivains. La première constatation importante, c'est que l'estoc devient prépondérant, car beaucoup plus rapide et mortel que la taille, même si le grand maître anglais Silver, ardent défenseur des anciennes armes nobles comme l'épée, soutient que le véritable art de la défense (« *true art of defense* ») ne peut se priver ni de l'estoc, ni de la taille. C'est à Giacomo Di Grassi que l'on doit une approche scientifique de l'escrime et un traité très pratique, mais aussi la parade avec la base (le fort) de la lame – la puissance est plus grande – et les efficaces coups circulaires (moulinet, banderole, enlevé et couronné) – c'est au bout de la lame que la vitesse est la plus importante, permettant ainsi de délivrer un coup rapide et meurtrier. Camillo Agrippa, savant de profession et non maître d'armes, ce qui lui permet de prendre le recul nécessaire, classe les bottes, parades et positions de garde et invente la terminologie actuelle (prime, seconde, tierce, quarte, quinte, sixte, septime, octave). À la fin du XVII^{ème} siècle, l'escrime dispose d'une base méthodologique stable. Grâce à des maîtres comme Savolio, Capo Ferro, Silver ou Di Grassi, le bretteur devient une machine à tuer aussi efficace qu'élégante...

Parallèlement à l'école italienne, qui s'étend en France et en Angleterre, se développent les écoles allemande, des Marx Brüder, et espagnole.

LE DÉVELOPPEMENT DE L'ESCRIME ESPAGNOLE

L'escrime espagnole est une approche singulière et mystérieuse. En effet, alors que les Italiens se battent sur une ligne droite joignant les deux attaquants, les Espagnols bannissent cette ligne, estimant qu'il s'agit là du plus sûr moyen de se faire embrocher. La posture aussi est fondamentalement différente. À la place du positionnement traditionnel – jambe fléchie et corps de profil pour diminuer la surface offerte à la pointe de la lame adverse –, le bretteur espagnol se tient bien droit et de trois-quarts. Son épée (*spada*) est dirigée vers la tête de son ennemi, comme principale défense contre ses coups. Il préfère esquiver ceux-ci plutôt que de les parer, se déplaçant sur un cercle (dont le diamètre est la fameuse ligne entre les deux combattants). Vue de l'extérieur, l'escrime espagnole ressemble à une danse mortelle, dont le sens profond échappe même à de grands auteurs comme Silver, qui l'admire néanmoins.

Cette méthode, basée sur la théorie du « cercle magique », est créée au XVI^{ème} siècle (1569) par Jerónimo de Carranza. Elle utilise la géométrie et la philosophie comme préceptes de base. La géométrie est pour les nobles espagnols, comme pour les Grecs antiques, l'un des fondements de l'enseignement, permettant d'accéder à la logique, à la déduction, à l'induction et à la généralisation. Le cercle formé par le bretteur et son ennemi ne doit être brisé qu'à l'occasion d'une attaque. Celle-ci est effectuée non pas en se fendant vers l'adversaire, mais en marchant le long de la circonférence du cercle, ce qui non seulement, par une élégante esquivé, soustrait le bretteur au coup adverse, mais place également l'ennemi à portée d'épée. Nous reviendrons plus en détail sur cette escrime du cercle mystérieux, qui a du mal à s'imposer face à l'escrime italienne, d'un abord plus facile.

EN FRANCE

Au cours des XVII^{ème} et XVIII^{ème} siècles, la suprématie française en matière d'escrime ne fait pas de doute. Le sieur de Liancourt impose l'épée seule comme quintessence de l'escrime. L'épée courte, beaucoup plus maniable et légère que la longue rapière, permet d'enchaîner avec facilité les manœuvres les plus complexes, comme les feintes, trois, voire six fois de suite. Malgré sa petite taille et l'absence de quillons protégeant la main de la lame adverse, l'épée courte s'impose dans les rangs de la noblesse française, autant pour son attrait visuel que pour son efficacité. Les traités d'escrime à l'épée seule s'appliquent aussi au fleuret, arme d'entraînement mouchetée. Le traité de Liancourt (1686) reste une référence pendant près d'un siècle, jusqu'au traité d'Angelo (1763), publié peu de temps après la fin de l'âge d'or de la piraterie. Un autre Français de renom, Girard Thibault d'Anvers, a aussi écrit un traité tout à fait notable (1628), puisqu'il éclaircit les traités espagnols, dégageant la technique de la philosophie.

ÉCOLES D'ESCRIME

À l'époque des pirates donc, l'escrime est devenue une véritable science à laquelle s'adonnent les nobles, les plus érudits comme les plus ardents guerriers. L'usage de l'escrime est fort répandu dans l'armée, et constitue pour les révoltés les moins ignares une compétence sur laquelle il est bon de compter !

L'ÉCOLE ESPAGNOLE

L'école espagnole est la première à apparaître. Profitant de l'invention de la rapière, son enseignement se répand

vite en Italie, et à moindre échelle en France et en Angleterre. Le traité de Jerónimo de Carranza constitue son fondement incontesté, même si d'autres auteurs y ont adjoint des enseignements, moins empreints de philosophie et moins nébuleux. Cette méthode du « cercle mystérieux » n'en finit pas d'émerveiller les autres bretteurs, toutes écoles confondues. Comme elle est inaccessible au profane et s'oppose aux principes de l'école italienne, cela la rend redoutable en combat, les escrimeurs d'autres nationalités étant incapables de comprendre et d'anticiper les attaques d'un adversaire espagnol. En outre, devant rester hors de portée de la lame adverse – pas de fente – l'escrimeur espagnol a plus de chance de survivre que l'italien ou le français. Les principes de base de l'école italienne (fente, botte, parade..) sont bannis dans l'école espagnole. Et ici moins encore qu'en France ou en Italie, point de fougue ni de hargne, simplement l'application de règles valables tant en architecture et en ingénierie qu'en escrime.

L'ÉCOLE ALLEMANDE

L'école allemande, très prisée en France, n'utilise pas d'arme d'estoc mais des armes de taille, comme le *düssack*, une sorte de sabre. Si la maîtrise allemande au XV^{ème} siècle ne fait aucun doute, elle suit moins les évolutions des armes que les autres écoles, afin de parfaire l'art de trancher son adversaire en morceaux. Nul doute qu'un pirate nihiliste tombant sur un traité allemand – et sachant le lire – y trouvera son compte !

L'ÉCOLE ITALIENNE

L'école italienne, longtemps en concurrence avec l'espagnole, dont elle est issue, se démarque vite. Les inventions et les simplifications, comme nous l'avons vu, se succèdent jusqu'à l'obtention d'une technique très bien rodée. Celle-ci est aussi adaptée à l'enseignement, car elle peut s'apprendre par paliers successifs : nul besoin de savoir voler pour savoir se défendre contre un simple maraud. Les autres pays d'Europe attirent les grands maîtres italiens en leur faisant des ponts d'or. Dans la seconde moitié du XVII^{ème} siècle, l'école italienne se scinde en deux : l'école bolonaise et l'école napolitaine. La rivalité entre les deux écoles, et leur regard tourné vers le passé de l'âge d'or du duel, sclérosent l'escrime italienne, qui s'efface alors devant l'escrime française.

L'ÉCOLE FRANÇAISE

La naissance de l'escrime française est assez tardive. Les maîtres italiens invités par Charles IX connaissent un succès retentissant, si bien que tous les rois de France

encouragent le développement de l'escrime pendant deux siècles et demi. Henri III lui-même est considéré comme la plus fine lame du royaume. Charles IX permet la fondation de la première école d'escrime française, « l'Académie des maîtres en faits d'armes de l'Académie du Roy », qui rallie sous l'égide royale les « Ligues de joueurs et escrimeurs d'épée ».

Le premier traité français d'escrime, écrit par Henry de Saint Didier en 1573, n'est pas un franc succès, car les enseignements de ce gentilhomme provincial mettent en danger les jeunes bretteurs. Toutefois, cette tentative de classification et d'appropriation de l'escrime ouvre la voie de l'escrime française, qui surpasse toutes les autres dès le XVII^{ème} siècle. Ce n'est pas un hasard si nos trois (quatre !) mousquetaires ne sont pas manchots une rapière à la main ! L'école française, utilisant encore de manière conjointe la rapière et la dague sous Louis XIII, se spécialise dans l'épée seule lorsque la légèreté de l'épée courte rend la dague tenue de la main gauche inutile. Les maîtres français préconisent aussi le « dégagement » – un repositionnement de la lame et du corps destiné à changer de ligne d'attaque – dans le même mouvement que la botte, alors que les deux manœuvres restent séparées dans l'école italienne, du fait du manque de maniabilité de la rapière.

L'ÉCOLE ANGLAISE

Le développement de l'escrime anglaise est fait d'une succession de périodes d'essor et de périodes de récession. Henri VIII Tudor encourage les spectacles d'escrime, qui remplacent les tournois d'archerie du Moyen Âge. En 1540, le monopole de l'enseignement de l'escrime est confié au *London Master of Defence*. Cet enseignement nourrissait auparavant de nombreux maîtres d'escrime, dans presque toutes les villes d'Angleterre. En effet, les petits comme les grands se passionnaient pour cet art. Cependant, l'autorisation de la rapière est tardive. La reine Elisabeth faisait briser toutes les rapières qui passaient les portes de Londres. L'association entre la rapière et le duel, suite à quelques incidents, fut vite faite. De plus, pour les nobles anglais, cette arme de manants ne pouvait pas aussi facilement prendre la place des nobles épées, masses et espadons, couramment utilisés sur le champ de bataille. Le maître George Silver, dans son traité *Paradoxes of defence* de 1599, combat les « fallacieuses idées » répandues par les Italiens et défend ardemment les nobles armes comme l'épée courte – proche du glaive romain et tout à fait différente de celle inventée en France. À l'époque des pirates ou même des flibustiers, l'escrime anglaise est loin d'avoir le rayonnement des techniques issues des autres pays d'Europe de l'Ouest.

L'ART DE L'ESCRIME DURANT L'ÂGE D'OR DE LA PIRATERIE

Au début du XVIII^{ème} siècle, l'école française domine en France, mais aussi en Angleterre et dans le Nouveau Monde. L'escrime espagnole reste la plus prisée en Espagne et au Portugal, et se mêle à l'escrime française de la Nouvelle-Espagne au Brésil. Dans le Nouveau Monde cependant, les bretteurs sont majoritairement nés en Europe ; ils pratiquent donc l'escrime de leur pays d'origine, car les maîtres d'escrime sont rares sur place. Quant aux écoles italienne et allemande, elles perdurent dans leurs patries respectives.

TRAITÉS D'ESCRIME

Les traités d'escrime fleurissent entre 1550 et 1770. Certains d'entre eux sont obscurs, d'autres dangereux pour ceux qui les utilisent, mais dans tous les cas il s'agit d'ouvrages précieux. Certains sont de véritables bijoux de clarté, d'autres bénéficient d'illustrations splendides, comme le *Trattato di scienza d'arme*, illustré par Michel-Ange lui-même ! Les termes d'escrime varient beaucoup, surtout dans les premiers traités, rédigés à une époque où la terminologie était encore en cours d'élaboration. Cependant, la lecture d'un ancien traité n'est pas peine perdue, car les gardes, parades, préparations et bottes qu'il décrit, ayant disparu de la pratique courante de l'escrime par souci de simplification, peuvent surprendre l'adversaire le plus expert.

Dans le Nouveau Monde, on trouve plus difficilement des traités d'escrime qu'en Europe. Sur le vieux continent, les traités les plus courants sont ceux qui ont moins de 10 ans d'âge et qui sont écrits dans la langue du pays où on se trouve. Dans les Indes, il en est de même, si ce n'est que les traités le plus souvent trouvés ont entre 10 et 100 ans d'âge. Dans les deux cas, les traités, dont on parle entre nobles à la cour ou au cours d'une réception (« *Vous n'avez pas entendu parler du tout nouveau traité de...* »), s'achètent dans des librairies, et dans des librairies spécialisées pour les traités d'un autre pays que celui contrôlant la région où l'on se trouve. De telles librairies spécialisées sont introuvables dans le Nouveau Monde, à l'exception de quelques-unes dans les plus grandes villes.

Il va sans dire que des pirates trouveront plus facilement les traités dans les cabines des officiers des navires de prise.

Note : Dans la suite, les traités dont l'auteur est marqué d'une * correspondent à des traités remarquables, ** correspondant à un traité d'exception et *** à l'un des meilleurs traités existant. Certains traités sont sans titre,

auquel cas un numéro de référencement est donné entre parenthèses (*ex.* : (Codex MS 3227a)) pour les différencier. Bien entendu, lorsque vous indiquerez un tel traité à un joueur, ne lui donnez pas de titre. Lorsque le titre de l'ouvrage se termine par « ... », cela signifie que le nom d'origine est plus long qu'indiqué.

TRAITÉS D'ESCRIME EN ALLEMAND

1. **Anonyme**, *Tower fechtbuch*, 1295, allemand (épée et bouclier)
2. **Anonyme**, (*Codex MS 3227a*), 1389, allemand (épée et bouclier, dague, bâton, combat à mains nues)
3. **Johannes Liechtenauer****, (*Cod. HS. 3227a*), 1389, allemand (hache, épée à deux mains, épée et bouclier, lance). Les travaux du maître ont été couchés par écrit par le prêtre et maître d'armes Hanko Döbringer.
4. **Magister H. Beringois**, *Fechtlehre*, XV^{ème} siècle, allemand (épée à deux mains)
5. **Anonyme**, (*Ms. membr. II, 109*), XV^{ème} siècle, allemand (dague, épée à deux mains, lance)
6. **Anonyme**, *Codex Vindobonensis*, XV^{ème} siècle, allemand (dague, combat à mains nues, épée à deux mains, hache, lance). Traité très illustré décrivant une technique ne dérivant pas de l'école de Liechtenauer.
7. **Anonyme**, (*KK 5013*), 1430, allemand (épée à deux mains, dague, lance, combat à mains nues)
8. **Anonyme***, *Andres Liegnitzer*, 1430, allemand (épée et bouclier, dague, lance, combat à mains nues). Ce traité décrit six séries d'attaques et de multiples combinaisons pour l'entraînement. On en retrouvera des portions presque mot pour mot dans des traités ultérieurs.
9. **Anonyme**, *Gladiatoria*, 1438, allemand (épée à deux mains, dague, lance, épée et bouclier). Excellent traité, qui décrit de manière simple et succincte des techniques d'attaque, de défense et de contre-attaque en armure.
10. **Hans Talhoffer****, (*MS Chart. A 558*), 1443, allemand (hache, dague, combat à mains nues, épée à deux mains, épée et bouclier). Traité de Talhoffer, membre des Jorgsbrueder et maître d'armes de l'armée du prince Koenigsegg.
11. **Paulus Kal**, (*MS. 1825*), 1445, allemand (lance, épée à deux mains, épée et bouclier, dague, combat à mains nues). Maître d'armes du duc de Bavière.
12. **Hans Talhoffer****, (*HS XLX. 17-3*), 1448, allemand (dague, combat à mains nues, armes d'hast). Traité de Talhoffer, membre des Jorgsbrueder et maître d'armes de l'armée du prince Koenigsegg.

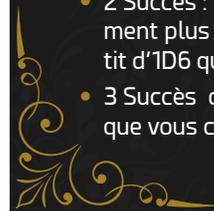
TROUVER UN TRAITÉ SPÉCIFIQUE

Pour trouver dans une grande ville un traité dont vous connaissez le nom, trouvez une librairie et effectuez un unique Test de Lire/Écrire (Pouvoir) pour la ville.

- Pour un traité récent dans le Nouveau Monde, le Test est Difficile (-2).
- Pour un traité ayant entre 10 et 100 ans en Europe, le Test est Assez Difficile (-1).
- Pour un traité âgé de plus de 100 ans, le Test est Très Difficile (-3).

En fonction de la Réussite que vous obtenez, vous trouverez un traité plus ou moins proche dans le temps de celui que vous cherchez.

- Catastrophe : vous trouvez un mauvais traité qui vous fait perdre immédiatement 2 Points d'expérience, quitte à diminuer votre Niveau de compétence, dans toutes les techniques d'escrime et armes abordées par le traité.
- Échec : aucun traité trouvé.
- 1 Succès : vous trouvez un traité plus ancien (son numéro est plus petit d'1D20 que celui que vous cherchez). Si le numéro devient inférieur à 1, vous ne trouvez aucun traité.
- 2 Succès : vous trouvez un traité légèrement plus ancien (son numéro est plus petit d'1D6 que celui que vous cherchez).
- 3 Succès ou plus : vous trouvez le traité que vous cherchiez.



13. **Jud Lew**, (*Codex I.6.4.3*), 1450, allemand (combat à mains nues, épée à deux mains)
14. **Peter von Danzig zu Ingelstat**, (*Codex 44 A 8*), 1452, allemand (épée à deux mains, épée et bouclier, dague, combat à mains nues). Centralise les enseignements de Johanns von Liechtenauer, d'Andreas von Lignitz et de Hundsfeld. Contient des recopies quasi littérales de traités précédents.
15. **Hans Talhoffer****, *Alte armatur und ringkunst*, 1459 et 1467, allemand (hache, épée à deux mains, épée et bouclier, dague, combat à mains nues). Traité de Talhoffer, membre des Jorgsbrueder et maître d'armes de l'armée du prince Koenigsegg.
16. **Paulus Kal**, (*Cgm 1507*), 1460, allemand (hache, épée à deux mains, épée et bouclier, dague, lance,

combat à mains nues). Maître d'armes du duc de Bavière. Ce traité ressemble à celui de Talhoffer.

17. **Hugo Wittenwiler**, (*BSB-Hss Cgm 558*), 1462, allemand (hache, épée à deux mains, dague, lance, bâton, combat à mains nues). Méthode non dérivée de Liechtenauer.
18. **Anonyme**, *Codex Wallerstein*, entre 1450 et 1500, allemand (sabre, épée à deux mains, dague, combat à mains nues). Double traité sur le duel judiciaire.
19. **Johannes Lecküchner***, *Kunst des messerfechtens* (L'art de l'escrime au couteau long), 1478 et 1482, allemand (sabre, dague). Description de l'escrime au fauchon.
20. **Hanz Folz**, (*Q566*), 1480, allemand (épée à deux mains, épée et bouclier). Onze techniques de combat à l'épée, avec une légère copie des travaux de Liechtenauer.
21. **Hans Wurm**, *Das landshuter ringerbuch* (Le manuel de lutte du Landshut), 1490, allemand (combat à mains nues)
22. **Peter Falkner**, (*P5012*), 1490, allemand (hache, épée à deux mains, épée et bouclier, dague)
23. **Hans von Speyer**, *Codex Speyer*, 1491, allemand (épée à deux mains, combat à mains nues, dague). Copie alléguée du traité de Jud Lew.
24. **Anonyme**, *Fechtbuchlein*, XVI^{ème} siècle, allemand (sabre, épée à deux mains)
25. **Fabian von Auerswald**, (*Codex MS philos. 62*), XVI^{ème} siècle, allemand (combat à mains nues)
26. **Ludwig von Eyb zum Hartenstein**, (*B26*), 1500, allemand (épée et bouclier)
27. **Anonyme**, (*MS E.1939.65.341*), 1508, allemand (épée à deux mains, combat à mains nues)
28. **Anonyme**, *Das ist ain hybsh ring byechlin*, 1509, allemand (combat à mains nues)
29. **Ludwig von Eyb der Jünger zum Hartenstein**, (*MS B 26*), 1510, allemand (épée à deux mains, épée et bouclier, dague, combat à mains nues)
30. **Paulus Kal***, *Das solothurner fechtbuch*, 1510, allemand (hache, épée à deux mains, dague, combat à mains nues)
31. **Sigmund Ringeck***, (*MS Dresden C 487*), 1510, allemand (épée à deux mains, épée et bouclier, lance, combat à mains nues). Ce traité est fait de commentaires sur les techniques de Liechtenauer et constitue une source riche sur l'escrime médiévale allemande.
32. **Albrecht Dürer***, (*Sloane MS No.5229*), 1510, allemand (sabre, épée à deux mains, dague, combat à mains nues). Traité magnifique du peintre se basant sur le Codex Wallerstein.
33. **Anonyme***, *Goliath*, 1515, allemand (épée à deux mains, dague, arme d'hast, combat à mains nues)
34. **Andre Pauernfeindt**, *Ergründung ritterlicher kunst des fechterey...*, 1516, allemand (sabre, épée à deux mains, bâton). Transcription de Liechtenauer en prose et réarrangements.
35. **Albrecht Dürer**, *Jahrbuch der kunsthistorischen sammlungen des allerhoch kaiserhauses*, 1520, allemand (sabre, épée à deux mains, dague, combat à mains nues). Traité magnifique du peintre se basant sur le Codex Wallerstein.
36. **Jörg Wilhalm der Hutter****, (*Codex I.6.2°.2*), 1522, allemand (sabre, épée à deux mains, bâton). Traité magnifique en couleur, un des plus variés de l'époque en termes de techniques pour l'usage de ces armes.
37. **Anonyme**, *Fechtbuch*, 1520, allemand (sabre). Illustré par Albrecht Dürer.
38. **Hans Lebkammer**, *Lecküchner's kunst des messerfechtens*, 1530, allemand (sabre)
39. **Gregor Erhart**, *Fechtbuch*, 1533, allemand (sabre, épée à deux mains, dague, lance)
40. **Hans Czynner**, (*MS Des*), 1538, allemand (épée à deux mains, dague)
41. **Hans Niedl**, (*MS Codex I.6.2.5*), 1539, allemand (épée à deux mains, épée et bouclier)
42. **Fabian von Auerswald**, *Ringerkunst...*, 1539, allemand (combat à mains nues)
43. **Siegmund Schinning**, (*Codex I.6.2°.5*), 1539, allemand (épée seule, épée à deux mains, combat à mains nues)
44. **Egenolph***, *Codex Amberger*, 1540, allemand (sabre, épée à deux mains, dague, combat à mains nues)
45. **Paulus Hector Mair*****, *Opus amplissimum de arte athletica*, 1542, latin et Mscr. Dresd. C 93/94, 1542, allemand (épée seule, sabre, hache, épée à deux mains, dague, lance, armes d'hast, bâton, fléau, combat à mains nues). Ce livre énorme a été écrit par un employé municipal féru d'armes et d'escrime et grand collectionneur de traités d'escrime. Il se base sur les travaux de Liechtenauer, Ott, von Speyer et Wilhalm et est extrêmement détaillé tant en termes d'armes que de techniques et de descriptions.
46. **Paulus Kal**, (*MS Chart B 1021*), 1542, allemand (épée à deux mains, épée et bouclier, dague, combat à mains nues)
47. **Jörg Breu**, (*Codex I.6.2°.4*), 1545, allemand (sabre, épée à deux mains, épée et bouclier, dague, combat à mains nues)
48. **Martin Van Heemskerck***, *Fechten und ringen*, 1550, allemand (épée seule, épée à deux mains, combat à mains nues)

49. **Paulus Hector Mair*****, *De arte athletica*, 1550, allemand (sabre, épée à deux mains, arme d'hast). Semblable à *Opus amplissimum de arte athletica*.
50. **Christian Egenolphs Erben**, *Die ritterliche, mannliche kunst und handarbeyt des fechtens und kempffens gedrückt*, 1555, allemand (épée à deux mains, épée et bouclier)
51. **Jörg Wilhalm Hutter***, (*BSB Cgm 3712*), 1556, allemand (épée à deux mains, sabre, épée et bouclier). Traité en couleur décrivant une des plus grandes variétés de coups et parades.
52. **Hans Talhoffer**, (*Codex I.6.2°.1*), 1557, allemand (épée à deux mains, dague, lance, combat à mains nues). Traité de Talhoffer, membre des Jorgsbrueder et maître d'armes de l'armée du prince Koenigsegg.
53. **Anonyme**, *Fechtkunst, die ritterlich, mennliche kunst und handarbeit fechtens und kempffens*, 1558, allemand (épée à deux mains, épée et bouclier)
54. **Joachim Meyer***, *Joachim Meyers faktbok*, 1560, allemand (épée seule, sabre, épée à deux mains). Plus de 80 planches en couleur avec descriptions.
55. **Joachim Meyer****, *Kunst der fechtbuch*, 1570, allemand (épée seule, sabre, arme et dague, arme et manteau, hache). Traité majeur exposant avec de multiples descriptions et de magnifiques gravures sur bois un grand nombre de techniques pour ces armes.
56. **Hieronymo Calvacabo***, (*MS Des*), 1580, allemand, français (épée seule, arme et dague, arme et manteau). Écrit par le tuteur de la cour en matière d'escrime, cette œuvre a eu une grande influence sur l'escrime française.
57. **Anonyme**, (*Codex Guelf. 83.4 Aug. 4°*), 1591, allemand (sabre, arme et dague, épée à deux mains, dague, arme d'hast, bâton)
58. **Von Biberstein**, *Verzeichnis etlicher stücke des fechtens im rappier...*, XVII^{ème} siècle, allemand (épée seule)
59. **Mayster Hans Wilhelm**, *Fechtbuch in rapier und dolchen*, 1611, allemand (épée seule, arme et dague, dague)
60. **Michael Hundt**, *Ein new künstliches fechtbuch im rappier zum fechten und balgen...*, 1611, allemand (épée seule)
61. **Jakob Sutor von Baden**, *Neu künstliches fechtbuch*, 1612, allemand (épée seule, sabre, épée à deux mains, dague, bâton, arme d'hast)
62. **Alexander Doyle**, *Neue alamodische ritterliche fecht- und schirmkunst...*, 1615, allemand (épée seule)
63. **Salvatore Fabris**, *Neu künstlich fechtbuch...*, 1615, allemand (épée seule, arme et dague)
64. **Anonyme**, *Eigentliche beschreibung des fechtens ihm einfachen rapier*, 1619, allemand (épée seule)
65. **Nicoletto Venetien Giganti***, *Escrime nouvelle...*, 1619, français et allemand (épée seule, arme et dague)
66. **Joachim Koppen**, *Newer diskurs von der rittermäßigen und weiterübnten kunst des fechtens sowol im rapier alleine als dolchen und dapier*, 1619, allemand (épée seule, arme et dague)
67. **Hans Wilhelm Schöffner von Dietz**, *Grundtliche und eigentliche beschreibung der freyen adelichen und ritterlichen fechtkunst im einfachen rappier und dolch*, 1620, allemand (épée seule, arme et dague). Traité conséquent avec 321 illustrations sur la rapière et 345 sur la rapière et dague.
68. **Sebastian Heussler**, *New künstlich fechtbuch zum andern mal aufgelegt...*, 1626, allemand (épée seule, arme et dague, dague)
69. **Salgen**, *Kriegsubung...*, 1637, allemand (sabre, baïonnette (ébauche par rapport à d'autres ouvrages rédigés au XVIII^{ème} siècle et début du XIX^{ème}; la description du duel à la baïonnette donnée plus loin, page XX, se fonde sur ces traités plus aboutis))
70. **Nicoletto Giganti**, *Das buch der fecht-kunst*, 1644, allemand (épée seule)
71. **Johann Georg Pascha**, *Vollständiges fecht- ring- und voltigierbuch*, 1658, allemand (épée seule)
72. **Johann Georg Pascha**, *Kurze unterrichtung belangend die pique die fahne, den jägerstock*, 1658, allemand (lance, bâton, combat à mains nues)
73. **Jean Daniel L'Ange**, *Deutliche und gründliche erklärung der adelichen und ritterlichen freyen fecht-kunst*, 1664, allemand (épée seule)
74. **Johann Georg Triegler**, *Ein neues künstliches fechtbuch*, 1664, allemand (épée seule, arme et dague)
75. **Johan Bogislav von Schwerin**, *Heutige deutsche krieges waffenhandlung zu fuss*, 1665, allemand (baïonnette (ébauche par rapport à d'autres ouvrages rédigés au XVIII^{ème} siècle et début du XIX^{ème}; la description du duel à la baïonnette donnée plus loin, page XX, se fonde sur ces traités plus aboutis))
76. **Sebastian Heussler**, *Künstliches abprobites und nützliches fecht-buch von einfachen und doppelten gegenfechten*, 1665, allemand (épée seule, arme et dague)
77. **Johann Georg Pascha**, *Kurtze anleitung wie der baston à deux bous das ist jaegerstock*, 1670, allemand (lance, bâton)
78. **Johann Georg Paschen**, *Deutliche beschreibung unterschiedener fahnen-lectionen : In Acht Spiel, Leçons au drapeau divisées en huit jeux en suite de jeu de la pique, de la pertuisane et demy-pique*, 1673, allemand et français (lance, arme d'hast, bâton)
79. **Theodor Verolinus**, *Der künstliche fechter*, 1679, allemand (épée seule, sabre, épée à deux mains)

80. **Anonyme**, *Mathern fechtbuch*, 1685, allemand (épée seule, sabre, arme et dague, deux armes, épée et bouclier, lance)
81. **Salvatore Fabris***, *Scienza e pratica d'arme di Salvatore Fabris...*, 1713, italien et allemand (épée seule)
82. **Johann Andreas Schmidt**, *Leib-beschirmende und feinden trotz-bietende fecht-kunst...*, 1713, allemand (épée seule, combat à mains nues)
83. **Sebastian Heussler**, *Neues kunstliches fechtbuch*, 1716, allemand (épée seule)
84. **Jean Jamin de Beaupré**, *Méthode très facile pour former la noblesse dans l'art de l'épée...*, 1721, français et allemand (épée seule)
85. **Carl Friedrich Weischner**, *Anleitung zum fechten*, 1731, allemand (épée seule)
86. **Johann Andreas Schmidt**, *Johann Andreas Schmidts, fecht- und exercitienmeisters fecht-kunst...*, 1737, allemand (épée seule, combat à mains nues)
87. **Antho Friedrich Kahn**, *Anfangsgründe der fechtkunst nebst einer Vorrede von dem nutzern der fechtkunst...*, 1739, allemand (épée seule, seconde main libre)
88. **Valentino Trichter**, *Curiöses eit-, jagd-, fecht-, tantz-, oder ritter- exercitien- lexicon...*, 1742, allemand (épée seule)
89. **Johann Andreas Schmid**, *Gründlich lehrende fecht-schule...*, 1749, allemand (épée seule)
90. **Siegmund Carl Friedrich Weischner**, *Übungen auf den fürstlichen sächsischen hof-fechtboden zu weimar*, 1761, allemand (épée seule)
91. **Karl Timlich**, *Gründliche abhandlung der fechtkunst auf den hieb zu fuss und zu pferde zum gebrauch der cavallerie mit kupfern*, 1781, allemand (sabre)
92. **Franz Roux**, *Lehrbuch der deutschen fechtkunst*, 1786, allemand (épée seule)
93. **Johann Adam Karl Roux**, *Gründliche und vollständige anweisung in der deutschen fechtkunst auf stoß und hieb...*, 1789, allemand (sabre)
94. **Johann Andreas Schmidt**, *Lehrbuch der fechtkunst...*, 1797, allemand (sabre)
95. **Johann Georg Julius Venturini**, *Die fechtkunst auf stoß und hieb*, 1802, allemand (épée seule, sabre)
96. **Johann Adolph Carl Roux**, *Die deutsche fechtkunst*, 1803, allemand (épée seule)
97. **Johann Adolph Carl Roux**, *Das fechten auf stoss und hieb*, 1804, allemand (épée seule, sabre)

TRAITÉS D'ESCRIME EN ANGLAIS

1. **Ledall**, (*MS 39564*), 1400, anglais (épée à deux mains)
2. **Paternoster**, *A beautiful discourse on the single sword*, XVI^{ème} siècle, anglais (rapière)
3. **Camillo Agrippa****, *Tratatto di scienza d'arme : con un dialogo di filosofia*, 1553, italien, et *His treatise on the science of arms*, 1568, anglais (épée seule, arme et dague, deux armes). Un des premiers traités à préférer l'estoc à la taille, écrit par l'un des meilleurs maîtres d'escrime italienne.
4. **Bertrand de Loque**, *Discourses of warre and single combat*, 1591, anglais (épée seule, sabre)
5. **Giacomo Di Grassi***, *Di adoprar sicuramente l'arme si da offesa, come da difesa*, 1570, italien, *His true arte of defence*, 1594, anglais (épée seule, arme et dague, arme et manteau, deux armes, épée à deux mains, épée et bouclier, arme d'hast). Traité d'importance et de transition vers l'escrime d'estoc à l'épée seule.
6. **Vincenzio Saviolo****, *His practice in two bookes*, 1595, anglais (épée seule, arme et dague). Un traité de référence sur la rapière, seule ou avec une dague.
7. **George Silver***, *Paradoxes of defence*, 1599, anglais (épée seule, sabre (épée de taille), arme et dague, hache). Traité de référence pour l'escrime anglaise de la Renaissance.
8. **Anonyme**, *The art of defence*, XVII^{ème} siècle, anglais (épée seule)
9. **William Basse**, *Sword and buckler, or serving-mans defence*, 1602, anglais (épée et bouclier)
10. **George Silver**, *Bref instructions on my paradoxes of defence...*, 1605, anglais (épée seule, sabre (épée de taille), arme et dague)
11. **Jacob de Gheyn**, *Wapenhandelinge von roers, musquetten, ende spiessen*, 1607, hollandais, *Maniement d'armes d'arquebases, mousquetz et picques*, 1608, français, *Exercise of armes for cavaliers, muskets and pikes*, 1608, anglais (baïonnette (ébauche par rapport à d'autres ouvrages rédigés au XVIII^{ème} siècle et début du XIX^{ème} ; la description du duel à la baïonnette donnée plus loin, page XXX, se fonde sur ces traités plus aboutis))
12. **Anonyme**, *Mars his field or the exercise of armes...*, 1611, anglais (lance, épée et bouclier)
13. **George Hale Gent**, *Private schoole of defence*, 1614, anglais (épée seule, sabre). Un traité court et orienté vers la pratique.
14. **Anon F. Sieveking**, *Worke for cutlers...*, 1615, anglais (épée seule, arme et dague, dague)





15. **Joseph Swetnam***, *The school of the noble and worthy science of defence...*, 1617, anglais (épée seule, arme et dague, bâton). Traité par l'un des grands maîtres de l'escrime anglaise.
16. **Sir Kellie Thomas****, *Pallas armata or militarie instructions for the learned...*, 1627, anglais (épée seule, arme et dague, baïonnette (ébauche par rapport à d'autres ouvrages rédigés au XVIII^{ème} siècle et début du XIX^{ème} ; la description du duel à la baïonnette donnée plus loin, page XXX, se fonde sur ces traités plus aboutis)). L'un des meilleurs traités d'escrime anglais sur la transition entre la Renaissance et l'époque classique en matière de rapière.
17. **Sir James Turner**, *Pallas armata. The gentleman's armorie...*, 1639, anglais (épée seule)
18. **Hales***, *The private school of defence*, 1640, anglais (épée seule, arme et dague, épée et bouclier)
19. **William Cavendish Marquis of Newcastle**, *Mathematical demonstration of the sworde et truthe off the sworde*, 1640 (épée seule)
20. **Sir William Bart Hope of Balcomie***, *The Scots fencing master or compleat small-sword-man*, 1687, anglais (épée seule)
21. **Sir William Bart Hope of Balcomie***, *The compleat fencing master... et The sword-man's vade mecum*, 1691, anglais (épée seule)
22. **Sir William Bart Hope of Balcomie***, *The fencing master's advice to his scholar...*, 1692, anglais (épée seule)
23. **Henry Blackwell**, *The English fencing master...*, 1702, anglais (épée seule)
24. **Sir William Bart Hope of Balcomie**, *A new, short and easy method of fencing...*, 1707, anglais (épée seule, sabre)
25. **Zachary Wylde**, *English master of defence...*, 1711, anglais (épée seule, sabre, bâton, combat à mains nues)
26. **Sir William Bart Hope of Balcomie**, *A vindication of the true art of self-defence...*, 1714, anglais (épée seule)



27. **Sir Thomas Parkyns**, *The inn-play...*, 1727, anglais (combat à mains nues)
28. **Donald McBane**, *The expert swordsman's companion...*, 1728, anglais (sabre)
29. **Monsieur Valdin**, *The art of fencing...*, 1729, anglais (épée seule)
30. **Henry Blackwell**, *The gentleman's tutor for the small sword...*, 1730, anglais (épée seule)
31. **Jean Labat***, *Questions sur l'art en fait d'armes, ou de l'épée*, 1701, français, *The art of Fencing, or the use of the small sword*, 1734, anglais (épée seule)
32. **Edward Blackwell**, *A compleat system of fencing...*, 1734, anglais (épée seule)
33. **Captain James Miller**, *A treatise on backsword, sword, buckler, sword and dagger, sword and great gauntlet, falchon, quarterstaff*, 1735, anglais (épée seule, sabre, arme et dague, épée et bouclier, bâton)
34. **Benjamin Cole**, *The soldier's pocket companion...*, 1746, anglais (épée seule, baïonnette (ébauche par rapport à d'autres ouvrages rédigés au XVIII^{ème} siècle et début du XIX^{ème} ; la description du duel à la baïonnette donnée plus loin, page XXX, se fonde sur ces traités plus aboutis), lance)
35. **Thomas Page**, *The use of the broad sword in which is shown...*, 1746, anglais (sabre)
36. **Captain John Godfrey**, *A treatise upon the useful science of defence connecting the small and back-sword, and shewing the affinity between them...*, 1747, anglais (épée seule)
37. **Domenico Angelo Malevolti Tremamondo*****, *L'école des armes*, 1763, français ou *The school of fencing*, 1763, anglais (épée seule, seconde main libre, arme et dague, arme et manteau, épée et lanterne)
38. **Andrew Lonnergan**, *The fencer's guide...*, 1771 (épée seule, sabre)
39. **J. Olivier**, *Fencing familiarized...*, 1771, anglais ou *L'art des armes simplifié...*, français, 1771 (épée seule)
40. **John R. N. McArthur**, *The army and navy gentleman's companion...*, 1780, anglais (épée seule)
41. **Domenico Angelo Malevolti Tremamondo***, *Attitudes of fencing*, 1783, anglais (épée seule)
42. **James Underwood**, *The art of fencing...*, 1787, anglais (épée seule)
43. **Anonyme**, *The complete art of boxing*, 1788, anglais (combat à mains nues)
44. **C. Cooke**, *Treatise on the art of fencing*, 1789, anglais (épée seule)
45. **Henry Angelo and Son****, *Hungarian and Highland broad sword as practiced by the Westminster light horse*, 1790, anglais (sabre)
46. **C. Roworth**, *The art of defence on foot*, 1795, anglais (sabre)
47. **John Gaspard Le Marchant**, *Sword exercise of cavalry*, 1796, anglais (sabre)
48. **John Gaspard Le Marchant**, *Broadsword exercises*, 1797, anglais (sabre)
49. **Richard Leach**, *The words of command and a brief explanation...*, 1797, anglais (sabre)
50. **W. Pepper**, *An Abridgement of the new broad sword exercise*, 1797 et *A treatise on the new broad sword exercise*, 1798, anglais (sabre)
51. **C. Roworth**, *The art of defence on foot with the broad sword and sabre...*, 1798, anglais (sabre)
52. **Robert Hewes**, *Rules and regulations for the sword exercise of the cavalry*, 1802, anglais (sabre)
53. **C Roworth, John Taylor, R. K. Porter***, *The art of defence on foot with the broad sword and sabre*, 1804, anglais (sabre)
54. **Règles édictées par l'État**, *Rules and regulations for the sword exercise of the cavalry*, 1805, anglais (sabre)
55. **Anthony Gordon, John Burgoyne, Robert Smirke, John Lee****, *Treatise on the science of defence, for the sword, bayonet, and pike, in close action*, 1805, anglais (sabre, baïonnette, lance)
56. **Thomas Mathewson**, *Fencing familiarized*, 1805, anglais (sabre, baïonnette, lance)
57. **Gentleman**, *The new Hungarian broad sword exercise*, 1807, anglais (sabre)
58. **Anonyme**, *The six sabre cuts, adapted to the artillery*, 1808, anglais (sabre)
59. **Alfred Hutton****, *Cold steel, a practical treatise on the sabre*, 1889, et *Old sword play*, 1892, anglais (épée seule, sabre, arme et dague, deux armes)

TRAITÉS D'ESCRIME EN ESPAGNOL

1. **Capitan Gonzalvo de Silva**, *Compendio de la verdadera destreza de las armas*, XVI^{ème} siècle, espagnol (*destreza*)
2. **Jerónimo Sánchez de Carranza*****, *Libro de Jeronimo de Caranza, que trata de la filosofia de las armas y de su destreza, y de la agresion y defension cristiana*, 1569, espagnol (*destreza*). Traité fondateur de l'escrime espagnole.
3. **Don Luis Pacheco de Narváez***, *Libro de las grandezas de la espada...*, 1599, espagnol (*destreza*). Explications sur le texte fondateur de l'escrime espagnole, le rendant moins abscons.
4. **Don Carlos Casallilla y García**, *Methodo que deve observar el maestro para enseñar á sus dicipulos la*

filosofía y destreza de las armas, XVII^{ème} siècle, espagnol (*destreza*)

5. **Don Diego Rodriguez Del Canto**, *El discipulo instruido y diestro aprovechado en la ciencia filosofica y matematica de la destreza de las armas*, XVII^{ème} siècle, espagnol (*destreza*)
6. **F. Francisco Garcia**, *Verdadera inteligencia de la destreza de las armas de comendador Geronimo Sanchez Carranza de Barreda*, XVII^{ème} siècle, espagnol (*destreza*)
7. **Don Pedro de Heredia**, *Traité des armes*, 1600, espagnol, puis français (épée seule, arme et dague, deux armes, *destreza*)
8. **Don Luis Pacheco de Narváez**, *Las cien conclusiones ó formas de saber, de la verdadera destreza, fundada en ciencia, y diez y ocho contradicciones a las tretas de la destreza comun*, 1608, espagnol (*destreza*)
9. **Jerónimo Sánchez de Carranza**, *Compendio de La filosofía y destreza de las armas*, 1612, espagnol (*destreza*)
10. **Don Atanasio de Ayala**, *El bisono instruido en la disciplina militar*, 1616, espagnol (bâton)
11. **Jerónimo Sanchez de Carranza**, *Discurso da armas y letras...*, 1616, espagnol (*destreza*)
12. **Don Luis Pacheco de Narváez**, *Carta al duque de cea diciendo su parecer acerca del libro de Geronimo de Carranza*, 1618, espagnol (*destreza*)
13. **Don Juan Fernando Pizarro**, *Apología de la destreza de las armas, defensa del libro de Carranza sobre ello*, 1623, espagnol (*destreza*)
14. **Don Luis Pacheco de Narvaez***, *Modo facil y nuevo para examinarse los maestros en la destreza de las armas y entender sus cien conclusiones, o formas de saber*, 1625, espagnol (*destreza*)
15. **General Diogo Gomes de Figueiredo**, *Destreza das armas*, 1630, espagnol (*destreza*)
16. **Don Luis Pacheco de Narváez***, *Nueva ciencia y filosofía de la destreza de las armas, su teórica, y práctica*, 1632, espagnol (*destreza*)
17. **Méndez de Carmona**, *Tamariz Luis*, *Compendio en defensa de la doctrina y destreza del comendador Gerónimo de Carranza*, 1632, espagnol (*destreza*)
18. **Don Luis Pacheco de Narváez***, *Engaño y desengaño, de los errores que se han querido introducir en la destreza de las armas*, 1635, espagnol (*destreza*)
19. **Don Pedro Mexia de Tobar**, *Engaño y desengaño de los errores en la destreza de las armas*, 1636, espagnol (*destreza*)
20. **Don Luis Pacheco de Narváez***, *Advertencias para la enseñanza de la filosofía, y destreza de las armas, assi á pié, como á cavallo*, 1639, espagnol (*destreza*)
21. **Luis Dias de Viedma**, *Epitome de la enseñanza de la filosofía y destreza, matematica de las armas que ha de dar el maestro al dicipulo*, 1639, espagnol (*destreza*)
22. **Luis Mendez de Carmona**, *Avisos importantes para el diestro en la esgrima*, 1639, espagnol (*destreza*)
23. **Luis Méndez de Carmona Tamariz**, *Libro de la destreza verdadera de las armas*, 1640, espagnol (*destreza*)
24. **Cristóbal de Cala**, *Desengaño de la espada y norte de diestros*, 1642, espagnol (*destreza*)
25. **Don Luis Pacheco de Narvaez****, *Advertencias para la ensenanza de la filosofía y destreza de las armas, assi á pié, como á cavallo*, 1642, espagnol (*destreza*). *Traité majeur sur la destreza.*
26. **Don Luis Pacheco de Narváez***, *Adicion á la filosofía de las armas*, 1660, espagnol (*destreza*)
27. **Don Salvador Jacinto de Garay**, *Tratado de la filosofía y destreza de las armas*, 1664, espagnol (*destreza*)
28. **Don Miguel Pérez de Mendoza y Quixada**, *Defensa de la doctrina y destreza de las armas*, 1665, espagnol (*destreza*)
29. **Don Gómez Arias de Porres**, *Resumen de la verdadera destreza en el manejo de la espada*, 1667, espagnol (*destreza*)
30. **Don Miguel Pérez de Mendoza y Quixada**, *Principios de los cinco sujetos principales, de que se compone la filosofía, y matematica de las armas practica, y especulativa*, 1671, espagnol (*destreza*)
31. **Don Francisco Antonio de Ettenhard y Abarca**, *Compendio de los fundamentos de la verdadera destreza, y de la filosofía de las armas*, 1675, espagnol (*destreza*)
32. **Don Gaspar Augustin de Lara**, *Cornucopia numerosa, alphabeto breve de principios assentados, y rudimento conocidos de la verdadera filosofía, y destreza de las armas*, 1675, espagnol (*destreza*)
33. **Don Miguel Pérez de Mendoza y Quijada**, *Espejo de la filosofía y matematica de las armas*, 1675, espagnol (*destreza*)
34. **Pedro Texedo Sicilia de Teruel**, *Escuela de principiantes, y promptuario de questiones en la filosofía de la verdadera destreza de las armas*, 1678, espagnol (*destreza*)
35. **Álvaro Guerra de la Vega***, *Comprension de la destreza*, 1681, espagnol (épée seule, *destreza*). *Comparaison intéressante entre la destreza et l'escrime italienne.*
36. **Don Juan Antonio de Arrieta Arandia y Morentin**, *Resumen de la verdadera destreza, y modo facil para saber los caminos verdaderos de la batalla reducidos a chistianos y reales movimientos*, 1688, espagnol (*destreza*)



37. **Juan Rogel García y Delgado del Pino**, *Tratado de las armas, intitulado carta y respuesta*, 1693, espagnol (destreza)
38. **Don Francisco Lorenz de Rada****, *Respuesta filosofía y matemática, en la qual se satisface á los argumentos, y proposiciones que á los profesores de la verdadera destreza...*, 1695, espagnol (destreza)
39. **D. Nicolás Tamariz**, *Cartilla, y luz en la verdadera destreza...*, 1696, espagnol (destreza)
40. **Don Diego Rejón de Silva**, *Compendio de las definiciones, y principios de la ciencia de las armas*, 1697, espagnol (destreza)
41. **Don Francisco Antonio de Ettenhard y Abarca**, *Diestro italiano y español*, 1697, espagnol (destreza)
42. **Don Manuel Cruzado y Peralta**, *Las tretas de la vulgar y comun esgrima de espada sola y con armas dobles, que reprobó Don Luis Pacheco de Narvaez, y las oposiciones que dispuso en verdadera destreza contra ellas,*

reducelas a compendio, anadiendo algunas notas, y advertencias muy esenciales..., 1702, espagnol (destreza)

43. **Don Francisco Lorenz de Rada***, *Nobleza de la espada cuyo esplendor se expresa en tres libros et Experiencia del instrumento armigero espada*, 1705, espagnol (destreza, arme et dague, arme et manteau)
44. **Don Francisco Lorenz de Rada***, *Arte y manejo de la espada sobre la formación del atajo*, 1708, espagnol (destreza)
45. **Don Martín Cerón Mancha y Girón**, *Fiel despertador, y mayor amigo de la verdad; a instancia de la milicia; confundiendo su exaltacion en las dudas que padece en la destreza, y Filosofía de las Armas...*, 1708, espagnol (destreza)
46. **Don Pedro de Solera**, *Titulo de maestro de la filosofía, y destreza de las armas*, 1710, espagnol (destreza)
47. **Don Francisco Lorenz de Rada***, *Defensa de la verdadera destreza de las armas, y respuesta...*, 1712, espagnol (destreza)
48. **Don Francisco Santos de la Paz**, *Ilustración de la destreza indiana...*, 1712, espagnol (destreza)
49. **Don Santiago González de Villaumbrosa**, *Destierro vulgar y compendio sucinto...*, 1724, espagnol (destreza)
50. **Juan Claudio Aznar de Polanco**, *Carta, de la destreza de las armas, respuesta a un papel de titulo: destreza vulgar*, 1721, espagnol (destreza)
51. **Anonyme**, *Reglas para la destreza de las armas...*, 1727, espagnol (destreza)
52. **Don Nicolas Rodrigo Noveli**, *Crisol especulativo, demostrativo practico matemático de la destreza...*, 1731, espagnol (destreza)
53. **Monsieur de Chevigny**, *Ciencia para las personas de corte, espada y toga*, 1736, espagnol (arme et manteau)
54. **Don Juan Nicolas Perinat**, *Arte de esgrimir florete y sable por los principios mas seguros faciles é inteligibles*, 1758, espagnol (épée seule, sabre)
55. **Don Francisco Milla**, *Don Juan Anaya, Uso de la espada en todas las naciones*, 1759, espagnol (destreza)
56. **Maestro Don Manuel Antonio de Brea**, *Principios universales y reglas generales de la verdadera destreza del Espadin*, 1805, espagnol (épée seule, destreza)
57. **Don Simón de Frías**, *Tratado elemental de la destreza del sabre*, 1808, espagnol (sabre, destreza)



TRAITÉS D'ESCRIME EN FRANÇAIS

1. **Anonyme***, *Le jeu de la hache*, 1400, français (hache). Un traité complet sur la hache d'arme.
2. **Henry de Saint Didier**, *Traicté contenant les secrets du premier livre sur l'espée seule...*, 1573, français (épée seule). Unique traité français de la Renaissance.
3. **Hieronymo Calvacabo***, (*MS Des*), 1580, allemand, français (épée seule, arme et dague, arme et manteau). Écrit par le tuteur de la cour en matière d'escrime, cette œuvre a eu une grande influence sur l'escrime française.
4. **Captain Peloquin**, *Le cabinet d'escrime de l'espée et poignardt...*, 1585, français (arme et dague)
5. **Don Pedro de Heredia**, *Traité des armes*, 1600, espagnol, puis français (épée seule, arme et dague, deux armes, *destreza*)
6. **Jacob de Gheyn**, *Wapenhandelinghe von roers, musquetten, ende spiessen*, 1607, hollandais, Maniement d'armes d'arquebases, mousquetz et picques, 1608, français, *Exercice of armes for cavaliers, muskets, and pikes*, 1608, anglais (baïonnette (ébauche par rapport à d'autres ouvrages rédigés au XVIII^{ème} siècle et début du XIX^{ème} ; la description du duel à la baïonnette donnée plus loin, page XXX, se fonde sur ces traités plus aboutis))
7. **André Desbordes**, *Discours de la théorie et de la pratique de l'excellence des armes*, 1610, français (épée seule, arme et dague, arme et manteau, dague)
8. **Jean Savaron**, *Traicté de l'espée françoise...*, 1610, français (épée seule)
9. **Jean Jaques Wallhausen**, *L'art militaire...*, 1615, français (baïonnette, lance)
10. **Hieronymo Calvacabo***, *Traité ou instruction pour tirer les armes*, 1617, français (épée seule, arme et dague, arme et manteau)
11. **François Dancie**, *Discours des armes et méthode pour bien tirer de l'espée et poignard*, 1617, français (épée seule, arme et dague)
12. **Adam van Breen**, *Le maniement d'armes de Nassau avec rondelles, piques, espée et targes*, 1618, français (épée seule, épée et bouclier, lance)
13. **Nicoletto Venetien Giganti***, *Escrime nouvelle...*, 1619, français et allemand (épée seule, arme et dague)
14. **René Descartes**, *L'art d'escrime, d'épée comme de sabre...*, 1620, français (épée seule, sabre)
15. **François Dancie**, *L'espée de combat...*, 1623, français (épée seule)
16. **Girard Thibault d'Anvers****, *Académie de l'épée*, 1628, français (*destreza*). Le traité de référence par un maître flamand pour comprendre la *destreza* lorsqu'on est français.
17. **Jean-Baptiste le Perche du Coudray***, *L'exercice des armes...*, 1635, français (épée seule)
18. **Charles Besnard***, *Le maistre d'arme libéral...*, 1653, français (épée seule)
19. **Philibert de la Touche****, *Les vrayes principes de l'espée seule*, 1670, français (épée seule)
20. **Johann Georg Paschen**, *Deutliche beschreibung unterschiedener fahnen-lectionen : in acht spiel, leçons au drappeau divisées en huit jeux en suite de jeu de la pique, de la pertuisane et demy-pique*, 1673, allemand et français (lance, arme d'hast, bâton)
21. **André Wernesson Sieur de Liancourt*****, *Le maître d'armes ou l'exercice de l'épée seule, dans sa perfection*, 1686, français (épée seule). Traité majeur sur l'escrime à l'épée seule, qui le restera pendant près d'un siècle.
22. **Jean Labat***, *L'art de l'espée*, 1690, français (épée seule)
23. **Jean Labat***, *Abrégé de l'art en fait d'armes*, 1696, français (épée seule)
24. **Jean Labat***, *Questions sur l'art en fait d'armes, ou de l'épée...*, 1701, français, *The art of fencing, or the use of the small sword*, 1734, anglais (épée seule)
25. **Nicolaes Petter**, *L'académie de l'admirable art de la lutte*, 1712, français (combat à mains nues)
26. **Jean de Brye**, *L'art de tirer des armes...*, 1721, français (épée seule)
27. **Jean Jamin de Beaupré**, *Méthode très facile pour former la noblesse dans l'art de l'épée...*, 1721, français et allemand (épée seule)
28. **Pierre Jacques François Girard****, *Nouveau traité de la perfection sur le fait des armes*, 1736, français (épée seule, hache, baïonnette, épée à deux mains, lance, bâton)
29. **Michel Martin**, *Le maître d'armes ou l'abrégé de l'exercice de l'épée...*, 1737, français (épée seule)
30. **Pierre Jacques François Girard****, *Traité des armes*, 1740, français (épée seule, hache, baïonnette, épée à deux mains, lance, bâton)
31. **Charpentié**, *Les vrais principes de l'épée...*, 1742, français (épée seule)
32. **Guillaume Danet**, *L'art des armes...*, 1746, français (épée seule)
33. **François Bas**, *Nouvelles et utiles observations pour bien tirer les armes...*, 1749, français (épée seule)
34. **Gérard Gordine**, *Principes et quintessence des armes...*, 1754, français (épée seule)

35. **Pierre Jacques François Girard***, *L'académie de l'homme d'épée*, 1755, français (épée seule)
36. **Comte de Baudoin**, *Exercice de l'infanterie française*, 1759, français (sabre, baïonnette)
37. **Domenico Angelo Malevolti Tremamondo*****, *L'école des armes*, 1763, français ou The school of fencing, 1763, anglais (épée seule, arme et dague, arme et manteau, épée et lanterne)
38. **Daniel O'Sullivan**, *L'Escrime pratique...*, 1765, français (épée seule)
39. **Guillaume Danet**, *L'art des armes...*, 1766 et 1767, français (épée seule)
40. **La Boessiere**, *Traité de l'art des armes à l'usage des professeurs et des amateurs*, 1766, français (épée seule)
41. **Battier**, *La théorie pratique de l'escrime pour la pointe seule...*, 1770, français (épée seule)
42. **J. Olivier**, *Fencing familiarized...*, 1771, anglais ou L'art des armes simplifié..., français, 1771 (épée seule)
43. **Chevalier de Fréville**, *Maximes et instructions sur l'art de tirer les armes*, 1775, français (épée seule)
44. **Navarre**, *Manuel militaire ou l'art de vaincre par l'épée*, 1775, français (épée seule)
45. **Nicolas Demeuse**, *Nouveau traité de l'art des armes...*, 1778, français (épée seule)
46. **Nicolas Demeuse**, *Le maître d'escrime...*, 1780, français (épée seule)
47. **Alexandre Brémond Picard**, *Traité en raccourci sur l'art des armes*, 1782, français (épée seule)
48. **Denis Diderot**, *Jean le Rond d'Alambert, Encyclopédie méthodique...*, 1786, français (épée seule, épée et main libre, arme et dague, arme et manteau, arme et lanterne). Traité de Domenico Angelo.
49. **Baltazar Ficher**, *L'art de l'escrime dans toute son étendue*, 1796, français (épée seule, sabre)
50. **Christoph Wilhelm Schmidt**, *Instruction pour la cavalerie, sur le maniement le plus avantageux du sabre*, 1796, français (sabre)
51. **Bertrand**, *L'escrime appliquée à l'art militaire*, 1801, français (épée seule)
52. **J. de Saint-Martin**, *L'art de faire des armes réduit à ses vrais principes*, 1804, français (épée seule, sabre)
53. **Quicque**, *Principes d'escrime*, 1805, français (épée seule)

TRAITÉS D'ESCRIME EN ITALIEN

1. **Fiore Furlan dei Liberi da Premariacco***, *Il fior di battaglia*, 1405, italien (hache, épée à deux mains, dague, combat à mains nues, lance). Maître de renom de l'école bolognaise, dont le traité est l'une des principales sources sur l'escrime italienne. De formation germanique en escrime, il a su développer son propre style, qu'il enseigne aux chevaliers et aux nobles. Ce traité sur l'escrime médiévale italienne est un véritable bijou.
2. **Filippo di Vadi di Pisa***, *Liber de arte gladiatoria dimicandi*, 1483, italien (hache, épée à deux mains, dague, lance, bâton). Ce maître d'escrime de Pise a enseigné à Urbino l'escrime comme une science et non comme un art. Il décrit dans son traité en deux parties l'éthique chevaleresque de la région et de cette époque, mais également une variété de coups d'estoc et de taille, ainsi que des préparations. Ses gardes s'approchent de celles de Fiore dei Liberi.
3. **Anonyme**, *L'Arte della spada*, 1510, italien (épée seule, épée et gantelet)
4. **Antonio Manciolino***, *Opera nova...*, 1531, italien (épée seule, sabre, arme et dague, deux armes, hache (il ne s'agit pas exactement de la hache, mais l'enseignement peut être transposé partiellement)). L'un des premiers traités italiens ayant survécu. Non illustré.
5. **Guido Antonio di Lucca**, *Opera de scherma*, 1532, italien (épée seule, arme et dague)
6. **Achille Marozzo*****, *Opera nova chiamata duello, o vero fiore dell'armi de singulari abattimenti offensivi, & diffensivi*, 1536, italien (épée seule, arme et dague, deux armes, arme et manteau, épée à deux mains, épée et bouclier, dague, lance, arme d'hast). Ouvrage de référence sur l'escrime à deux armes ou à l'arme et à la dague.
7. **Francesco di Sandro Altoni**, *Monomachia ovvero arte di scherma*, 1539-1569, italien (épée seule, deux armes)
8. **Francesco Altoni**, *Trattato della arte di scherma*, 1550, italien (épée seule, arme et dague)
9. **Camillo Agrippa****, *Trattato di scienza d'arme...*, 1553, italien et His treatise on the Science of Arms, 1568, anglais (épée seule, arme et dague, deux armes). Un des premiers traités à préférer l'estoc à la taille, écrit par l'un des meilleurs maîtres d'escrime italien.
10. **Marc Antonio Pagano**, *Le tre giornate dintorno la disciplina de l'arme, et espezialmente della spada sola*, 1553, italien (épée seule)
11. **Camillo Palladini**, *Descorso sopra l'arte della scherma*, 1560, italien (épée seule, arme et dague, deux armes,



- arme et manteau, épée à deux mains, dague, arme d'hast, lance).
12. **Bernardino Capitelli**, *Modo di metter mano alla spada*, 1560, italien (épée seule)
 13. **Achille Marozzo****, *Opera nova dell'arte dell' armi*, 1568 (épée seule, arme et dague, arme et manteau, épée à deux mains, épée et bouclier, dague, arme d'hast). Ouvrage de référence sur l'escrime à deux armes ou à l'arme et à la dague.
 14. **Giacomo Di Grassi***, *Di adoprare sicuramente l'arme si da offesa, come da difesa*, 1570, italien, *His true arte of defence...*, 1594, anglais (épée seule, arme et dague, arme et manteau, deux armes, épée à deux mains, épée et bouclier, arme d'hast). Traité d'importance et de transition vers l'escrime d'estoc à l'épée seule.
 15. **Angelo Viggiani dal Montone**, *Trattato dello scherma...*, 1575 et 1588, italien (épée seule)
 16. **Girolamo Muzio**, *Le tre giornate di Marco Antonio Pagano, gentil'huomo Napolitano. Dintorno la disciplina de l'arme*. Et spzialmente della spada sola, 1575, italien (épée seule)
 17. **Giovan Antonio Lovino***, *Prattica e theorica del bene adoperare tutte le sorti di arme*, 1580, italien (épée seule, arme et dague, arme et manteau, deux armes, armes d'hast)
 18. **Alfonso Fallopi**, *Nuevo et brieve modo di schermire...*, 1584, italien (épée seule). Traité sur l'escrime civile plutôt que militaire.
 19. **Frederico Ghisliero***, *Regole do molti cavagliereschi esserciti*, 1587, italien (épée seule, arme et dague, *destreza*). Vision de l'escrime combinant l'escrime italienne à l'escrime espagnole et offrant une perspective surprenante.
 20. **Vincenzio Saviolo****, *His practice in two books...*, 1595, italien et anglais (épée seule, arme et dague). Un traité de référence sur la rapière, seule ou avec une dague.
 21. **Anonyme**, *Discorso del gioco di spada dell'orafa di cremona*, XVII^{ème} siècle, italien (épée seule, arme et dague)
 22. **Francesco Ferdinando Alfieri**, *La picca*, XVII^{ème} siècle, italien (lance)
 23. **Marco Docciolini Fiorentino**, *Trattato in materia di scherma...*, 1601, italien (épée seule, arme et dague, deux armes)
 24. **Giovanni Alberto Cassani**, *Essercito militare, il quale dispone l'houomo a vera cognitione del scherma de spada, e dell'ordinare l'essercito a battaglia*, 1603, italien (épée seule)
 25. **Lelio de Tedeschi**, *Raccolta delle fedi d'acuni precinpi, del parare la spada di mano all'avversario*, 1603, italien (épée seule, épée et main libre)
 26. **Salvator Fabris****, *Lo schermo, ovvero scienza d'arme*, 1606, italien (épée seule, arme et dague, arme et manteau). Premier traité sur l'épée de la période classique.
 27. **Nicoletto Giganti**, *Scola, ovvero, teatro : nel qual sono rappresentate diverse maniere, e mode di parare, e di ferire di spada sola, e di spada, e pugnale...*, 1606, italien (épée seule, arme et dague)
 28. **Torquato d'Alessandri**, *Il cavalier compito...*, 1609, italien (épée seule)
 29. **Ridolfo Capo Ferro da Cagli*****, *Gran simulacro dell'arte e dell'uso della scherma*, 1610, italien (épée seule, arme et dague). Traité d'escrime novateur et fondateur de l'escrime moderne par l'un des plus grands maîtres italiens.
 30. **Antonio Quintino**, *Discorso*, 1613, italien (épée seule, arme et dague)
 31. **Giovanni Briccio**, *Avisi necessari per difendersi dall'inimico in molti modi*, 1613, italien (épée seule, hache)
 32. **Orazio Lombardelli**, *Gioiello di sapienza, nel quale si contengano gli avvisi d'arme...*, 1618, italien (arme et dague)
 33. **Giovan' Battista Alfiero Gaiani**, *Arte di maneggiar la spada a piedi et a cavallo...*, 1619, italien (épée seule)
 34. **Salvatore Fabris**, *Della vera practica & scienza d'armi...*, 1624, italien (épée seule)
 35. **Bonaventura Pistofilo**, *Il Torneo*, 1627, italien (hache)
 36. **Lodovico Giorgi**, *Istruttione per soldati novelli di fanteria...*, 1629, italien (baïonnette (ébauche par rapport à d'autres ouvrages rédigés au XVIII^{ème} siècle et début du XIX^{ème} ; la description du duel à la baïonnette donnée plus loin, page XXX, se fonde sur ces traités plus aboutis), lance)
 37. **Bernardino Capitelli**, *Scherma*, 1632, italien (épée seule, arme et dague)
 38. **Torelli**, *Giuoco d'arme da Torelli*, 1632, italien (épée seule, arme et dague)
 39. **Francesco Ferdinando Alfieri**, *La scherma di Francesco Alfieri...*, 1640, italien (épée seule, arme et dague, lance)
 40. **Francesco Ferdinando Alfieri***, *L'arte di ben maneggiare la spada...*, et *La scherma*, 1640, italien (épée seule, épée à deux mains)
 41. **Terenziano Ceresa**, *L'Esercizio della spada...*, 1641, italien (épée seule, arme et dague)

42. **Antonio Ferdinando Alfieri**, *Quesiti del cavaliere instrutto nell'arte dello scherma...*, 1644, italien (épée seule)
43. **Francesco Ferdinando Alfieri***, *L'arte di ben maneggiare la spada...*, 1653, italien (épée seule, arme et dague, arme et manteau). L'un des derniers traités sur l'escrime de la Renaissance.
44. **Francesco Jacobilli**, *Compendio del giuoco moderno di ben maneggiare la spada*, 1654, italien (épée seule)
45. **Alessandro Senese**, *Il vero maneggio di spada d'A. Senese*, 1660, italien (épée seule)
46. **Francesco Antonio Mattei**, *Della scherma napoletana...*, 1669, italien (épée seule, arme et dague)
47. **Francesco Marzioli**, *Precetti militari...*, 1670, italien (épée seule, arme et dague)
48. **Giuseppe Morsicato Pallavicini**, *La scherma illustrata...*, 1670, italien (épée seule)
49. **Giuseppe Villardita**, *La scherma Siciliana...*, 1670, italien (épée seule, arme et dague)
50. **Giuseppe Morsicato Pallavicini**, *La seconda parte della scherma...*, 1673, italien (épée seule, arme et dague, arme et manteau, épée et bouclier)
51. **Giuseppe Villardita**, *Trattato della scherma Italiana*, 1673, italien (épée seule, arme et dague)
52. **Gerolamo Giovanni Battista Christiani**, *Compendio di scherma utile non solo a principianti*, 1680, italien (épée seule, arme et dague)
53. **Francesco Antonio Marcelli**, *Regole della scherma*, 1686, italien (épée seule, sabre, épée et bouclier, dague)
54. **Bondi di Mazo da Venetia**, *La spada maestra...*, 1696, italien (épée seule)
55. **Salvatore Fabris***, *Scienza e pratica d'arme di Salvatore Fabris...*, 1713, italien et allemand (épée seule)
56. **Constantino Calarone**, *Scienza pratica necessaria all'huomo, ovvero modo per superare la forza coll'uso regolato della spada*, 1714, italien (épée seule, arme et dague)
57. **Nicola Terracusa**, *La vera scherma napolitanna rinovata...*, 1725, italien (épée seule, arme et dague, arme et manteau, arme et bouclier)
58. **Alessandro di Marco**, *Ragionamenti accademici intorno all' arte della scherma*, 1758, italien (épée seule)
59. **Alessandro Brémond Picard**, *Trattato sulla scherma...*, 1775, italien (épée seule)
60. **Michele Micheli**, *Trattato in lode della nobile, e cavalleresca arte della scherma, diretto ai nobili, e cittadini toscani*, 1798, italien (sabre)
61. **Giuseppe Rossaroll-Scorza**, *Pietro Grisetti, La scienza della scherma*, 1803, italien (épée seule)

TRAITÉS D'ESCRIME EN HOLLANDAIS

1. **Adam van Breen**, *Nassausche wapen-handeling, van schilt, spies, rappier, ende targe*, XVII^{ème} siècle, hollandais (épée seule, épée et bouclier)
2. **Jacob de Gheyn**, *Wapenhandelinghe von roers, musquetten, ende spiessen*, 1607, hollandais, Maniement d'armes d'arquebases, mousquetz et piques, prince d'Orange, 1608, français, Exercise of armes for cavaliers, muskets, and pikes, 1608, anglais (baïonnette (ébauche par rapport à d'autres ouvrages rédigés au XVIII^{ème} siècle et début du XIX^{ème} ; la description du duel à la baïonnette donnée plus loin, page XX, se fonde sur ces traités plus aboutis))
3. **Johannes Georgius Bruchius**, *Grondige beschryvinge van de edele ende ridderlijke scherm...*, 1671, hollandais (épée seule)
4. **Nicolaes Petter**, *Klare onderrichtinge der voortreffelijke worstel-konst...*, 1674, hollandais (combat à mains nues)

TRAITÉS D'ESCRIME EN LATIN

1. **Lutegerus**, (*MS I.33*), XIV^{ème} siècle, latin (épée et bouclier)
2. **Anonyme**, *Ott*, XV^{ème} siècle, latin (combat à mains nues). Traité sur le maître d'escrime Ott.
3. **Anonyme**, (*Cottonian MS Titus A. XXV*), 1457, latin (dague, combat à mains nues)
4. **Pietro Monte**, *Petri montii exercitiorum atque artis militaris collectanea in tris libros distincta*, 1509, latin (épée seule, épée à deux mains, dague). Ce maître de l'école bolognaise a écrit le premier traité sur le duel et sur le combat à mains nues.
5. **Paulus Hector Mair*****, *Opus amplissimum de arte athletica*, 1542, latin (*Mscr. Dresd. C 93/94*), et 1542, allemand (épée seule, sabre, hache, épée à deux mains, dague, lance, armes d'hast, bâton, fléau, combat à mains nues). Ce livre énorme a été écrit par un employé municipal féru d'armes et d'escrime et grand collectionneur de traités d'escrime. Il se base sur les travaux de Liechtenaur, Ott, von Speyer et Wilhalm et est extrêmement détaillé tant en termes d'armes que de techniques et de descriptions.
6. **Lipsius Justus**, *Iusti lipsi saturnalium sermonum libri duo; qui de gladiatoribus*, 1582, latin (glaive)

TRAITÉS D'ESCRIME EN PORTUGAIS

1. **Edouard Ier (Roi du Portugal)**, *Livro da ensinança de bem cavalgar toda a sela*, 1434, portugais (lance)

2. **Thomaz Luiz**, *Tratado das liçoens da espada preta, e destreza com que háo de usar os jogadores della*, 1685, portugais (*destreza*)
3. **Manuel Martins Firme**, *Espada firme, ou firme tratado para e jogo de espada (preta e branca)*, 1744, portugais (épée seule)
4. **Theotonio Rodriguez de Carvalho**, *Tratado completo do jogo de florete*, 1804, portugais (épée seule)

TRAITÉS D'ESCRIME EN SUÉDOIS

1. **Diedrich von Porath**, *Palaestra svecana eller den edelige fachtare-konsten*, 1693, suédois (épée seule)
2. **F. Wahlfelt**, *Anteckningar vid granskning af det enl...*, 1782, suédois (baïonnette)
3. **Greve Gustav Carl Fredrik Löwenheim**, *Om hugg och parader med sabel*, 1804, suédois, 1804 (sabre)

LES TRAITÉS D'ESCRIME PAR ARME OU TECHNIQUE

Dans ce qui suit, les traités d'escrime sont regroupés en fonction de l'arme ou de la technique dont ils traitent. Ainsi, cela vous permettra aisément de retrouver les traités correspondant aux armes que vous maniez. Reportez-vous aux traités classés par langue pour retrouver les détails du traité.

- **Épée seule.** *En allemand* (1-3) : 43, 45, 48, 54-68, 70, 71, 73, 74, 76, 79-90, 92, 95-97. *En anglais* (4-5) : 3-8, 10, 13-26, 29-34, 36-42, 44, 59. *En espagnol* (6-7) : 6, 35, 54, 56. *En français* (8-13) : 2, 3, 5, 7, 8, 10-15, 17-19, 21-24, 26-35, 37-49, 51-53. *En italien* (14-16) : 3-21, 23-31, 33-34, 37-59, 61. *En hollandais* (17) : 1, 3. *En latin* (18) : 4, 5. *En portugais* (19) : 3, 4. *En suédois* (20) : 1.
- **Seconde main libre, Épée et gantelet, et Épée et lanterne.** *En allemand* (1-4) : 86. *En anglais* (5-8) : 37. *En français* (9-12) : 48. *En italien* (13-20) : 3, 25.
- **Arme et dague.** *En allemand* (1-3) : 55-57, 59, 63, 65-68, 74, 76, 80. *En anglais* (4-6) : 3, 5-7, 10, 14-16, 18, 33, 37, 59. *En espagnol* (7) : 7, 43. *En français* (8-10) : 3-5, 7, 10, 11, 13, 37, 48. *En italien* (12-20) : 4-6, 8, 9, 11, 13, 14, 17, 19-21, 23, 26-30, 32, 37-39, 41, 43, 46, 47, 49-52, 56, 57.
- **Deux armes.** *En allemand* (1) : 80. *En anglais* (2-4) : 3, 5, 59. *En espagnol* (5) : 7. *En français* (6) : 5. *En italien* (7-10) : 4, 6, 7, 9, 11, 13, 14, 17, 23.
- **Sabre.** *En allemand* (1-6) : 18, 19, 24, 32, 34-38, 44, 45, 47, 49, 51, 54, 55, 57, 61, 69, 79, 80, 91, 93-95, 97. *En anglais* (7-11) : 4, 7, 10, 13, 24, 25, 28, 33, 35, 38, 45-59. *En espagnol* (12) : 54, 57. *En français* (13-16) : 14, 36,

TROUVER UN TRAITÉ SUR UNE TECHNIQUE SPÉCIFIQUE

En tant que maître de jeu, n'hésitez pas à être dur et ne laissez pas vos joueurs trouver un traité d'escrime trop facilement, mais sans les priver non plus de ce plaisir. Les traités sont et doivent rester des objets extraordinaires et mystérieux, qu'on conserve toute sa vie. De plus, il peut être intéressant en termes de jeu que le joueur cherche un traducteur ou un enseignant pour pouvoir enfin lire un traité écrit dans une langue qu'il ne maîtrise pas.

Pour trouver un traité décrivant une technique spécifique d'escrime (*Escrime à l'épée seule, Escrime à l'arme et à la dague, Escrime à deux armes, Destreza, Escrime au sabre, Escrime à la baïonnette, Escrime à la hache, Combat de pont*) ou l'utilisation d'une arme spécifique (*Dague, Lance, Combat à mains nues, etc.*), effectuez un Test de Lire/Écrire ET Compétence d'escrime ou d'arme associée (Pouvoir). Ce Test est Difficile (-2) si vous êtes dans le Nouveau Monde.

En fonction de la Réussite que vous obtiendrez, vous trouverez un traité dont la date de publication sera plus ou moins proche de celle du traité recherché initialement.

- Catastrophe : vous trouvez un mauvais traité qui vous fait perdre immédiatement 2 Points d'expérience, quitte à diminuer votre Niveau de compétence, dans toutes les techniques d'escrime et armes abordées par le traité.
- Echec : aucun traité trouvé.
- 1 Succès : vous trouvez un traité, mais dans une autre langue (jetez un D20 et trouvez la plage contenant votre résultat pour l'arme ou la technique d'escrime recherchée) ou traitant d'une autre arme ou technique d'escrime que celle recherchée.
- 2 Succès : vous trouvez un traité sur l'arme ou la technique que vous cherchiez.
- 3 Succès : vous trouvez un traité remarquable (*) sur l'arme ou la technique que vous cherchiez.
- 4 Succès : vous trouvez un traité d'exception (**) sur l'arme ou la technique que vous cherchiez.
- 5 Succès : vous trouvez un traité extraordinaire (***) qui ne concerne que l'arme ou la technique d'escrime qui vous intéresse.

49-52. *En italien* (17-18) : 4, 53, 60. *En latin* (19) : 5. *En suédois* (20) : 3.

- **Baïonnette.** *En allemand* (1-2) : 69, 75. *En anglais* (3-9) : 11, 16, 34, 55, 56. *En français* (10-17) : 6, 9, 28, 30, 36, 37. *En hollandais* (19) : 2. *En suédois* (20) : 2.
- **Hache.** *En allemand* (1-9) : 3, 6, 10, 15-17, 22, 30, 45, 55. *En anglais* : 7 (10). *En français* (11-13) : 1, 28, 30. *En italien* (14-19) : 1, 2, 4, 31, 35. *En latin* : 5 (20).
- **Destreza.** *En espagnol* (1-16) : 1-9, 11-52, 55-57. *En français* (17-18) : 5, 16. *En italien* (19) : 19. *En portugais* (20) : 2.
- **Arme et manteau.** *En allemand* (1-2) : 55, 56. *En anglais* (3-4) : 5, 37. *En espagnol* (5-6) : 43, 53. *En français* (7-10) : 3, 7, 10, 37, 48. *En italien* (11-20) : 6, 11, 13, 14, 17, 26, 43, 50, 57.
- **Dague.** *En allemand* (1-15) : 2, 5-12, 14-19, 22, 23, 29, 31, 32, 33, 35, 39, 40, 44-47, 52, 57, 59, 61, 68. *En français* (16) : 7. *En italien* (17-19) : 1, 2, 6, 11, 13, 53. *En latin* (20) : 3-5.
- **Bâton.** *En allemand* (1-11) : 2, 17, 34, 36, 45, 57, 61, 72, 77, 78. *En anglais* (12-14) : 16, 25, 33. *En espagnol* (15) : 10. *En français* (16-18) : 20, 28, 30. *En italien* (19) : 2. *En latin* (20) : 5.
- **Lance.** *En allemand* (1-9) : 3, 5-11, 16, 17, 31, 39, 45, 52, 72, 77, 78, 80. *En anglais* (10-12) : 12, 34, 55, 56. *En français* (13-15) : 9, 12, 20, 28, 30. *En italien* (16-18) : 1, 2, 6, 11, 22, 36, 39. *En latin* (19) : 5. *En portugais* (2) : 1.
- **Combat à mains nues.** *En allemand* (1-12) : 2, 6-8, 10-18, 20, 21, 23, 25, 27-33, 35, 42-48, 52, 72, 82, 86. *En anglais* (13-15) : 25, 27, 43. *En français* (16) : 25. *En italien* (17) : 1. *En hollandais* (18) : 4. *En latin* (19-20) : 2-5.
- **Épée à deux mains.** *En allemand* (1-10) : 3-7, 9-11, 13-18, 20, 22-24, 27, 29-36, 39-41, 43-54, 57, 61, 79. *En anglais* (11-12) : 1, 5. *En français* (13-14) : 28, 30. *En italien* (15-18) : 1, 2, 6, 11, 13, 14, 40. *En latin* (19-20) : 4, 5.
- **Épée et bouclier.** *En allemand* (1-10) : 1-3, 8-11, 14-16, 20, 22, 26, 29, 31, 41, 46, 47, 50, 51, 53, 80. *En anglais* (11-13) : 5, 9, 12, 18, 33. *En français* (14) : 12. *En italien* (15-18) : 6, 13, 14, 50, 53, 57. *En hollandais* (19) : 1. *En latin* (20) : 1.
- **Arme d'hast.** *En allemand* (1-12) : 12, 33, 45, 49, 57, 61, 78. *En anglais* (13) : 5. *En français* (14) : 20. *En italien* (15-19) : 6, 11, 13, 14, 17. *En latin* (20) : 5

LE DUEL

Le duel est une rencontre entre deux groupes composés d'un nombre équivalent de membres, combattant à armes égales, afin de régler un point d'honneur. Ce type de combat, dont l'usage culmine dans la première moitié du XVI^{ème} siècle, est bien différent d'une bagarre ou d'un tournoi, même si l'issue peut être identique. Le duel ne se termine pas forcément par la mort de l'un des deux combattants. Le désarmement de l'un des duellistes peut marquer la fin de l'affrontement, tout comme infliger une simple blessure peut suffire à satisfaire l'offensé. Cependant, en raison des mauvaises conditions d'hygiène, nombre de blessés même légers mourraient du tétanos ou de septicémie.

Le premier livre sur le duel, d'Andrea Alciati, définit le « point d'honneur » et les types de duels. 8 000 nobles français sont morts en duel entre 1588 et 1600 pour un point d'honneur. Il s'agit de laver un affront. Les points d'honneur recouvrent par exemple les offenses publiques, les querelles pour une femme, les différends entre factions rivales, les problèmes d'héritage, les contestations de distinctions honorifiques, etc. Nombre de duels sont juste pour l'amusement toutefois, seule occupation des jeunes nobles oisifs sous Louis XIII et Louis XIV.

Un duel peut être judiciaire, ou au contraire non-judiciaire.

DUEL JUDICIAIRE

Le duel judiciaire est hérité du jugement de Dieu. Il est présidé par un souverain, contacté par l'offensé, qui a au préalable déclaré son affront à l'offenseur en jetant devant lui une dague ou un gant. Ces objets sont remplacés vers 1600 par un défi oral ou écrit. Le lieu du duel choisi par le souverain doit être suffisamment vaste pour que les combattants ne soient pas gênés. Comme les duels sont des combats annoncés, la foule vient nombreuse voir les nobles se pourfendre pour on ne sait quelle obscure raison.

Le dernier duel judiciaire oppose, en 1547, Guy Chabot de Jarnac à son ami François de Vivonne de La Châtaigneraie. Jarnac blesse mortellement son adversaire d'un falso manto (un coup effectué avec le faux tranchant de la lame) à la jambe. Victoire de la finesse face à la force brute, ce coup est parfaitement régulier, comme



l'attestent le neveu du défunt ainsi que le traité d'escrime de Marozzo. Il a pourtant gardé le nom infamant de « coup de Jarnac ».

DUEL NON-JUDICIAIRE

Le duel non-judiciaire se passe de l'aval du roi et constitue donc un crime sévèrement puni. L'Église menace les duellistes de les excommunier, sans pourtant oser le faire. Le duel non-judiciaire est pour la première fois puni par Sa Majesté Très Catholique d'Espagne en 1480. Ce type de duel n'entraîne pas le même nombre de morts partout, car il est perçu de manière très différente selon les pays. Il est toutefois systématiquement puni.

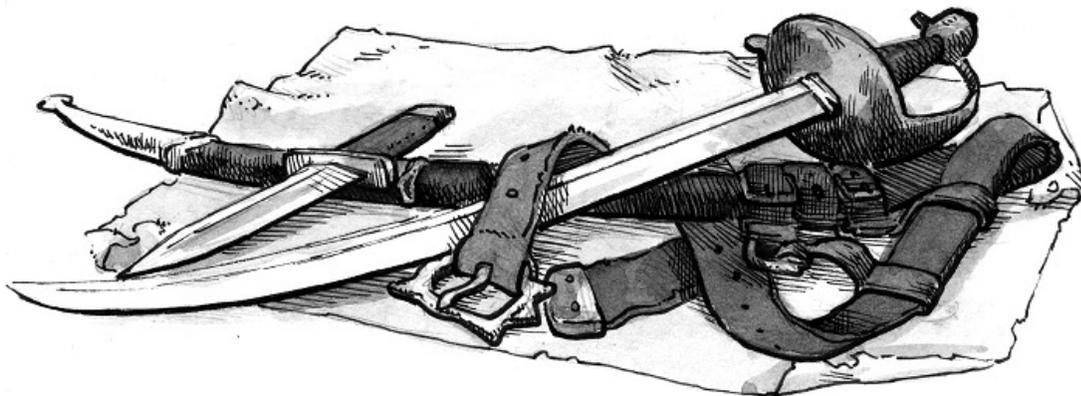
En Angleterre, pays de libre entreprise et de commerce, le sang, c'est de l'argent. Se battre en duel nuit donc à l'économie du pays. Comme il faut tout de même étancher la soif de sang, les combats d'animaux occupent toutes les classes sociales. D'autres, plus intéressés par l'art, leur préféreront le théâtre.

Les duels en Espagne sont surtout judiciaires, car les duels non-judiciaires sont punis par le bannissement et l'exécution. Comme en Angleterre, les combats d'animaux et les sports sanglants font office de catharsis. Les duels sont peu nombreux malgré le sang chaud des hidalgos. Il est plus commun de payer des assassins pour se venger. Non seulement ce luxe est moins dangereux, mais il permet d'obtenir une vengeance plus sûre, car qui vous vengera lorsque vous aurez été tué en duel ?

Les maîtres de duel et les écrivains qui en parlent ne manquent pas en Italie. Le duel est une pratique très répandue jusqu'en 1550, période après laquelle il subit un déclin rapide. L'époque du duel représente pour les bretteurs italiens un âge d'or, et son usage est remplacé par d'éternelles discussions sur les points d'honneur.

C'est en France que la pratique du duel fait le plus de ravages. Au mépris des lois, par bravade contre l'autorité autant que pour défendre leur honneur, les nobles s'entre-tuent sur le Pré-aux-Clercs, sur la rive gauche de la Seine face au Louvre. Parfois, leurs seconds se battent à leur place. Plusieurs milliers de nobles meurent pour des questions d'honneur, malgré les ordonnances contre le duel de 1566 et 1576. Louis XIII et Louis XIV proclament huit édits royaux contre le duel, pendant la période de la flibuste et de la piraterie. Néanmoins, peu de nobles ayant tiré l'épée pour prouver leur vaillance au mépris des édits royaux sont effectivement condamnés en France (et aucun dans le Nouveau Monde). Certains furent exécutés cependant, comme le Comte de Bouteville le 22 juin 1627, pour avoir défié l'autorité du roi et de l'Église.

L'habitude du duel se perd un peu au XVIII^{ème} siècle, car il est condamné par les philosophes des Lumières. Pendant la Révolution française, on renoue avec la tradition, avec le duel politique, au sabre. Enfin, le duel à l'épée est abandonné au profit du duel au pistolet, déjà pratiqué par les pirates cent ans plus tôt, sur les plages des Caraïbes.



Les armes d'escrime

Si l'on en croit les premiers traités, toute arme est une arme d'escrime, du bâton au sabre en passant par la lance et la hache. Pourtant, l'escrime a acquis ses lettres de noblesse avec la rapière, l'épée courte, puis le sabre. Le fleuret n'est pas vraiment considéré comme une arme, mais plutôt comme un instrument d'entraînement. On ne trouve plus d'épée sur le champ de bataille par édit royal de Louis XV dès 1767 (les français ont été les derniers à les abandonner au profit de la baïonnette et du sabre).

DESCRIPTION

L'arme d'escrime est une arme de pointe à deux tranchants (rapière), un seul tranchant (sabre), voire pas de tranchant du tout (épée courte).

Voici la description d'une épée type, le terme « épée » regroupant à la fois la rapière et l'épée courte, avec les variantes que l'on retrouve sur les sabres. De la pointe jusqu'au pommeau :

Lame. La lame est parfois évidée, non pour faire couler le sang, mais pour l'alléger sans lui faire perdre en rigidité. Une idée fautive court à la fin du XVI^{ème} et au début du XVII^{ème}, selon laquelle plus une rapière est longue, plus l'escrimeur est efficace. L'apparition de l'épée courte, ou petite épée, ou encore épée de cour, viendra infirmer cette théorie, car, bien que plus courte, l'épée courte est redoutable en combat.

• **Pointe.** La pointe, bordée de deux tranchants, est acérée et doit pouvoir percer la peau avec une pression très

faible. C'est avec la pointe que sont portés les coups circulaires et les bottes.

• **Faible.** On appelle ainsi la partie de la lame la plus éloignée du poignet. Cette partie est facile à faire ployer chez l'adversaire. Un bon escrimeur ne pare jamais avec le faible, en revanche il s'en sert pour porter les coups de tranchant (il suffit de poser la lame sur la peau de l'adversaire, puis de la tirer ou de la pousser).

• **Fort.** C'est l'autre partie de la lame, qui sert avant tout à parer, proche du poignet. Celui-ci bénéficie d'une forte puissance, qui permet de faire pression sur la lame adverse (« froissement ») ou de l'écartier d'un coup sec (« battement »).

• **Garde.** En deçà du fort se trouve la garde. C'est sur cette pièce métallique que viennent s'enchâsser les autres pièces : coupe, puis quillon, soie et enfin pommeau.

Coupe. Elle protège la main, et en particulier l'index – voire même le majeur –, qui passe souvent par-dessus les quillons, lorsque le bretteur veut gagner en allonge. La coupe, ou « cloche », est remplacée par des entre-lacs de métal sur certaines lames, celles qui viennent de Tolède notamment. Sur les épées courtes, la coupe est un disque plat. Sous Louis XVI la coupe des épées courtes s'ouvre en deux demi-coupes en figure de huit. L'une d'entre elle peut même se replier contre la lame pour en faciliter le port à la cour. En duel, on continue d'utiliser une épée à coupe, plus sûre. Sur les sabres cuillères-à-pots utilisés par les pirates, mais aussi par la Royale française depuis la fin du XVIII^{ème}, la coupe est remplacée par une garde à coquille qui protège des coups devant et à l'extérieur de la main. Initialement,



POMMEAU

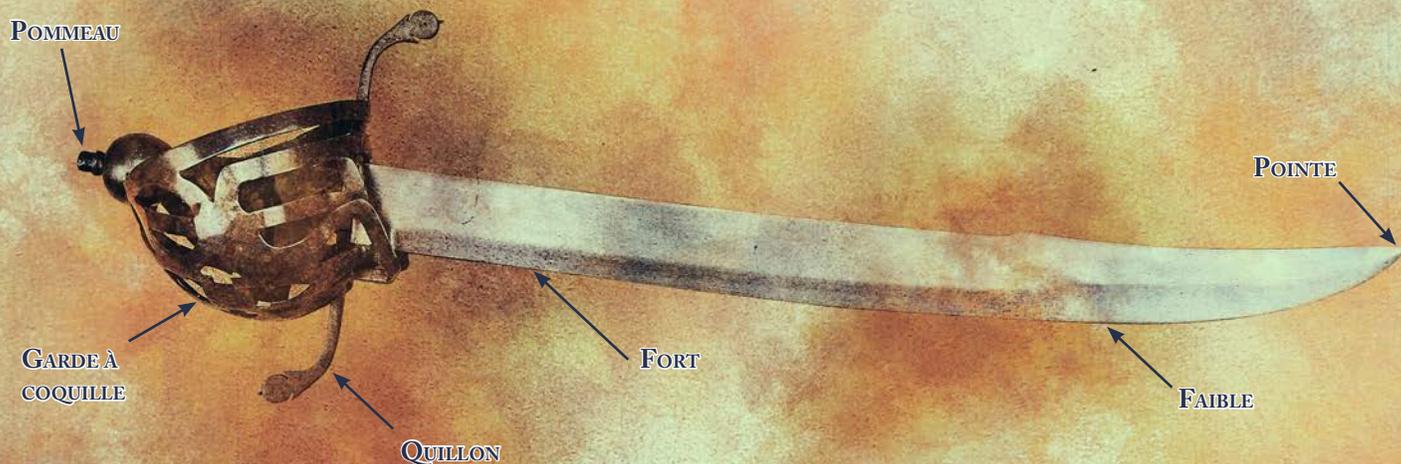
GARDE À COQUILLE

QUILLON

FORT

FAIBLE

POINTE



cette protection était obtenue au moyen d'une cuillère à pot fixée au sabre. D'ici vient l'expression « en deux coups de (sabre) cuillère à pot ».

Quillons. Les quillons sont des barres de métal perpendiculaires à la lame, servant à commander – contrôler avant d'initier une attaque – la lame adverse et à protéger la main. Les quillons sont parfois droits, parfois incurvés vers la lame (comme sur les mains gauches) et plus rarement incurvés vers la main du bretteur. Les quillons incurvés l'un dans un sens le second dans l'autre sens sont caractéristiques des lames fabriquées à Tolède, en Espagne. Certains fabricants donnent à la lame un léger angle par rapport aux quillons afin de faciliter la botte et la garde de quarte. Sur les sabres cuillères-à-pots, la garde ne comprend qu'un seul quillon, dit « à palmette », pointant vers l'arrière et permettant d'y opposer le pouce – afin d'avoir un appui pour envoyer la lame vers l'avant – tout en le protégeant.

Soie et poignée. C'est sur la soie, pièce de métal allongée prolongeant la lame, que l'on fixe la poignée de l'arme. Cette partie est rarement en métal, mais parfois en corde et souvent en cuir, pour absorber la sueur du combattant et éviter à sa main de glisser.

Pommeau. Le pommeau est l'extrémité de l'arme. Sa première fonction est de contrebalancer le poids de la lame, de manière à ce que le centre de gravité de l'arme se trouve à un ou deux pouces au-dessus des quillons. Son autre rôle est de maintenir l'ensemble lame-coupe-quillon-soie. En effet, toute bonne arme doit pouvoir se démonter.

La structure de l'épée courte, très à la mode dans les rangs de l'aristocratie française, diffère de celle de la rapière, que nous venons de décrire. Ainsi, sa lame présente une section triangulaire, en étoile à trois branches, pour plus de légèreté et de rigidité. Utilisée exclusivement pour les coups d'estoc, elle n'a pas de tranchant, donc. Les quillons sont beaucoup plus petits que sur la rapière, voire même inexistantes, car les bretteurs misent sur la maniabilité de l'arme pour se protéger

La forme élégante de l'épée en fait un ornement de choix pour un vêtement masculin de cour. Rapière comme épée courte ne souffrent pas la médiocrité, contrairement au sabre, qui peut au pire n'être qu'une simple machette. Pour les roturiers, le port de la rapière, puis de l'épée, est interdit et puni par la loi. Elles coûtent de toute manière trop cher pour être accessibles aux basses classes.

La main gauche reste une arme d'appoint de choix pour les Italiens et les Français nostalgiques. Il s'agit d'une dague dotée de deux quillons surdimensionnés, incurvés vers la lame afin de mieux « commander » – contrôler – la lame adverse.

La lame des sabres peut être droite – c'est le cas des sabres de marine –, courbée à son extrémité, ou, plus

rarement, courbée sur toute sa longueur, comme les ci-meterres. La courbure limite la maniabilité en rotation de la lame, mais optimise l'angle de coupe.

Enfin, bien qu'il ne s'agisse pas d'armes à proprement parler, les coups de poing, de pied, de tête et de pommeau sont fort utiles en combat. On en parle cependant très peu dans les traités d'escrime, qui s'attachent avant tout à décrire un art noble et érudit. Les pirates utilisent ces coups sans parcimonie, car les mêlées sur le pont s'y prêtent, tout comme les combats dans la mâture ou à proximité des écoutes et du bastingage.

ÉVOLUTION DES ARMES

Alors que les chevaliers utilisent des armures de plus en plus lourdes et solides, l'usage de l'épée à deux mains se développe, afin de contrer ces protections. Puis apparaît la rapière, née en Espagne et dont les Italiens deviennent vite friands. Le fleuret naît en France, pour un usage sportif et non plus martial. En effet, l'exercice a désormais pour but d'effleurer l'adversaire de la pointe mouchetée de la lame, à section quadrangulaire. Les Français développent des techniques spéciales pour ce nouveau sport.

Poussant à l'extrême le combat à l'estoc, les maîtres français transforment la rapière au cours du XVII^{ème} siècle. La lame est raccourcie, les quillons et les tranchants disparaissent au profit d'une section triangulaire. La perte de ces éléments majeurs est compensée par une plus grande maniabilité. L'épée courte est née. Cette arme s'impose à la cour du Roi Soleil, principalement pour des raisons de mode. Face à une arme aussi rapide et précise, la main gauche devient beaucoup moins efficace, et finit par disparaître du costume du noble français.

L'emploi du sabre en escrime est très tardif en Europe de l'Ouest, mais les préceptes de quelques grands maîtres, comme George Silver ou les Marx Brüder s'y appliquent à merveille. Le sabre remplace finalement l'épée courte pendant la Révolution française.

À l'époque des pirates, les Italiens se battent donc majoritairement à la rapière et à la dague, voire à deux rapières, les Anglais au sabre et à la rapière, les Français à l'épée courte et les Espagnols à la rapière seule. Selon l'escrime pratiquée par votre personnage, vous aurez accès à ces différentes armes.



FABRICATION DES ARMES

FORGES PRESTIGIEUSES

Les forges fabriquant les armes d'escrime sont innombrables, mais certaines jouissent d'un prestige tout particulier. Vous trouverez ci-dessous les villes où sont fabriquées les meilleures lames de l'époque, par ordre décroissant de prestige. Les plus grandes offrent non seulement une meilleure qualité d'acier, une meilleure trempe, une plus grande légèreté, une meilleure maniabilité, mais vous pourrez aussi requérir des finitions à faire se pâmer de jalousie comtes et ducs de la cour de Versailles. À chaque ville est associée une qualité de forge, le niveau 0 indiquant une forge de bonne qualité sans plus.

- **Allemagne.** Solingen (2), Passau (2), Cologne (1), Nuremberg (1), Augsburg (1).
- **Espagne.** Tolède (3), Madrid (2), Valencia (1), Pays basque (1).
- **France.** Clermont (2), Bordeaux (1).
- **Italie.** Milan (2), Mantoue (2), Florence (1), Pise (1).

Ces mêmes forges fabriquent aussi des armes à feu de qualité. Il faut ajouter à cette liste les deux fameux fabricants de fusils de boucanier : Brachie, de Dieppe (3) et Gelin, de Nantes (3).

TOLÈDE, DES LAMES DE LÉGENDE

La réputation des forges de Tolède, du XV^{ème} au XVII^{ème} siècle, n'est plus à faire. Ces forges fournissent alors l'armée de Sa Majesté Très Catholique, mais aussi les nobles les plus riches. Les ateliers appartiennent aux forgerons eux-mêmes, rassemblés sous l'égide d'une guilde. Celle-ci est supposée assurer une qualité de lame toujours égale, ainsi que le suivi des commandes. Mais la production elle-même est assurée par les forgerons, avec, dans les faits, une qualité et un volume de production disparates. La provenance de Tolède ne vous assure donc pas de l'excellence d'une lame ; c'est la signature du forgeron qui en est une marque indiscutable.

Avec la prévalence de l'épée courte en France, puis en Espagne, et l'abandon de l'épée comme symbole de noblesse dans l'habit du courtisan, la production des forges de Tolède diminue au début du XVIII^{ème} siècle, malgré les commandes de l'armée espagnole. Confronté au manque d'armes de qualité pour ses troupes, le roi fonde en 1761 la Forge Royale d'Épées de Tolède.

Chaque lame de Tolède porte le nom de son forgeron, l'année de sa fabrication et le nom du roi d'Espagne qui règne à cette date.

CHOISIR UNE LAME

Si les lames d'exception sont rares, les lames à éviter sont légion. Même une bonne lame peut ne pas vous convenir. Heureusement, un ami qui vous veut du bien vous indique ici quelques règles à suivre pour éviter les mauvaises surprises.

Tout d'abord, excluez toute lame qui ne se démonte pas, car une épée nécessite un entretien constant, tout comme une arme à feu. Veillez à ce qu'une fois montée, aucune partie ne bouge, ce qui accompagnerait chacun de vos gestes d'un cliquetis énervant tout en handicapant vos mouvements. La soie ne doit jamais être limée, car d'elle dépend la solidité de l'épée. Si elle est trop grosse pour entrer dans les quillons, limez plutôt le trou des quillons. Certains grands maîtres préconisent de tourner la garde légèrement en quarte, et d'esquisser un angle entre la soie et la lame, ce qui facilite les manœuvres de dégagement et les bottes.

Pour ce qui est de la lame :

Qualité de l'acier. L'acier ne doit comporter aucune « paille », ces taches noires et allongées qui indiquent une mauvaise répartition du carbone dans le fer. Les pailles placées dans le sens de la lame ne sont pas trop gênantes, mais les pailles perpendiculaires à la lame risquent de la faire casser.

- **Équilibre.** Une lame bien équilibrée ne doit pas trop peser dans la main, ni piquer du nez. Son point d'équilibre doit se trouver à un ou deux pouces de la garde. La longueur de la lame doit être proportionnelle à votre taille. Une lame trop courte, mais aussi une lame trop longue, constitue un handicap grave en combat.
- **Légèreté.** Choisissez de préférence une lame évidée – dans un souci de légèreté – pour un usage civil, et une lame pleine pour un usage militaire afin de pouvoir faire face à la violence des chocs.
- **Trempe.** Pour vérifier la trempe de la lame, fendez-vous contre une poutre en bois. Une bonne lame ploie en formant un arc de cercle parfait et, lorsque vous la retirez, reprend sa forme initiale. À choisir, préférez les lames qui restent faussées à celles qui se ploient de façon asymétrique.
- **Pays de fabrication.** Les rapières espagnoles, même de qualité exceptionnelle, sont des armes longues et un peu lourdes pour un bretteur français habitué à manier l'épée courte. Les rapières italiennes sont longues elles aussi, mais plus fines et plus flexibles. Les Français sont les seuls à fabriquer les épées courtes.

Les salles d'escrime

Aux XVII^{ème} et XVIII^{ème} siècles, chaque salle d'escrime est tenue par un maître reconnu, dont les talents attirent les jeunes nobles en quête de perfection martiale. Certains élèves parcourent des centaines de kilomètres pour suivre, ne serait-ce que quelques mois, les enseignements du maître. L'Espagne est l'unique pays où les maîtres sont avant tout des théoriciens dans l'art de l'escrime. Ailleurs, le maître prodigue surtout un enseignement tiré de son expérience pratique propre.

LES LIEUX

La salle d'escrime, lieu central de la vie de bien des nobles français, est bâtie de façon à ce que l'on puisse y passer sa journée. Le rez-de-chaussée est plus ou moins réservé à l'escrime elle-même, avec une grande salle, des semblants de vestiaires, un lieu de rafraîchissement... Au premier étage se situe la vie sociale. Les personnes fréquentant l'établissement peuvent déambuler dans les nombreux couloirs, prendre leur repas sur place, discuter dans le fumoir, lire un traité dans la bibliothèque, ou encore assister à une démonstration d'escrime depuis le balcon donnant sur la salle d'entraînement. Même si la salle d'escrime est un lieu masculin avant tout, les femmes y sont les bienvenues lors des démonstrations.

LA VIE QUOTIDIENNE

La vie quotidienne est régie par les activités mondaines, la politique, et bien sûr la pratique de l'escrime.

LES MAÎTRES D'ESCRIME

On ne peut prétendre au titre de maître sans avoir pratiqué l'escrime pendant de longues années, de préférence avec le même maître. Ainsi, pour briguer le titre de maître d'escrime à Paris, il faut avoir suivi pendant au moins six ans les enseignements d'un même maître. Une fois son titre reconnu par la communauté et le roi, le maître d'escrime peut continuer de s'entraîner dans la même école si ses activités mondaines sont au centre de ses préoccupations, ou créer sa propre école d'escrime. Les écoles d'escrime sont extrêmement nombreuses, si bien que l'on interdit aux prévôts – titre inférieur à celui de maître – de créer une école à moins d'une certaine distance d'une autre tenue par un maître. On trouve des maîtres dans chaque ville, et même dans certains villages.

Pour garder un contrôle sur cette noble activité, Charles IX crée « l'Académie des maîtres en faits d'armes de l'Académie du Roy » (1567), qui rassemble les maîtres sous la même enseigne. Les querelles d'écoles sont nombreuses, en particulier en Italie, tant sur les points d'honneur à l'origine des duels que sur l'art de l'escrime lui-même.

L'ENTRAÎNEMENT

C'est le maître qui supervise. Il existe deux vitesses d'entraînement : une vitesse lente, dite « courtoise », qui permet d'éviter que les élèves se blessent, et une vitesse rapide, dite « vigoureuse », qui place l'élève dans des conditions réelles de duel. Les passes vigoureuses sont dangereuses, car bottes et coups circulaires sont donnés à pleine force. Au cours de l'entraînement, tous les élèves, deux par deux, répètent les mêmes manœuvres d'escrime en même temps, dans un ballet fort plaisant à voir, même pour celui ou celle qui n'y comprend rien. Le maître montre les mouvements et corrige ceux de ses élèves. Point de fierté mal placée lorsque le maître enseigne, les élèves acceptant avec joie la critique qui leur permettra de progresser.

L'ACCUEIL DE MAÎTRES ÉTRANGERS

Selon la coutume, en France en tout cas, la réception de maîtres étrangers donne lieu à une véritable fête, où les membres de l'école comme les spectateurs viennent s'installer sur le balcon surplombant la salle d'entraînement pour admirer les escrimeurs à l'œuvre. Lors de cette réception, il est de bon usage d'affronter son adversaire avec les mêmes armes que lui. L'hôte commence par combattre son invité avec les armes de celui-ci, puis un nouveau combat a lieu avec les armes de l'hôte. Combattre avec ses propres armes est quelque peu discourtois, mais cette pratique est courante, notamment en dehors de Paris, du fait des querelles entre écoles.

COMPAGNONS D'ARMES

Les élèves fréquentant la même école nouent des liens forts, tout comme des amis d'enfance. Un noble en difficulté pourra toujours requérir la lame d'un de ses compagnons d'armes, même si leurs chemins se sont séparés, en mémoire du bon vieux temps. Même loin de leur école, les escrimeurs croiseront souvent d'anciens compagnons sur leur route, ou d'anciens membres dont ils ne connaissent pas le nom. Appartenir à une école prestigieuse, comptant de nombreux élèves donc, peut être un atout majeur pour un personnage en difficulté !

Les ordres de chevalerie

Les ordres de chevalerie sont nombreux à l'époque des pirates. Ils visent différents objectifs, depuis la simple distinction honorifique jusqu'à une volonté d'existence politique, militaire et religieuse propre. Certains ordres restent sous le contrôle de la couronne, tandis que d'autres cherchent à étendre leur pouvoir en plaçant des membres de leur confrérie à des postes stratégiques.

ANGLETERRE

ORDRE DE LA JARRETIÈRE

Créé par Édouard III en 1348, il prend son origine dans l'anecdote historique – ou légende – suivante : alors que la jarrettière de sa maîtresse tombait lors d'un bal, le roi s'empressa de la ramasser et de la lui rendre. Les courtisans témoins de cette scène commençant à sourire, le roi coupa court aux railleries en déclarant : « Honni soit qui mal y pense ! » Et il promit à sa favorite de faire de ce ruban un insigne si prestigieux que les courtisans les plus fiers le chercheraient avec empressement et seraient honorés de le porter. Il fonda l'ordre peu après, qui fut placé sous l'égide de Saint George et prit pour devise l'exclamation royale « honni soit qui mal y pense ».

Comme à sa création, l'ordre est aujourd'hui composé du roi lui-même, qui porte le titre de grand maître, de 3 chevaliers de sang royal et de 24 autres chevaliers. Les femmes, qui étaient associées à l'ordre durant le Moyen Âge, sans être membres à part entière, ne le furent plus à partir de 1509, et ce jusqu'en 1901. En 1987, la reine Elisabeth décida que l'éligibilité des femmes serait la même que celle des hommes. L'Ordre Très Noble de la Jarrettière est le plus prestigieux d'Angleterre, et l'admission en son sein confère à ses membres le titre de Sir ou de Lady. Il est bien sûr au service de la couronne.

ORDRE DU BAIN

Cet ordre, créé par Henry IV de Lancastre en 1399, est basé sur la coutume du bain que devaient prendre les jeunes gens avant leur cérémonie d'adoubement. Par deux fois, des chevaliers eurent l'honneur de prendre le bain avec le roi avant d'être adoubés. Ces coutumes disparaissent vers 1500, mais celle de faire toujours un certain nombre de chevaliers à l'occasion du couronnement du nouveau roi resta. Des membres de l'ordre s'opposent à la couronne à la fin du XVII^{ème} siècle et au début du XVIII^{ème}, si bien qu'il perd de son importance, jusqu'à

ce que le roi George redore son blason en 1725. L'ordre du Bain, dont le roi est le grand maître, devient alors un ordre de mérite destiné à ceux qui œuvrent pour les intérêts de la couronne.

ORDRE DU CHARDON

Il s'agit d'un ordre écossais. Selon la légende, au VI^{ème} siècle, durant les invasions vikings, les envahisseurs danois, lors d'un siège, décident d'attaquer la nuit et vont jusqu'à se déchausser pour bénéficier de l'effet de surprise. Traversant un champ de chardons, leurs cris de douleur réveillent les soldats écossais, qui les pourchassent et remportent une victoire mémorable. La devise de l'ordre est « nemo me impune lacessit » (« personne ne me provoque impunément »).

Cet ordre, initialement créé en 1540 par le roi Jacques V, disparaît très rapidement, à la mort de celui-ci. Il est renouvelé en 1687, date à laquelle on peut vraiment faire remonter sa fondation, par le roi Jacques II d'Angleterre, écossais lui aussi. Il faut cependant attendre la reine Anne pour que l'ordre compte de nouveau 20 membres, dont Sa Majesté, la reine mère et deux chevaliers de sang royal.

FRANCE

ORDRE DE LA TOISON D'OR

L'Ordre de la Toison d'Or – l'ordre de chevalerie le plus illustre en France – a été fondé en 1430 par Philippe le Bon, duc de Bourgogne. L'ordre anglais de la Jarrettière est créé, dit-on, en l'honneur d'une femme, celui de la Toison d'Or aussi. Philippe est fort galant. Alors qu'il épouse à Bruges sa troisième femme, Isabelle de Portugal, il éprouve une passion pour une blonde dame de Bruges. Cette dernière ayant été le sujet de moqueries, il institue pour la venger cet ordre dont le titre à double sens est parlant : la Toison d'Or.

S'étant choisi l'apôtre Saint André comme saint patron, cet ordre met en avant les valeurs de la chevalerie, avec pour but principal de défendre la religion chrétienne. Il est composé de 50 chevaliers depuis le début du XVI^{ème} siècle, et de 4 officiers responsables des tâches financières, juridiques et politiques. Seuls les plus valeureux gentilshommes français peuvent y entrer, au côté de dignités étrangères. La grande maîtrise de l'ordre, tout d'abord aux mains du Duc de Bourgogne, passe en Autriche en 1477 et en Espagne en 1516.

En 1700, c'est le petit-fils de Louis XIV, Philippe d'Anjou, qui est nommé grand maître, prestige que lui conteste Léopold Ier d'Autriche en 1712. Puissance, faste, bravoure et loyauté sont les mots qui viennent à l'esprit de tous lorsque le nom de l'ordre est mentionné.

ORDRE DE SAINT-MICHEL

Il est créé en 1469 par Louis XI, en réplique à la fondation de l'ordre de la Toison d'Or. Le roi de France le dirige, entouré de 36 chevaliers lui ayant prêté serment et dont la fidélité à la Couronne ne saurait être mise en doute. Lorsque l'ordre du Saint-Esprit (voir ci-dessous) est fondé en 1578, ses statuts prescrivent que ses 100 chevaliers doivent être préalablement membres de l'ordre de Saint-Michel, lequel passe alors au second rang. Au fil du temps, la multiplication des admissions au sein de l'ordre lui fait perdre de son prestige (au XVI^{ème} siècle, intégration de nombreux courtisans, parfois non-combattants). Sous Louis XIV, l'ordre est décerné plus particulièrement à des écrivains, artistes et magistrats. Au XVIII^{ème} siècle, la majorité de ses membres sont des anoblis. Supprimé en 1791, il est recréé en 1816 par une ordonnance de Louis XVIII, qui le transforme en récompense des mérites scientifiques, artistiques et littéraires.

ORDRE DU SAINT-ESPRIT

Henri III, en pleine guerre de religion, crée cet ordre pour assurer la cohésion du groupe catholique face aux huguenots. Il choisit ce nom en référence à sa propre naissance, à son couronnement sur le trône de Pologne et à son accession au trône de France, qui tous trois eurent lieu autour de la Pentecôte. Les membres français de l'ordre se disent eux-mêmes Chevaliers de l'Ordre du Roi, ce qui ne laisse pas planer de doute sur la fonction de l'ordre. Quelques non-nobles nécessaires au bon fonctionnement religieux, politique et économique y sont aussi intégrés. C'est sous le règne du Roi Soleil que cet ordre acquiert toute sa puissance et sa renommée. Pendant les deux siècles et demi de son existence, il est l'ordre de chevalerie le plus prestigieux de la monarchie française.

ORDRE DE SAINT-LOUIS

Cet ordre est créé en 1693 par Louis XIV, pour récompenser les officiers les plus valeureux. Il regroupe de nombreuses hautes instances militaires et tout soldat ou gentilhomme ayant servi pendant dix ans en tant qu'officier dans les armées du roi. Bien que militaire, cet ordre demande que tous ses membres soient de confession catholique. En revanche, ils ne doivent pas nécessairement être nobles.

ESPAGNE

ORDRE DE CALATRAVA

Ordre militaire le plus prestigieux, le plus vaste et le plus ancien d'Espagne, il remonte à 1158, date à laquelle il doit protéger la forteresse de Calatrava contre les musulmans. À partir de 1487, l'ordre passe sous la coupe de Sa Majesté Très Catholique d'Espagne. Il joue un rôle important dans la *Reconquista* de la péninsule ibérique. Cet ordre suit la règle cistercienne et tous ses membres doivent l'appliquer, les moines vivant en abbaye comme les chevaliers vivant dans leurs châteaux. De nombreux autres ordres espagnols lui sont rattachés, comme ceux d'Alcántara et de Montesa.

ORDRE DE SAINT-JACQUES-DE-L'ÉPÉE

Symbole même de la Reconquista espagnole, cet ordre a été fondé en 1170, par treize chevaliers venus aider les chanoines qui protégeaient le chemin de pèlerinage vers Saint-Jacques-de-Compostelle, accompagnés dit-on par l'incarnation de Saint Jacques, le plus virulent des apôtres. Il s'agit d'un ordre militaire et religieux, qui suit la règle de Saint Augustin. Les chevaliers suivent des vœux stricts, similaires à ceux des religieux, à l'exception de la chasteté, qu'ils respectent en tant que « chasteté conjugale ». L'ordre se développe, et se mêle à d'autres ordres pour accroître leurs forces, afin de combattre l'envahisseur maure aux côtés de l'armée. Il protège également la route de Compostelle.

Les biens de l'ordre se multiplient, grâce au premier grand maître et aux dons des rois de Castille et du Portugal. L'ordre apparaît au Portugal dès 1172. Au terme d'une longue dispute, l'ordre se scinde en deux vers 1450 : l'autonomie de la branche portugaise est reconnue. La branche espagnole est administrée par un grand maître jusqu'en 1493, date à laquelle elle passe sous le commandement du roi d'Espagne, qui devient grand maître par bulle pontificale, en vue de faciliter la fin programmée de l'ordre.

ORDRE D'ALCÁNTARA

L'ordre tire son origine d'une confrérie militaire, fondée aux environs de 1170 à San Julián del Pereiro dans le but de défendre la région contre les Maures. Ses membres sont alors nommés « chevaliers de Saint-Julien ». Par la suite, au début du XIII^{ème} siècle, le roi de León offre en récompense à l'ordre de Calatrava la forteresse d'Alcántara. Celle-ci étant trop éloignée des bases de l'ordre de Calatrava, elle est confiée aux chevaliers de Saint-Julien,





sous le contrôle de Calatrava (cette soumission à l'ordre de Calatrava fera l'objet de tensions, qui ne s'apaiseront qu'avec l'obtention par les frères de participer à l'élection du maître de Calatrava). Les chevaliers de Saint-Julien installent leur siège dans la forteresse et prennent progressivement le nom d'« ordre d'Alcántara », lequel est officialisé en 1253. Ils s'unissent à l'ordre de Saint-Jacques-de-l'Épée à l'occasion de la Reconquista. Alcántara est un ordre fidèle à la couronne d'Espagne, mais qui fait preuve d'une certaine indépendance politique. Il sera mis sous contrôle royal au XVI^{ème} siècle.

PORTUGAL

ORDRE DE SAINT-BENOÎT D'AVIZ

La confrérie de Sainte-Marie d'Evora, fondée au début du XII^{ème} siècle, devient l'ordre de Saint-Benoît d'Aviz lorsque le roi du Portugal confie aux frères la forteresse d'Aviz en 1211. L'ordre est placé sous la grande maîtrise du roi du Portugal. La mission de la milice est bien évidemment de prendre une part active à la *Reconquista*, non seulement sur le sol portugais mais également ailleurs dans la péninsule en collaborant avec d'autres souverains chrétiens.

CHEVALIERS DU CHRIST

Resté célèbre à cause de l'un de ses membres, Vasco de Gama, cet ordre n'est ni plus ni moins qu'une continuation de l'ordre du Temple, dont il conserve le symbole. Il est fondé en 1319. De nombreux templiers y trouvent refuge. Même s'il est exclusivement portugais, l'ordre du Christ reste cependant affilié à celui de Calatrava. Très vite déchargés de leurs vœux (chasteté, pauvreté, obéissance), les chevaliers du Christ acquièrent des richesses colossales suite aux dons du roi du Portugal. Ils possèdent notamment toutes les colonies portugaises africaines. La couronne finit par récupérer les possessions de cet ordre, devenu trop puissant, grâce à l'aide bienveillante du pape qui lui en confie la grande maîtrise en 1550. Les chevaliers du Christ, comme ceux du Temple, étaient destinés à combattre les Maures.

ITALIE

ORDRE DE SAN STEFANO

Cet ordre italien, créé en 1561 par le duc de Toscane, se caractérise par une mission tout à fait particulière. En effet, derrière une couverture religieuse, il a tout simplement

été institué dans le but de combattre les pirates sévissant en Méditerranée, les pirates nord-africains notamment, encore très actifs après la mort des deux frères Barberousse. L'ordre, dont le grand maître est le duc de Toscane, dispose donc d'une importante force navale.

PAYS-BAS

ORDRE TEUTONIQUE DES PAYS-BAS

Le Bailliage d'Utrecht de l'ordre Teutonique, ou ordre Teutonique des Pays-Bas, est dérivé de l'ordre Teutonique (lequel est fondé en Terre sainte au temps des croisades par des pèlerins germaniques). Cette branche de l'ordre, installée aux Pays-Bas, a fait sécession en 1580 après s'être convertie au protestantisme, rejetant la juridiction catholique de Mergentheim. Devenus autonomes, les chevaliers se placèrent sous la protection des Provinces-Unies des Pays-Bas en 1637 ; ils purent ainsi continuer leurs activités hospitalières, mais, hors du cadre catholique d'origine.

ORDRES PONTIFICAUX

ORDRE DU SAINT-SÉPULCRE

Créé en 1099 par Godefroy de Bouillon après la prise de Jérusalem, cet ordre est actif durant les croisades. Il a pour fonction la protection du Saint-Sépulcre, mais aussi l'organisation de la vie liturgique du sanctuaire. Sa mission est également de faciliter l'accès à Jérusalem pour les pèlerins. Avec l'extension des conquêtes en Terre sainte, l'ordre se développe en étendant sa mission de protection des lieux saints sur l'ensemble du royaume franc de Jérusalem. La prise de Saint-Jean d'Acre en 1291 oblige l'ordre à se replier en Occident. Composé de chanoines-soldats, de chevaliers et de confréries de laïques, il est sous le contrôle du Saint-Siège. Vers la fin du XV^{ème} siècle, le pape décide la suppression de l'ordre, l'incorporant à celui de Saint-Jean de Jérusalem.

ORDRE DE MALTE

Initialement « Ordre Souverain Militaire et Hospitalier de Saint-Jean de Jérusalem », cet ordre était à l'origine constitué de moines, mais aussi de marchands italiens partis pour Jérusalem. Il a connu une histoire difficile. Installé dans cinq forteresses à Tripoli, il est repoussé par les musulmans, puis s'installe successivement en Phénicie, à Saint-Jean d'Acre, à Chypre, puis à Rhodes. En 1522, il capitule après avoir livré bataille contre le sultan Suleyman. Après une période d'errance, il se voit confié l'archipel de Malte par Charles Quint en 1530, où il s'installe définitivement. L'ordre se transforme alors en une puissance souveraine qui prend de plus en plus d'importance en Méditerranée centrale. Ordre riche et vénéré par la chrétienté pour avoir repoussé les Ottomans de Malte en 1565 et avoir participé à la bataille de Lépante, il est omniprésent dans le monde, et en particulier dans les Indes Occidentales. Les chevaliers de l'ordre portent toujours la croix de Malte, blanche sur un surcot rouge. Ils font théoriquement vœu de chasteté, de pauvreté et d'obéissance à l'Église. C'est un ordre militaire, politique, mais aussi hospitalier, donc au service des pauvres. On compte parmi ses membres le chevalier de Poincy, lieutenant-général des îles d'Amérique et gouverneur de Saint-Christophe, dont l'influence politique à l'époque des flibustiers a été considérable, notamment par l'utilisation de la Tortue comme point de départ pour des expéditions.

LA LÉGENDE DE L'ORDRE DU TEMPLE

Qui ne connaît pas le fameux ordre du Temple, créé en 1129 et persécuté et éradiqué en France par Philippe le Bel au début du XIV^{ème} siècle ? Le dernier grand maître de l'ordre, Jacques de Molaix, meurt à Paris sur le bûcher en 1314. L'Allemagne, l'Espagne et le Portugal recueillent et rassemblent les anciens templiers, qui sont intégrés à d'autres ordres, comme l'ordre de Calatrava et l'ordre de Montesa en Espagne, ou l'ordre des chevaliers du Christ au Portugal. Certes, les templiers ont disparu, mais les affabulations sur leurs trésors secrets subsistent jusqu'au cœur du Versailles de Louis XIV...





LES

TECHNIQUES

CHAPITRE



2

UNE BONNE RAISON POUR MOURIR

Le crépuscule enflamme de rouge les nuages que les alizés emportent lentement au-delà des ruines de la vieille ville de Plymouth, dévastée par le dernier tremblement de terre. Bientôt, ils quittent l'île de Montserrat pour disparaître au-dessus de la mer des Caraïbes, qui reprend par endroit sa douce couleur turquoise. Dans le jardin du gouverneur Lord Salford, les gouttes d'eau de la dernière pluie s'écoulent encore des branches des arbres et tombent sur le sol. Les cris des singes et des aras, dans les mornes tout proches, emplissent la nuit. Ils couvrent sans peine le souffle du jeune homme qui escalade le mur d'enceinte depuis l'extérieur, profitant du court répit accordé par la pluie, qui a chassé les soldats du chemin de ronde. Petit-Louis jette un œil à sa fière goélette, sa demeure, son nid de liberté, qui roule doucement dans le port de Plymouth, puis il saute dans le jardin.

Au premier étage, une porte-fenêtre s'ouvre, laissant passer le vent rafraîchi par la pluie. D'en bas, Petit-Louis aperçoit juste la main frêle qui écarte le battant. Écoutant son cœur qui bat, il progresse dans le jardin vers la demeure du gouverneur. Ce n'est pourtant pas la peur d'être pris et pendu qui l'affole... Arrivé au pied du mur, il pose sa main sur une plante grimpante et commence à se hisser, mais il s'arrête net, ayant entendu des éclats de voix proches. Tétanisé, il reste immobile contre le mur, espérant que les ombres crépusculaires le protégeront. Quatre soldats, riant et jurant, pénètrent dans le jardin. Une porte claque, et les voilà à quelques mètres de Petit-Louis. Le jeune pirate peut sentir, dans la moiteur du soir, l'odeur âcre de leur sueur et leur haleine chargée d'alcool. Tout à leur discussion, les quatre hommes en uniforme se dirigent vers l'escalier donnant sur le chemin de ronde. Petit-Louis ne peut s'empêcher de laisser échapper un soupir de soulagement.

S'aidant de la plante et des interstices du mur, il grimpe, agile comme un singe, habitué à escalader les enfléchures de son navire avec les autres gabiers. En moins de temps qu'il n'en faut pour le dire, et sans un traître bruit, le voilà sur le petit balcon en pierre blanche rongée par le lierre. Il écarte le voile léger qui protège cette petite chambre douillette des maringouins. Avançant avec une précaution infinie, il accorde bien moins d'attention à la flaque qu'il laisse derrière lui qu'au soin porté à la décoration de la chambre. « Dieu me damne, se dit-il, si ma sœur avait eu une chambre comme ça, même seulement pour ses poupées de chiffon... Le Diable m'emporte si je rentre pas dans le paradis du gros bouquin du père François. » Pourtant, ce n'est pas pour les murs, les voiles, les tapis ou les bijoux sur la coiffeuse que Petit-Louis s'est introduit dans la gueule du loup. Son regard se pose tendrement sur le joli minois qui dépasse des draps de satin, et dont le souvenir ne l'avait pas quitté depuis trois jours, sur le port.

Il portait un tonneau de farine jusqu'au Pélican quand la jeune demoiselle était descendue d'un navire au bras d'un homme en uniforme, au regard froid comme de l'acier. Elle faisait tourner nonchalamment son ombrelle, les yeux perdus au loin sur la forêt vierge aux cent nuances de vert derrière le port, sans prêter la moindre attention à la chaleur étouffante et moite, ni aux ruines de la vieille ville, ni à l'odeur écœurante régnant sur les quais. Un petit ange sous ce soleil de plomb, un petit ange pour un Petit-Louis. Et le voilà, ce petit ange, à portée de sa main, mais Petit-Louis, captivé, se contente de hocher la tête et d'admirer.

Est-ce l'odeur de chien mouillé du petit pirate qui tire la demoiselle de son sommeil ? Toujours est-il qu'elle ouvre les yeux, ne distinguant qu'une ombre floue, de forme humaine.

« C'est vous, père, ou suis-je encore dans mon rêve ? »

– Oh non, m'selle ! C'est bien moi qui rêve, on est comme hors du monde, chez vous.

– Qui êtes-vous alors ? Morpheé ? dit-elle entre rêve et éveil.

– Ben non, dame ! Je le connais pas çui là. Moi, c'est Petit-Louis. »

Réalisant soudainement qu'un intrus est dans sa chambre, la demoiselle ouvre la bouche pour crier, mais aucun son ne sort. Elle se redresse sur son lit, tirant les draps sur elle, les yeux exorbités par la surprise et la terreur.

« Ah bah non, m'selle, faut pas crier, sinon je suis bon pour la corde. Je voulais pas vous réveiller mais seulement vous regarder. Depuis que j'veus ai vue il y a trois jours, je dors plus, et vous descendez de votre goélette encore et encore devant mes yeux. Dame ! Je crois bien qu'est ça être amoureux, j'ai le cœur qui déborde, et si j'y fais pas attention, je crois bien que je vais pleurer de bonheur de vous avoir devant moi. »

Petit-Louis a débité son histoire à toute allure, sans reprendre son souffle, laissant sans voix la demoiselle. Elle s'accorde un moment, dans le silence que ne troublent que les cris des animaux au lointain, pour regarder les yeux du jeune homme, brillants de larmes et de passion. Son envie d'appeler à l'aide combat sa curiosité pour cet individu louche, mais certainement pas dangereux.

« Vous savez, monsieur Louis, je n'ai pas pour habitude de recevoir des inconnus en déshabillé dans ma chambre après la nuit tombée. Si vous voulez bien ressortir, le temps que je me vête... »

Aussitôt dit, aussitôt fait. Petit-Louis attend sur le balcon, sans se douter que la demoiselle se dirige vers la porte. La main posée sur la poignée, elle hésite à trahir une confiance si





candidement offerte. Poussant un soupir, elle donne finalement un tour de clé et se dirige vers la fenêtre pour faire signe à Petit-Louis d'entrer.

« Vous me troublez, monsieur Louis, quel âge avez-vous ? »

– J'en ai dix-sept, m'selle, tout comme vous.

– Je vois que vous êtes renseigné... Nul doute que vous savez aussi que je m'appelle Éléonore, et que je suis la fille du colonel de Castel-Nau, actuellement en mission ici. Et qui êtes-vous au juste, Monsieur Louis ?

– Vous voulez dire... mon métier ? Ben... je suis pirate, dit-il avec une petite voix. »

La demoiselle réprime un rire.

« Vous, vous êtes pirate ? »

– Oui, reprend Petit-Louis soudain empli de fierté, je suis gabier à bord du navire du capitaine de Vercourt, le Pélican. »

Un frisson d'effroi parcourt l'échine de la demoiselle. Là, devant elle, un jeune homme trempé jusqu'aux os, soudain glorieux comme un paon, dit côtoyer ce pirate qui terrifie les Caraïbes. Sa propre mère baisse la voix pour citer le nom du pirate, comme pour ne pas attirer le mauvais sort. Il a l'air si sûr de lui, ce jeune homme, et si candide à la fois, qu'il ne saurait mentir.

« Est-ce vrai, ce qu'on dit, qu'il a attaqué la ville de Vera Cruz, qu'il a pris un trois-ponts avec son petit navire et a pendu le capitaine, qu'il torture hommes, femmes et enfants pour le plaisir et qu'il n'a ni foi ni loi ? »

– Sauf votre respect, m'selle, on vous a partiellement menti. Pour ce qui est de Vera Cruz, c'est bien la vérité, quoique je n'y aie pas participé. Pour le trois-ponts, j'étais là. Mais si on a fait pendre le capitaine, c'était, sauf vot' respect, un sale type qui traitait ses hommes comme des chiens. Moi j'ai jamais vu mon capitaine torturer qui que ce soit. Vrai, il n'a plus trop la foi depuis que le Bon Dieu s'en est pris à sa famille. Mais la loi pirate, il la suit à la lettre ! Vous savez, on en dit beaucoup de mal des pirates, mais les pirates en ont autant pour les bourgeois. »

De fil en aiguille, la discussion dure jusqu'au lever du soleil, heure à laquelle les deux jeunes gens se disent au revoir. Toute la journée, ils attendent le soir pour se voir, et ainsi de suite, durant toute une semaine. Pendant ce temps, le Pélican, renommé « la Victoire » pour passer inaperçu, est en cale sèche pour réparer la coque qui s'est partiellement ouverte sur des récifs. Les pirates affairés à la réparation du navire ne prêtent pas attention au manège de Petit-Louis.

Ce soir, Éléonore est chagrine. Sans cérémonie, elle lève les yeux vers Petit-Louis et lance :

« Je vais me marier... Le lieutenant Jeanselme, un subalterne de mon père, lui a fait une demande en fiançailles. Il a plus de deux fois mon âge et il ne parle que de mousquet et de sabre.

– Il faut dire non ! Vous êtes libre, tout de même !

– Mon père est colonel, il n'a pas pour habitude de laisser le choix. Et quand on est une femme, la liberté vous est refusée, je ne suis qu'un objet.

– Objet de mon affection..., laisse échapper Petit-Louis.

– Prouvez-le moi ! Vous qui vous dites pirate, ce n'est pas un simple lieutenant qui doit vous faire peur !

– Vous voulez que je lui tire une balle dans le dos pour lui apprendre à vivre ?

– J'aime votre humour, mais le moment n'est pas aux plaisanteries. Vous battez-vous en duel contre lui, pour gagner ma main ? »

Petit-Louis reste un instant sans voix. Forcément, il serait plus simple de ravir la donzelle, mais il faut toujours que les femmes compliquent tout. Vu son regard, elle le prendrait mal. Mais Petit-Louis n'a jamais tué qui que ce soit. Il y a deux ans, il était encore mousse, et Tête-de-Pioche, qui l'aime bien, le protège un peu trop des mauvais coups encore aujourd'hui. Petit-Louis voit très bien ce que donnerait ce duel. Il a déjà vu son capitaine à l'œuvre, et le lieutenant ayant toutes les chances d'être bretteur, dire oui, c'est la mort assurée.

Mais on n'est pas pirate sans avoir du cœur au ventre.

« Oui, bien sûr que je vais vous l'étendre en duel, votre militaire... »

C'est la mort dans l'âme que Petit-Louis rentre à l'auberge. Il s'assied sur un tonneau et reste silencieux. À l'heure de la tambouille, alors qu'il est toujours assis et immobile, le regard fixé sur un trou de ver à bois creusé dans une latte de la cloison, un grand gaillard, cheveux poivre et sel, les traits et les muscles saillants, s'approche de lui.

« Ben alors, fiston, tu manges pas ? Ce n'est pas pour ce que t'as mis la main à la besogne cette semaine que tu dois être si inerte !

– J'suis un homme mort, Tête-de-Pioche !

– Oh là ! Mon couillon, t'en fais une tête, on dirait que t'es amoureux.

– Pile ! Et tu sais quoi, ça ne va pas me porter chance.

– Tss tss... Raconte-moi tout, bonhomme. »

Un peu plus tard, Tête-de-Pioche monte à bord du Pélican, suspendu au-dessus du sol dans l'arsenal de la ville. Le grand pirate entre dans la salle du conseil, traînant Petit-Louis par le bras. Il est accueilli chaleureusement par son capitaine.

« Le diable m'emporte, je crève de chaud dans cette foutue salle, et puis j'ai le mal de terre sur cette bon dieu de cale sèche. Rien à faire pendant une semaine et consigné ici parce que les bourgeois ne supporteraient pas de voir ma gueule.

– Justement, vénéré capitaine, j'ai peut-être un passe-temps pour vous... »

Une fois de plus, Petit-Louis conte ses tourments.

« Donc, pour résumer, tu veux te battre en duel contre un bretteur confirmé pour les beaux yeux d'une demoiselle qui est la fille d'un colonel. C'est bien ça ? Tu ne préfères pas te rendre utile plutôt que d'aller te faire tuer, bougre d'âne ? Visiblement non ! »

Éscrime à l'épée seule

« Alors comme ça culot de gargousse, tu veux apprendre l'escrime ? Tu es prêt à y passer le temps qu'il faudra ? À oublier tes manières désordonnées ? À prendre l'air ridicule des pantins enfarinés de la cour qui s'estourbissent pour passer le temps ? Très bien garçon, enlève ton tricorne et pose ton sabre rouillé, je suis à toi, le temps de te ramener une lame digne de ce nom... »

Vercourt ouvre son coffre personnel et en sort religieusement une rapière d'apparat, dont il fait luire la lame à la lumière du jour qui pénètre dans la cabine.

« Tête-de-Pioche, aide-moi à faire de la place ici, je ne peux malheureusement pas sortir sur le pont pour enseigner l'art de se faire tuer convenablement à ce marmot. Parce que, ne rêve pas Petit-Louis, c'est tout ce que je pourrai t'apprendre. Tu n'espères tout de même pas devenir un meilleur bretteur qu'un soldat vétérán ?

– Vous verrez, capitaine, j'apprends vite ! »

LES BASES

ENGAGER LE FER

Engager le fer, petit, c'est mettre en contact ta lame avec celle de l'adversaire. Rester engagé te permet de mieux contrôler son arme, mais il est parfois nécessaire de quitter le contact, de se dégager, donc, pour trouver un nouvel angle d'attaque. Si tu es nettement moins bon escrimeur que ton adversaire, ce qui ne fait pas de doute, tu peux refuser l'engagement, pour l'empêcher de te mener par le bout du nez. Tu prends toi-même des risques, mais lui se retrouve en terrain inconnu.

LIGNE

Vous êtes positionnés de profil l'un par rapport à l'autre. Tu peux être engagé de quatre manières différentes, en fonction de la position de ta lame par rapport à la sienne. La ligne décrit l'approche que va suivre ta lame pour transpercer le torse de ton adversaire :

- **Ligne de quarte.** Lorsque ta damnée rapière se trouve au-dessus de la sienne et du côté de son torse, tu es engagé **au-dedans** des armes. Ton poignet est tourné vers l'intérieur, et ta lame est au-dessus de ton poignet : c'est la position pour tirer la botte de quarte et parer de quarte.
- **Ligne de quarte basse.** Lorsque ta lame est au-dessous de la sienne, du côté de son torse, tu es engagé

au-dessous des armes. Avec ton poignet tourné vers l'intérieur, et ta lame au-dessous de ton poignet, tu es bon pour tirer en quarte basse et parer de quarte basse ou de septime.

- **Ligne de tierce.** Lorsque ta rapière est au-dessus de la sienne, du côté de son dos, tu es engagé **au-dessus** des armes. De là, ton poignet tourné vers l'extérieur et la pointe de ton arme plus haute que ton poignet, tu peux tirer la botte de tierce ou la quarte sur les armes et parer de tierce.
- **Ligne de seconde.** Enfin, garçon, lorsque ton arme est au-dessous de la sienne, du côté de son dos, tu es engagé **au-dehors** des armes. Comme ton poignet est tourné vers l'extérieur et la pointe de ta lame plus basse que ton poignet, tu peux tirer de seconde ou parer de seconde.

Les lignes au-dedans et au-dessous sont les lignes intérieures – l'intérieur de ses bras, s'il lui vient l'idée saugrenue de te serrer dans ses bras pour partager la belle ; on parle d'intérieur des armes. Les lignes au-dehors et au-dessus sont les lignes extérieures ; on parle d'extérieur des armes. Les lignes au-dedans et au-dessus sont les lignes supérieures. Les lignes au-dessous et au-dehors sont les lignes inférieures.

« Va boire un coup. Un coup de rhum, ça fait rentrer l'escrime. Et on dit « merci, capitaine », morveux ! »

GARDE

Je t'interdis de lancer ma rapière en l'air, crétin, tu sais le mal que j'ai eu à en dégotter une au tirage au sort ? Justement, tu vas apprendre comment tenir ce bijou. Place ta main délicatement dessus, ce n'est pas la peine de la tenir comme un gourdin. Comme tu n'es pas bien épais, je te conseille de passer l'index et le majeur par-dessus les quillons, ça te donnera plus de force. Tu peux tenir la garde de l'arme avec les trois doigts qui te restent (j'aimerais bien en avoir encore cinq aussi !). Tu peux aussi ne passer que l'index par-dessus les quillons, ce qui augmentera ton allonge.

Tiens-toi le buste droit, en montrant ton flanc droit à l'ennemi. Les jambes légèrement fléchies, le pied droit dans le prolongement du corps et le pied gauche perpendiculaire au corps. Répartis bien ton poids sur tes deux pieds. Voilà, même si tout l'équipage se fout de toi, tu peux rester comme ça pendant des heures.

Maintenant, en garde ! Je vais te montrer quatre gardes, à toi de choisir celle qui te convient le mieux, petit.

- **Garde de prime.** Lève ton poignet, la main en prime, à l'extérieur des armes, l'épée au-dessus de la tête et parallèle au sol, la pointe vers la tête de ton ennemi. Je sais, ça fatigue le bras, et tu es peu protégé à l'intérieur des armes, mais cette garde surprend l'ennemi en général.
- **Garde de seconde.** Voilà une garde qui devrait te plaire, agressif comme tu es ! Tourne ta main en seconde, lève ton poignet au niveau de la tête et légèrement à l'extérieur des armes, le bras bien droit, dans le prolongement de la lame, qui pointe vers la tête de ton vilain officier. Ça ne protège pas beaucoup contre les bottes, mais pas mal contre les coups de tranchant. C'est aussi idéal pour un « coup de temps », alors que ton ennemi entre dans la mesure, mais je reviendrai là-dessus plus tard.
- **Garde de tierce.** La garde de tierce est beaucoup plus reposante. Baisse ton poignet au niveau de ton braquemart, la main tournée en tierce et la pointe vers l'épaule droite de ton rival. Tu peux aussi baisser un peu la pointe si ça t'aide. Avec ça, l'extérieur de tes armes est bien protégé, et si une autre garde te fatigue, n'hésite pas à prendre celle-ci. Si tu veux te battre avec une main gauche, cette garde est parfaite.
- **Garde de quarte.** Pour la garde de quarte, reste comme tu es, tourne ta main en quarte et amène ton poignet légèrement vers l'intérieur des armes, toujours en visant l'épaule de ton adversaire.

La garde est essentielle, car c'est dans la ligne de garde que tu porteras préférentiellement une botte : botte de prime pour la garde de prime, botte de seconde pour la garde de seconde, botte de tierce pour la garde de tierce et botte de quarte pour la garde de quarte. De la même façon, tu pourras plus facilement user de la parade correspondant à ta garde. Il paraît donc raisonnable de se mettre en garde de la même façon que son adversaire.

Un maître d'escrime, Fabris, propose comme garde de tendre le bras et la lame en direction de l'adversaire, pour le tenir à distance, un peu comme le font les Espagnols. Cette position convient à la parade, comme au coup de temps ou coup d'arrêt, qui frappe ton adversaire alors même qu'il porte une botte. Fabris invite aussi à rester toujours « hors mesure » (je t'expliquerai ça plus tard), sauf au moment où tu portes une botte. Hors mesure, tu es protégé des bottes adverses, et lorsque ton ennemi s'approchera, tu auras tout le temps de l'éviter.

Entendant des bruits d'armes, une dizaine de pirates passent la tête par la porte de la salle du conseil, pour trouver le plus jeune d'entre eux dans une posture improbable.

« Tu te défends, garçon... Ne fais pas attention à ces abrutis, ils se gaussent mais ils n'y connaissent rien. »

MOUVEMENT ET MESURE

Je pourrais te laisser comme ça, il me manque un portemanteau dans la salle du conseil, mais je suis bon gars, et je vais t'apprendre à bouger. Ce n'est pas bien compliqué, quand le pied avant avance – jamais plus de trente centimètres à la fois – le pied arrière suit quelques instants après. Le second pied doit toujours te faire revenir dans la position exacte de la garde. C'est pareil dans l'autre sens, bien sûr. Si tu veux rompre – reculer – rapidement, tu passes le pied droit derrière le pied gauche en faisant un mouvement en arc de cercle, et le pied gauche repasse derrière avec le même mouvement.

À chaque instant, ta stabilité doit rester parfaite. Si tu perds l'équilibre, par de trop grands gestes ou des pas trop espacés, ou si ton poids n'est pas porté également par tes deux pieds, tu seras à la merci de ton adversaire pendant quelques secondes, ce qui est suffisant pour mourir. Les mouvements de pieds dont je viens de te parler te permettent justement de conserver ton équilibre malgré les mouvements complexes de l'escrime.

La distance qui te sépare de ton adversaire s'appelle la « mesure », comme en musique (mais ça doit passer au-dessus de ta tête de moineau) :

- **En mesure.** Quand tu es à bonne distance, tu es « en mesure ».
 - **Dans la mesure.** Quand tu es trop prêt, tu es en danger, et ton adversaire aussi : tu es « dans la mesure ».
 - **Hors mesure.** Quand tu es trop loin pour être touché, tu es « hors mesure ». Tu ne risques rien... mais ton adversaire non plus.
- Bien entendu, on ne reste pas longtemps hors mesure ou dans la mesure. Comme en musique, il faut savoir changer de rythme :
- **Serrer la mesure.** Tu vois, morveux, en duel, quand tu t'approches de ton officier, tu « serres la mesure ». Tu peux alors le gêner, mais fais attention cependant : il lui suffit d'interposer sa lame pour que tu t'embroches dessus.
 - **Rompre la mesure.** À l'inverse, quand tu t'éloignes de lui, tu « romps la mesure ». C'est très utile contre un adversaire un peu fougueux comme toi, mais surtout, cela assure d'éviter un coup. N'hésite pas à en user sans modération tant que tu n'es pas expert dans l'art de l'escrime, à la condition qu'il n'y ait pas de vide derrière toi quand tu recules !

Tu peux faire passer le pied gauche devant, ce qui s'appelle une « passe », mais accompagne ça d'une botte. Comme pour le coup de temps, j'y reviendrai.

ATTAQUE

Tu as trois façons de tuer ton adversaire : la botte, le coup circulaire, le coup tiré ou poussé. Attardons-nous sur les deux premiers.

BOTTE

La rapière est une arme d'estoc, mieux faite pour transpercer ton adversaire que pour lui tailler les oreilles en pointe. Alors rien ne sert de la brandir comme un bâton. Un peu de finesse, mon garçon. Et pour commencer, la fente.

- **Fente.** Pour porter une botte, tu dois te « fendre ». Un grand maître du nom de Silver a donné les temps justes. Lorsque tu te fends, tu dois tendre ton bras, tendre la jambe gauche et avancer le pied droit de trente centimètres au plus. Ta main doit bouger avant ton corps et ton corps avant ton pied. Si ce n'est pas suffisant pour toucher ton adversaire, c'est probablement parce que tu es hors mesure. C'est donc en mesure, garçon, que tu dois porter une botte. Porte ta botte juste avant que ton pied droit ne touche le sol, et pendant tout le geste, la pointe de ta lame ne doit pas quitter la cible que tu t'es fixée. Ne pars pas trop en avant. Tu ne dois pas te fendre de plus qu'il ne t'est nécessaire pour occire ton adversaire, sinon tu perdras l'équilibre et tu tarderas à te remettre en garde.

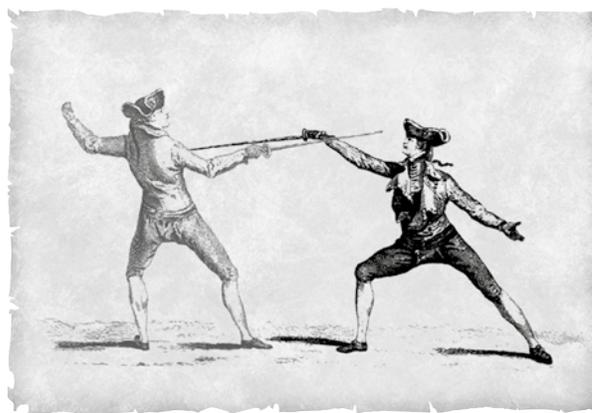
Tu ne dois pas non plus diriger ta botte contre n'importe quelle cible. Certaines cibles mettent immédiatement ton adversaire hors combat, voire le tuent sur le champ, tandis que d'autres peuvent te permettre de transformer ton ennemi en passoire sans le tuer. En escrime comme en combat en général, l'occasion fait le larron, alors si ton adversaire te présente une cible de peu d'intérêt, ne te prive pas de la transpercer de ta lame.

- **Cibles mortelles.** Te fendre vers le torse de ton adversaire, son cou ou sa tête met immédiatement fin au combat. Et c'est bien le Diable si une botte dans le ventre ne traverse pas le foie ou la rate ! La douleur et le choc feront tomber ton adversaire sur les genoux s'il ne meurt pas tout de suite. Les armes d'estoc ont cet avantage d'être moins facilement arrêtées par les côtes, mais l'inconvénient d'y rester parfois plantées. Cela ne te posera pas de problème pour ton duel, mais lors d'un abordage, crois-moi car je parle d'expérience, tes autres adversaires se feront un plaisir de profiter de cette occasion pour t'abattre.
- **Cibles handicapantes.** Une botte dans l'épaule, l'aîne, le coude et le genou gêneront ton adversaire dans ses mouvements, surtout à droite. Tu devras cependant bien viser, car ces cibles sont plus petites encore que la tête, et même avec une botte parfaitement tirée, tu pourrais ne pas transpercer la rotule et riper sur elle.

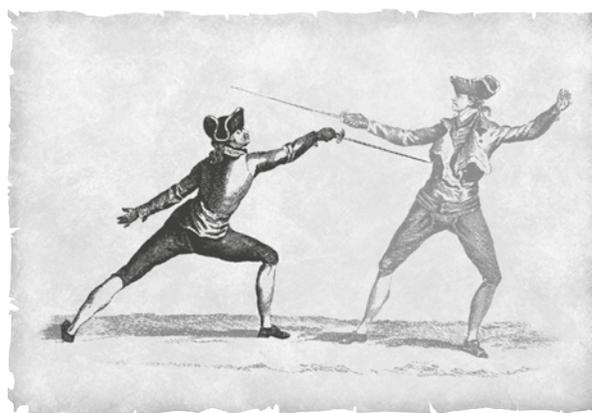
- **Cibles de peu d'intérêt.** Le reste des bras et des jambes présente peu d'intérêt. Tu peux percer dix fois une jambe sans rien y rencontrer de vital (comme une artère par exemple). Une botte dans le bras handicape davantage ton adversaire, mais le bras, très mobile, constitue une cible difficile à atteindre pour une attaque d'estoc, contrairement à la jambe, plus grosse et moins mobile, qui ne se déplace en plus que dans la ligne qui te joint à l'ennemi.

Voici les six bottes qui te seront les plus utiles :

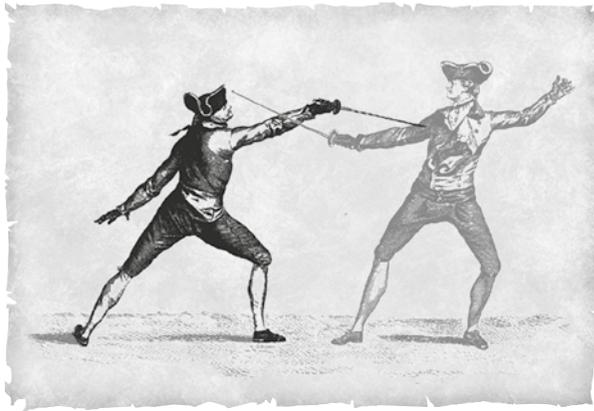
- **Botte de quarte.** Pour toucher ton adversaire au-dessus des armes, tourne ton poignet en quarte, le vrai tranchant un peu plus élevé que le faux. Redresse bien le buste et la tête, le poignet au niveau de la tête et la pointe légèrement plus basse. Ton pied doit se poser légèrement vers l'extérieur des armes pour te donner une ouverture.



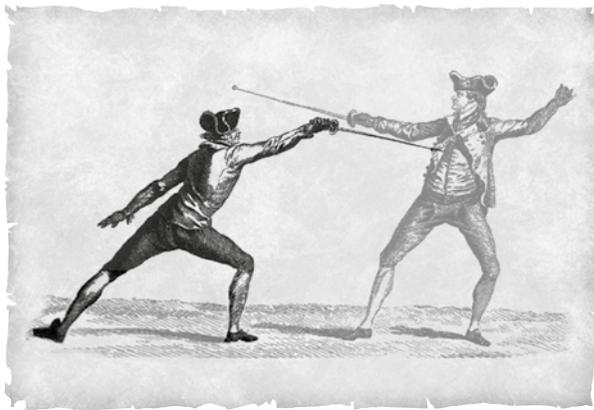
- **Botte de quarte basse.** Tourne ton poignet comme en quarte, et plonge la pointe vers le flanc de ton ennemi, le long de son coude. Comme pour la quarte, pose ton pied droit légèrement à l'extérieur de tes armes.



- **Botte de tierce.** Maintenant, petit, la tierce. Elle se porte au-dessus des armes à égale hauteur de la quarte, mais le poignet tourné en tierce et les tranchants à égale hauteur.



- **Botte de seconde.** Porte cette botte comme la tierce, mais la pointe, plus basse, glissant sous le coude de ton adversaire vers son flanc.



- **Botte de prime.** Pour porter la botte de prime sous les armes, commence par tourner ton poignet en prime – comme si tu venais de tirer ton épée de ton fourreau –, les ongles vers le bas et l'extérieur des armes. Porte cette botte ta lame à l'horizontale.
- **Botte de quinte.** Cette botte se porte également lame à l'horizontale, mais les ongles tournés vers l'intérieur des armes, comme si tu venais d'asséner un coup vertical sur le crâne de ton ennemi.
En voici une autre, un peu spéciale et toute nouvelle, difficile à maîtriser, mais qui devrait pouvoir surprendre ton adversaire. Je l'ai apprise d'un compatriote français pas plus tard que le mois dernier.
- **Flanconade.** Touche le faible de la lame adverse de ton fort, en serrant la mesure, et en visant son flanc. Oppose – pousse avec – ta main gauche contre le faible de la lame adverse et plonge, de quarte, sous son coude. Il est très important d'opposer la main gauche, en la posant sur sa lame pour te protéger, car s'il cave son poignet (en tierce), tu t'empaleras sur son arme.



COUP DE TAILLE

Un certain Di Grassi, que tu n'es pas prêt d'égaliser, a dit que tu auras plus de force pour porter ton coup si tu le fais avec la pointe au terme d'un bel arc de cercle. Tu n'as alors qu'à bouger le poignet, et non tout le bras comme tu en as l'habitude. C'est plus rapide qu'un coup de sabre, mais moins rapide qu'une botte, qui va en droite ligne vers l'ennemi. Méfie-toi donc de la contre-attaque. Plus tu es proche de ton adversaire, et plus les coups de taille présentent d'intérêt, car tu ne peux porter de botte quand tu es trop près. Le nom du coup change selon le sens du cercle décrit par ta pointe et son angle d'attaque :

- **Moulinet.** Pour le moulinet, ton cercle s'ouvre vers le bas, pars vers l'intérieur ou l'extérieur des armes et frappe ton ennemi sur le museau.
- **Banderole.** La banderole commence de la même manière, mais doit cette fois lacérer le torse de ton adversaire en diagonale de haut en bas, de l'intérieur vers l'extérieur ou l'inverse.
- **Enlevé.** Le cercle s'ouvre cette fois-ci vers le haut et se termine en diagonale de bas en haut, pour lacérer ton ennemi du flanc vers l'épaule.
- **Couronné.** J'ai gardé le meilleur pour la fin. Le couronné part verticalement vers le haut et touche ton adversaire horizontalement. Selon la taille du cercle, tu peux toucher ton adversaire à la tête, au cou, au bras, au torse ou à la jambe.

Si jamais ta lame se trouve posée sur la chair de ton ennemi, tire ou pousse en appuyant pour lui laisser un souvenir. Ce sera rarement suffisant toutefois pour le tuer.

La parade des coups est quasi identique à celle des bottes, petit, mais veille bien à tendre le bras pour encaisser le choc.



DÉFENSE

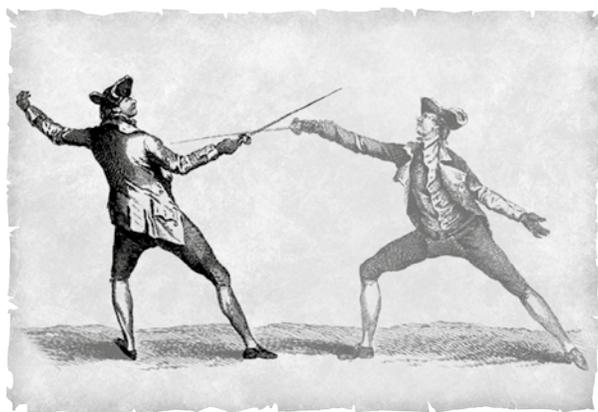
Tu dances bien, garçon, mais l'escrime est une danse à deux. Si nous en restons là, tu sauras juste comment te faire tuer en gentilhomme, mais ce n'est pas pour ça que tu es venu me voir. Voyons les défenses de base.

PARADE

Je vais t'enseigner les principales parades. Pour parer une botte, dévie délicatement d'un mouvement du poignet le faible de la lame de ton adversaire avec le fort de la tienne, en t'appuyant sur ton pied gauche. Pour parer un coup de taille, interpose le fort de ta lame, le bras tendu pour résister à la force du coup. Dans les deux cas, ne pare jamais avec le plat de la lame, et toujours avec le vrai tranchant. Si ton adversaire t'attaque du faux tranchant néanmoins, tu peux parer du faux tranchant.

Sache, petit, qu'un bon escrimeur est un maître de la parade, car pour devenir une fine lame, il faut vivre longtemps. Si tu pares toute botte qui t'est portée, ton adversaire finira par montrer un point faible dont tu profiteras. Toutefois, une parade outrée dans laquelle les mouvements sont trop amples offre des ouvertures à ton ennemi, et Dieu me damne s'il n'en profitera pas.

- **Parade de quarte.** Lorsque ton adversaire te porte une botte de quarte **au-dedans** des armes, place ta main en quarte et donne un coup sec vers l'intérieur des armes, de quelques centimètres seulement, en raccourcissant un peu le bras. Si tu baisses la pointe de ta lame ce faisant, tu seras prêt pour une riposte de quarte.



- **Parade de tierce.** Contre toute botte de tierce **au-dessus** des armes, tourne ton poignet en tierce et écarte le faible de la lame adverse de quelques centimètres vers l'extérieur. Si tu exécutes cette parade le bras tendu, en baissant la pointe de ta lame, tu es prêt pour une



riposte de tierce. Si tu plies un peu le coude, c'est de seconde que tu pourras riposter.

Lorsque tu t'attends à un fort coup de ton adversaire, de sabre par exemple, tu peux parer « pointe volante ».

- **Parade de quarte pointe volante.** Pare de quarte, mais la lame verticale, pointe en haut, serrée contre le corps. Comme pour la quarte, tu arrêteras coups et bottes au-dedans des armes, mais aussi les coups de quarte horizontaux.
- **Parade de tierce pointe volante.** De la même manière, pare de tierce, la lame verticale, pointe en haut et serrée contre le corps. Tu arrêteras coups et bottes au-dessus des armes, mais aussi les coups de tierce horizontaux. Mais revenons aux parades...
- **Parade de quarte basse, ou de septime.** Pour la parade de septime, lorsque ton officier te porte une botte de quarte basse **au-dessous** des armes, tends le bras, le poignet tourné en quarte au niveau du menton, baisse la lame et donne un coup sec vers l'intérieur des armes. Vois-tu le mouvement de ta lame ? Pour cette raison, on appelle cette parade de septime également la « parade du demi-cercle ». Si tu pares comme en quarte, mais en baissant le poignet, tu pares de quarte basse.

- **Parade de prime.** Si ton adversaire te menace **au-dessous** des armes, tu peux également tendre ton bras vers l'ennemi, l'avant-bras perpendiculaire dirigé vers l'intérieur des armes. Tes ongles sont orientés vers ton ennemi et ta lame est verticale pointant vers le bas. Cette parade est utile si la botte de l'ennemi porte à ta jambe ou si tu viens de porter une botte vers une ligne basse et que tu n'es pas encore revenu en garde.
- **Parade de seconde.** Si ton adversaire te menace **au-dehors** des armes, d'une botte de seconde, tiens ton poignet, tourné en seconde, au niveau de ton épaule. Tends-le légèrement vers l'extérieur, la pointe de ta lame dirigée vers ses côtes, afin de l'écartier vers l'extérieur des armes. Tu es ainsi fin prêt pour une riposte de seconde, garçon !



- **Parade de quinte.** Si ton adversaire te menace **au-dessus** des armes ou **au-dedans** des armes, d'une botte de quinte, tourne ton poignet ongles vers l'ennemi, lame horizontale, et dévie la lame ennemie vers le haut. C'est également de cette manière que tu pareras un coup vertical porté à ta tête, petit !
- **Parade du cercle.** Je t'en montre une autre qui te sera très utile. Elle fonctionne tout le temps et contre les feintes les plus tordues. Tends bien le bras, poignet en quarte à hauteur de l'épaule. Fais décrire à la pointe de ta lame un cercle partant vers l'extérieur des armes, en n'hésitant pas à l'ouvrir pour protéger jusqu'à tes genoux. Fais plusieurs tours si tu sens que ton rival a encore des velléités de te pourfendre. Quand il revient en garde, fais de même. Comme tu n'es pas bien doué, utilise cette parade après chaque manœuvre un peu compliquée dont tu as peur qu'elle te mette en danger.



Après chacune de ces parades, tu peux riposter dans la même ligne que la parade de deux façons différentes, soit pendant que l'adversaire se remet en garde, soit – et c'est le plus difficile – au moment où il effectue sa botte. On appelle cela une contre-attaque. Les ripostes *stesso tempo*, c'est-à-dire en même temps que la défense, sont devenues possibles avec l'apparition de l'épée courte.

ESQUIVE

Parer n'est pas la seule façon d'éviter les coups. Par un mouvement approprié du corps, tu pourras éviter la mort, tout en mettant ton adversaire en danger : puisque ta lame ne sert pas pour parer la sienne, tu peux t'en servir pour le blesser.

- **Esquive pivot : demi-volte.** Par exemple, petit, ton officier force la lame lors d'une botte de tierce. Décale alors ton pied gauche vers l'extérieur... en restant bien droit, par le Diable ! En même temps, dégage ta lame, fais-la passer par-dessous la sienne, la pointe vers le cœur, passe la main en quarte basse et transperce-le, oui !
Hem... Cette jolie manœuvre est un peu difficile pour toi. En garde, je vais t'en montrer d'autres. Celles-ci sont moins compliquées :
- **Glissement du pied.** Alors que le bougre te menace les jarrets d'un enlevé ou tente une botte au corps, fais glisser ton pied droit en arrière jusqu'à ton pied gauche. Envoie alors tes fesses en arrière, avance la tête au-dessus des pieds, pour former un bel arc de cercle. Et profite-en pour lui porter une botte à la tête ou à la poitrine.
- **Passage sous l'arme.** S'il choisit au contraire de te trouer la tête, accroupis-toi et réceptionne-le sur ta lame, le bras tendu, en quarte ou en tierce.

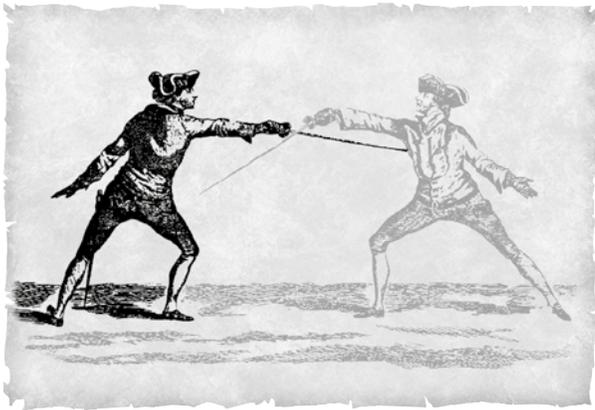
PRÉPARATIONS

PRÉPARATIONS ESSENTIELLES

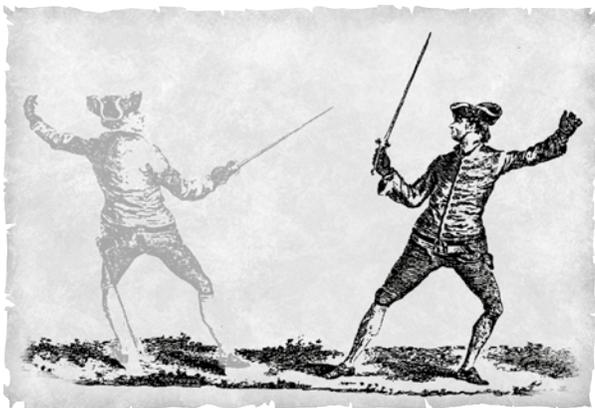
Maintenant que tu sais comment parer les bottes de ton officier de pacotille, et que tu as du répondant à lui offrir, voici comment susciter et profiter des occasions, en maîtrisant toutes les préparations. Une préparation, petit, est un mouvement du corps ou de la lame, en vue de porter une botte ou d'en éviter une. Je t'en ai déjà décrit plusieurs, comme l'attaque du pied lors de la fente, les esquives, le lier de la flanconade ou encore les déplacements destinés à serrer ou rompre la mesure. En voici d'autres :

- **Battement.** Essentiel tant en défense qu'en attaque, le battement coupe court à toute estocade entamée par ton ennemi et t'ouvre sa garde pendant un petit instant. La pratique en est simple, même pour toi. En défense, au lieu de dévier gentiment la lame adverse, donne un coup sec du fort de ta lame sur le faible de la sienne. Tu peux en profiter pour riposter immédiatement. Tu peux aussi tenter un battement avant de porter une botte.

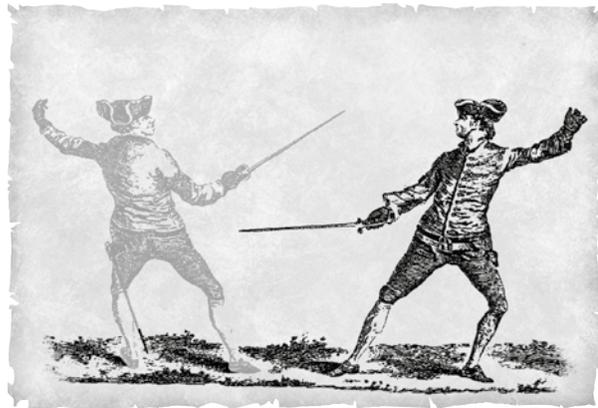
- **Froissement.** C'est la deuxième principale façon d'écartier la lame de l'adversaire pour porter une botte. Alors que le battement consiste en un coup sec, le froissement s'opère en faisant glisser le fort de ta lame contre la lame adverse, du faible au fort, tout en exerçant une importante pression. De cette manière, tu écarteras progressivement la pointe de la lame ennemie de la ligne qu'elle était censée protéger.
- **Cavé.** Attention, petit, car qui ne connaît pas le cavé mourra d'une flanconade ou d'un froissement. « Caver » ton épée, c'est passer ton poignet de quarte en tierce, la lame formant un angle avec le bras. Ce faisant, tends bien le bras, en tenant fermement ta lame, pendant le froissement de ton adversaire.



- **Contre.** Les contres rendent les parades de tierce et de quarte plus sûres. Contrer, c'est, au cours de la parade, faire décrire à ta lame un demi-cercle par le bas, pour l'amener dans la ligne opposée. Eh oui ! La parade du cercle n'est autre que le contre du contre. Tu évites ainsi toute feinte dans les lignes basses.
- **Coupé sur pointe.** Lorsque ton adversaire pare du faible de sa lame ou fait pression sur ton épée car il craint la riposte, exécute un coupé sur pointe. Pour cela, matelot, raccourcis le bras en relevant ta lame à la verticale. Passe alors le poignet de quarte en tierce ou de tierce en quarte et foudroie l'ennemi sur la nouvelle ligne d'attaque.



- **Dégagement.** Nul ne peut se dire escrimeur s'il ne sait dégager, car sans cela, il serait incapable de changer de ligne d'engagement efficacement. Ton adversaire est souvent dans la même garde que toi, et est donc prêt pour la parade. Pour porter une botte efficacement, tu devras changer de ligne. C'est très simple, quitte le contact de la lame adverse et, d'un mouvement circulaire, contourne sa lame par le bas. Il est possible de passer ainsi de quarte en tierce et vice-versa, mais utilise pour cela le coupé sur pointe si tu le peux.



Use du battement, du froissement, du dégagement et du coupé sur pointe sans modération. En revanche... écoute-moi bien, morveux, si tu veux vivre... tes feintes doivent rester rares.

LES FEINTES

Petit-Louis, tu m'as l'air doué pour ton âge, mais ne prends pas la grosse tête ou tu seras bientôt mort. Je vais t'enseigner les feintes. Ne crois pas qu'il s'agisse de manœuvres magiques qui te permettent de tuer ton adversaire à tout coup. Tu dois être excessivement prudent en les utilisant, car ton adversaire peut te foudroyer d'un coup de temps – je t'expliquerai ça en temps voulu – pendant ta préparation : dégagement, coupé sur pointe, etc. Les feintes doivent donc être rares, tentées en un moment parfaitement adapté et parfaitement exécutées. Plus tu en fais pour que ton adversaire monte à la parade, en insistant trop, et plus il sera méfiant et à même de te foudroyer. Certains maîtres italiens, comme Di Grassi, déconseillent même de les utiliser, mais c'est probablement pour éviter que leurs élèves ne les tentent à tout va. Si tu veux mon avis personnel, moins tu les utiliseras, et plus tu surprendras ton ennemi. Je ne t'enseignerai ici que celles qui ne te mettent pas trop en danger de recevoir un coup de temps.

- **Feinte : demi-botte, ou menacé.** Il s'agit d'une feinte d'attaque. Tu peux porter ta demi-botte de prime, de seconde, de tierce, de quarte ou encore de quinte,

comme bon te chante. Comme son nom l'indique, ne la porte qu'à moitié. Ton poignet doit partir, ainsi que ton corps. Lève le pied comme si tu allais porter la botte, mais ne la porte pas entièrement, juste assez pour que ton adversaire monte à la parade et se découvre ailleurs. Porter une demi-botte s'appelle aussi « menacer ».

- **Feinte : menacé-dégagé.** Maintenant que dégager n'a plus de secret pour toi, voici un des fleurons de l'escrime française, petit. Porte une demi-botte de quarte basse à ton adversaire, puis, alors qu'il monte à la parade de septime à l'intérieur des armes, dégage en seconde et tire au corps dans cette position. Tu peux aussi tirer une demi-botte de seconde et une botte de quarte basse.

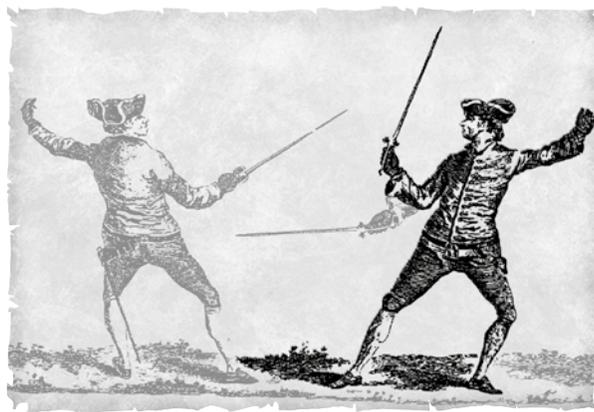


- **Feinte : menacé-coupé.** Porte une demi-botte de quarte à ton officier. Alors qu'il entame sa parade, exécute un coupé sur pointe et fends-toi de tierce. Tu peux bien entendu faire l'inverse en portant une demi-botte de tierce, en faisant un coupé sur pointe et en te fendant de quarte.



- **Feinte : une-deux.** Maintenant que tu maîtrises le menacé-coupé et le menacé-dégagé, « une-deux » n'aura pas de secret pour toi. C'est tout simplement l'enchaînement d'un menacé-dégagé à la suite d'un

menacé-coupé, ou l'inverse. Je te montre. Je porte une demi-botte de quarte. Alors que tu montes à la parade, je fais un coupé sur pointe et tire une demi-botte de tierce. Alors que tu pares de tierce, je dégage et tire au corps de quarte basse. Tu peux dégager ou couper plusieurs fois avant de porter ta botte finale.



- **Feinte : coulé.** Le coulé n'est pas fondamentalement différent des feintes que je viens de te montrer. Au lieu de porter une demi-botte, porte une véritable botte et, si ton adversaire force ta lame à la parade, dégage dans le même temps que tu tires au corps sur une autre ligne. Pour l'inciter à forcer à la parade, tu peux effectuer un battement, un froissement, ou porter une botte préalable sur la ligne opposée à la botte qui le fera forcer.
- **Feinte : remise.** Si ton adversaire tarde à se remettre en garde et ne riposte pas, porte-lui une botte et, dans le temps où il se remet en garde, ressers-lui la même. Il lui sera difficile d'inverser son mouvement pour parer à temps.
- **Feinte : redoublement.** Plutôt que de lui servir la même botte, tu peux lui en servir une autre, dans une autre ligne. Crains cependant la riposte ou le coup de temps, qui, s'ils viennent, risquent d'avoir raison de toi.

D'autres manœuvres, sans être des feintes, te permettront de tromper ton adversaire, voire de lui porter un coup en évitant le sien dans le même temps :

- **Invite.** L'art de l'escrime n'est-il pas de profiter des ouvertures laissées par l'ennemi dans sa garde ? Crée volontairement une ouverture chez toi, pour qu'il s'y précipite et se découvre lui-même. Son attaque sera prévisible et il deviendra vulnérable.
- **Passata di sotto.** Ton adversaire passe au-dehors des armes aussi souvent que je pisse mon rhum ? Dans ce cas, laisse échapper ton pied gauche vers l'arrière, le bras tendu et la pointe vers ton adversaire. Baisse le bras gauche comme si celui-ci allait te réceptionner au

sol. Certes, tu romps la mesure ce faisant, bonhomme, mais ton adversaire serre la mesure suffisamment pour s'empaler sur ta rapière – enfin... la mienne.



- **Passe.** La passe est une préparation simple à effectuer, mais difficile à placer efficacement en combat. Tu peux la tenter lorsque ton adversaire se contente de parer sans riposter, ou ne vient pas à la parade lors



d'une menace, ou après un menacé-dégagé. Passe alors franchement le pied gauche devant le droit afin de te rapprocher de lui, le poids du corps sur le pied gauche. Tu peux également le faire lorsqu'il rompt ou fait un glissement du pied.

- **Volte.** Lorsque ton adversaire force son attaque ou passe au-dehors des armes, dégage sous son bras en visant sa mamelle et tourne-toi vers l'extérieur des armes, en passant le pied gauche derrière le droit de trente centimètres. Tu l'auras à la fois esquivé et embroché.
- **Saisissement.** Alors que tu voltes, saisis ton arme par la lame de la main gauche et son poignet de la main droite, et perce-le vivement.

CONTRER LES PRÉPARATIONS

Le battement et la parade du cercle mettent fin aux préparations, tout comme les feintes, mais tu peux aussi porter à ton officier un « coup de temps ».

Coup de temps. Le nom de coup de temps tient plus au moment parfaitement approprié où tu l'exécutes et à sa rapidité qu'à une façon particulière de le réaliser. Lorsque ton adversaire tarde à se remettre en garde, change de garde ou effectue une préparation qui ouvre un peu sa garde, et foudroie-le d'une botte dans la ligne dans laquelle tu es engagé, droit au corps pour ne perdre aucun instant. S'il ne le tue pas, le coup de temps l'aura effrayé et il sera inquiet à l'avenir à la perspective d'une préparation. De la justesse du moment et de la rapidité de la botte dépend ta survie, car porter une botte lorsque tu devrais te protéger ne te servira en rien s'il a le temps de terminer son coup.



MOURIR EN GENTILHOMME

Les jours ont passé.

« Voilà, petit, toute la théorie ou presque, tu la connais. Il te faudra encore beaucoup de pratique, prépare-toi à un entraînement intensif. Au passage, tu devrais aller provoquer en duel ton lieutenant, qu'il soit au courant qu'il doit te tuer. Tiens, prends ces habits, et tâche de te comporter en gentilhomme, en châtiant ton langage.

– Mais capitaine, j'suis pas un noble, comment voulez-vous que j'en aie l'air d'un ?

– Crois-moi d'expérience, le costume y est pour beaucoup. Et tu n'es pas si mal. Tu aurais pu faire noble, dans la vie.

– Je sais bien, mon capitaine, mais ils m'ont recalé à la naissance. »

De Vercourt ne peut réprimer un sourire. Le jeune homme, droit comme un piquet, ne manque pas d'un certain charisme ni d'une certaine grâce, naturellement départi de cet air guindé qui l'a toujours irrité chez ses pairs. Depuis la galerie de poupe du Pélican, il lui montre une terrasse verdoyante.

« Petit-Louis, tu vois cette étendue d'herbe ? Tu lui donneras rendez-vous ici, c'est un bel endroit pour mourir, et je pourrai voir de mes yeux que tu sais désormais le faire en gentilhomme. Maintenant, je vais t'apprendre quelques phrases que tu devras connaître par cœur, je te fais confiance pour les placer dans l'ordre qui conviendra. Puis nous poursuivrons ton entraînement. »

Une semaine plus tard, Petit-Louis descend par une échelle du Pélican, jetant au passage un œil aux réparations. La moitié des couples abîmés par les récifs est maintenant réparée. Les charpentiers de marine du port s'affairent avec le charpentier du bord, sans savoir qu'ils aident un pirate dont ils honnissent le nom.

Le jeune pirate avance le long du quai, mal à l'aise à cause de la chaleur dans son costume serré, ses bas déjà imprégnés de sueur, et peu assuré dans ses souliers à talons, lui qui n'a jamais marché que pieds nus. Tête-de-Pioche, vêtu d'une livrée française volée sur un navire quelques mois plus tôt, suit Petit-Louis comme son ombre. Silencieux, les deux hommes obliquent vers le morne, en direction de la villa du gouverneur. À mesure que Petit-Louis s'approche de la demeure de sa dulcinée, son corps devient plus élancé, ses yeux plus brillants, si bien qu'à son arrivée au mur d'enceinte de la villa, les gardes s'écartent naturellement. « C'est l'habit qui fait le noble... », pense Petit-Louis un sourire en coin. Devant la porte de la somptueuse bâtisse se tient un jeune soldat, à peine de l'âge du pirate, à qui il s'adresse avec le langage le plus châtié que lui permet son éducation :

« Je désire voir Monsieur de La Croix, lieutenant des armées du Roy de France, je vous prie, de la part de Monsieur de Pierrebise.

– Si vous voulez bien suivre, monsieur, lui répond l'Anglais dans un français approximatif.

– J'attendrai Monsieur ici, si Monsieur le veut bien », dit obséquieusement Tête-de-Pioche avec un grand clin d'œil de réconfort.

Au lieu de le conduire à l'étage comme Petit-Louis s'y attendait, c'est dans la salle de réception que le soldat le fait entrer. Le pirate déglutit péniblement en voyant, assis autour d'une table, le gouverneur, sa femme probablement, un homme qui doit être le colonel, une femme dont la ressemblance avec Éléonore est frappante, et Éléonore elle-même. Enfin, un homme, la quarantaine, les cheveux grisonnants, une forte carrure, un air sympathique mais militaire, est probablement celui que Petit-Louis doit défier aujourd'hui. Éléonore ne peut quitter des yeux le nouvel arrivant. L'allure du pirate contraste à tel point avec son piteux aspect lors de leur première rencontre que la jeune femme a du mal à cacher son émerveillement.

« Monsieur de Pierrebise, Monsieur le gouverneur.

– Vous pouvez disposer... »

Le soldat, après un joli salut militaire à l'anglaise, sort de la vaste salle. Au milieu de celle-ci, la gigantesque table de chêne semble ridiculement petite.

« Je vous en prie, Monsieur, venez vous joindre à nous. Vous nous direz qui vous êtes et ce qui vous amène.

– Je vous remercie, dit Petit-Louis, mais je ne voudrais pas vous déranger.

– Pas le moins du monde, Monsieur, prenez place. »

Convaincu à juste titre qu'il ne saurait se tenir correctement à table, Petit-Louis se prépare pour une offensive directe. S'adressant au colonel :

« J'irai droit au but. Votre fille est un joyau devant lequel les étoiles des tropiques palissent, Monsieur. Aurai-je l'extrême bonheur d'obtenir votre permission de lui faire la cour ?

– Je crains que non, jeune homme, Éléonore doit se fiancer dans un mois.

– Cela ne se peut, Monsieur, j'en mourrai ! Sauvez-moi, dites-moi qui est l'homme que je dois occire pour que mon cœur puisse continuer à battre, fidèle au plus merveilleux de tous les êtres sur cette terre ! »

Voilà une belle phrase bien préparée à l'avance qui a l'air de faire son effet. Petit-Louis est si pâle, son regard est si fiévreux que l'assistance reste sans voix. Le gouverneur finit par lancer :

« Mais enfin, Monsieur, je viens à peine de vous rencontrer et vous insultez un de mes invités en proposant un duel, que de surcroît la loi réprime ? C'est aux parents de cette enfant de décider de la personne qu'elle épousera, vous en conviendrez.

– Je n'en conviens pas. L'amour est chose trop importante. Quoi ? Les laisser sans rien dire, sans rien faire, lui interdire pour toujours ce si doux sentiment et la livrer à une vie de soumission et de tristesse ? Comment ne pas me faire horreur après cela ? Non, le monde et ses règles sont mal faits, Monsieur, et ne sont source que de tourment, l'amour doit être la seule chaîne. »

Le gouverneur se tourne vers ses hôtes. Alors que le colonel est visiblement choqué, sa femme et le lieutenant ne peuvent s'empêcher de montrer incrédulité et admiration devant la fougue du jeune garçon.

« Veuillez excuser cette intrusion, chers hôtes, je vais faire reconduire ce jeune homme à la porte... »

– N'en faites rien, je vous prie, lance le lieutenant Jeanselme de la Croix. Je suis le principal offensé, et j'aimerais échanger avec ce jeune homme. Dites-moi, Monsieur de Pierrebise, vous êtes de Nantes ?

– Oui, répond timidement Petit-Louis soudain décontenancé.

– J'ai servi avec votre père, il y a bien des années de cela, chez les mousquetaires du Roy. Cela m'indisposerait d'occire le fils d'un ancien ami, et je mettrai volontiers votre conduite sur le compte de votre jeune âge.

– Veuillez m'excuser pour mon entrée en matière abrupte, et pour ces mots qui ont pu vous choquer, Monsieur le colonel... Mesdames... Mais quand on aime, on ne recule pas.

– Que voilà un amour bien soudain pour une jeune personne que, ce me semble, vous connaissez à peine.

– On ne choisit pas, mon lieutenant. Sa vue seule a suffi à asservir mon cœur pour toujours. J'étais venu m'engager sous vos ordres, mais je vais devoir vous occire ou mourir de votre main... Si bien sûr Lord Sallyford autorise deux gentils-hommes à s'affronter chez lui.

– Eh bien je vous présente la même requête, Monsieur le gouverneur, déclare le lieutenant. Et si je ne le tue, je le prendrai sous mon commandement. »

Éléonore reste muette devant ce prince qui paraît devant elle sous les doux traits de Petit-Louis. Comment imaginer qu'il s'agirait là d'un pirate sans cœur ? Et ces mots qui tintent encore à ses oreilles... Pourtant, Petit-Louis est promis à une mort certaine, elle le sait, et elle s'en veut de l'avoir mis sur une voie si funeste. Elle s'apprête à voler à son secours, lorsque la voix impérieuse de son père la coupe net dans son élan.

« L'amour – mot qui sonne étrangement faux dans la bouche du vieux militaire – ne devrait pas vous faire abandonner vos bonnes manières, et j'espère que l'épée de mon lieutenant et futur gendre vous les remettra en mémoire. Lord Sallyford ?

– Qu'il en soit ainsi, lâche le gouverneur dans un soupir, mais veuillez avoir l'obligeance de mourir loin de ma villa, et hors de la vue de mes soldats. »

Une heure plus tard, le dîner achevé – pour le lieutenant en tout cas, car l'estomac de Petit-Louis est trop noué pour absorber une quelconque nourriture – les deux hommes pénètrent sur le petit carré de verdure désigné un peu plus tôt par Francis de Vercourt. Après un bon repas avalé sans difficulté, celui-ci s'est installé sur la galerie de poupe, la longue-vue à la main, bercé par le bruit des couples de chêne qu'on tord à la vapeur. D'où il est, il peut apercevoir Tête-de-Pioche, accoutré en laquais, qui débarrasse Petit-Louis de sa redingote. Sur le chemin de ronde, à une trentaine de mètres de là, le colonel et sa fille regardent les deux hommes jouer à qui mourra le premier.

« Alors, comment ça se passe capitaine ?

– Ça n'a pas débuté encore, Xabi, mais à l'assurance de cet officier, je ne donne pas cher de la peau de notre mousse.

– Vous me raconterez, cap' ?

– Si tu me prépares un bol de punch chaud, bien sûr, garçon ! Ah ! Ils se saluent... Une chose que j'ai oublié d'enseigner à Petit-Louis, ça commence bien... »

« Ils se mettent en garde, maintenant : le lieutenant de seconde et Petit-Louis de tierce. Tu as raison petit, tu te fatigueras moins le bras ! Tu devrais voir ça Xabi, cet officier m'a l'air d'être un bretteur foutrement bon... Oh, mais il ne se démonte pas notre petit bonhomme, il tire au mur avec vivacité, mais le lieutenant pare de quarte et de tierce sans broncher. Bravo ! C'est au tour du lieutenant de porter des bottes à l'extérieur des armes, il me semble. Le petit est en difficulté, il rompt la mesure en parant difficilement. Le lieutenant en profite pour passer le pied gauche, mais... Oui ! Le petit volte ! Plus haut la pointe, tire-au-flanc ! La pointe semble avoir blessé le lieutenant dans le gras du bide !

– Foutre diable, capitaine, je ne vous ai jamais vu si excité !

– Laisse-moi prendre mon pied, ignare, ou je deviens muet comme une tombe. »

De Vercourt reporte la lunette à son œil. « Petit-Louis est au bord de la terrasse, reculant comme il peut devant les couronnés et banderoles de son adversaire. Ils sont tous deux dans la mesure, Petit-Louis ne peut plus reculer et l'officier n'a pas l'air de vouloir donner du mou. L'officier menace au-dedans des armes... Il dégage et se fend de seconde... Mais Petit-Louis recule le pied droit et se réceptionne avec la main au sol : belle passata di sotto ! L'officier ne s'est pas laissé prendre, il a rompu aussitôt. Petit-Louis serre la mesure immédiatement. L'autre rompt toujours. Ils sont revenus au milieu et changent de garde pour se tester. L'officier serre la mesure, se penche sur côté droit, ça sent le couronné... Et voilà, notre Petit-Louis est désarmé. Je t'avais dit de dégager, bougre d'âne ! Mais il m'a l'air civil, ce militaire, il lui rend son arme. Petit-Louis semble fatigué, il pare mollement... Ça ne manque pas : coupé sur pointe de son adversaire et... non... une-deux, il dégage et... »

Francis descend la lunette lentement, en sueur comme s'il venait lui-même de se battre. Soudainement, le sentiment oppressant et glacé de la mort reprend le dessus sur la passion de l'escrime.

« Alors quoi, capitaine ? Le diable m'emporte, qu'est-ce qui s'est passé ? »

De Vercourt, sans répondre, tend la longue-vue à Xabi et rentre dans la salle du conseil. Ajustant la lunette, Xabi aperçoit Tête-de-Pioche la tête dans les mains, Petit-Louis étendu sur le sol, et son adversaire qui se penche sur lui. L'officier et le pirate mourant échangent quelques mots, puis l'officier quitte les lieux sans se retourner. Tête-de-Pioche s'approche du petit mousse immobile en trainant les pieds. Puis il le soulève, le prend sur son épaule et disparaît avec lui derrière les arbres.

Petit-Louis aperçoit le sol qui se meut sous lui, des jambes en chausses qui passent alternativement devant ses yeux, puis son regard se brouille. Soudain il a froid, et pourtant la sueur coule abondamment sur sa peau. Il fait sombre, mais les tambours ne semblent pas résonner pour l'accueillir en enfer. « N'Serengi... », murmure Petit-Louis. Les rythmes savants s'enchaînent, et dans l'obscurité, un grand corps musculueux, noir d'ébène, se démène en se désarticulant de plus en plus, comme possédé. Subitement les tambours s'arrêtent, et deux visages d'enfants se penchent sur Petit-Louis. Le mousse ferme les yeux, alors qu'une grande fraîcheur l'envahit. La douleur s'éloigne, comme aspirée par des mains glacées. Et puis plus rien.

Usage de la seconde main

Incrédule, Petit-Louis ouvre les yeux et contemple autour de son hamac les quartiers de l'équipage déserts. « Ah ben si c'est qu'ça, l'enfer, ça va pas me changer ! » Il prête une oreille attentive aux grincements du bois autour de lui, bien trop forts pour que le navire soit en mer. Celui-ci est d'ailleurs horriblement immobile, de quoi vous donner le mal de terre. Les voix bien connues de ses compagnons, travaillant sous la houlette du charpentier, finissent par le convaincre : il est bien vivant. Il descend de son hamac avec légèreté, comme après une bonne nuit de sommeil, et se dirige vers le tillac, stupéfait par une pensée soudaine : il n'a pas mal au ventre. La rapière du lieutenant lui a pourtant laissé l'impression de l'avoir traversé de part en part. Soulevant sa chemise, qui présente un joli trou juste de la largeur d'une lame, il inspecte son ventre, sur lequel il ne peut repérer qu'une fine cicatrice, comme si ce combat avait eu lieu plusieurs années auparavant.

Soudain guilleret, Petit-Louis sort sur le tillac et fonce droit vers la salle du conseil. « Ça va devenir une habitude de vivre sur un navire en cale sèche », se dit-il, comme on se dit qu'il va falloir marcher tous les jours sur les mains. Il entre sans frapper, pour trouver le charpentier en train de faire un rapport des transformations au capitaine, au canonnier, au second et au maître d'équipage. Tous se tournent vers lui et le gratifient d'un radieux sourire.

« Quelqu'un peut m'expliquer par quel miracle je suis encore en vie ? Bon Dieu de bois, je suis tombé il y a combien de temps ? »

Tous les regards se tournent vers N'Serengi, qui montre ses belles dents blanches en riant.

« Laisse ton Bon Dieu où il est, et remercie les f'è's Ma'assa. Tu t'es battu il y a t'ois jous'.

– Trois jours ? Le diable m'emporte s'il me reste une traître cicatrice... Les frères qui ? Encore tes foutus esprits lwas-je-ne-sais-quoi. C'est pas très protestant tout ça, j't'avais dit de me laisser en dehors de tes fariboles.

– De 'ien, P'tit-Louis, c'est tout natu'el... »

Tous se tordent alors de rire, sauf Petit-Louis, qui se dirige vers la porte.

« Bon, c'est pas tout ça, mais j'y retourne, moi... »

Les commandants pirates se regardent, muets de stupéfaction.

« Tu viens à peine de te faire estourbir et tu y retournes ? finit par lancer Tête-de-Pioche alors que Petit-Louis allait fermer la porte.

– Forcément ! Je t'ai pas dit que j'avais le cœur qui bat pour cette fille ?

– Oui, mais il y a amour et il y a bêtise. C'était drôle un moment, mais ne commence pas à me contracter les nerfs, parce que manier la trique, ça me connaît. »

Petit-Louis fait face à Tête-de-Pioche. Les deux hommes ont dans le regard cette même lueur sauvage, celle que ni la caresse ni le fouet ne peuvent éteindre. « Bravo petit, tu te conduis enfin en digne pirate, tout feu tout flamme, lance Francis pour faire descendre la pression. Va m'attendre dehors, le temps que je règle les détails de la réparation du navire. Ensuite, je vais parfaire tes connaissances, pour que tu aies cette fois une chance de survivre ! »

UTILISATION DE LA MAIN NON ARMÉE

« Jen ai fini, garçon, tu peux entrer. Reprends ta rapière, je vais te montrer comment tu aurais pu éviter cette botte. Je te rappelle ce qui s'est passé, dans le cas où la lame de ton officier t'aurait aussi perforé la mémoire. Tu étais en garde de quarte. Ton adversaire – qui se bat diablement pas mal, remarque-le bien – te fait une jolie flanconade dans les formes, en opposant la main. Tu aurais pu caver, pour éviter de te faire embrocher, mais ce n'est pas le point sur lequel je voulais insister. »

POSITION DE LA MAIN NON ARMÉE

Il faut garder le bras de la main sans arme presque tendu, paume tournée vers l'ennemi. Ta main doit être suffisamment proche de ton autre bras pour que l'adversaire ne puisse porter une botte entre les deux.

PARADE DE LA MAIN

Tu l'as remarqué, il est possible d'opposer la main lors de la flanconade pour se préserver. Eh bien la main qui ne porte pas d'arme peut tout aussi bien te servir pour parer les bottes adverses. Comme tu viens de t'en apercevoir à tes dépends, il est largement préférable de récolter une égratignure à la main gauche, qui ne t'est de toute façon pas très utile, plutôt que de te faire transpercer le torse, la gorge ou la tête.

Dans les premiers traités d'escrime, la lame servait à parer les coups de taille adverses, ce qu'une main ne saurait faire, tu t'en doutes bien. La parade des coups d'estoc était faite systématiquement de la main gauche, sauf la

parade des bottes de tierce et de seconde, très à l'extérieur des armes. Les bretteurs portaient pour se protéger la main de petits gantelets de maille.

- **Parade de la main libre.** Une parade effectuée de la main gauche est bien plus rapide qu'une parade à la rapière, longue et lourde. Comme les épées se sont considérablement allégées depuis deux siècles, on pare généralement de la rapière désormais, d'autant plus que la position du poignet (quarte, tierce, seconde, septime) met le tranchant de la lame adverse dans la direction de ton corps. Pousser le plat de la lame avec la main libre devient donc plus difficile et dangereux, mais entre ça et la mort, mieux vaut parer de la main que de passer de vie à trépas.
- **Contrôle de la main libre.** Mais ce n'est pas tout, il est aussi possible de contrôler partiellement la lame adverse, comme je te l'ai appris dans la flanconade. Tu peux écarter la lame adverse, vers l'intérieur des armes, vers le haut ou vers le bas, le temps de porter une botte. Tu peux aussi saisir franchement l'arme de ton adversaire, mais attends-toi à une sérieuse coupure.
- **Protection contre le contrôle de la main libre.** Si ton adversaire le fait, tire violemment ta lame vers toi en rompant la mesure. Le premier geste le coupera à la main, et le second te protégera de son attaque.

UTILISATION DE LA DAGUE

« Capitaine, je ne sais pas si j'arriverai un jour à tuer ce fâcheux, il m'a l'air imbattable.

– Tu as pourtant failli le transpercer, ce que tu aurais fait si tu n'avais pas autant baissé ta pointe lors de ta volée, fainéant.

– J'suis réaliste, cap', il est beaucoup trop fort pour moi.

– Alors pourquoi vouloir y retourner ?

– Quand j'étais à terre, il m'a dit : « Bravo petit, tu t'es bien défendu. Je ne pense pas que cette botte te tuera. Si tu en veux d'autre, choisis ton arme, choisis ton lieu, je suis ton homme. »

– Un brave homme, cet officier. Il ne faut pas forcément préjuger de la nature des militaires. Mais dis-moi, tu es un génie ! Bien sûr ! Il ne s'est probablement pas entraîné avec toutes les armes que Dieu fait ! Ne bouge pas, j'envoie Tête-de-Pioche aux informations pour savoir avec quelle arme ton homme est un manchot.

– Mais cap', moi aussi je serai un manchot.

– Vous serez deux ! Ce qui est important, ce n'est pas ta maîtrise en soi, mais ta maîtrise par rapport à celle de ton adversaire.

– Tripes du diable, c'est pas très loyal de choisir justement l'arme qu'il ne maîtrise pas...

– Tu as déjà montré que tu étais courageux, c'est son tour. Et cesse de vouloir mourir à tout bout de champ, c'est un charme dont il ne faut pas abuser. Reste où tu es, j'en ai pour un petit sablier. »

Moins d'une minute plus tard, Vercourt est de retour. « Voilà qui est fait ! En attendant, je vais t'enseigner le combat à la rapière et à la dague, c'est une excellente base pour les techniques à deux armes. Rien ne t'empêche de tenter de temps à autre une manœuvre à l'épée seule. Ce que je vais t'enseigner avec la dague doit s'ajouter à ce que tu as déjà appris en combat, pas le remplacer. Tais-toi ! Ton temps est compté, morveux, ne le gaspille pas en vaines paroles ! »

Petit-Louis renonce à ouvrir la bouche. Déjà son capitaine, les yeux brûlants de passion pour son art, enchaîne.

LIGNES

Pour l'escrime à l'arme et à la dague, petit, on peut distinguer deux autres lignes, qui se situent entre les deux armes :

- **Dessus.** Cette ligne correspond à une attaque au-dessus de la dague. En général, elle est portée de prime pour bien contourner la dague, mais bien souvent aussi de tierce ou de quarte.
- **Dessous.** Cette ligne-ci correspond à une attaque au-dessous de la dague. En général, elle est portée de tierce, le poignet bas et la lame montante, mais parfois aussi de quarte.

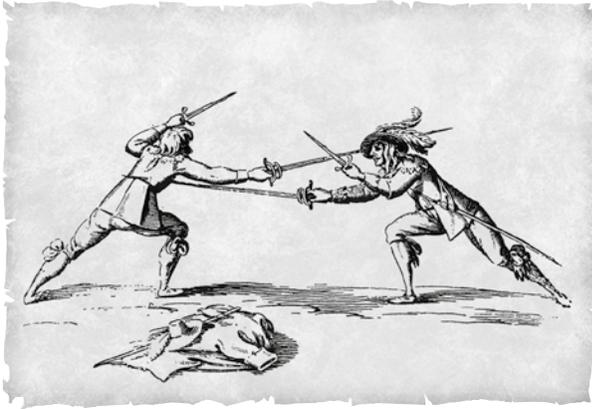
TENIR LA DAGUE

Contrairement à ce que tu crois, tu n'utiliseras que très peu cette arme de manière offensive. Tu l'as déjà remarqué en utilisant ta main libre pour parer, plus l'arme est courte, plus le geste de parade est rapide. Toutefois, mon garçon, plus ton arme est courte, plus tu devras t'approcher de ton adversaire pour porter un coup, et tout le temps que tu mettras pour ce faire, ton ennemi l'emploiera pour te perforer ou se mettre à l'abri. Les coups à la dague doivent donc rester rares et judicieux. La dague, qu'on appelle aussi « main gauche », peut se tenir de deux façons :

- **Pointe vers le haut.** Sur la dague, point d'entrelacs ou de coupe pour protéger les doigts que tu ferais passer par-dessus les quillons. Donc, tes petits doigts, gardes-les sur le manche de l'arme. En revanche, tiens ta dague avec le pouce sur le plat de la lame. Sur les bonnes dagues, il y a même une cavité prévue à cet effet, sur le fort de la lame. Tu pourras de cette façon non seulement faire pivoter ta dague en quarte et en tierce, en prime ou en seconde, pour la parade, mais aussi la pointer

vers l'ennemi, pour le pourfendre comme il convient lorsque l'occasion se présentera. De cette façon, en levant ou abaissant la main, tu pourras aisément parer les bottes et coups donnés sur ton côté gauche, à l'intérieur des armes. Pour ce qui est de la position de la dague par rapport à l'épée, l'italien Di Grassi propose de mettre l'une en garde haute (prime) et l'autre en garde basse (tierce ou quarte). Un autre maître propose de les mettre toutes deux en garde basse, mais l'une en quarte, l'autre en tierce.

- **Pointe vers le bas.** Tiens ta dague comme si tu allais poignarder quelqu'un, mais avec une certaine souplesse du poignet tout de même. Tu pourras ainsi parer facilement les bottes et les coups sur les lignes basses. En revanche, comme il est plus difficile de lever le bras, il te faudra plus de temps dans cette position pour parer les bottes hautes, et la parade du moulinet n'est pas naturelle. Je te déconseille cette prise. Nous utiliserons la première, pointe vers le haut.



POSTURES DE GARDE

Lorsque tu te battais à l'épée seule, ton pied droit était devant le pied gauche pour rapprocher le plus possible la pointe de ta lame de ton ennemi. Maintenant que tu as deux armes, tu peux vouloir approcher soit l'une, soit l'autre.

- **Posture directe.** Tiens-toi de profil, mais en allongeant bien le bras tenant la dague, qui doit être tenue très proche de ton autre lame pour éviter de présenter une ouverture à ton adversaire entre les deux armes. Cette posture laisse plus de temps pour parer que la suivante, parce que ta dague est plus éloignée de ton ennemi, si bien que tu peux la tenir pointe vers le bas. Pour donner un coup de dague en posture directe, tu devras passer le pied gauche devant le droit.
- **Posture inversée.** Di Grassi propose une garde avec le pied gauche avancé, donc la dague proche de ton adversaire. La dague pourra ainsi plus facilement commander la lame adverse ou la battre pour l'écarter. En revanche, pour porter une botte avec la rapière, tu devras passer le pied droit devant le gauche.

Donc, tu l'auras compris, la posture directe, le pied droit en avant, est une posture plus défensive, alors que la posture inversée est éminemment plus offensive.

ATTAQUE D'ESTOC À LA RAPIÈRE

Voici pour commencer une petite digression du côté de la terminologie propre à l'escrime à l'épée et à la dague. Tu t'en doutes, toutes les bottes à l'épée seule te sont permises, mais l'emploi de la dague rend inutile nombre d'entre elles. Les bottes sont donc réduites principalement à ces trois-ci :

- **Stoccata.** La *stoccata* n'est autre que la tierce, généralement donnée en dessous de la dague adverse.
- **Imbroccata.** L'*imbroccata* se donne en prime au-dessus de la dague adverse, et principalement vers la tête. La prime, c'est la position de l'épée lorsque tu la sors en gentilhomme du fourreau. Fais le geste... voilà... comme tu le remarques, tes ongles sont totalement tournés vers l'extérieur des armes, la pointe de ton arme vers le bas et vers l'ennemi, et le tranchant parallèle à ton corps.
- **Punta riversa.** La *punta riversa* n'est autre que la quarte. Elle est donnée en général en exagérant la quarte, entre les armes de ton adversaire ou à l'extérieur de son épée.
 - *Punta riversa intérieure.* Elle est donnée entre la dague de ton adversaire et son épée.
 - *Punta riversa extérieure.* C'est la quarte sur les armes ou la quarte au-dehors des armes. N'hésite pas à exagérer la rotation de ton poignet pour bien contourner sa lame.

ATTAQUE DE TAILLE À LA RAPIÈRE

Les coups sont à l'honneur, dans toutes les techniques à deux armes. Tu peux donner couronnés, moulinets, enlevés et banderoles, mais le combat avec la dague s'y prête moins bien qu'à l'épée seule. On ajoute donc les bons vieux coups droits (*mandritto*) et revers (*riverso*) dont tu es si friand au sabre. Ces *mandritti* et *riversi*, plus lents et moins mortels, te permettent de trouver des angles d'attaque impossibles à réaliser avec une simple rotation du poignet.

- **Mandritto (ou madritto).** Le *mandritto*, qu'on appelle aussi « coup droit », est un coup partant de ton côté droit. Tu peux lui donner n'importe quelle inclinaison, de la verticale à l'horizontale.
- **Riverso.** Le *riverso* part de ton côté gauche ; on l'appelle aussi « revers ». Comme pour le coup droit, c'est l'ouverture laissée par ton adversaire et ta prévision de sa défense qui imposent l'angle d'attaque.

ATTAQUE À LA DAGUE

Tu es intenable, morveux, ta mère ne t'a donc jamais appris à ne pas jeter les objets en l'air ? Tiens tes armes correctement, que je t'apprenne comment me pourfendre. Si tu es en posture directe, le pied droit en avant, tu vas devoir passer le pied gauche devant le droit pour pouvoir m'atteindre. Lorsque tu passes le pied gauche, avance-le bien pour t'approcher suffisamment et légèrement vers l'extérieur des armes pour contourner ma lame. Grâce à ton pouce, tu peux incliner la pointe de ta dague vers moi. Une fois ton coup porté, tu peux soit revenir en garde directe, soit rester en garde inversée, le pied gauche devant le pied droit.

DÉFENSE

En garde, matelot ! Prends une posture directe, la pointe de la dague vers le haut. Avec cette garde, pare les coups à l'intérieur des armes avec ta dague et les coups à l'extérieur des armes avec la rapière. Le grand piège du combat à deux armes est le même que celui du jeu de paume, lorsqu'on joue à deux contre deux – mais cela ne doit pas te dire grand-chose, petit ! Lorsque la balle arrive entre les deux joueurs, soit chacun estime que c'est à l'autre de la renvoyer, soit les deux se télescopent pour la renvoyer. En escrime à deux armes ou en escrime à l'arme et à la dague, tu dois savoir à l'avance avec laquelle de tes deux armes tu vas parer si ton adversaire te porte une botte entre les armes. À mon avis, il est plus sûr de parer systématiquement avec la dague, plus maniable et plus rapide. Tu as seulement deux types de parades à retenir :

- **Parade de tierce à la dague.** La parade de tierce est la plus simple, si simple qu'on ne distingue pas la tierce haute de la tierce basse. Tourne ta main gauche de tierce et écarte la lame de ton adversaire vers l'intérieur des armes – eh oui, très juste, avec ta main gauche, l'effet de chaque parade ou attaque est inversée par rapport à la droite. La parade de tierce ouvre grand l'espace entre la dague et l'épée adverse. C'est là que tu vas plonger en priorité, mais c'est aussi là qu'un homme de l'art va t'attendre.
- **Parade de quarte à la dague.** La parade de quarte te protège des bottes portées entre les deux armes. Elle t'effrayera beaucoup au début, car tu vas devoir faire passer la pointe de la lame adverse devant ton corps alors que ton ennemi l'avance vers toi. Pourtant, la quarte à la dague offre un avantage inestimable : non seulement l'épée de ton adversaire est bloquée, mais tu ouvres sa garde à l'extérieur des armes, ligne qui doit justement être défendue par l'épée. Tu peux parer soit de quarte basse, soit de quarte haute.

- **Quarte haute.** Tourne ton poignet gauche en quarte et dévie ma lame au-dessus de ton bras. Tant que tu n'es pas familiarisé avec cette parade, n'hésite pas à soulever mon arme au-dessus de ta tête pour plus de sûreté. Tu peux aussi parer de cette manière les bottes de tierce de ton officier.
- **Quarte basse.** Tourne ton poignet gauche en quarte, en tenant toujours la pointe de ta dague vers le haut, mais baisse légèrement la main, et fais passer mon arme sous ton aisselle. Tu peux aussi parer de cette manière les bottes de seconde de ton adversaire.

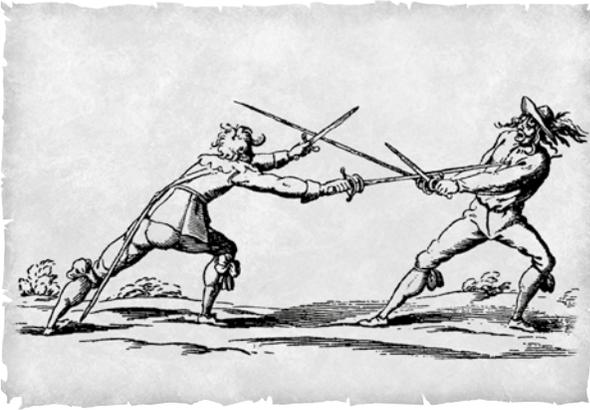
Ces deux parades t'offrent des opportunités de porter une attaque à ton adversaire, la localisation de celle-ci étant déterminée par le type de parade que tu viens de choisir.

PRÉPARATIONS

- **Commandé.** Tu commandes l'épée adverse lorsque tu engages ta dague pour l'écarter. Généralement, tu gardes le contact durant tout le commandé, mais je trouve plus efficace de battre la lame – *Battement*, page XX – ou de l'écarter par un balayement, en tout cas pour la tierce.
- **Commandé de dague et d'épée.** Avec un seul point d'appui en plus de la main de ton adversaire, tu ne peux qu'écarter la lame adverse. Avec deux points d'appui, la rapière et la dague, tu peux bloquer la lame adverse. En user avec modération lorsque ton adversaire a aussi une dague, car cette préparation accapare tes deux armes, laissant une ouverture à ton ennemi pour une attaque à la dague.
- **Passer le pied gauche/droit.** Je t'ai déjà enseigné la passe pour l'escrime à l'épée seule. À l'arme et à la dague, passe le pied gauche devant le droit pour approcher ta dague de ton adversaire et le transpercer. Si tu es en posture inversée, tu dois passer le pied droit devant le gauche pour porter une botte.
- **Coup de pied.** L'escrime à l'arme et à la dague te donne souvent l'occasion de t'approcher de ton adversaire, ne serait-ce que pour donner un coup de dague. Lorsque vous êtes fer contre fer, épée contre dague, décoche-lui un bon coup de pied pour le projeter en arrière.
En plus des feintes à l'épée seule, difficiles à placer lorsque ton adversaire se bat à la dague, tu disposes seulement des manœuvres suivantes :
- **Feinte : dessous et dessus.** Celle-ci est la plus facile à réaliser quand ton adversaire tient sa dague pointe vers le haut. Menace-le d'une demi-botte de quarte basse – la *punta riversa* – ou de tierce – la *stoccata* – sous sa dague. Lève la pointe de ta lame et fends-toi de quarte ou de tierce en visant sa tête ou sa gorge.

Feinte : dessus et dégagé. Celle-ci est l'inverse de la première, guère plus difficile. Tente l'adversaire avec une demi-botte de quarte à la tête pour le faire venir à la parade dans les lignes supérieures, dégage en quarte, quarte basse ou tierce basse et transperce-le.

Saisissement. Le saisissement à l'épée seule est difficile, parce qu'il faut approcher l'adversaire, mais aussi prendre sa lame avec la main. Avec une dague, c'est beaucoup plus simple. Alors que tu gagnes son fort avec le tien par un froissement, lâche ton épée et saisis son poignet pour le poignarder de ta dague.



ENCHAÎNEMENTS

Après un commandé ou une parade de quarte basse. Le commandé et la parade de quarte basse, en faisant passer l'arme adverse sous ton aisselle, t'ouvrent trois opportunités :

- *Imbroccata intérieure.* Fends-toi de prime à la poitrine, entre les armes.
- *Imbroccata extérieure à la dague.* Fends-toi de prime à l'extérieur de la dague. Cette botte est complémentaire de la précédente. Donne sans distinction l'une ou l'autre, pour tromper l'ennemi.
- *Riverso au bras droit.* Donne-lui un coup de manchette, c'est-à-dire un revers au bras droit. Il aura du mal à parer ce revers, porté à un endroit inaccessible à sa dague.

Après un commandé ou une parade de quarte haute.

- *Stoccata.* Fends-toi de tierce à l'aisselle ou à la poitrine de ton adversaire en glissant ta lame juste sous son bras, pour qu'il ne puisse interposer sa dague sans s'écorcher au passage.
- *Tierce.* Fends-toi de tierce à la tête. Cette botte est complémentaire de la précédente pour que l'ennemi ne sache pas d'où viendra ta lame.
- *Mandritto à la jambe (« coup de Jarnac »).* Assène-lui un droit rapide au mollet. S'il arrive à le parer à la dague, il sera déséquilibré.

- *Mandritto sous le bras.* Donne-lui un coup droit qui longera son bras par en dessous, pour couper les tendons sous l'aisselle.

Après un commandé ou une parade de tierce. Le commandé et la parade de tierce ouvrent l'espace entre les deux armes de ton ennemi. Je te conseille les alternatives suivantes :

- *Feinte : dessus et dégagé.* Menace-le d'une demi-botte de prime au-dessus de la dague pour dégager et le pourfendre au-dessous.
- *Feinte : dessous et dessus.* À l'inverse, tu peux lui servir l'autre feinte contre la dague.
- *Bottes.* Plutôt que de le menacer de demi-bottes, tu peux porter une botte franche – *stoccata* ou *imbroccata* – de temps en temps, pour éviter qu'il ne s'habitue à tes feintes.
- *Mandritto.* Tu peux lui asséner un coup droit à la tête ou poursuivre ton geste jusqu'à la jambe (« coup de Jarnac »). Il ne doit pas connaître la cible de ton attaque.
- *Riverso à la tête.* Assène-lui un revers à la tête en longeant son bras. Il aura beaucoup de mal à parer à la dague sans envoyer ta lame contre son bras. Attention cependant, s'il passe le pied gauche pour te porter un coup de dague, cave le poignet pour qu'il s'empale sur ta lame.

Après un commandé à la dague et à la rapière. Lorsque tu commandes sa rapière de la dague et de l'épée, bloque-la avec les quillons incurvés de ta dague. Ensuite, décoche-lui un coup de pied, il lâchera peut-être son arme.

Croisé d'épée. Le croisé d'épée peut être évité par un dégagement. En commandant sa lame avec ta dague pendant ton croisé, tu lui rendras le dégagement plus difficile du fait du frottement.

DEUX ARMES

« Mais capitaine, je le sais bien qu'il connaît l'escrime à la dague, ce coquin. Il me l'a dit sur le chemin du duel, quand il me parlait des mousquetaires et de celui qu'il croit être mon père. Sûr qu'il va m'esquinter ! »

– Tu le sais et tu me laisses gaspiller ma salive depuis tout ce temps ? Tu crois que je n'ai pas d'autres chats à fouetter ? Tu te moques de moi ? »

Le ciel semble soudain s'assombrir autour de Petit-Louis, comme un étau de terreur qui se resserre. Le jeune pirate connaît les colères terribles de son capitaine, et s'il n'était pas déjà dans la perspective de mourir, il serait resté paralysé.

« Mais capitaine, la vérole m'emporte, c'est vous qui m'avez fermé le clapet ! Dieu me damne, jamais je n'aurais osé vous interrompre !

– Assez ! Ça ira pour cette fois... », dit Vercourt, les yeux encore exorbités malgré son ton plus calme. « La chaleur... Mon navire éventré... Et cette science que je suis ici le seul à maîtriser. Xabi s'y connaît un peu, mais guère. Non, vois-tu, même si tu dois finir embroché, tous ces entretiens n'auront pas été vains. Au moins avec toi j'ai le loisir de parler escrime, ce grand art de mes pairs. Tu me plais bien, mon gaillard.

– Voilà que vous vous mettez à parler comme un noble, capitaine, vous m'inquiétez !

– Ça me passera. Que veux-tu, l'escrime me ramène à mon éducation de noble, tout comme toi le vin te rappelle tes vignes, je me trompe ?

– Non... Quand j'bois, j'suis assis en haut de mon co-teau, à regarder les oiseaux contourner les épouvantails pour picorer les grains. Mais je ne regrette rien.

– On parlera vignes autant que tu voudras quand tu seras tiré d'affaire. En attendant, ta rapière t'appelle. Je dois t'avouer que ça me ferait de la peine que tu y passes, jamais je n'ai vu un élève apprendre aussi vite.

– Comme Tête-de-Pioche m'empêchait de me battre, les combats je les ai passés à vous regarder, et je m'entraînais tout seul avec une baguette. Vous êtes mon idole, capitaine.

– Garde ta langue dans ta bouche, mon cul n'est pas à lécher. Écoute, petit, plus tu maîtriseras de techniques de combat, plus tu seras à même de vaincre ton officier, quelles que soient ses compétences propres. Es-tu prêt à apprendre la quintessence de l'escrime à deux armes ?

– Capitaine, mes oreilles sont toutes à vous !

– Je vais t'enseigner comment te battre avec une lame dans chaque main. Ça n'est pas simple et ne ressemble en rien à l'agitation désordonnée de Xabi, même s'il est un adversaire de taille. Se battre avec deux rapières, c'est une danse qui doit être sans faille, car si tu emmêles tes lames, ton heure est venue. Si tu suis mes conseils et t'entraînes sérieusement, tu devrais bien t'en tirer. »

ESCRIME À DEUX MAINS ET ESCRIME À L'ÉPÉE SEULE

Je t'ai déjà dit, pour l'escrime à l'arme et à la dague, que tout ce que je t'ai enseigné pour l'escrime à l'épée seule restait valable. C'est encore plus vrai pour l'escrime à deux armes. Tu as dans chaque main une arme d'escrime complète ; tu pourras utiliser l'une des deux seulement, les deux l'une après l'autre, ou encore les deux simultanément.

Il y a toutefois une règle majeure à respecter pour que cet art ne se transforme pas en malédiction : tu emploieras rarement tes deux armes en défense simultanément, et jamais en attaque. Tu devras, à chaque instant, savoir laquelle de tes deux armes est l'arme offensive, et l'autre ne te servira qu'en parade, ou pour les préparations. Entre deux manœuvres, tu pourras intervertir leurs rôles, mais à chaque instant tu devras connaître ces rôles respectifs. Si ce n'est pas le cas, tu ne sauras jamais avec laquelle parer, et la fraction de seconde nécessaire à ta réflexion te verra passer de vie à trépas...

LIGNE

Les lignes d'attaque pour l'escrime à deux armes sont légèrement différentes de celles de l'escrime à l'épée seule, du fait de la configuration symétrique des lames. On distingue l'intérieur des armes – entre les deux – et l'extérieur des armes.

• Intérieur des armes.

- Lorsqu'une de tes lames se trouve à l'intérieur des armes, au-dessus de l'une des lames adverses, elle est **au-dedans** des armes. Tu peux tirer une botte de quarte ou parer de quarte.
- Lorsque ta lame est au-dessous de l'une des lames adverses, tu es engagé **au-dessous** des armes. Tu peux tirer de quarte basse ou parer de septime.

• Extérieur des armes.

- Quand ta lame est engagée à l'extérieur des armes, au-dessus d'une lame adverse, elle est **au-dessus de la lame gauche** ou **au-dessus de la lame droite**, selon le cas. Tu peux parer ou tirer une botte de tierce.
- Quand une de tes armes est à l'extérieur et au-dessous d'une lame adverse, elle est engagée **en dehors de la lame gauche** ou **en dehors de la lame droite**. Tu te défendras ou attaqueras de seconde.

GARDE

Les avis sont partagés pour les gardes, tout comme pour l'escrime à l'arme et à la dague. Dans les deux cas, un pied est plus avancé que l'autre. Usuellement, l'arme la plus reculée sert uniquement pour l'attaque, tu devras passer le pied arrière devant l'autre pour porter une botte ou un coup avec cette lame. L'arme la plus avancée est plus apte à contrôler la lame adverse, à menacer l'adversaire, mais pourquoi pas à porter des bottes directes. Tu peux très bien ne te battre qu'avec cette lame, surtout contre plusieurs adversaires ayant une seule arme chacun, jusqu'à ce que tu juges opportun de faire intervenir la seconde.

- **Garde basse.** Alors que la ligne joignant tes deux pieds doit être dirigée vers l'adversaire, ton torse doit être de

trois-quarts par rapport à lui. Les deux épées sont en garde basse dans la garde à deux armes de Marozzo, l'une en quarte et l'autre en tierce. L'épée de défense est la plus avancée, et est positionnée en quarte car c'est elle qui parera les bottes à l'intérieur des armes. Le poignet de la lame offensive est en tierce. Les deux lames doivent être assez proches l'une de l'autre pour éviter le jour entre elles. Cette garde est reposante, ce qui n'est pas un mince avantage pour un exercice requérant coordination et attention. Sa principale faille vient de la proximité des deux armes, qui peuvent ainsi être balayées par l'adversaire d'une seule lame, te laissant à la merci de la seconde. Tu dois donc tenir ta lame offensive légèrement en arrière par rapport à la lame défensive. De plus, pour porter une botte, tu devras passer le pied arrière.

- **Garde inversée.** Di Grassi propose une toute autre garde, beaucoup plus offensive et plus fatigante. Place ton pied droit derrière et positionne ton torse de face, légèrement penché vers l'ennemi. Bien ! Place ton épée gauche en garde basse, tierce ou préférentiellement quarte, elle parera les bottes sur les lignes basses. Elle ne doit pas dépasser l'épée tenue par ta main droite. Celle-ci, place-la en prime – comme si tu venais de la tirer du fourreau –, le poignet haut et la pointe descendant vers ton ennemi, légèrement plus avancée que l'autre. Ta lame droite est idéalement placée pour parer les attaques dans les lignes hautes. Ici, aucune épée n'est a priori offensive ou défensive. Tout simplement, si tu pares ou feintes avec l'une, attaque avec l'autre. La garde inversée est intéressante pour contrôler l'épée adverse, mais est beaucoup moins aisée à tenir. Toute la difficulté de cette garde, outre la fatigue de ton bras droit, tient à l'écart entre les pointes de tes deux lames. Écarte-les trop et tu ne pourras pas parer correctement. Rapproche-les trop et ton officier pourra les balayer d'une seule de ses lames.

Je te conseille personnellement la garde basse de Marozzo, pour laquelle la fonction de chaque lame est plus clairement établie.

Voyons la défense, maintenant. Que te dire, mon jeune ami, si ce n'est que toutes les techniques des parades à l'épée seule sont parfaitement adaptées pour les deux armes ? Je les détaillerai toutes, car toutes sont utiles pour l'*escrime à deux armes*. On distingue les parades qui protègent l'espace entre les armes et celles qui protègent à l'extérieur.

DÉFENSE À L'INTÉRIEUR DES ARMES

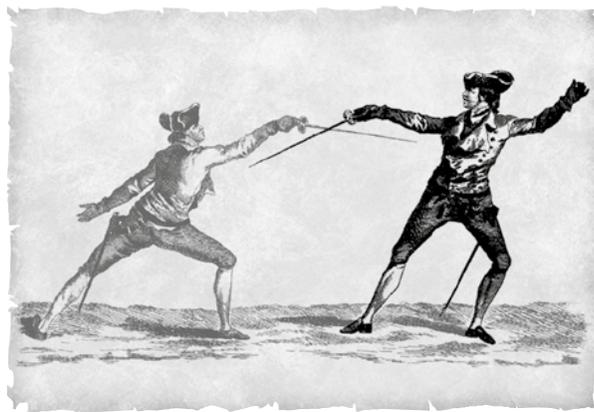
- **Parade de prime.** Comme je te l'ai expliqué, la prime correspond à la position de la lame que tu dégaines, le tranchant vers ton adversaire, la pointe vers le bas et le poignet haut. La prime couvre l'intérieur des armes,

mais ne te sera vraiment utile que pour la garde inversée de Di Grassi.

- **Parade de quarte.** Tu connais aussi la parade de quarte :
 - *Au-dedans des armes.* La parade de quarte au-dedans des armes protège l'intérieur de tes armes.
 - *Au-dessus des armes.* Comme son nom l'indique, elle pare la quarte au-dessus des armes, à l'extérieur donc du côté de ta lame.
- **Parade de septime.** Tu reconnais la parade de septime, dite aussi du demi-cercle, qui protège le dessous des armes, donc à l'intérieur des armes.

DÉFENSE À L'EXTÉRIEUR DES ARMES

- **Parade de seconde.** La seconde protège à l'extérieur le dehors des armes du côté de ta lame, côté gauche pour la lame gauche et côté droit pour la lame droite.
- **Parade de tierce.** Elle protège à l'extérieur des armes le dessus du côté de ta lame.
- **Parade de quinte.** La botte de quinte, je ne te l'ai pas dit, est la botte idéale pour traverser la parade de septime, et ne peut être parée que par la parade de quinte. Celle-ci est moins utile que les autres pour l'*escrime à deux armes*, mais je te la détaille ici. Place ton poignet en quarte, la pointe légèrement plus basse que le poignet, et pare du faux tranchant.



- **Parade de sixte.** La position du poignet en sixte correspond à une quarte avec un poignet exagérément tourné vers l'intérieur. Comme tu pares avec le faux tranchant, elle remplit la même fonction que la tierce, tout en te permettant de revenir en quarte immédiatement. Évite la sixte si ton adversaire t'assène un coup de taille plutôt qu'une botte.
- **Parade d'octave.** Pour la parade d'octave, place ton poignet en septime, mais pare du faux tranchant, ce qui équivaut à une parade de seconde. De même que la sixte, je te la déconseille si ton adversaire te porte un coup.

PARADE À DEUX ARMES

Si ton adversaire n'a qu'une arme, voici une parade qui devrait te protéger tout en commandant sa lame.

- **Parade en croix.** Place tes deux armes en croix selon les lignes que tu cherches à protéger. Dès que tu as paré, fais tourner tes poignets l'un autour de l'autre pour bloquer la lame adverse et l'empêcher de dégager.
 - *Basse.* En orientant tes lames vers le bas, tu protégeras tes lignes basses.
 - *Haute.* En orientant tes lames vers le haut, tu protégeras tes lignes hautes.
 - *Latérale.* En orientant tes armes vers la gauche ou la droite, tu te protégeras des bottes et coups à l'extérieur des armes, à gauche ou à droite.

ATTAQUE

Mon petit, c'est fort simple. Tout ce que tu peux faire avec une arme, tu peux le faire avec deux. Tu as donc à ta disposition :

- Les **bottes** de seconde, tierce, quarte, quinte, prime.
- Les **coups rotatifs** avec le poignet : moulinet, couronné, banderole et enlevé.
- Les **coups simples**, à l'honneur à deux armes et quasiment bannis à l'épée seule en ce beau XVIII^{ème} siècle. Depuis un duel mémorable, le *mandritto* à la jambe s'appelle le « coup de Jarnac ». Ce coup n'a rien d'infamant contrairement aux idées reçues. Il est parfaitement régulier et a été validé par la famille même de Monsieur de la Châtaigneraie, qui l'avait reçu.

PRÉPARATIONS

Il en va de même pour les préparations suivantes : **battement, cavé, contre, remise, redoublement, froissement, invite, passata di sotto, passe, volte**. Certaines autres préparations en revanche perdent beaucoup de leur intérêt, car pour l'escrime à deux armes, l'arme d'attaque n'est pas l'arme de défense. Aussi le **coupé sur pointe** et le **dégagement** te seront bien moins utiles. On retrouve une préparation commune avec l'escrime à l'arme et à la dague, le **commandé**, dont je t'ai déjà amplement parlé.

Les feintes que je t'ai enseignées, qui font toute la fierté de l'escrime française, **menacé-dégagé, menacé-coupé, une-deux et coulé**, perdent, comme le coupé sur pointe et le dégagement, tout leur sel dans le jeu à deux armes qui nous occupe. Elles sont remplacées par des feintes bien plus nombreuses, moins complexes et donc plus efficaces. C'est bien simple, rien ne t'interdit de porter de temps en temps une botte avec ton arme la plus avancée,

qui est aussi normalement ton arme défensive. Point n'est besoin de porter une demi-botte d'ailleurs, car tu n'auras plus l'utilité de cette lame pour ton attaque réelle. Veille juste à ne pas te fendre trop profondément, ce qui te déséquilibrerait pour ta véritable botte ; ce serait perdre ton but en poursuivant tes moyens.

Le **saisissement** est peu pratique, et c'est bien le diable si, avec deux lames en face, tu arrives à t'approcher si près de ton adversaire.

COMBINAISONS DE L'ESCRIME À DEUX ARMES

Tu l'auras compris, ce ne sont pas les parades, les attaques ou les préparations qui font de l'escrime à deux armes un jeu si mortel, mais bien la combinaison des mouvements du corps et des lames. Chaque fois que tu menaces, passes, voltes, invites ton adversaire, mais aussi bats, froisses, pares ou commandes la lame adverse, de multiples occasions s'offrent à toi. Nous nous entraînerons jusqu'à ce que tu les connaisses toutes, moins pour savoir comment les placer que pour t'éviter d'être surpris lorsque ton officier les utilisera, lui. Pour chaque occasion créée par ton arme défensive, les attaques sont limitées en nombre. Les connaître, c'est maximiser tes chances de les parer.

Pour commencer, toutes les combinaisons que je t'ai apprises pour l'épée et la dague, à l'exception de celles qui sont propres à la dague, comme les feintes, restent valables pour deux lames.

Note : *les manœuvres effectuées par la lame défensive ou servant pour la feinte sont notées (D), tandis que les manœuvres réalisées avec la lame offensive sont notées (O).*

PARADE ET COMMANDÉ

- **Après une Passe et une Parade de prime basse (D).** Approche-toi de ton adversaire, les poignets légèrement trop hauts. Il ne manquera pas de te porter une botte ou un coup entre les armes, probablement avec son arme défensive. Tourne alors rapidement ta main en prime en levant légèrement le poignet pour parer de prime basse.
 - *Riverso à la tête (O).* Tu pourras alors lui asséner un revers à la tête, car il aura du mal à venir assez rapidement en quarte haute de sa lame offensive.
 - *Botte de seconde (O) à la jambe.* Tu peux aussi te fendre de seconde de ta lame offensive. Si tu entames ta botte en même temps que ta parade, fais passer la lame offensive de l'autre côté de la lame défensive, pour que celle-ci barre le chemin à la seconde lame de ton adversaire.



- **Après une Parade de seconde (D) et une Passe.** Ta parade de seconde ouvre les lignes intérieures et hautes de ton adversaire. Passe le pied droit devant le gauche et...
 - *Botte de tierce (O) à la tête.* Fends-toi de tierce, le poids sur le côté gauche, et reviens promptement en garde, la main droite en tierce.
 - *Botte de quarte (O) à la gorge.* Plonge de quarte entre ses deux armes, au torse, à la gorge ou à la tête.
- **Après un Commandé ou une Parade de tierce (D).** Voir l'escrime à l'épée et la dague.
 - *Botte de tierce (O) au-dessous des armes.*
 - *Mandritto (O) à la tête.*
 - *Mandritto (O) à la jambe.*
 - *Riverso (O) à la tête.*
- **Après un Commandé ou une Parade de quarte (D).** Lors de la parade ou du commandé de quarte, tu fais passer la lame adverse au-dessus de ton bras portant ton arme offensive.
 - *Botte de tierce (O) sous le bras.* Voir l'escrime à l'épée et la dague.
 - *Tierce (O) à la tête.* Voir l'escrime à l'épée et la dague.
 - « *Coup de Jarnac* » (O). Voir l'escrime à l'épée et la dague.
 - *Mandritto (O) sous le bras.* Voir l'escrime à l'épée et la dague.
 - *Mandritto (O) à la tête.* Lors de ta parade de quarte, tu auras pris soin d'écarter l'arme adverse suffisamment vers le haut. Assène-lui un coup droit à la tête en longeant bien son bras. Il lui sera très difficile de parer avec son arme défensive sans rétracter le bras.
- **Après une Parade de sixte (D), Passe.** Lorsque tu pares de sixte, donc avec le faux tranchant de ta lame, tu écarter la lame adverse vers l'extérieur et vers le haut, ouvrant les lignes basses et intérieures de ton adversaire.
 - *Botte de quarte basse (O) au flanc.* Tire au flanc sans hésiter, en glissant sous son coude comme pour la flanconade.
 - *Botte de quarte (O) à la poitrine.* Fends-toi de quarte juste à côté de son bras, à l'intérieur des armes.
 - *Stoccata (O) à l'aisselle.* Porte-lui une botte de tierce, poignet bas, en direction de l'aisselle. Si tu as paré sa lame gauche, ta botte ciblera son aisselle gauche, et inversement.
- **Après un Commandé ou une Parade de septime (D).** Lorsque tu pares de septime, l'arme adverse est déviée vers le bas et l'extérieur, découvrant les lignes hautes et intérieures.
 - *Botte de prime (O) à l'intérieur des armes.* Voir l'escrime à l'épée et la dague.

- *Riverso (O) au bras droit.* Voir l'escrime à l'épée et la dague.
- *Riverso (O) à la tête ou au flanc.* Porte-lui un coup droit à la tête, bien horizontal. Un coup montant pourrait être esquivé et un coup descendant serait susceptible d'être paré par son autre arme, par-dessus son bras.
- *Botte de tierce (O) à la tête.* Si tu te fends de tierce à la tête, veille bien, comme pour la *stoccata*, à ne pas lever le poignet, pour que la faible distance entre ton arme et son bras gêne sa parade.

INVITES

- **Après une Invite au-dehors les armes (D) et une Parade d'octave (D).** Place ta main en quarte basse et montre un léger jour dans ta garde à l'extérieur de ta lame gauche. Ton adversaire y plongera, mais tu pareras rapidement d'octave si ta main est en quarte, ou de seconde, en raidissant bien le bras pour ne pas laisser passer sa lame. Comme pour la parade de seconde, tu ouvres les lignes hautes et intérieures. Tu enchaîneras d'un coup droit sans passer le pied droit, car ton ennemi s'est rapproché après ton invite.
 - *Mandritto (O) à la tête.* Tu peux porter ton coup droit à la tête...
 - *Mandritto (O) au bras.* ... mais aussi au poignet en raccourcissant le bras...
 - « *Coup de Jarnac* » (O). ... ou encore à la cheville de la pointe de ta lame.
- **Après une Invite sur les armes (D).** Ouvre ta garde à l'extérieur et au-dessus de ta lame gauche. Sans même monter à la parade, assène-lui un coup de temps rapide, la faiblesse de ton coup sera compensée par le mouvement de ton adversaire.
 - *Coup du faux tranchant (O) sous le bras.* Donne-lui un rapide coup du faux tranchant sous le bras. Ce coup l'arrêtera net, ou il s'empalera sur ta lame.
 - *Riverso (O) à la tête.* Un revers rapide à la tête aura le même effet.

COUPS

- Chaque coup ajusté fera venir ton adversaire à la parade. Les coups ont cet avantage sur les bottes qu'il faut tendre le bras pour les arrêter convenablement. Tu pourras donc profiter du jour laissé par ton adversaire, trop occupé à parer ton premier coup.
- **Après un Mandritto (D) à la jambe et une Passe.** Il parera un « coup de Jarnac » par une seconde qui devrait ouvrir sa garde dans une ligne intérieure.



- Foudroie-le de quarte avant qu'il ne passe le pied droit pour riposter.
- *Stoccata (O)*. Tu peux aussi lui placer une botte de tierce, le poignet bas, pour remonter le long de son bras jusqu'à son torse, sa gorge ou son visage.
- **Après un *Riverso (D)* au bras gauche, et une *Passe***. Il est important que ton revers soit porté à l'intérieur des armes, afin que sa parade le découvre à l'extérieur de son arme de défense.
- *Botte de seconde (O)*. Plonge de seconde sous ton autre bras vers son flanc, pour qu'il ne puisse te parer qu'avec son arme de défense, l'autre étant de l'autre côté de son bras. S'il a tendu le bras pour parer ton revers de quarte, il n'aura pas le temps de revenir à la parade en seconde. Fais attention au coup de temps, et une fois ton revers porté, tourne ton poignet défensif en quarte pour te préparer à la parade.
- « *Coup de Jarnac* » (O). Moins efficace, mais aussi moins risqué pour toi, tu peux lui porter un coup droit à la jambe.

MENACÉS

Les bottes nécessitent de se fendre, ce qui est incompatible avec une seconde attaque immédiate, contrairement au coup de taille. Tu devras donc, pour faire monter ton adversaire à la parade, tirer une demi-botte. Cependant, comme tu n'as pas immédiatement besoin de ta lame défensive – utilisée ici pour la feinte – tu peux te permettre un geste plus franc et plus offensif.

- **Menacé de tierce (D) au-dessus des armes, *Passe et Mandritto (O)* au flanc**. Engage ta lame en tierce au-dessus de sa lame gauche, à l'extérieur des armes. Tes deux lames sont donc à l'extérieur de sa lame gauche. Ne lambine pas, car ton adversaire aura tout le champ pour te toucher. Porte une demi-botte de tierce au-dessus des armes, passe le pied droit alors que tu retires ta lame et donne-lui un coup droit au flanc.
- **Menacé de quarte (D) à l'intérieur des armes, *Passe* et « *Coup de Jarnac* » (O)**. Menace ton adversaire de

quarte au-dedans des armes. Alors qu'il vient à la parade avec son arme défensive, assène-lui un coup droit à la jambe. Ce coup droit venant du côté de son arme qui vient de parer, il ne pourra que tenter de l'éviter ou tenter de parer de septime avec son autre arme.

- **Menacé du faux tranchant (D) à la main gauche, *Passe et Riverso (O)* au flanc**. Donne un rapide coup du faux tranchant de ta lame gauche à la main de ton adversaire, il écartera probablement sa main plutôt que de parer. Donne-lui alors un revers sous le bras.

AUTRES

Les manœuvres les plus complexes de l'escrime à l'épée seule présentent aussi un intérêt pour l'escrime à deux armes. Si ton adversaire ne peut te foudroyer d'un coup de temps, contrer ces manœuvres occupera toute son attention, et il négligera momentanément ta seconde lame. Voici quelques combinaisons fort utiles.

- **Croisé d'épée (D), *Passe* et *Botte de quarte (O)***. Si tu entames un croisé d'épée, soit ton adversaire te porte une botte ou un coup pour te faire cesser, auquel cas tu termines ton croisé d'épée tout en parant, soit il dégage sa lame. Il lui sera difficile de faire les deux. S'il dégage sa lame, passe le pied droit pour t'approcher de lui et porte-lui une botte de quarte au-dedans des armes. S'il est concentré sur son dégagement, il peut ne pas venir à la parade.
- **Volte (D) et *Mandritto (O)* au-dehors les armes**. Alors que ton adversaire te porte une botte au-dessus ou au-dehors des armes en forçant la lame, ou s'il entame une passe pour te pourfendre dans ces lignes, volte du côté gauche. Pour ce faire, baisse la pointe de l'épée, que tu feras passer sous son arme. Pendant ce temps, fais passer le pied droit derrière le gauche jusqu'à présenter ton dos à l'ennemi, redresse-toi bien et pointe ton épée gauche vers sa poitrine. S'il évite ton coup ou entame une flanconade, porte-lui un coup droit sec à l'aîne, en passant sous son bras droit.



ON NE MEURT QU'UNE FOIS

« Voilà, petit, toute ma science de l'escrime, tu la connais, il ne reste plus qu'à la mettre en pratique. Entraîne-toi encore et encore, il n'y a pas mieux pour s'améliorer. N'oublie pas mes conseils, ils te sauveront la vie bien plus souvent que la connaissance de tel ou tel enchaînement. »

Une semaine plus tard, Vercourt et Petit-Louis s'entraînent, comme tous les jours, sur la partie du tillac protégée des regards indiscrets par le château arrière. Les bruits, qui au départ ont alerté les charpentiers de l'arsenal, font maintenant partie du paysage sonore de ces réparations. Celles-ci sont à présent finies aux deux tiers, et les charpentiers posent le dernier couple. Durant cette manœuvre, difficile sur un navire déjà construit, personne ne prête d'attention au grand gaillard, cheveux grisonnants, qui monte prestement le long de la coque et se hisse sur le bastingage du Pélican. En montant, il peut entendre les commentaires de son capitaine :

« Comme tu as pu le noter, la tête est, en escrime, une cible aussi privilégiée que le torse. En comparaison, les coups aux jambes sont rares et ceux aux bras quasi inexistantes. Tiens, Tête-de-Pioche, nous t'attendons depuis belle lurette. Que dis-tu de la prestance de notre petit mousse ? »

Petit-Louis réalise alors trois enchaînements qui auraient suscité l'admiration de ces dames ou d'un homme de l'art, mais Tête-de-Pioche reste de marbre. Son visage marqué de rides d'expressions s'assombrit même un peu plus.

« Pendant que vous jouez, j'ai fait ce que j'ai pu pour m'infiltrer dans le fort. Diable, ces Angliches ne sont pas commodes, j'ai bien manqué me faire prendre une fois ou deux. Je ne pourrai pas t'accompagner, cette fois-ci, Petit-Louis, il va falloir que je cache ma sale gueule jusqu'au départ du Pélican.

– Et tu as appris quelque chose sur le lieutenant de la Croix ? demande Petit-Louis le cœur battant.

– Non... enfin si... enfin, rien d'engageant...

– Accouche, à moins que tu préfères que je t'aide à pousser !

– J'ai pas le cœur à rire, capitaine. Des machins du genre que Petit-Louis vient de faire, il en faisait dans la cour de la villa... contre quatre soldats... il s'en sortait bien... et...

– Et quoi ? lance Petit-Louis qui n'a pourtant pas envie d'en savoir plus, sentant la nausée l'envahir.

– Et ta diable de donzelle avait bien l'air de l'admirer.

– Le chacal puant, la raclure de latrines, je l'tuerai, j'vais l'tuer !

– Minute gamin, tu vas te faire tuer stupidement. Parfois, il faut accepter le destin et la supériorité de l'adversaire.

– C'est facile pour vous capitaine, z'avez pas de cœur. Mais moi...

– Ne m'échauffe pas la bile, morveux, ou tu n'auras pas l'occasion de provoquer qui que ce soit en duel. »

De Vercourt foudroie Petit-Louis du regard. Le jeune homme baisse les yeux, puis la tête, puis se détourne pour pleurer en silence. Ne s'occupant plus de lui, son capitaine observe son maître d'équipage, l'air suspicieux.

« Tête-de-Pioche ?

– Oui, mon capitaine ?

– Que diable caches-tu derrière ton dos ?

– Une babiole, capitaine.

– Montre !

– C'est rien, juste une longue-vue. Comme depuis la tempête il ne nous en reste plus qu'une... alors voilà...

– Et tu te l'es procurée comment, cette babiole ? demande calmement Vercourt dont le sang empourpre pourtant le visage.

– Ben j'l'ai achetée, cap', pourquoi ?

– Avec quel argent ? Il me semblait que tout le monde avait vidé sa tirelire pour qu'on puisse réparer le Pélican. Tu me dis qu'on a sacrifié les voiles de flèches, qu'on est trop pauvres pour acheter, mais, le diable me pardonne, tu te procures un objet dont on peut se passer ?

– Hem... en fait, capitaine... comment dire... je l'ai pas payée... à proprement parler, quoi.

– Tu as volé cette saloperie alors que notre foutu rafiote est en cale sèche ? Tu es demeuré ou tu veux notre mort ? Et si on te recherche et qu'on inspecte le Pélican, qui est-ce qu'on va trouver ? Et tu disais qu'on t'a répéré, bougre de crétin ! Tu veux ma mort, animal ?

– Moins fort capitaine, avance doucement Petit-Louis, sinon ils auront pas besoin de chercher Tête-de-Pioche pour vous trouver.

– Vous m'assommez, tous les deux ! Tête-de-Pioche, reste sur le rafiote, que j'aie le plaisir de l'écorcher avant



qu'on ne me prenne, mais que je ne voie plus vos sales gueules ! »

Francis claque la porte de la salle du conseil derrière lui. Les deux autres l'écoutent maugréer un instant, puis leurs regards se croisent.

« C'est vrai, Tête-de-Pioche, t'as fait ça pour moi ?

– Mais non, petit, c'était pour moi, j'en avais envie de cette lunette, c'est tout. Va pas chercher trop loin... T'es pas mon matelot que je sache.

– T'es aussi doué pour dissimuler que pour te retenir de faire des conneries.

– Ça va, n'en rajoute pas, j'ai déjà un capitaine sur le dos. Qu'est-ce que tu décides ?

– Je vais aller jusqu'au bout, au moins tu n'auras pas fait cette bêtise pour rien. Et puis ce lieutenant me sort par les yeux. De toute façon, je me sens sûr de moi.

– C'est le propre des abrutis, c'est à ça qu'on les reconnaît.

– T'en es un beau, toi, d'abruti. Allez, laisse-moi passer, faut que je m'habille, il va bien falloir qu'un de nous deux y passe, ça a assez duré cette histoire ! »

Tête-de-Pioche s'allonge sur la dunette. Il lance un adieu au petit homme qui descend du Pélican, et ne le quitte pas des yeux jusqu'à ce qu'il disparaisse dans le port. Ce n'est qu'une demi-heure plus tard que le lieutenant arrive sur le lieu du duel, passant ses gants, une rapière au côté et l'autre sous le bras. Puis paraît Petit-Louis ; il se dégage doucement du bras d'une jeune femme, qui va s'adosser plus loin au mur de pierre.

Tête-de-Pioche baisse les yeux vers les charpentiers au-dessous de lui, quand...

« Le spectacle vous plaît, capitaine ?

– Fous-moi la paix si tu ne veux pas que je t'étripe !

– Je vois votre jolie lunette qui dépasse de votre cabine. »

Les deux hommes éclatent d'un rire sonore. « Prépare-moi du punch, Tête-de-Pioche, et rejoins-moi sur la galerie de poupe, on n'aura pas à se tortiller pour voir. »

Quand Tête-de-Pioche retrouve son capitaine à l'arrière du navire, une timbale dans chaque main, le duel semble amorcé depuis cinq bonnes minutes.

« Il est fort, ce petit, pour un débutant, il mène bien sa barque... Il va me manquer.

– C'est de vous qu'il tient tout, cap' ! », rétorque Tête-de-Pioche en ajustant sa lunette.

Les duellistes se font face, tous deux en garde basse, les chemises collées au corps. Celle de Petit-Louis est tachée

de sang au flanc, tandis que son adversaire semble boiter légèrement.

Le lieutenant se fend soudainement de quarte en dehors des armes de sa lame gauche. Petit-Louis pare délicatement d'octave et assène un coup droit en direction de la tête de son adversaire. Celui-ci pare de tierce, et les deux hommes visiblement fatigués restent face à face, s'échangeant quelques phrases que les deux pirates ne peuvent deviner.

« Je suis sûr qu'il l'insulte.

– Tu as déjà vu un type sourire quand on l'insulte ?

– Pas vous en tout cas... », rétorque le maître d'équipage en souriant.

Là-bas, sur leur carré de verdure, les deux hommes ont repris le combat. Le lieutenant porte un revers entre les armes à Petit-Louis, qui pare de quarte, alors que son ennemi plonge de seconde sous son autre bras. Petit-Louis volte immédiatement, dégageant sa lame défensive, et assène un coup droit à l'aine de son adversaire. Son adversaire stoppe net sa flanconade et rompt la mesure. Petit-Louis trébuche, et la demoiselle fait un pas instinctif en avant, vite réprimé.

Petit-Louis serre la mesure, donne un coup du faux tranchant vers le poignet de son adversaire, que celui-ci éloigne aussitôt. Le jeune homme passe alors le pied droit devant le gauche et donne un revers au flanc, que son adversaire pare de septime avant de riposter d'un revers à la joue. La parade de quarte du jeune pirate vient trop tard et la lame lui mord la joue. Tous deux se remettent en garde.

« Il l'a laissé en vie exprès, avance Francis de Vercourt sans baisser sa longue-vue.

– Vous voulez rire, capitaine ? Pourquoi il aurait fait ça ?

– C'est comme la flanconade de la dernière fois. Diable, il me plaît, cet officier.

– Vous ne deviendriez pas un peu trop tendre, capitaine ?

– Il nous le faut, ajoute Vercourt sans relever. Il faut le convaincre de nous rejoindre... si Petit-Louis ne le tue pas !

– C'est un damné officier, capitaine.

– Tout comme je l'étais... »

Sur la terrasse de verdure, les deux duellistes enchaînent bottes, parades et passes avec vivacité. Alors que la lame gauche de Petit-Louis est dans la continuité de son bras, Monsieur de la Croix, ayant à peine paré de seconde une botte au-dehors de sa lame gauche d'un battement, s'engage en quarte, le poids du corps sur le

côté gauche, s'avance de quelques centimètres, puis passe rapidement en tierce, coinçant la pointe de Petit-Louis sur son quillon tout en se fendant et en levant son bras droit.

Concentré sur la lame droite de son adversaire, le jeune pirate oppose son propre fer, mais le croisé d'épée de la Croix lui fait sauter son épée de la main et il sent brusquement une pointe contre son ventre. Petit-Louis reste un instant médusé, puis lâche l'arme qui lui restait en main. Pourtant il ne tombe pas. Ses yeux descendent jusqu'à son ventre, puis croisent ceux de son adversaire, incrédules. L'autre retire sa lame, qui ne présente pas la moindre trace de sang. La pointe s'est arrêtée tout contre la peau de Petit-Louis, qui n'est pas blessé.

« Diable, Monsieur de la Croix, pourquoi ne voulez-vous pas m'occire ? Est-ce pour me couvrir de ridicule devant celle que j'aime ? »

– Rassurez-vous, Monsieur de Pierrebise, vous avez été tout sauf ridicule. Peu d'hommes donneraient leur vie par amour. Vous êtes un homme de caractère et vous devez parfaire votre art, mon ami. C'est pour ces deux raisons que je ne vous tuerai pas cette fois non plus. Acceptez votre défaite, rejoignez mon bataillon et restons-en là !

– Jamais ! Vous ne me ferez pas renoncer à elle ! »

Petit-Louis saute sur son arme et la plante dans le ventre du lieutenant abasourdi et pris par surprise. Sans se démonter, celui-ci fait lâcher sa prise au pirate d'un violent battement sur la main. Puis il retire la lame de son ventre avec sa propre main.

« Vous me décevez, Monsieur. Revenez lorsque le sang vous sera descendu du cerveau. Il n'y a pas de honte à reconnaître une défaite, mais ce geste-ci vous a déshonoré. Partez ! Je vous attends dans une semaine pour mettre fin à vos jours ! »

Petit-Louis récupère ses rapières et, sans même tourner la tête vers Éléonore qui s'est évanouie, il sort rapidement, sous le regard froid et méprisant de Monsieur de la Croix. Une fois Petit-Louis hors de vue, le lieutenant appelle des gardes et leur fait signe d'emporter la jeune femme, puis il s'effondre, seul, dans l'herbe grasse.

Petit-Louis est accueilli sur le tillac du Pélican par un soufflet de son capitaine.

« Honte à toi, morveux ! »

– J'étais en rage et je me suis oublié ! Il n'est pas mort, je n'ai réussi qu'à lui trouver le gras du bide. Qu'à cela ne tienne, il m'a convoqué pour mourir dans une semaine. Si ce n'est par sa lame, ce sera par la honte. Je croyais que vous étiez des amis, mais vos visages me parlent autrement.

– Ce sera difficile d'oublier ton geste, gamin, tu as intérêt à ce qu'il ne se reproduise pas... Alors, tu as rendez-vous dans une semaine ? Je ne peux plus rien pour toi. Tu t'es bien battu, mais tu n'as aucune chance face à lui.

– Je m'entraînerai tous les jours !

– Tu ne m'entends pas ! Tu ne peux pas gagner. Je me suis laissé charmer par tes histoires, mais la réalité est ce qu'elle est. Je sais que tu es croyant, tu devrais mettre ton âme en paix avec ton Dieu mort.

– C'est vrai, j'avais crever ! », s'exclame le jeune homme, soudain redevenu le petit mousse dont la candeur attendrit tout le monde.

De Vercourt n'a pas le courage de lui répondre et se détourne pour ne pas montrer son émotion. Il pense à tout le savoir que ce petit homme a engrangé en quelques semaines. Un miracle de l'amour, probablement ! Il a appris chaque geste avec simplicité d'âme, sans cette fierté qui gâte l'état d'esprit des bretteurs trop orgueilleux. Il est inculte, mais il possède une forme d'intelligence que Vercourt n'a pu trouver chez aucun autre homme de son équipage, à l'exception peut-être de N'Serengi. Le voir mourir serait un énorme gâchis. Une lueur d'espoir improbable illumine l'espace d'une seconde le regard du capitaine pirate. Il se retourne subitement, pour faire face à un gamin pleurant sur les genoux de Tête-de-Pioche.

« Petit-Louis, es-tu prêt à apprendre autre chose, quelque chose de radicalement différent de l'escrime, qui saura peut-être, par miracle, te sauver la vie ? »

– Présenté comme ça, capitaine, je peux pas dire non, par les tétions poilus de Marie ! »



La destreza

« Tu sais un peu parler espagnol, il me semble, Petit-Louis.

– Oui, capitaine, ça peut aider pour tuer un Français ?

– Oui, ça peut aider. Je te donnerai les noms en espagnol, pour que tu ne fasses pas de confusion avec l'escrime que tu connais. Je vais t'enseigner la *destreza*, l'approche savante du combat à l'espagnole. Si tu comprends, tant mieux, sinon, tu pourras toujours tenter de parfaire ta maîtrise de l'escrime à deux armes. Je t'expliquerai les différences avec l'escrime au fur et à mesure, pour que tu dissocies bien les deux, et que tu saches profiter de ton avantage. »

L'ART DU DIESTRO

À partir de maintenant, tu es un *diestro*, un escrimeur espagnol. La *destreza* est un art méconnu en dehors de l'Espagne et de l'Amérique espagnole. Pourquoi ? Parce qu'il ne s'agit pas d'une simple technique de combat, mais d'une application de la science – géométrie et mécanique en particulier –, de la philosophie et de la théologie. Je vais faire l'impasse sur la philosophie et la théologie, parce que je vois bien que ça te laisse froid, et je ne t'expliquerai que ce dont tu auras vraiment besoin.

Preuve du prestige de la *destreza*, cette méthode est enseignée et appliquée partout en Espagne. Plus encore, tous les Espagnols en ont la même conception, tout simplement parce que les enchaînements de mouvements de la *destreza* sont vérifiés par des démonstrations mathématiques. Et quand quelque chose est démontré, pourquoi revenir dessus ? On gardera les démonstrations pour plus tard, après ton duel, si tu veux bien. Note que les astuces que je t'ai données jusqu'à maintenant pourraient être démontrées de la même manière si l'escrime italienne était aussi rigoureuse que la *destreza*.

Les buts de La *destreza* sont, par ordre de priorité :

- **Ne pas être tué.** Comprends par là que tu ne dois pas être sur le trajet de la lame de ton adversaire. Non seulement tu devras ne pas être là lorsqu'il frappera, mais tu devras de plus éviter de lui laisser l'opportunité de tenter une botte ou un coup. Plus encore, même en attaquant, tu ne devras pas te mettre en danger.
- **Tuer l'adversaire.** Pour tuer ton adversaire, il faudra que tu t'approches de lui ou que tu profites du moment où il s'approchera de toi. Pour lui porter une botte ou un coup, tu devras trouver un mode d'attaque convenable. Tous tes gestes précédant ton attaque doivent la préparer sans violer la première règle : ne pas te mettre en danger.

- **Utiliser la force de l'adversaire contre lui-même.**

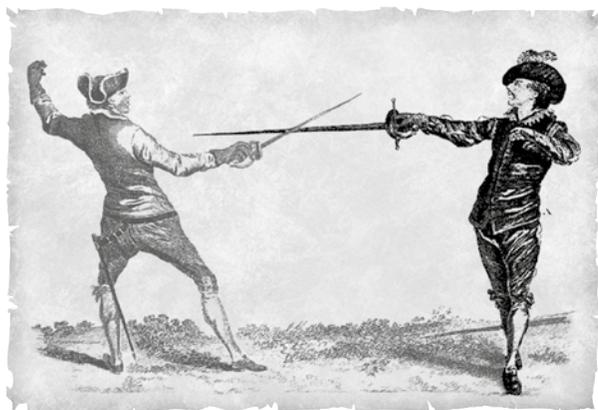
Lorsque des cavaliers viennent s'empaler sur des lances, les lanciers les ont plantées au sol et ne bougent pas. Ce sont les cavaliers eux-mêmes qui, emportés par leur propre charge, s'empalent sur les pointes. Lorsque ton lieutenant te portera une botte, à toi de t'assurer qu'il s'empalera sur ta lame et que la sienne ne te touchera pas.

Pour atteindre ces buts, tu devras maîtriser les éléments suivants :

- **Mouvements.** Tu devras parfaitement contrôler chacun des mouvements de ton corps ou de ta lame. Mais ce n'est pas tout : chaque mouvement devra faire partie d'un schéma mental que tu te seras tracé.
- **Distance.** Tu dois pouvoir apprécier les distances. Quand ton ennemi est trop loin, lorsqu'il devient dangereux, tu dois savoir quelle doit être l'ampleur de tes mouvements, quel est le point de contact idéal entre ta lame et la sienne, etc. Je te donnerai deux représentations mentales qui t'aideront dans l'appréciation des distances.
- **Équilibre.** Tu dois rechercher l'équilibre dans tes mouvements ; non seulement ton poids doit être réparti également sur tes deux jambes, mais tu dois pouvoir rester plusieurs minutes d'affilée dans n'importe laquelle des positions constitutives d'un mouvement. Tu dois aussi équilibrer attaque et défense. Aucune de ces deux règles ne doit quitter ton esprit, car elles ne font qu'une dans la *destreza*.
- **Temps.** Tu dois savoir quand initier un mouvement et quand le finir. Ce serait simple si tu étais seul et si tu effectuais un mouvement à la fois, mais ce ne sera jamais le cas.
- **Rythme.** Tes mouvements s'enchaîneront selon un rythme particulier, qu'il est bon de changer de temps à autre pour perturber ton adversaire. Une musique ne comprenant qu'un seul rythme est reposante et prédictible.
- **Contrôle de soi.** Enfin, un bon *diestro* doit à chaque instant faire preuve d'un froid détachement, jamais altéré par la fièvre du combat.

Nous commencerons par des gestes lents, pour que tu comprennes chaque mécanisme, et sans chercher pour l'instant à se tuer l'un l'autre. Lorsque tu auras intégré tous les préceptes de la *destreza* – en tout cas ceux que j'aurai le temps de t'enseigner –, nous abandonnerons la courtoisie pour nous entraîner en portant vraiment les coups. Ne t'inquiète pas, je ferai moucheter les lames...

GARDE



La garde espagnole s'appelle l'*afirmarse*, petit. Alors que les gardes italiennes ne protègent en rien le bretteur et ne sont que des positions appropriées pour effectuer attaques et parades, l'*afirmarse* préserve réellement le *diestro* contre toute attaque. Tiens-toi bien droit, jambes et bras tendus mais pas bloqués, dans une posture de semi-profil permettant les *compases* – les déplacements circulaires dont je te parlerai bientôt – et minimisant la surface exposée. Ton arme doit être tendue droit vers ton adversaire, la pointe au niveau de sa garde, si bien qu'il devra la contourner pour attaquer. Toute attaque directe l'empalerait sur la pointe de ta lame.

Et maintenant, *diestro*, en garde !

GÉOMÉTRIE DU COMBAT

La géométrie est une science essentielle pour la compréhension de la *destreza*, et pour cette raison, je t'en donnerai une leçon tout à l'heure. Les anciens l'ont compris, elle permet entre autres d'étendre la réflexion mathématique à d'autres situations, comme le combat, mais aussi de mieux appréhender l'espace, et de comprendre les interactions qu'entretiennent les objets entre eux dans cet espace.

Maintenant que nous avons vu l'*afirmarse*, tu comprendras mieux pourquoi les bottes italiennes sont ici inadaptées. Dans l'escrime d'origine italienne, que je t'ai enseignée jusque là, les deux bretteurs avancent l'un vers l'autre. À quelques manœuvres près, comme la volte, toute attaque est directement orientée vers l'adversaire. « Entre deux points, la droite est le chemin le plus court. » C'est également ainsi que Di Grassi montre la prévalence de l'estoc sur la taille. Pourtant, lorsqu'une barrière infranchissable sépare ces deux points, cette règle de géométrie n'est plus valable. Comme je te l'ai dit, la *destreza* cherche à te permettre de tuer ton ennemi, mais surtout à te protéger.

Tu remarqueras que ton adversaire et toi êtes hors mesure (trop loin l'un de l'autre pour être en danger) du fait

de l'*afirmarse*. Pour pouvoir le toucher, tu devras t'approcher de lui, mais ce qui est vrai pour ton adversaire l'étant aussi pour toi, tu ne peux aller directement vers lui sans t'empaler sur sa pointe.

Tu devras donc emprunter un chemin indirect. Si l'on n'oublie pas le but premier de la *destreza* – te protéger des coups adverses – il serait idéal que le mouvement qui te soustrait au danger soit le même que celui qui t'approche de ton adversaire ; c'est ce que te permet la *destreza*. Comment ? Premièrement, pour éviter un adversaire, tu peux aller soit à gauche, soit à droite, soit reculer. Ce dernier déplacement t'éloignerait de lui, il est donc exclu. Il te reste les deux autres : aller à droite ou à gauche. Deuxièmement, pour toucher un adversaire facilement, il est préférable qu'il soit de face ou de dos par rapport à toi, et que son épée ne pointe pas vers toi. En conclusion, si tu pars à droite ou à gauche, que tu te rapproches de lui et que tu arrives face à son torse ou à son dos, tu as décrit un demi-cercle.

LE CERCLE DE COMBAT

Le « cercle de combat » est donc la trajectoire de déplacement idéale pour te soustraire aux coups adverses tout en t'approchant de ton ennemi avec un angle d'attaque optimal. Le diamètre de ce cercle ? C'est très simple. Comme c'est de ton ennemi que tu cherches à t'approcher, ce cercle passe par lui, et il passe aussi bien sûr par toi. Au début de ton attaque, tu es en position d'*afirmarse*, la distance qui te sépare de ton adversaire est maximale. Elle est égale à la longueur d'une lame de rapière, plus la longueur de ton bras, plus la longueur du bras de ton adversaire.

Comme les additions semblent te parler autant que la philosophie, il existe une autre façon de trouver le diamètre de ce cercle. Couche-toi sur le sol. Allez, ne discute pas ! Maintenant étends le bras au-dessus de ta tête et tends l'index. Le diamètre du cercle de combat n'est autre que la distance qui sépare le bout de ton index de ton pied, soit un peu plus de huit pieds¹. Relève-toi maintenant.

Pourquoi est-il important de savoir quel est ce diamètre ? C'est très simple, petit. Toi et ton adversaire n'alles pas tracer un cercle sur le sol pour combattre. Le cercle dont je te parle est imaginaire, et tu dois le tracer dans ton esprit. C'est facile en position d'*afirmarse*, mais beaucoup moins lorsque tu te déplaces ou que ton adversaire viole le cercle par un déplacement non circulaire. Du respect de la géométrie du combat dépend toute la *destreza*, gamin.

ZONE DE MORT

Il existe un second cercle, de même diamètre que le premier, mais dont tu es le centre. L'imaginer t'aidera dans tes déplacements, et cela te sera facile puisque ce cercle-ci se déplace avec toi. Il délimite l'espace où ton adversaire ne doit

1. NdIA : huit pieds = deux mètres quarante

pénétrer sous aucun prétexte, car tu serais alors en grand danger. C'est pour cette raison que ce second cercle s'appelle la « zone de mort ». Alors que tu accomplis une attaque circulaire, au moment précis où la main de ton adversaire entre dans ta « zone de mort », il ne doit ni pouvoir te toucher en étendant le bras lors d'une botte, ni pouvoir t'asséner un coup.

LA RAPIÈRE ET LE CERCLE DE COMBAT

Ta position sur le cercle et celle de ton adversaire ne sont pas les seuls facteurs qui détermineront ta faculté de tuer et de te protéger. Comme tu peux t'en douter, la rapière, qui fait maintenant partie de ton corps, et celle de ton adversaire ont un rôle à jouer dans toute cette histoire.

- **Le bras et la rapière.** Considérons d'abord l'angle formé par ta rapière d'une part, et ton bras d'autre part. Lorsque les deux sont alignés, ta portée est beaucoup plus grande que si les deux forment un angle.
- **La rapière et l'ennemi.** Ce facteur (l'angle entre ton bras et ta rapière) est cependant moins important que l'angle entre ta rapière et la droite qui joint ton poignet à l'ennemi. Cet angle est un facteur vital sur lequel tu devras jouer si tu veux que ton adversaire s'embroche sur ta lame et non l'inverse. Plus ta lame pointera vers lui – plus l'angle sera proche de 0° –, plus tu le domineras. Tu dois donc t'arranger pour que ta lame pointe vers lui au moment de la traversée de sa zone de mort, et pour que la sienne ne puisse pointer vers toi à ce moment précis.
- **Angle des lames.** L'angle qu'il y a entre ta lame et celle de ton adversaire détermine la puissance du contrôle que vous pouvez exercer l'un sur l'autre. Lorsque la configuration angulaire globale (voir les deux points précédents) t'est défavorable, ta lame doit être quasiment dans le prolongement de celle de ton adversaire. À l'inverse, lorsqu'elle t'est favorable, évite ce prolongement pour conserver l'avantage, mais évidemment pas au détriment des autres règles. Tu sais qu'en appuyant sur le plat d'une lame, tu peux la faire ployer. Tu devras donc toujours présenter le tranchant à l'épée adverse et non le plat.
- **Position des lames.** La position de ta lame par rapport à l'adversaire est cruciale. Si, par exemple, elle est au-dessus et que ton adversaire lève son poignet, tu ne seras plus en mesure de le toucher.
- **Point de contact.** Le point de contact est déterminant, et certains tentars (engagements, c'est-à-dire le moment où vos lames se touchent) peuvent donner lieu à une mort rapide. N'engage jamais le fer – avec un Espagnol en tout cas – en posant ta lame sur la sienne à mi-distance entre sa pointe et sa garde. Il lui suffirait alors d'avancer sa lame pour prendre la tienne sur son quillon, de la soulever tout en gardant la pointe vers toi, puis de faire un pas directement vers toi. Et tu serais mort sans même avoir porté une seule botte.

- **Les quillons.** Comme je viens de le dire, les quillons sont des paramètres essentiels de certains mouvements de la lame. J'y reviendrai, mais je peux déjà te dire que si les rapières espagnoles ont conservé leurs quillons, c'est bien pour les utiliser en combat.

STRATÉGIE

La stratégie du *diestro* consiste à guider les mouvements de l'adversaire par ses propres mouvements du corps et de l'épée, afin de trouver un angle d'attaque favorable. Certaines positions sont plus intéressantes que d'autres et tu dois tâcher d'en profiter, tandis que d'autres sont désastreuses et doivent être évitées le plus tôt possible. Le plus souvent, et c'est ici que la stratégie intervient, la configuration du combat est relativement équilibrée, rarement en faveur de l'un des combattants de manière écrasante. Partant du principe que ton adversaire a mis en place une stratégie, il essaiera de te tendre des pièges. Aussi, ne présume jamais de l'intention de l'ennemi. Agis à chaque instant comme il convient.

LES DÉPLACEMENTS DU CORPS (COMPASES)

Les mouvements du corps constituent l'un des moyens – avec les mouvements de l'épée – de trouver une position favorable. Dans la *destreza*, rares sont les déplacements qui se font directement vers l'adversaire, car ils mettent le *diestro* en danger, le rapprochant de la lame ennemie. Tu dois te déplacer sur la circonférence du cercle de combat, qui se déplace lui-même avec ton adversaire.

LES TYPES DE PAS

Les pas sont plus ou moins grands, mais en général de la moitié de la distance qui sépare tes deux talons. Ils peuvent suivre la circonférence du cercle ou le traverser, mais le mouvement finit toujours sur le cercle.

- **Paso recto.** Déplace le pied sur une corde du cercle.
- **Compas curvo.** Déplace le pied de façon à suivre la circonférence du cercle.
- **Paso en su simplicidad.** Tu ne déplaces qu'un seul pied, chaque *paso* peut être *recto* ou *curvo*.
- **Pasos en genero.** Ce sont des pas successifs d'un pied après l'autre, comme en marchant. Chaque *paso* peut être *recto* ou *curvo*.
- **Pasos más perfectos.** Lorsque tu as fini de marcher, redresse le corps, bien campé sur tes pieds, alliant grâce et force. Si ton adversaire continue à marcher, il se rapproche de toi contre son gré, et tu es prêt à le recevoir.

Les *compases* modifient ta position sur le cercle de combat et te permettent d'esquiver l'attaque adverse. Ils changent aussi l'angle entre ta lame et l'ennemi, celui entre vos deux lames, ainsi que le point de contact. Pour éviter ces changements d'angles, tu peux compenser ton mouvement par un *movimiento*, un mouvement de l'épée (voir plus bas).

Note que tu peux utiliser les *compases* pour tourner autour de la lame adverse et trouver une meilleure configuration. Un angle non propice à l'attaque peut le devenir en combinaison avec un *paso*.

MESURE, RYTHME, CERCLE

Les pas de la *destreza* sont comme des pas de danse – non Petit-Louis, pas la farandole de ton village –, tu peux, tu dois en changer le sens et le rythme. Toi et ton adversaire pouvez tourner toujours dans le même sens à une vitesse constante sans jamais voir une seule occasion d'attaquer. Tu dois susciter ces occasions, qui se manifestent par une modification de la configuration angulaire générale.

- **Arrêt.** Lorsque tu réalises des *pasos más perfectos*, tu t'arrêtes net au terme d'un nombre de pas que tu as auparavant choisi. Ainsi, si tu t'arrêtes immédiatement, ton adversaire peut ne pas réagir assez vite et te rattraper sur le cercle au lieu de s'arrêter. En se rapprochant de toi, il se met en danger. Si tu marchais vite, il est même possible qu'il te fasse entrer dans sa zone de mort.
- **Changer de sens.** En changeant de sens lors des *pasos en genero*, tu obtiens le même effet que pour l'arrêt, mais décuplé. Tu te rapprocheras de ton adversaire jusqu'à ce qu'il rebrousse chemin. Sois prudent si tu changes de sens alors que la configuration du combat ne t'est pas favorable. Dans la *destreza*, l'attaque n'est que la conclusion d'une stratégie. Comme tu le verras, tu n'as pas besoin de porter toi-même l'attaque. C'est aussi valable pour ton adversaire, qui peut t'embrocher alors même que tu l'attaques. Rien ne t'empêche de changer plusieurs fois de sens, pour tester sa réaction.
- **Changer de rythme.** Ton adversaire s'habitue vite au rythme que tu lui imposes lors des *pasos en genero* : vitesse des pas et fréquence de changement de sens. De temps en temps, surtout lorsque tu penses que la configuration du combat t'est favorable, change de rythme : ne change plus ou change peu de sens, ou au contraire change très souvent, accélère et ralentis, jusqu'à ce qu'il n'arrive plus à réagir à temps. Alors tu entreras dans sa zone de mort.
- **Changer de cercle.** Voici une stratégie de déplacement qui transparait dans le traité de Girard Thibault, un français qui a révélé aux profanes comme moi les mystères de la *destreza* : « Il existe exactement deux cercles qui passent par un couple de points. » Le couple de points, c'est toi et ton adversaire, et les deux cercles sont les deux cercles de combat possibles. Les deux cercles possibles de

combat se rejoignent lorsque vous êtes en *afirmarse* parfaite, pointe de l'épée contre la garde de l'autre. Changer de cercle viole momentanément les principes de la *destreza* et te mettra, si ton adversaire est un vrai *diestro*, face à sa lame. Cette stratégie peut payer cependant contre ton officier, qui se tournera naturellement vers toi plutôt que de rétablir la distance entre vous. S'il le fait et se tourne trop, change de cercle. Girard Thibault introduit le changement de cercle pour un *diestro* approchant un tireur. Eh oui ! La *destreza* a bien d'autres applications que tu n'imagines pas ! Si tu te diriges droit vers un tireur, il n'aura aucun mal à te toucher. En revanche, avec un pas circulaire, quelle que soit la distance qui te sépare de lui, tu doubles presque ton temps pour le rejoindre, mais tu as moins de chance d'être touché par sa balle. Lorsque tu t'approches d'un tireur, considère que le diamètre de ton cercle est égal à la distance qui vous sépare tous deux.

LES MOUVEMENTS DE L'ÉPÉE (MOVIMIENTOS)

Un *movimiento* est un mouvement de ton poignet qui modifie l'angle entre ta lame et ton bras, mais aussi l'angle entre la lame adverse et la droite qui joint le poignet de l'adversaire à ton corps. Les *movimientos* peuvent être :

- **Natural.** Tu baisses rapidement la garde de ton épée. Si l'épée de l'adversaire est au-dessous de la tienne, elle pointera vers le sol, alors que ta lame pointera vers l'ennemi.
- **Violento.** Tu lèves soudainement la garde de ton épée. Si l'épée adverse est au-dessus de la tienne, ton ennemi ne pourra plus te toucher alors que tu seras en mesure de pointer ta lame vers lui.
- **Remiso.** Tu déplaces ton épée vers la gauche ou la droite, tout en raccourcissant le bras, comme prélude à un autre *movimiento* ou *paso*.
- **Mixto.** C'est une combinaison de *movimientos* simples ci-dessus, tout en gardant le contact avec l'épée adverse.
- **Liement.** D'un mouvement de rotation du poignet, tu changes la position de ta lame par rapport à celle de ton adversaire.

ATAJO (CONTRÔLE DE LA LAME)

La prise de contrôle de la lame adverse, déviant celle-ci pour te permettre de faire passer ton attaque, se nomme *atajo*. Pour ce faire, tu dois utiliser ta connaissance de la géométrie et de la mécanique, afin d'obtenir le meilleur levier possible. Eh oui l'ami, tu ne seras pas le seul à vouloir imposer ton choix ! Tu auras ainsi plus de force si :

- Ton fort touche le faible de la lame adverse.
- Ta lame est au-dessus de la sienne, voire à droite.

- Ta lame est dans le prolongement de la sienne pour un liement.
- Ta lame reste en contact avec la sienne pendant tout l'*atajo*.
L'*atajo* doit dévier l'arme de l'adversaire pour l'empêcher de te toucher, tout en plaçant la pointe de ta propre arme vers lui.

DESVIO (DÉFLECTION DE LA LAME)

Alors que la parade de l'escrime italienne consiste à bloquer la lame adverse, la *destreza* t'invite à utiliser la force de l'attaque adverse contre ton ennemi – ou un de ses alliés. Le *desvio* est la version défensive de l'*atajo*. Alors que ton ennemi te porte une attaque, dévie la pointe de sa lame, de ton fer ou de ton quillon, tout en redirigeant la pointe de la tienne vers l'ennemi, qui viendra s'y empaler. De cette façon, tu captes l'énergie de l'attaque adverse pour ta défense.

Tout comme pour l'*atajo*, le bon succès d'un *desvio* dépend de la force de ton levier. Ne va pas croire que la *destreza* est une affaire de force. Avec un bon bras de levier, une crevette comme toi peut soulever mon navire. Plus tu es faible, et plus tu dois garder cela en tête.

Le quillon est un allié de taille pour le *desvio*. Ainsi, en prenant la pointe de la lame adverse sur ton quillon et en levant la main tout en baissant la pointe, tu te protèges tout en menaçant la tête de ton adversaire de ta pointe.

ATTAQUE

TACTO (SENSATION DU FER)

En exerçant une légère pression sur l'arme adverse, le *diestro* peut, par retour de force, ressentir de façon purement tactile l'intention de son adversaire et pressentir son attaque. Ce sentiment du fer, développé aussi par de Liancourt dans l'escrime française, se travaille avec l'exercice. Nous nous entraînerons jusqu'à ce tu n'aies plus besoin de te concentrer sur ta main pour prévoir ma stratégie. Tous les *movimientos*, et le *tacto* plus encore que les autres, nécessitent un contact permanent entre les lames. Si ton adversaire dégage, suis sa main. La pression nécessaire au *tacto* t'y aidera.

Lorsque tu entreras dans la zone de mort de ton adversaire, selon les préceptes mêmes de la *destreza*, tu pourras porter l'attaque la plus appropriée.

ESTOCADAS (BOTTES)

L'escrime espagnole ne distingue pas les divers types de bottes : les *estocadas*. Ce serait vain, car les *estocadas* peuvent être portées virtuellement depuis tous les angles du bretteur face à son adversaire, et de la lame face à la

lame adverse : haut, bas, intérieur des armes, extérieur des armes. L'*estocada* est donnée en étendant le bras, qui était déjà tendu, mais pas bloqué. La puissance nécessaire à la pénétration dans la chair étant donnée uniquement par le mouvement circulaire du *diestro* et les conditions créées par la stratégie du bretteur pour l'attaque.

Tu n'as pas à choisir l'angle de ton *estocada* au moment où tu la portes, comme dans l'escrime italienne, car cet angle est déterminé par la configuration du combat.

ARREBATAR, MEDIO TAJO ET MANDOUBLE

Les coups de taille sont aussi fréquents dans la *destreza* que les *estocadas*. Ces coups sont différenciés non pas par la partie ciblée, mais par la partie du corps que le *diestro* met en mouvement pour les réaliser. Ainsi, l'*arrebatar* est donné à l'aide d'un grand mouvement du bras, depuis l'épaule. Nous autres bretteurs français, nous appelons ce coup lent mais redoutable « coup d'estramaçon ». Une rotation du bras à partir du coude permet de réaliser un *medio tajo*. Quant au *mandoble*, il correspond aux couronné, moulinet, banderole et enlevé de l'escrime italienne, qui se font par une simple rotation du poignet.

LE MANTEAU

Pour ta gouverne, Petit-Louis, et pour t'aérer l'esprit avant l'entraînement intensif que je te réserve, je vais faire une petite digression concernant l'utilisation d'un manteau lors d'un combat d'escrime. Ces techniques ne sont pas réservées à l'Espagne : les nobles français ou italiens qui ne disposent pas de dague n'hésitent pas à user de leur manteau pour protéger leur seconde main lors de la parade à la main libre, que je t'ai déjà enseignée. Choisis pour cela un manteau souple, peu large et pas trop long. Un manteau rigide ne te servirait en rien, et tu risquerais de marcher sur un manteau trop long, ou même d'y emmêler ton arme.

Pourquoi est-ce que je te parle du manteau en même temps que de la *destreza* ? Rappelle-toi les toreros dans l'arène : as-tu remarqué comme ils dansent autour du taureau ? Crois-tu vraiment que le taureau est assez stupide pour courir dans un manteau alors que son ennemi est à côté ? Non : le torero est un disciple de la *destreza*, tout simplement. Son pas circulaire lui permet d'éviter le taureau, auquel il oppose son manteau. Le manteau fait partie des traditions de combat des Espagnols, et nul ne l'utilise aussi bien qu'eux. Il s'insère d'autant mieux dans la *destreza* que les *arrebatares* y sont présents tout autant que les *estocadas*.

MANTEAU : DÉFENSIVE

Prends ma cape, fiston, elle ne craint pas grand chose. Et cela vaut mieux, car ce type d'escrime n'est pas tendre

avec le manteau ! Enroule deux à trois fois le manteau autour de ton bras ; il te protégera éventuellement un peu si je te porte un coup au bras. Dis-toi bien que la plupart du temps, le manteau ne protège pas ou peu lorsqu'il est serré autour de ton bras ou d'une surface dure. Il n'a pas le temps d'amortir et d'épuiser l'énergie du coup reçu.

- **Botte.** Pour dévier une botte, fais-le toujours avec la main libre directement, car elle trouerait le manteau. Rappelle-toi mes enseignements en ce qui concerne l'usage de la main libre. Le manteau que tu tiens protégera quelque peu ta main des coupures.
- **Coup de taille.** Tu peux arrêter avec le manteau tous les coups portés à l'intérieur des armes et au-dehors. La souplesse du manteau permet de ralentir la lame adverse et d'amortir le choc de ces coups.

MANTEAU : OFFENSIVE

Jusqu'ici, Petit-Louis, tu n'as pas vu grand-chose de vraiment exceptionnel dans l'usage du manteau. C'est en préparation que le manteau peut devenir pour toi un atout avec lequel ton adversaire devra compter.

- **Saisir l'arme adverse.** Le manteau enroulé autour de ta main te protégera peu des coups les plus puissants, mais sera en général suffisant contre les coupures occasionnées par une lame qui glisse contre la main. Tu peux donc, après avoir paré, saisir l'arme adverse par la lame avec la main tenant le manteau. Je te laisse imaginer la détresse de ton pauvre adversaire !



- **Empêtrer l'arme adverse.** Cette manœuvre audacieuse consiste à recouvrir de ton manteau la lame adverse. Le temps qu'il se dégage, tu auras le temps de le pourfendre. Il est préférable de tenir le manteau par le col ou le côté pour pouvoir le lâcher facilement, plutôt que de l'avoir enroulé autour de ton bras. Après une parade à l'intérieur des armes, lance le manteau par-dessus l'arme de ton adversaire, en direction de sa

main. Attention, si tu le lances trop loin, ton adversaire aura le temps de retirer sa lame avant qu'elle ne soit empêtrée, et si tu ne l'envoies pas assez loin, il pourra se dépêtrer d'un simple dégagement. Ne tente pas cette manœuvre à la légère, car tu perdrais ton manteau.



- **Aveuglement.** De même que l'empêchement, l'aveuglement nécessite que tu puisses lâcher ton manteau. En effet, lorsque ton adversaire entame une préparation, l'une de celles qui nécessitent toute son attention de préférence, envoie-lui ton manteau à la figure. Cette manœuvre doit en valoir la peine, car après tu n'auras plus de manteau.
- **Balayage de l'arme adverse avec le manteau.** Enfin, une manœuvre intéressante bien que dangereuse : le balayage de la lame de l'adversaire. Proche du commandé à la dague, cette manœuvre consiste à écarter l'arme adverse avec un mouvement de balayage du manteau. Ne le fais jamais avec un long manteau, dans lequel tu t'empêtrerais toi-même, et ne le fais pas non plus vers l'intérieur des armes, ou dans les lignes supérieures, pour éviter d'y emmêler ton arme. Une fois l'arme écartée, attaque !

ENCHAÎNEMENTS (TRETAS)

Après cette courte digression, qui te sera de peu d'utilité pour ton duel, prépare-toi, nous allons nous entraîner. Il n'y a que la pratique qui permet d'apprendre toutes les configurations de combat.

MOUVEMENTS DE BASE

Les *compases* (déplacements) et les *movimientos* (mouvements de la lame) constituent les mouvements de base de la *destreza*. Tu dois savoir non seulement maîtriser chacun d'entre eux, mais aussi les exécuter au moment le plus judicieux, et dans le temps adéquat. Plus important que tout, tu dois savoir pourquoi tu les exécutes, car sans stratégie, ils sont vides de sens.

TRETAS

L'enchaînement de mouvements de base constitue la *treta*, la technique. Chacun des mouvements de la *treta* devrait être conforme à la stratégie que tu t'es fixée, mais aussi et surtout en accord avec chacun des mouvements exécutés par ton adversaire. La *treta* est, en quelque sorte, la réalisation de ta stratégie. Comme aux échecs, tes mouvements sont limités par des règles, mais ceux de ton ennemi aussi. Tu peux ainsi utiliser ton savoir pour l'inciter à entamer les mouvements qui faciliteront ton attaque possible.

CONTRE DEUX ADVERSAIRES

Lorsque tu te bats contre deux adversaires, tu te situes en fait sur deux cercles de combat à la fois. Tu ne pourras attaquer qu'un seul adversaire, et ta position de garde privilégiée se trouve à l'intersection des deux cercles.

Lorsque tu te positionnes en *afirmarse*, pointe ton épée vers ton adversaire principal. Ton adversaire secondaire présente alors un danger notable, car aucune pointe ne le sépare de toi. Lorsque tu tournes autour de ton adversaire principal, privilégie le sens qui t'écarte de ton adversaire secondaire. N'hésite pas à tourner au moment où ce dernier s'apprête à te porter une botte, pour que les lames adverses s'emmêlent. De plus, un *atajo* remis plaçant ta lame du côté opposé à celui où se trouve ton adversaire secondaire te garde de celui-ci.

Lorsque tu veux changer d'adversaire, dégage tout en te tournant vers ton adversaire secondaire, et engage celui-ci. Si ton geste est rapide, ton ancien adversaire principal ne pourra initier un mouvement d'attaque.

En bref, tes *compases* brisent sans cesse l'un de tes deux cercles de combat. Ils doivent logiquement toujours te mettre hors mesure – hors de portée – de ton adversaire secondaire. Ainsi, ton adversaire principal te servira de bouclier.

Oppositions de techniques

Pour conclure, Petit-Louis, voici quelques considérations générales qui peuvent t'être d'un certain secours. Pour que cela te serve aussi à comprendre le comportement de ton adversaire, je vais m'attarder un peu sur les détails.

DIFFÉRENCE DE NIVEAU

TAILLE ET TECHNIQUE

Dame nature ne nous a pas faits égaux. Si deux hommes se font face avec la volonté de s'occire, ils peuvent être plus ou moins grands, et plus ou moins rapides.

- **Différence de taille.** Georges Silver le dit dans son *Paradoxes of Defence*, les combattants de grande taille sont avantagés par rapport aux combattants plus petits, car leur allonge est plus importante. Toi, mon ami, le diable t'a fait petit, et tu es donc désavantagé.
- **Différence de rapidité.** Il faut aussi prendre en compte la rapidité d'exécution des techniques d'escrime – manœuvres ou *tretas* – dans sa stratégie de combat. Petit-Louis, une fois de plus tu es inférieur à ton adversaire.
- **Différence de technique.** La maîtrise de l'art de l'escrime est, tu le sais désormais, un facteur déterminant lors d'un duel. Comme l'a prouvé le passé, ton officier te surpasse de loin en cette matière.

STRATÉGIE

Ne t'apitoie pas sur ton sort, ça ne t'aidera en rien. Tout problème trouve sa solution. Voyons ensemble comment tu peux compenser tes faiblesses.

- **Mesure.** Comme tu es de plus petite taille que ton adversaire, tu devras être dans la mesure autant que possible. Ton soldat, quant à lui, tentera de te garder à distance, pour pouvoir te pourfendre sans que tu puisses le faire.
- **Combat direct ou indirect.** Ton adversaire étant plus rapide que toi, il utilisera cet atout en enchaînant rapidement botte sur botte. Tu peux t'attendre de sa part à des manœuvres simples et directes. Toi, en revanche, plus lent, tu dois rechercher les attaques indirectes, comme la volte par exemple, car toute attaque directe te met en danger. Plus tu es rapide, donc, et plus tu dois être offensif. Si tu es plus lent, tu devras jouer la carte de la défense.
- **Contrôle.** Une meilleure technique offre un contrôle plus grand sur la lame adverse. Si tu te sens très inférieur, ce qui ne devrait pas trop être le cas – ne prends pas la grosse tête, Petit-Louis – tu peux essayer de refuser l'engagement, mais tu te mets en position difficile et tu ne tiendras pas très longtemps de cette façon. Si, au contraire, ta technique surpasse celle de ton adversaire, garde ta lame au contact de la sienne, pour prévoir ses réactions par le *tacto*, mais aussi pour prendre contrôle de sa lame par un liement ou un *atajo*.

ARMES DIFFÉRENTES

ÉPÉE SEULE CONTRE ARME ET DAGUE

Lorsque ton adversaire se bat avec une épée et une dague, tu dois être extrêmement prudent avant de lui porter une botte. En effet, la parade au-dedans des armes est aisément parée avec la dague, ce qui te laisse à la merci de l'épée de ton adversaire.

Ta principale alliée est ton épée courte, qui est bien plus maniable que la rapière que porte probablement tout adversaire formé à l'école italienne. Reste au-dehors des armes, et n'engage pas ta lame, car ton adversaire pourrait la commander, tout en passant le pied gauche, et te pourfendre de sa dague. Enchaîne les dégagements et les battements avec les bottes de tierce et de seconde. L'espace te permettant de toucher ton adversaire est très restreint, mais il en est de même pour lui, qui ne pourra utiliser sa dague. Lorsque tu reviens en garde, use sans modération de la parade du cercle, qui t'évitera une riposte sanglante.

Pour le toucher à l'intérieur des armes, tu devras tenter des menacés-dégagés de quarte, pour te fendre de quarte basse. Ce sera d'autant plus difficile s'il avance le pied du côté de la main tenant la dague. Fais bien attention à ce qu'il ne puisse pas parer de la dague.

Si ton adversaire – probablement un Italien – suit les enseignements de Fabris, il tiendra sa lame dans le prolongement de son bras. Dans ce cas, il sera très sensible à un coup de fouet – en dehors des armes, toujours –, qui lui ébranlera toutes les articulations. Fends-toi alors d'une punta reversa sur les armes, pour pouvoir contourner sa lame et son bras. S'il est en garde haute, de prime ou de seconde, donne-lui une flanconade ou un croisé d'épée suivi d'une botte de tierce.

ÉPÉE SEULE CONTRE DEUX ÉPÉES

À une lame contre deux, mon ami, je ne te mentirai pas en te disant que tes chances sont égales aux siennes. Tu dois rester à l'affût de ses fautes, la plus commune étant un rapprochement des pointes de ses deux lames. Balaie-les alors violemment d'un couronné extérieur suivi d'une botte de tierce ou de seconde, ou bien d'un moulinet intérieur suivi d'une botte de quarte ou de quarte basse.

Comme pour l'épée et la dague, voire même encore plus, tu ne dois jamais engager ta lame, car ton adversaire pourrait la contrôler d'une arme pour te tuer avec l'autre. Tu ne dois pas non plus user de coups de taille, circulaires ou non, à l'exception peut-être du moulinet, qui peut tromper sa parade par le haut. Change souvent

de garde, sans jamais chercher le contact, en tentant des demi-bottes hors de mesure (de loin) afin de le forcer à entrer dans la mesure pour prendre le fer ou attaquer. Lorsque tu portes une botte, reviens en garde en faisant systématiquement une parade du cercle.

Tes feintes doivent viser essentiellement l'intérieur de ses armes, surtout s'il est moins habile qu'il ne le prétend, car c'est entre les armes que sa parade sera la plus lente. Le conseil de la flanconade pour l'épée et la dague vaut aussi ici. Essaie de longer ses bras lorsque tu portes tes bottes, pour rendre la parade plus difficile. Enfin, profite du grand nombre de coups portés à partir de l'épaule, caractéristique du combat à deux armes – ou de la *destreza* – pour le foudroyer d'un coup de temps – coup foudroyant que tu portes alors que l'adversaire se découvre en préparant son coup suivant.



DUEL À OUTRANCE

« Eh bien, Petit-Louis, dit Vercourt au jeune pirate, je t'ai appris tout ce qui pourrait te servir lors de cet ultime combat contre Monsieur de la Croix. Bien que je t'aie en affection, surtout pour m'avoir permis de parler escrime avec quelqu'un qui saura y exceller s'il survit à cette nuit, je ne te cache pas que le geste malheureux de ton dernier combat t'a fait baisser dans mon estime. Ton adversaire n'est pas un vulgaire soldat, c'est un gentilhomme qui impose le respect par sa conduite irréprochable, et qui aurait plus sa place sur mon navire que sous les ordres d'un abruti de colonel. Néanmoins, je te souhaite bonne chance. S'il a déjà combattu des maîtres de la destreza, tu es un homme mort, car cette fois-ci il ne te fera pas de cadeau. Tu devras donc compter sur l'effet de surprise.

— Mon capitaine, lui répond Petit-Louis, ces jours où vous m'avez appris à mourir en gentilhomme ont été les plus beaux de ma vie. Je ferai tout mon possible pour pas vous décevoir, et pour mourir en gentilhomme plutôt que de trahir la confiance que vous m'avez accordée. »

Vercourt ne peut s'empêcher de sourire face à ce petit être inculte prononçant des paroles si distinguées. De toute évidence, l'apprentissage de l'art de l'escrime a révélé ici une noblesse d'âme que tous les gentilshommes ne possèdent pas...

« Bien dit, gamin, lance Tête-de-Pioche surpris, il ne te manque plus qu'un balai dans le cul pour devenir un parfait aristo. Va mêtendre ce cochon de militaire et culbuter ta donzelle.

— T'as pas de cœur, Tête-de-Pioche, lui répond Petit-Louis vexé.

— Non, tes braves amis les pantins enfarinés me l'ont endurci à coups de trique. Allez, disparaïs avant de goûter de mon nerf de bœuf. »

Petit-Louis retourne dans les quartiers de l'équipage toujours vides, pour remettre son costume de gentilhomme. Il ajuste religieusement la rapière de son capitaine, pensant moins à Éléonore qu'à la dette qui le lie maintenant à Monsieur de la Croix. Il espère que celui-ci a eu le temps de se remettre de son coup bas, car rien ne lui déplairait plus que d'occire ce noble adversaire en profitant de son méfait.

Une demi-heure plus tard, tranquillement assis sur la galerie de poupe, Vercourt et Tête-de-Pioche gardent leur longue-vue rivée sur le lieu du duel. Alors que Xabi vient nonchalamment prendre la même posture, Vercourt lui jette un sourire, sans relever ce nouveau vol de longue-vue. « Voilà un marchand qui trouvera ces disparitions bien singulières, pense-t-il. Peu importe désormais, les réparations touchent à leur terme. » Un coup de coude de Tête-de-Pioche, dont l'excitation fait oublier à Francis

son dégoût des familiarités, le tire de ses pensées. Au loin, sur ce petit carré de verdure, deux hommes au port altier viennent de tirer les armes. Qui aurait pu croire, quelques semaines auparavant, que l'un des deux puisse être Petit-Louis, le brave mousse du Pélican ? Le salut de Monsieur de la Croix, réglementaire mais sec, ne laisse aucun doute sur sa volonté de tuer proprement et rapidement le jeune homme. Le salut de celui-ci, à l'inverse, est emprunt de respect et d'humilité.

Monsieur de la Croix serre la mesure, en garde de tierce, pour se mettre à portée de rapière de son jeune adversaire. Petit-Louis, fidèle aux principes de la destreza, fait de jolis pasos curvos en genero, tournant autour de l'officier. Visiblement déconcerté, Monsieur de la Croix rétablit naturellement la distance qui le sépare de son adversaire en entamant lui aussi un mouvement circulaire, que sa garde à l'italienne ne lui permet pas d'effectuer aussi facilement que l'affirmarse de Petit-Louis.

Les atajos incessants de Petit-Louis le forcent à passer en garde de quarte, puis en prime, ce qu'il exécute à contre-cœur, sans pour autant laisser de jour dans sa garde. En bon diestro, Petit-Louis ne s'en soucie guère. Excédé par la danse incompréhensible du petit mousse, qui change sans cesse de sens et de rythme, il tente une flanconade, opposant la main gauche et glissant sous le bras de Petit-Louis, mais celui-ci passe sa main en tierce. Ce qui pourrait passer pour un cavé, n'est autre qu'un desvío, car Petit-Louis vient d'entamer dans le même mouvement des pasos más perfectos, esquivant ainsi la pointe adverse qui menaçait son flanc. D'un petit mandoble, il frappe la main gauche de Monsieur de la Croix, de plus en plus décontenancé.

Alors que son adversaire revient en garde tout en tournant pour rompre la mesure et lui faire face, Petit-Louis change de sens, effectuant juste un paso recto qui le place sur le flanc de son adversaire. Le temps que celui-ci s'aperçoive que sa lame ne menace plus que du vent, Petit-Louis porte une estocada, étendant juste le bras et profitant de son mouvement qui le rapproche de son ennemi. Celui-ci est obligé de se tordre pour esquiver en pivotant, sur quoi Petit-Louis lui assène un terrible arrebatat à la tête. Si Monsieur de la Croix interpose sa lame devant ce coup d'estramaçon, il n'a pas le temps de tendre le bras, si bien que le fort de sa propre lame vient toucher son front...

Monsieur de la Croix rompt alors franchement la mesure, effrayé par cet adversaire qui continue à tourner autour de lui tout en s'approchant. Il arrache sa cape, pour l'enrouler autour de son bras afin de protéger son flanc. Sans se décontenancer, Petit-Louis fait de même avec son court manteau. Les deux hommes échangent quelques

mots, tout en tournant l'un autour de l'autre. Visiblement, Monsieur de la Croix, pourtant rompu à l'art de l'escrime, ne voit d'autre solution que de mimer le mouvement de son adversaire, sans pour autant en comprendre le sens. L'officier parle de manière visiblement agressive et Petit-Louis répond par un humble salut.

Petit-Louis accélère sa rotation, exerçant toujours un ferme tacto sur la lame adverse. Monsieur de la Croix exécute un vif battement sur la lame de son adversaire, tout en tentant de saisir celle-ci de sa main protégée du manteau. Petit-Louis, prévenu du geste par son tacto, inverse sa rotation, si bien que sa rapière tourne autour de la main adverse. D'un coup du faux tranchant, il blesse l'officier à la main. Alors que le soldat engage à nouveau sa lame, Petit-Louis, accélérant encore ses pasos curvos en genero, place ses quillons sous la lame adverse et, d'un movimiento violento, soulève le faible de la lame du gentilhomme. D'un balayage du manteau, il aveugle momentanément Monsieur de la Croix, puis arrête net son mouvement, par un dernier paso recto más perfecto...

... laissant ainsi son adversaire, qui avait justement accéléré sa rotation, s'embrocher sur sa lame, alors que la pointe de la sienne passe loin au-dessus de la tête du jeune pirate. Le visage marqué d'un rictus d'incompréhension et de douleur, comme s'il avait fait l'objet d'un étrange sortilège, Monsieur de la Croix s'effondre.

Petit-Louis lâche aussitôt son arme et se penche sur l'officier pour faire pression sur la blessure, qui saigne abondamment. Les deux hommes échangent quelques mots, que ni Francis, ni Xabi, ni Tête-de-Pioche ne parviennent à lire sur leurs lèvres. Comme mu par un sixième sens, Petit-Louis aperçoit le mousquet d'un soldat, braqué sur lui depuis la hauteur de l'enceinte de la villa du gouverneur. Le jeune pirate saute alors en arrière, non sans récupérer au passage la rapière de son bien-aimé capitaine. Le temps que le son de la détonation parvienne aux oreilles des trois pirates sur le Pélican, Petit-Louis est passé derrière la terrasse, hors de la ligne de vue du soldat. Les pirates ne peuvent retenir un rire sonore, qui résonne sur le chantier naval. Après son élégante esquive, Petit-Louis est tombé du haut de la terrasse dans les bras d'un arbre fruitier dont il n'arrive pas à se dépêtrer.

Quelques minutes plus tard, Francis entend le frotement de l'échelle de corde à laquelle quelqu'un monte lentement. Bientôt apparaît Petit-Louis, le visage sombre, les yeux mouillés de larmes non retenues.

« Eh bien mon lascar, tu ne l'as pas volée cette victoire ! Pourquoi ces larmes ? lance Tête-de-Pioche tout joyeux.

– Quelles larmes ? répond le mousse avec une gravité pleine de noblesse. »

Les trois commandants pirates restent un instant silencieux, par respect pour cet enfant soudainement happé dans le monde des hommes.

« Que t'a-t-il dit lorsque tu étais penché sur lui ? demande doucement Francis.

– Que c'était un honneur pour lui de mourir sous ma lame, capitaine.

– Voilà qui devrait t'emplir de fierté, ce soldat n'était ni un manchot, ni un stupide bretteur.

– Il m'a laissé la vie, et tout ce que je lui ai offert en retour, c'est la mort, tout ça pour une femme que je ne connais pas depuis un mois, lance tristement Petit-Louis.

– Ce qui est fait est fait. Et tu as ce que tu voulais. Maintenant, tu devrais profiter de ta belle.

– Je n'ai plus le cœur à ça.

– Ne te fais pas trop prier. Le Pélican appareillera dans deux jours, alors tâche de ne pas perdre le peu de temps qu'il te reste.

– Vous vous moquez de moi, capitaine ! J'ai tué un homme pour une nuit avec une femme ? Je ne peux pas l'emmener avec nous ?

– Ne sois pas ridicule, Petit-Louis ! Tu connais parfaitement la chasse-partie : pas de femmes à bord. Et pas de désertion non plus. Dans les deux cas, c'est la mort qui t'attend.

– Ce n'est pas vrai, capitaine ? Je l'aime, cette fille, vous ne pouvez pas me faire ça !

– Tu t'es comporté en vrai gentilhomme, Petit-Louis, comporte-toi maintenant en vrai pirate. Les femmes sont un plaisir d'escala, rappelle-t'en ! Et maintenant, disparaîs de ma vue. Tu as le choix, soit tu trousses la demoiselle, soit tu vas pleurnicher à l'auberge ! Vous autres, vérifiez que les réparations sont finies, et mettez-moi ce bassin à flot !

– Bien, capitaine ! », répondent Xabi et Tête-de-Pioche comme un seul homme.

Il n'a fallu que quelques secondes pour que Monsieur de la Croix disparaisse des pensées de Petit-Louis, désormais tournées vers Éléonore. Laisant la rapière de son capitaine sur le tillac, il saute par-dessus le bastingage. Xabi lance un regard à son capitaine :

« Il va déserter, Francis !

– Je sais, Xabi, je sais, que veux-tu que j'y fasse !

– J'ai ma petite idée là-dessus... Un bon bretteur en vaut bien un autre, capitaine ?

– Je ne te suis pas, mon ami, parle.

– Ce Monsieur de la Croix me semble être un solide gaillard, et vous-même, capitaine, avez bien survécu à de semblables blessures !

– Qu'il s'en tire ou qu'il meure, qu'est-ce que ça change ? Nous appareillons demain ou après demain.

– Ne le niez, pas, Francis, cet officier est un gentilhomme comme on aimerait en trouver plus souvent, il aurait sa



place à notre bord. En revanche, Petit-Louis sera mieux ici, jusqu'à ce sa nature de forban soit révélée, en tout cas.

– Un échange en bonne et due forme, en quelque sorte...

– Tout à fait, capitaine.

– Touches-en deux mots à Ange, veux-tu, qu'elle réunnisse le conseil. La décision de laisser Petit-Louis ici ne m'appartient pas.

– Puis-je avoir l'autorisation de prendre possession de l'officier, pour le placer entre les bonnes mains de N'Serengi avant qu'il ne passe l'arme à gauche ?

– Fais, Xabi, fais ! »

Trois jours plus tard, assis sur la muraille du jardin du gouverneur, un jeune homme et une jeune femme enlacés regardent s'éloigner la goélette à hunier de l'équipage de Vercourt. Le jeune homme semble bien triste, comme si ses rêves de liberté s'en allaient avec ce navire qu'il connaît si bien. Silencieux, il serre tendrement la jeune fille contre lui, les yeux perdus sur la mer turquoise et or dans la pâleur de l'aube.

« Morbleu, que fais-je sur ce navire ? Et dites à ce nègre de retirer ses pattes, je ne suis pas encore mort et je peux tenir seul sur mes jambes !

– Lâche-le, N'Serengi. Monsieur de la Croix, je vous conseille de ne pas échauffer la bile de mon maître d'équipage, il vous donnerait plus de fil à retordre que mon mousse.

– Je n'entends rien à votre discours, monsieur, mais votre visage m'est familier... Ne seriez-vous pas... le vil forban de Vercourt ! Mon épée, que je vous pourfende !

– Monsieur de la Croix, lance Vercourt avec la colère contenue qui a fait une bonne part de sa réputation, vous êtes sur le Pélican, mon navire, et de surcroît, vous êtes désormais sous mes ordres. Votre épée, je vous la rendrai personnellement lorsque je vous aurai expliqué en détail tout ce que vous ne savez pas encore sur le monde des pirates. Pour vous, j'ai demandé à deux musiciens, qui ont embarqué ce matin avec nous, de nous divertir d'un petit air de Bach. Si vous voulez bien me suivre sur la galerie de poupe... »

UN PRISONNIER PARE-BALLE

De l'aube au crépuscule, alors que la dernière suite de Bach a fini de résonner depuis longtemps sur la galerie de poupe du Pélican, Monsieur de la Croix écoute d'une oreille attentive les explications subtiles de l'un des plus vils forbans des Caraïbes.

« Morbleu, que n'ai-je mon sabre au côté, vous me répondriez de vos mensonges, Vercourt !

– Demandez-vous seulement quel intérêt j'ai à vous mentir, sachant que vous auriez l'occasion de vérifier par vous-même mes dires en quelques jours, et quel intérêt ont eu le Roy et tous ses sbires à nous dépeindre en simples parasites à éliminer. Pourquoi d'après vous les lois contre la piraterie sont elles si dures ? Tout ce qui y ressemble de près ou de loin, y compris laisser repartir un navire avec son chargement ou aider un pirate dans le besoin, est puni de mort. Pourquoi cherche-t-on à rendre les pirates si effrayants ? Cela ne serait-il pas, par le plus grand des hasards, une manière de protéger les masses des paroles séditionnelles des pirates ? « Vous êtes libres », « vous pouvez élire vos chefs et les rejeter s'ils ne sont pas à la hauteur de leur tâche », « nous sommes tous égaux, avec les mêmes droits au sein d'une société dont nous avons voté les lois », « nous ne laissons pas livré à lui-même un ancien ami estropié, nous assurons sa subsistance jusqu'à la fin de ses jours »...

– Que dites-vous alors des valeurs de la chrétienté ? Notre société, si ancienne et si ordonnée, n'est pas dépar-tiée de charité chrétienne !

– Mon dernier mot vous fait oublier le reste de mon discours, répond Vercourt, perdant patience après une journée de palabres, mais soit. Les valeurs chrétiennes ? Elles sont tout à fait admirables. Mais est-il besoin d'être menacé d'une éternité de souffrance pour se comporter ainsi que la société à laquelle nous appartenons attend de nous ? Il n'est pas un seul pirate auquel nous n'apporterons pas notre aide, et tous les matelots qui s'estiment opprimés par des maîtres iniques sont les bienvenus dans notre équipage. Vous ne verrez jamais l'un d'entre nous souffrir de plus de pauvreté que les autres. Qu'en est-il de votre Roy ? Qu'en est-il des hordes affamées – notamment par les armées du Roy – qui se précipitent vers la mer, croyant y trouver du pain alors qu'ils n'y trouveront que des fers ?

– Et vos pillages, Dieu ne réproouve-t-il pas l'envie qui vous y pousse ?

– Nous sommes en guerre contre l'humanité, mon cher ami, et il n'est pas une nation qui ne s'autorise à piller en temps de guerre, dit Vercourt en haussant le ton.

– Tout ceci n'est que mensonge. Si l'on veut vous abattre, c'est qu'il y a bien une raison. Vous volez, tuez, enfreignant les plus sacrés des commandements et vivant dans le péché.

– Diable, vous commencez à m'échauffer les oreilles, La Croix ! Continuez comme ça et je vous pends par les tripes ! »

Ange, qui s'était stratégiquement placée sur la dunette au-dessus de la galerie de poupe, lisait avec attention les carnets que le capitaine de Vercourt avait remis deux mois plus tôt à son équipage pour l'instruire du commandement d'un navire, interrompt son capitaine au moment qu'elle sait approprié.

« Il semble que discuter du bien-fondé de notre façon de vivre ne vous apporte rien, ni à l'un ni à l'autre. Je vous fais conséquemment, au nom de l'équipage, la proposition suivante : vivez avec nous une semaine ou un mois, et ensuite décidez.

– Je serais fou de le faire, demoiselle, puisque je serai alors considéré comme un pirate.

– Non, Monsieur, car vous serez notre prisonnier, s'il vous sied bien entendu, et vous ne serez forcé à participer à aucune action qui vous rendrait complice de nos noirs agissements.

– Je ne vois pas quel intérêt j'aurais à me prêter à cette démonstration ridicule.

– Vous êtes militaire, ça je le sais, et noble de surcroît... reprend Francis.

– J'ai gagné ma noblesse, Monsieur, je ne l'ai pas héritée de naissance, et j'ai gagné mes galons dans la maréchassée.

– Une troupe d'élite et constituée de vétérans. Vous avez donc participé à de nombreuses guerres.

– Le Roy appelle, et je viens, Monsieur ! lance La Croix en se levant.

– Oui oui, je comprends, répond Vercourt dans un soupir exaspéré. Mon propos est tout autre. Rasseyez-vous, je vous prie. Avez-vous toujours eu de bons commandants ?

– Certes non, un bon tiers de mes chefs étaient des imbéciles, un autre tiers des couards ne cherchant qu'à protéger leurs arrières ou leur carrière.

– Et combien de temps avez-vous eu à les souffrir ?

– Des mois, des années mêmes... répond La Croix, désabusé.

– Ici, si un commandant vous semble critiquable, faites appel au quartier-maître, le petit bout de femme qui nous espionne depuis la dunette. Elle réunira une assemblée pour le juger. Ce commandant peut être moi, et je l'accepte.

– C'est impossible. Comment assurer la discipline, si l'on n'impose pas les chefs ?

– Croyez-moi – et vous vous en rendrez compte par vous-même – un homme obéit plus volontiers à un chef qu'il a choisi qu'à un incompetent qu'on lui impose.

– Mais si un homme désobéit ?

– Je l'abats, sans sommation. Il connaît la chasse-partie, qui me donne ce droit.

– Je ne sais, j'hésite encore.

– Si cela peut vous décider, je vous ai vu combattre contre notre Petit-Louis, et, bien que vous vous défendiez, et ce avec plusieurs armes...

– C'est pratique relativement courante dans la maréchassée, interrompt La Croix.

– Votre carrière à la maréchassée, qui vous honore, vous fait manquer quelque peu aux règles du savoir-vivre, qui avec moi correspond peu ou prou au savoir-survivre, donc ne m'interrompez plus. Permettez que je suive le fil de ma pensée, soupire Vercourt, contenant difficilement sa colère. Je disais donc que je vous ai vu vous battre. À l'épée seule, votre style, militaire, est bon quoique perfectible, et durant votre séjour parmi vous, je me ferais un plaisir de parfaire votre science. Qu'en dites-vous ?

– Vous êtes fort soucieux de mon bien-être, dit La Croix avec une perceptible ironie, et je vous avoue que je ne comprends pas en quoi je puis vous être utile ou agréable.

– Ne m'interrompez pas, c'est tout, lâche Vercourt, sec.

– Très bien, je m'en excuse. L'escrime à l'épée seule, dont vous parliez, n'est pas du tout mon escrime première. Je manie le sabre depuis fort longtemps, et j'ai considérablement amélioré cette pratique à mon poste d'exempt – sous-lieutenant de la maréchassée remplaçant le lieutenant en son absence – à Vannes. J'y avais un excellent maître d'armes, qui a également enseigné à mes archers – cavaliers de la maréchassée armés de mousquets – une forme d'escrime à la baïonnette. Il a essayé pendant quelques années de la transmettre à un bataillon, mais le colonel s'y opposait formellement. C'est fort dommage, car avec vingt hommes ainsi entraînés, on en défait cent sans en perdre un.

– Vous me mettez l'eau à la bouche. Quel en est le principe ?

– Comme en escrime à l'épée ou au sabre, attaquer sans jamais se découvrir, mais en sus de cela, profiter de la présence d'autres soldats armés de baïonnettes.

– Cela fonctionne avec des piques ?

– Je ne vois pas d'impossibilité. Je puis vous le montrer immédiatement si vous le souhaitez.

– Avec grand plaisir, mais, si cela vous sied, j'aimerais commencer ce qui promet d'être un grand et noble divertissement par l'escrime au sabre.

– C'est bien le moins que je vous doive, puisque je suis encore en vie.

– Je vous en prie, faites-le parce que l'envie vous prend, non parce qu'une menace imaginaire vous y contraint. »



Escrime au sabre

« Eh bien, soit. L'escrime au sabre ne connaît pas dans notre pays la même notoriété que l'escrime à l'épée. L'épée est désormais une arme de noble utilisée par des nobles – ça n'a pas toujours été le cas pour la rapière – et donc digne d'être le sujet de traités décrivant son maniement, même s'il en existe déjà une profusion. Le sabre, lui, est une arme de militaire. Les militaires se battent, mais ne prennent pas le temps d'écrire – encore faudrait-il qu'ils sachent le faire. Il faut chercher dans les états allemands pour trouver des traités au sabre. Par chance, étant d'Alsace, j'ai pu m'inscrire à l'école des Marxbrüder à Francfort. L'enseignement y est tout aussi rigoureux qu'en France ou ailleurs, bien qu'on dise l'enseignement français plus scientifique. »

Les deux hommes traversent la salle du conseil et remontent par l'échelle de l'état-major. Les voyant calmement tenir chacun un sabre et se mettre en position de salut tout en parlant, les pirates, Tête-de-pioche et Xabi en tête, se positionnent autour, attentifs.

GÉNÉRALITÉS

Les Anglais sont les principaux utilisateurs du sabre, mais les Allemands en sont les théoriciens. En effet, il est très présent dans les armées anglaises, mais on ne trouve pas de traité d'escrime anglais sur le sujet. Ont-ils des maîtres d'escrime au sabre ? Probablement. Leur escrime au sabre leur vient-elle des Allemands ? Je n'en ai aucune idée. Les Anglais ont longtemps rejeté la rapière, arme qui sert avant tout pour le duel, au point que les rapières étaient interdites à Londres, tout comme les écoles d'escrime auparavant. En effet, les armes d'estoc sont d'une efficacité redoutable en duel, lequel se termine lorsque l'ennemi est hors de combat, mais peuvent vous coûter la vie sur un champ de bataille, lorsque votre lame est plantée dans les côtes de votre ennemi et qu'un autre vous assène un coup. Il en est d'ailleurs de même sur le pont d'un navire. Les armes de taille ont toujours prévalu en Angleterre, considérées comme plus nobles – par exemple par l'excellent maître d'armes George Silver, qui dénigre les armes d'estoc et consacre son traité d'escrime à une arme considérée comme dépassée en Italie, en France et en Espagne : l'épée courte de taille. Le sabre, essentiellement une arme de taille, est donc très prisé des Anglais. J'ai le sentiment que l'escrime au sabre trouvera sa place dans notre pays tout comme en Angleterre, dans la cavalerie pour commencer, puis dans l'infanterie.

Il va sans dire que maîtriser un type d'escrime rare est un atout considérable en combat, l'ennemi étant démuni face à vos manœuvres. Toutefois cela ne suffit pas, il faut

aussi être paré à affronter des adversaires maniant l'épée ou la baïonnette.

COMMENT TENIR UN SABRE

La position des jambes au sabre est similaire à celle de l'escrimeur à l'épée, si ce n'est que l'escrimeur au sabre est plus souple sur ses jambes, pour être plus à même d'encaisser un coup de sabre reçu sur sa lame. Le pied avant est plus avancé, si bien que le corps est en mesure (à portée d'un coup de sabre) et non plus hors mesure (hors de portée d'un coup de sabre). Pour un escrimeur à l'épée comme vous, cette position a quelque chose d'angoissant que vous devez surmonter avant d'affronter un adversaire : vous n'êtes jamais en sécurité.

Pour tenir un sabre, on ne passe pas les doigts devant les quillons, car cela vous exposerait à les perdre rapidement, mais on oppose le pouce. Je m'explique : saisissez votre poignée à pleine main, à trois ou quatre centimètres du quillon à palmette – excroissance à l'arrière de la garde permettant de se protéger la main – de la coque de votre sabre, et appuyez fermement sur cette dernière pour contrôler avec force et aisance l'inclinaison du sabre vers l'avant. Bien entendu, vous craignez que l'impact ne vous brise le pouce, mais il n'en est rien, car votre bras encaissera en partie le choc, ce qui vous évite, si vous parez trop près du faible, que la pointe de votre lame ne vienne vous blesser en plus de la lame ennemie.

LES LIGNES

Les lignes sont les mêmes qu'à l'épée seule : au-dedans des armes, au-dessous des armes, au-dehors des armes et au-dessus des armes. Comme les deux armes ne restent pas engagées durant un assaut, les lignes sont nettement moins importantes qu'en escrime. De plus, il faudrait en rajouter quatre : vertical descendant, vertical ascendant, horizontal au-dehors des armes et horizontal au-dedans des armes. Par conséquent, et au vu de la vaste connaissance de l'escrime de mon auditoire, je dirai dans la suite « au-dedans des armes » pour la gauche et « au-dehors des armes » pour la droite – si vous êtes droitiers bien entendu, sinon ce sera l'inverse.

LES GARDES

Je ne m'appesantirai pas sur les quatre gardes, qui sont les mêmes que pour l'épée : garde de quarte, garde de tierce, garde de seconde, garde suspendue (de prime).

Attention cependant, la force d'impact d'un sabre, même de son faible, est sans commune mesure avec celle d'une épée. Il n'est pas rare qu'un escrimeur au sabre recule ou soit déstabilisé par un coup de sabre. Les gardes hautes (seconde et prime) sont donc dangereuses, car l'opposition du pouce est moins efficace que pour une garde basse (quarte ou tierce), et un violent battement latéral pourrait vous désarmer. De plus, la garde descendante vous expose au coup de seconde ou de septime à l'aine (diagonale montante).

Le pied droit reste dirigé vers l'ennemi et le pied gauche est toujours perpendiculaire, le talon dans la ligne qui joint le pied droit à l'ennemi. Le torse doit bien entendu être de profil, pour ne pas vous exposer à un coup d'estoc ennemi. Les jambes sont fléchies, plus que pour l'épée seule, les deux pieds devant être plus éloignés l'un de l'autre que pour la garde à l'épée.

LA MESURE

En effet, vous êtes en mesure et non hors mesure. Vous devez donc avoir un équilibre à toute épreuve contre les coups qui vous soulèvent le pied droit, ceux qui vous envoient en arrière et ceux qui vous poussent sur le côté.

- **Rompre la mesure.** Rompre la mesure est plus efficace contre un sabre que contre une épée. Un escrimeur à l'épée peut toujours faire une passe pour vous transpercer lorsque vous rompez. Contre un sabre en revanche, rompre vous permet de faire passer le sabre ennemi devant votre corps sans opposer de résistance. Si l'ennemi appuie son coup, il se déséquilibrera lui-même.
- **Serrer la mesure.** Serrer la mesure, en revanche, n'a d'utilité que contre un adversaire qui rompt la mesure. Si vous voulez prendre votre ennemi à bras le corps, il est préférable de simplement passer le pied gauche devant le droit lors d'une parade.

MANŒUVRES SIMPLES

LES COUPS

CIBLES DES COUPS

Toutes les cibles du corps ne sont pas égales pour un coup de taille. C'est encore plus vrai que pour un coup d'estoc. En effet, si un seul coup d'estoc dans le torse suffit à tuer un adversaire, il faut au moins deux coups de taille pour y parvenir. Le nombre de coups pour mettre un ennemi hors combat s'inverse entre la taille et l'estoc lorsqu'il s'agit de toucher la tête ou un membre.

Concernant la tête, les coups d'estoc ont tendance à ricocher sur l'os du crâne, alors que les coups de taille, au

moins, étourdisent l'ennemi. Les coups à la gorge, déjà mortels d'estoc, le sont encore plus sûrement de taille.

Concernant les bras, il est très difficile de toucher d'estoc un bras en mouvement, alors que cela ne pose pas de problème de taille. Les coups d'estoc peuvent transpercer un bras sans toucher une artère, alors que les coups de taille s'enfoncent profondément dans la chair et privent votre adversaire de l'usage de son bras.

Pour les jambes, c'est identique quoique moins net. La jambe, moins mobile et se déplaçant d'arrière en avant, est une cible plus facile qu'un bras pour un coup d'estoc. Inversement, pour le coup de taille, l'épaisseur du muscle de la jambe permet rarement d'atteindre l'os. De taille donc, il faut viser le genou, qui se brise sous l'impact et fait tomber votre adversaire au sol. D'estoc, le genou, protégé par la rotule, est difficile à toucher, et il est possible de le transpercer sans pour autant le faire céder.

Le torse, comme je le disais, est une moins bonne cible pour le sabre que pour l'épée. Tout coup d'épée traverse un poumon, le cœur – à moins bien sûr de glisser sur une côte – ou un organe quelconque, mettant fin au combat. Les cibles pour la taille sont toutes autres. En effet, on touche le torse par ses deux côtés et non de face. Les côtes arrêtent systématiquement les coups, leur forme bombée aidant à résister au choc. Évidemment, vous en casserez bien une ou deux au passage, mais cela n'empêchera pas votre ennemi de se battre. Non, la poitrine est une bien mauvaise cible. Visez plutôt le ventre à l'intérieur des armes et la taille à l'extérieur des armes. Lorsque vous faites passer votre lame montante sous la pointe de la lame ennemie dirigée vers le bas, visez l'aisselle de votre adversaire. Il y a fort à parier que vous couperez, sinon une artère ou l'articulation, au moins les muscles moteurs du bras ou le grand pectoral.

COMMENT PORTER UN COUP

On apprend en escrime à l'épée à se fendre juste ce qu'il faut pour faire pénétrer sa lame de cinq centimètres dans le corps de son ennemi, afin de conserver un bon équilibre. De taille, je note trois défauts majeurs chez les débutants.

1) Le premier, c'est l'armement du bras, qui est trop prononcé, certains allant même jusqu'à soulever leur sabre au-dessus de leur tête. Certes, la puissance de l'impact est fonction de la distance parcourue, mais en écartant votre lame de l'ennemi, vous vous exposez à un coup de temps. Vous ne pouvez vous permettre un tel armement du bras que si vous chargez, et encore, je vous le déconseille, Vercourt. Non, le coup se donne avec le coude et le poignet, et croyez-moi, si vous entretenez bien vos armes, ce que j'ai dès mon réveil pu remarquer sur votre navire, vous avez besoin de bien moins pour tuer votre adversaire. Si vous voulez de la puissance, c'est

pour un moulinet ou un demi-moulinet que vous devez opter. Un mouvement du coude et du bras donc. Le bras est le premier à s'éloigner de l'adversaire, la pointe encore dirigée vers son corps, alors que vous soulevez le pied droit du sol. Dans le mouvement, votre poignet éloigne la pointe de votre arme du corps de l'adversaire. À ce stade, il vous suffit d'une rotation du poignet pour vous mettre en parade. Votre avant-bras repart alors vers l'avant, la lame continuant un instant sa course loin de l'ennemi, avant de revenir violemment en avant. En opposant votre pouce à la garde de votre arme, vous aurez la puissance suffisante pour donner un grand coup de fouet au moment même où votre pied se posera sur le sol.

2) À ce propos, voici le second défaut. Ne vous fendez pas trop, ou, en d'autres termes, fendez-vous moins qu'à l'épée, et ce pour deux raisons. Premièrement, à l'épée, votre arme est dirigée vers l'ennemi, et peut d'une parade du tac – parade assortie d'un battement – écarter la pointe de l'épée adverse alors que vous vous remettez en garde. Au sabre, si votre adversaire esquive, non seulement votre arme ne pointe pas vers lui, mais vous devrez parer du faux tranchant, ce qui est moins efficace que du vrai, car vous ne pourrez pas opposer le pouce. Deuxièmement, en avançant trop le pied droit, vous êtes dans un équilibre précaire, et un coup quelconque pourrait vous déséquilibrer complètement. Non, vous devez être à la bonne distance de l'ennemi, c'est-à-dire en mesure, pour être à même de lacérer son corps en avançant légèrement le pied.

3) Troisièmement, votre coup ne doit pas se prolonger au-delà du raisonnable. Lorsque vous le donnez, imaginez que vous frappez un point qui se trouve au-delà de votre ennemi. D'une part, viser plus loin décuplera votre puissance, et d'autre part, en arrêtant votre geste à temps, vous ne vous laisserez pas emporter par la lame. N'oubliez pas que le sabre n'est pas une épée. De taille, une épée n'est pas faite pour couper mais pour créer des hématomes. Pour couper, il faut opérer un glissement de votre lame sur la peau de votre adversaire. La forme légèrement incurvée du sabre s'y prête, mais vous devez laisser votre sabre glisser sur votre ennemi. Ne bloquez donc pas votre poignet outre mesure, car sinon vous transmettez un choc mais ne couperez pas. Je me permets d'insister : que votre coup porte ou que votre ennemi vous pare ou vous esquive, votre lame doit arrêter net sa course après être passée devant l'ennemi. Sinon vous seriez déséquilibré et en bonne position pour vous faire tuer.

L'équilibre est la clé, et il est pourtant difficile à maintenir, sachant que chaque coup est violent et peut vous rejeter en arrière ou vous faire basculer sur le côté. Prenez donc, ainsi que je vous l'ai décrit, une position de garde les pieds écartés de deux largeurs d'épaule, les genoux pliés, prêt à recevoir l'ennemi.

LES COUPS

- **Coup de quarte à la joue ou au genou.** Le coup de quarte se porte en levant la pointe de votre lame en diagonale vers le haut et l'extérieur des armes et en l'abattant vers le bas et l'intérieur des armes. Vous pouvez théoriquement frapper votre adversaire de la tête au pied, mais pour une bonne efficacité, évitez les côtes, le dessus de l'épaule, l'os du bassin, la cuisse et le mollet, car votre lame rencontrerait un os ou une trop grande quantité de muscle – pas chez vous je le crains, Monsieur de Vercourt. Évitez également de viser le pied, trop mouvant, vous risqueriez de planter votre lame dans le sol. Comme un coup descendant au côté ou au ventre a toutes les chances de se finir dans l'os du bassin de votre ennemi, il ne vous reste comme cible que la joue gauche et le genou de la jambe droite – la jambe gauche étant trop loin pour que vous puissiez l'atteindre. Dans le premier cas, vous pourrez étourdir votre adversaire et votre lame a toutes les chances de continuer vers sa gorge ; dans le second, vous fracturez le genou. Une feinte basique consiste à menacer la joue gauche, et à frapper le genou droit.
- **Coup de quarte horizontal à la gorge ou au ventre.** La quarte peut également être donnée horizontalement, en écartant la pointe de votre lame vers l'extérieur des armes, pour la ramener vivement sur l'ennemi en direction de l'intérieur des armes. Le ventre devient une cible de choix pour un coup horizontal, car le faible tranchant de votre lame ne devrait rencontrer aucun os. Vos cibles sont donc le cou – un coup horizontal à la tête serait trop facile à esquiver – et le ventre. Un coup à la gorge est certain de finir le combat, et un coup au ventre a toutes les chances de le finir.
- **Coup de tierce à la joue ou au genou.** Pour donner un coup de tierce, levez votre lame en diagonale vers le haut et l'intérieur des armes et abattez-la vers le bas et l'extérieur des armes. Les considérations de cibles sont les mêmes que pour le coup de quarte, si bien que vous ne ciblez que la joue droite ou le genou droit.
- **Coup de tierce horizontal à la gorge ou au côté.** Donnez un coup de tierce horizontal en écartant la pointe de votre lame vers l'intérieur des armes, pour frapper en la ramenant vers l'extérieur des armes. Comme pour le coup de quarte horizontal, le coup de tierce horizontal doit toucher à la gorge ou à la taille. Cette dernière est une cible nettement plus petite que le ventre, et également moins vulnérable, car il vous faudra passer une épaisse couche de muscle avant d'atteindre des organes.
- **Coup de septime au genou, à l'aisselle ou à la joue.** Vous avez deux façons de donner un coup de septime. La première manière consiste à baisser la pointe de votre lame en l'écartant vers l'extérieur des armes, pour

ensuite ramener votre lame vers l'intérieur des armes, et vers le haut si vous ne visez pas le genou. Bien réalisé, ce mouvement est sans danger. Si dans le feu de l'action vous accentuez le geste, je ne vous cache pas que baisser la pointe de votre arme vous expose à un coup de temps ou de manchette de l'ennemi. Je suppose que je ne vous apprends rien, car il en est de même pour l'escrime à l'épée. La seconde manière consiste à effectuer un discret moulinet du poignet, commençant par monter en partant ensuite vers l'extérieur des armes, pour finir par remonter vers l'intérieur des armes. C'est la méthode la plus sûre des deux, mais pas la plus facile à réaliser. La lame épaisse et incurvée d'un sabre est nettement plus difficile à faire tourner que celle d'une épée courte, et la coque, si vous utilisez un sabre cuillère-à-pot, gêne la rotation du poignet. Dans les deux cas, la force de votre coup est moindre que lors d'une quarte ou d'une tierce, et vous devez toucher des points faibles de votre adversaire. La cuisse, le bassin et les côtes sont de mauvaises cibles, pour les raisons précédemment exposées. Dirigez plutôt votre coup vers le genou, ce qui est idéal mais très prédictible, à moins que vous ne tentiez de surprendre votre adversaire en remontant jusqu'à sa joue. Le coup est facile à esquiver, mais, dans sa surprise, il n'est pas impossible que votre adversaire se déséquilibre. S'il est en garde haute, c'est-à-dire pointe vers le bas – dit Monsieur de la Croix en s'adressant aux pirates autour de lui –, faites remonter votre coup de septime sous son bras et sous la pointe de son arme pour le toucher à l'aisselle. Ce coup est très difficile à éviter à moins de rompre franchement.

- **Coup de seconde au genou, à l'aisselle ou à la joue.** Pour le coup de seconde, vous pouvez également soit porter un coup en baissant votre pointe vers l'intérieur des armes pour la faire remonter vers l'extérieur des armes, soit opter pour un moulinet montant vers l'intérieur des armes pour finir en montant vers l'extérieur des armes. Tout ce que je viens de vous expliquer à l'instant pour le coup de septime reste valable pour le coup de seconde.
- **Coup de quinte à la tête ou aux épaules.** Le coup de quinte consiste simplement à lever votre sabre pour l'abattre verticalement sur la tête de votre adversaire ou sur l'une de ses épaules. Ce genre de coup n'est pas de mise entre gentilshommes, mais j'en ai vu beaucoup en combat. Tout ce qui n'est pas convenable est par conséquent rare, et donc, comme je l'ai dit, d'autant plus efficace. Cela devrait vous plaire... pirates...
- **Coup de prime à l'entrejambe.** Le coup de prime à l'entrejambe est encore moins correct, pour des raisons que vous pouvez imaginer, mais également parce qu'en baissant la pointe de votre lame, vous vous exposez à d'importants risques. Pour le faire, commencez comme

pour un coup de seconde ; votre adversaire se souciera alors davantage de parer en seconde que de vous porter un coup. Descendez néanmoins plus bas et plus à la verticale. En remontant, tournez votre poignet en prime tout en faisant décrire un cercle à la pointe de votre lame. Ce cercle part vers l'arrière, puis vers l'extérieur des armes, pour revenir sur l'intérieur des armes tout en remontant vers l'entrejambe de votre ennemi.

- **Coup de manchette.** Le coup de manchette peut être donné de trois façons différentes, selon votre ligne d'attaque et l'opportunité que vous offre votre ennemi. Vous pouvez le donner en remontant d'un coup sec votre sabre, faux tranchant vers le haut, sous le poignet de votre adversaire. Vous pouvez également le donner à l'intérieur des armes : tendre le bras vers l'avant, le poignet cassé et l'arme tournant dans un plan vertical perpendiculaire à la droite qui vous sépare de l'ennemi. Ainsi, votre main s'abattrait horizontalement sur le poignet de l'ennemi alors qu'il est baissé. Si vous n'opérez pas un coup de temps – coup durant le temps où l'ennemi se prépare à en donner un –, vous devrez vous fendre. Enfin, vous pouvez l'asséner depuis l'extérieur des armes, le bras tendu vers l'ennemi, vers l'intérieur des armes et au-dessus du bras ennemi. Donnez votre coup comme le précédent, mais c'est lorsque votre sabre dépassera la verticale, pointe vers le bas, que votre lame touchera le poignet ennemi. Pour les trois, il va sans dire qu'il n'est pas besoin de se fendre autant pour toucher un poignet tendu vers vous que pour toucher le corps de votre ennemi.

LES BOTTES

Le sabre est également une arme d'estoc. Plus massif, il est moins rapide que l'épée, et sa lame large et éventuellement courbée gêne sa rotation. Une botte au sabre restera malgré tout toujours plus rapide qu'un coup de taille. Toutefois, on ne porte guère au sabre que deux types de botte, de tierce et de quarte. En effet, le sabre pointant vers le bas est vulnérable aux battements et au coup de fouet qui pourraient vous désarmer. De plus, il n'est pas recommandé de privilégier l'estoc face à un escrimeur à l'épée, car il aurait sur vous l'avantage.

- **Botte de quarte.** La botte de quarte se porte au-dedans des armes comme à la rapière ou à l'épée, le poignet tourné ongles vers le haut, le vrai tranchant vers l'intérieur des armes ou vers l'intérieur des armes et vers le bas. On la porte également au-dessous des armes pour toucher le flanc lorsque l'on se bat contre un adversaire au sabre, car, au sabre, la lame ne reste pas engagée.
- **Botte de tierce.** Quant à la botte de tierce, on la porte au-dessus des armes, et éventuellement au-dehors des armes, le poignet tourné ongles vers le bas, le vrai tranchant vers l'extérieur des armes et éventuellement vers le bas.

LES MOULINETS

Le moulinet est à la fois un coup très utile en combat et un remarquable exercice d'entraînement pour rompre le poignet des débutants. Pour effectuer un moulinet, comme pour l'épée courte, faites partir votre sabre dans la direction dans laquelle vous souhaitez terminer votre geste, faites lui décrire un cercle ou une ellipse alors que vous vous fendez, et frappez votre adversaire juste au moment de terminer votre cercle. Non, jeune homme, vous ne pouvez pas faire un cercle avec toujours le vrai tranchant en avant. Au milieu de votre mouvement, votre sabre tourne faux tranchant en avant. Ce moulinet, vous pouvez l'effectuer avec le poignet ou avec le coude – bien que j'aie entendu dire que les Espagnols le font également à partir de l'épaule. Je vous conseille fortement de le faire avec le poignet, en tout cas jusqu'à ce que vous maîtrisiez parfaitement ce type d'escrime, car sinon vous vous exposez à un coup de manchette.

Vous pouvez réaliser des moulinets verticalement, horizontalement ou en oblique, et à chaque fois dans les deux sens possibles. Le plus souvent, la pointe décrit une ellipse dont le grand axe pointe vers l'ennemi. Accélérez la rotation dans la seconde moitié du mouvement. Chaque mouvement étant circulaire, il est orienté dans la même direction au début et à la fin ; au milieu, le mouvement est bien entendu dirigé dans la direction opposée.

- **Moulinet de quarte.** Moulinet en diagonale vers le bas et vers l'intérieur des armes.
- **Moulinet de quarte horizontal.** Moulinet horizontal vers l'intérieur des armes.
- **Moulinet de tierce.** Moulinet en diagonale vers le bas et vers l'extérieur des armes.
- **Moulinet de tierce horizontal.** Moulinet horizontal vers l'extérieur des armes.
- **Moulinet de septime.** Moulinet en diagonale vers le haut et vers l'intérieur des armes.
- **Moulinet de seconde.** Moulinet en diagonale vers le haut et vers l'extérieur des armes.
- **Moulinet de quinte.** Le moulinet de quinte se fait verticalement à l'intérieur ou à l'extérieur des armes. À l'intérieur des armes, le mouvement est réalisé par une rotation du poignet, l'avant-bras tourné vers l'intérieur des armes (la gauche). À l'extérieur des armes, une telle rotation est impossible. Pour réaliser le moulinet alors que votre pointe est dirigée vers l'avant, laissez-la tomber en ouvrant le majeur, l'annulaire et l'auriculaire, pour la faire tourner autour de votre index, le sabre retenu par votre pouce. Rattrapez la poignée de vos majeur, annulaire et auriculaire alors que la pointe commence à remonter derrière votre bras, et serrez la poignée pour accélérer la fin de la rotation de la lame.

- **Moulinet de prime.** Pour frapper votre adversaire de bas en haut, tournez l'avant-bras vers l'intérieur des armes et opérez une rotation du poignet en commençant par faire monter la pointe de votre lame.

LES DEMI-MOULINETS

Les demi-moulinets sont des manœuvres très utiles pour changer de ligne d'attaque. En effet, vous pouvez passer de n'importe quelle ligne à n'importe quelle autre – en général cependant soit vers la ligne diamétralement opposée, soit vers la ligne symétrique par rapport à la verticale – par une simple rotation du poignet. Vous pouvez ainsi passer de tierce en quarte, de quarte horizontale en tierce horizontale, de septime en tierce, de prime en quinte, etc. Pour ce faire, adaptez simplement le mouvement du poignet pour passer d'une ligne à une autre.

LES PARADES

Les parades au sabre sont nombreuses, et chaque coup peut être paré par plusieurs parades, tout comme chaque parade pare plusieurs coups différents. Mis à part pour les coups à la jambe et le coup de tierce à la tête, vous pouvez toujours parer un coup ou une botte avec la pointe de votre lame vers le haut ou vers le bas. Ici, nécessité fait loi. En d'autres termes, faites au plus vite : vous n'avez pas eu le temps de revenir en garde, si vous avez attaqué pointe vers le bas, parez pointe vers le bas, et à l'inverse, si vous avez attaqué pointe vers le haut, parez pointe vers le haut. Dans tous les autres cas, faites comme bon vous semble, sachant qu'une parade pointe vers le haut est plus sûre qu'une parade pointe vers le bas. Les parades pointe vers le haut sont la quarte, la quarte volante, la tierce, la tierce volante et la sixte. Les parades pointe vers le bas sont la prime, la seconde, la septime, l'octave et la parade du demi-cercle. Enfin, la parade de quinte, dite aussi « de Saint Georges », la quarte horizontale et la parade du cercle s'effectuent lame à l'horizontale.

- **Parade de quarte, de quarte haute ou de quarte basse.** Parez en ramenant votre poignet vers l'intérieur des armes au niveau des côtes (pour la quarte), du bassin (pour la quarte basse) ou de l'épaule (pour la quarte haute). Les ongles sont tournés vers l'arrière et vers le haut, et le sabre est dirigé vers le haut et vers l'intérieur des armes (pour la quarte et la quarte basse) ou passe au-dessus de votre tête (pour la quarte haute). La quarte permet de parer le coup de quarte à la joue, le coup de quarte horizontal à la gorge, la botte de quarte, et le coup de septime à la joue. La quarte basse pare le coup de quarte horizontal au ventre, la botte de quarte basse que vous aurait portée un escrimeur à l'épée et le coup de septime à l'aisselle. Enfin, la quarte haute pare le coup de quinte à l'épaule gauche, le coup de quinte à



la tête et plus rarement le coup de quarte à la joue, car celui-ci pourrait viser l'épaule et vous blesser.

- **Parade de quarte volante.** La quarte volante permet de résister à des assauts violents, le bras le long du corps, la lame verticale tout contre le corps, l'avant-bras et le faux tranchant tournés vers l'intérieur des armes. Elle part le coup de quarte à la joue, le coup de quarte horizontal à la gorge, les coups de septime sous le bras et à la joue et la botte de quarte.
 - **Parade de tierce, de tierce haute ou de tierce basse.** Parez cette fois-ci en ramenant votre poignet vers l'extérieur des armes au niveau des côtes (pour la tierce), du bassin (pour la tierce basse) ou au-dessus de l'épaule (pour la tierce haute). Le poignet est tourné ongles vers l'ennemi, la pointe haute et dirigée vers l'extérieur des armes (pour la tierce et la tierce basse) ou passant au-dessus de la tête (pour la tierce haute). La tierce pare le coup de tierce à la joue, le coup de tierce horizontal à la gorge, la botte de tierce et le coup de seconde à la joue. La tierce basse pare le coup de tierce horizontal au côté, le coup de seconde sous l'épaule et la botte de seconde d'un escrimeur à l'épée. Pour la tierce haute, pliez bien le bras. La tierce haute pare le coup de quinte à la tête, le coup de quinte à l'épaule droite et plus rarement le coup de tierce à la joue, car une déviation de la lame ennemie pour viser votre épaule toucherait votre poignet découvert.
 - **Parade de tierce volante.** Pour parer de tierce volante, parez de tierce, mais en maintenant la lame verticale, le bras replié pour avoir votre lame tout contre votre corps. La tierce volante permet de faire face à n'importe quel coup de tierce à la joue, de tierce horizontale à la gorge, de seconde à la joue ou de seconde sous le bras, et à n'importe quelle botte de tierce.
 - **Parade de prime, de prime haute ou de prime basse.** Pour parer de prime, faites comme si vous vouliez regarder le dos de votre main, ongles tournés vers l'adversaire. Votre lame est verticale dirigée vers le bas, votre bras vers l'avant et votre avant-bras vers l'intérieur des armes. Pour la prime, le poignet est à hauteur du menton, pour la prime basse à hauteur de la hanche, et pour la prime haute à hauteur du visage, la lame relevée à 45° de l'horizontale, pointant vers l'intérieur des armes. La prime pare le coup de quarte horizontal au ventre et peut arrêter un coup de septime à la joue, mais je ne m'y fierais pas, car un coup ascendant tel que celui-là pourrait passer sous votre lame. Vous l'avez compris, pirates, la prime vous expose à un coup de septime à l'aisselle en passant sous la lame. Ce n'est pas tout, avec votre lame descendante, votre poignet est faible, ce qui n'est pas un problème contre un adversaire à la rapière mais le devient contre un adversaire au sabre. Si votre adversaire se bat au sabre et vous aussi, lorsqu'il pare de prime, battez sa lame dans la direction qui
- lui fera ouvrir les doigts et perdre sa lame. La prime haute, quant à elle, pare surtout le coup de quarte à la joue, la botte de quarte, et dans une moindre mesure le coup de quarte horizontal à la gorge. La prime haute, du fait de sa lame relevée, est d'autant plus vulnérable à un coup ascendant sous l'arme et dirigé vers l'aisselle. En revanche, elle vous rend moins vulnérable à un battement.
 - **Parade de septime.** Pour parer de septime, laissez la pointe de votre lame descendre avec votre poignet jusqu'à pointer vers le bas à 45° de la verticale, et ramenez votre poignet au niveau de votre pubis, la lame pointant vers le bas certes, mais également vers l'ennemi et l'intérieur des armes. La parade de septime stoppe le coup de septime au genou, le coup de quarte au genou et le coup de prime à l'entrejambe.
 - **Parade de seconde ou de seconde haute.** Pour parer de seconde, tendez le bras vers votre ennemi et vers l'extérieur des armes. Le poignet est plié à son maximum en direction de l'extérieur des armes, les ongles tournés vers l'arrière et l'extérieur des armes – la droite pour un droitier –, la lame verticale pointant vers le bas. Pour la seconde, descendez le poignet au niveau du bassin, tandis que pour la seconde haute, maintenez-le au niveau du menton. La seconde pare le coup de seconde au genou et le coup de tierce au genou.
 - **Parade de quinte (appelée aussi « Parade de Saint-Georges »).** La parade de quinte se fait en élevant le poignet au-dessus de la tête et vers l'avant, légèrement à droite de votre épaule, la lame horizontale, le tranchant vers le haut et vers l'avant. Avec la quinte, vous parez le coup de quinte et la botte de quinte.
 - **Parade de quarte horizontale.** La quarte horizontale est utile contre les adversaires peu honorables qui s'attaquent à votre entrejambe. Descendez votre bras à la verticale, légèrement vers l'extérieur des armes, la lame horizontale pointant vers l'intérieur des armes, tranchant vers le bas. Vous parerez ainsi le coup de prime à l'entrejambe.
 - **Parade de sixte.** Pour parer de sixte, faites comme pour parer de tierce, à ceci près que votre poignet est plié au maximum, ongles vers vous et non vers l'adversaire. Vous parerez donc avec votre faux tranchant, ce qui ne vous permet pas d'opposer le pouce. Cependant, votre poignée est bien tenue par la cassure de votre poignet. Cette parade est utile pour asséner par la suite un coup de quarte alors que le sabre de l'adversaire est en tierce (il devra faire un dégagement pour parer). La parade de sixte, comme la parade de tierce, pare le coup de tierce à la joue, le coup de tierce horizontal à la gorge, la botte de tierce et le coup de seconde à la joue. Pour ma part, je la réserverais pour les attaques les moins puissantes, comme la botte de tierce et le coup de seconde à la joue.

- **Parade d'octave.** L'octave et l'octave haute n'ont pas grand-chose à voir en matière de réalisation. Pour l'octave, tournez votre poignet en quarte, en laissant tomber la pointe de votre lame vers le bas, puis en l'écartant vers l'extérieur des armes. Vous réceptionnez le tranchant ennemi sur votre faux tranchant. Vous pourrez parer le coup de seconde et serez prêts à riposter de septime alors que votre ennemi devra dégager pour parer.
- **Parade d'octave haute (ou de protection du bras armé).** Cette parade, peu utilisée, est pourtant la seule permettant de parer certains coups, comme l'enchaînement d'un battement et d'un coup de tierce à la joue. Pour l'exécuter, faites tourner votre poignet en quarte, ongles vers le haut, en laissant tomber la pointe vers l'extérieur des armes, puis vers le bas en levant votre bras droit, le majeur, l'annulaire et l'auriculaire ouverts. Votre sabre pend alors le long de votre bras gauche, à l'extérieur des armes. Vous pouvez ainsi vous protéger d'un coup de tierce à la joue et d'un coup de tierce horizontal à la gorge. Éventuellement, si aucune autre parade n'est possible, vous pouvez l'utiliser contre un coup de seconde à la joue. En effet, la lame ennemie risque de passer sous la pointe de la vôtre et de vous toucher à l'aisselle.
- **Parade du cercle ou circulaire.** La parade du cercle, comme pour l'épée, s'effectue en pointant votre lame en quarte ou en tierce, et en faisant décrire à votre pointe un cercle tournant autour de la lame ennemie et l'enveloppant. Ainsi, vous vous protégez de toute botte et empêchez votre adversaire de préparer un coup. La parade du cercle peut également servir à désarmer son adversaire, mais j'y reviendrai.
- **Contre de quarte.** Pour contrer de quarte alors que vous êtes en garde de tierce, parez de tierce et effectuez une rotation d'un demi-tour avec votre poignet pour accompagner la lame ennemie vers la ligne de quarte. Vous ne pouvez le faire que contre une botte ou un coup peu appuyé.
- **Contre de tierce.** Pour contrer de tierce alors que vous êtes en garde de quarte, parez de quarte et effectuez une rotation d'un demi-tour avec votre poignet pour accompagner la lame ennemie vers la ligne de tierce. Comme pour le contre de quarte, n'escomptez pas pouvoir en user contre un coup appuyé, car le choc entre les deux lames projettera la lame ennemie trop loin en arrière pour que vous puissiez la lier.



« Déjà, conclut Monsieur de la Croix, si vous maîtrisez ces éléments simples, vous améliorerez votre technique et n'agiterez pas maladroitement et stupidement votre sabre dans tous les sens, comme on le voit généralement lors des abordages. Ne pas être expert dans le maniement de l'épée, soit, mais cela ne donne pas le droit pour autant de faire n'importe quoi... »

– C'est bon, ça va, lance un pirate du Pélican, notre capitaine radote assez là-dessus.

– Ouais, et ça reste à voir que c'est plus sûr et plus efficace qu'un bon cri de rage yeux dans les yeux, ricane un second.

– Eh bien testez ces manœuvres deux par deux. Je passerai dans les rangs. Vous aussi, le grand dégingandé, dit La Croix, parlant à Tête-de-pioche, j'ai dit deux par deux !

– C'est qu'il me commanderait l'avorton, répond calmement Tête-de-pioche, qui ne bouge pas d'un orteil. Dansez, dansez, je ferai l'orchestre, lance-t-il d'un air narquois. »

Le lendemain, la bordée hors quart du Pélican attend La Croix devant son hamac, si bien que celui-ci, surpris au réveil par une dizaine de visages penchés au-dessus de lui, a un geste de recul, s'emmêle dans son hamac et tombe sur les lattes de sapin de l'entrepont de la goélette. Les pirates ne peuvent s'empêcher de s'esclaffer, se rappelant le nombre de fois où ils sont tombés de leur hamac en voulant y monter ou en descendre lors de leurs premiers jours en mer.

« Par Saint Georges, que faites-vous tout autour de moi d'aussi bonne heure ?! lance-t-il en bondissant sur ses pieds.

– Par le Diable, ça fait une demi-heure qu'on est debout, lance un vieux loup de mer, agitant le crochet qui lui tient lieu de main gauche. Dieu vous damne, ce n'est pas parce qu'on vous a mis rangé avec les surnuméraires le temps que vous nous appreniez à nous battre qu'y faut traîner plusieurs sabliers.

– Mais quelle heure est-il ? demande La Croix.

– Ben, sept heures, mon lieutenant, la seconde cloche a sonné... Enfin, mon lieutenant... mon matelot, parce que pendant que vous dormiez, on vous a amateloté à moi. Je tiens d'ailleurs à vous prévenir tout de suite : mon ancien matelot, le Diable ait son âme, me bordait tous les soirs, dit Lefranc, guilleret. »

Et les pirates de s'esclaffer grassement, tout en s'écartant pour laisser passer le géant noir qui leur sert à la fois de premier maître et de chirurgien.

« Tiens, v'la ta bouillie mon matelot, ajoute le pirate. Moi, au fait, c'est Lefranc. Tu veux que je te donne la béquée ? »

– Continuez comme ça et vous ne serez plus à même de suivre mes enseignements, grogne La Croix.





– J'ai hérité d'un matelot aussi grognon que le précédent. C'est-y pas mignon ? Allez matelot, bougonne pas, j'suis pas l'mauvais garçon, tu verras. »

La Croix fait un signe de tête en maugréant, comprenant qu'il ne lui faut pas se faire détester des pirates s'il souhaite survivre. Un peu gêné, il enfle son uniforme devant les hommes en rond autour de lui, conscient d'être la nouvelle attraction de l'équipage. En son fort intérieur, il ne peut s'empêcher de penser que ces pirates, que l'on dit impitoyables, violents et sanguinaires, cachent bien leur jeu depuis hier, et ce avec un naturel désarmant. En haut du grand panneau, le capitaine du Pélican l'attend avec le reste des pirates hors quart. Poli, Monsieur de la Croix s'incline.

« Vercourt.

– La Croix, répond le capitaine pirate en lui rendant son salut. Êtes-vous prêt à poursuivre votre enseignement ? Les hommes de quart trépignent d'impatience et se sont plaints du sort qui les a mis de quart du matin hier et aujourd'hui.

– En ce cas, pourquoi me tirer du lit à l'aube ? Je puis sans difficulté attendre après midi pour faire de vous de dignes combattants.

– Nous nous entraînons le matin, tous les matins, c'est écrit dans la chasse-partie, et la chasse-partie, c'est la loi à bord. À ce propos, Ange, mon quartier-maître, vous la fera lire tout à l'heure, que vous ayez le temps de réfléchir à son contenu pour le moment où vous aurez décidé de nous rejoindre.

– Je suis certes déconcerté par la bonhomie qui règne à bord, mais n'y comptez pas trop tout de même. Je me doute que vos hommes font, sur vos ordres, des efforts pour être civils. »

Vexés, les pirates échangent des regards et une grogne monte depuis le pont. C'est alors que La Croix remarque un grand gaillard, maigre et musculeux, les cheveux poivre et sel, qui le fixe, le regard narquois. Il lui semble se rappeler l'avoir vu la veille, dans les mêmes dispositions peu amicales. Il interroge Vercourt.

« Monsieur, qui est cet homme qui me dévisage depuis vingt-quatre heures comme si j'étais une sorte d'imposture ?

– C'est Frédéric Bichon, dit « Tête-de-pioche ». Je pourrais vous parler longtemps de lui, mais son surnom en dit suffisamment pour le moment. Tout ce que je peux vous dire, c'est que, pour une raison que j'ignore, il ne vous a pas à la bonne...

– Eh bien commandez-lui de me la dire !

– Un, vous n'êtes pas au sein de votre brigade, et n'êtes donc pas en posture de me parler de la sorte. Deux, je crois que vous vous méprenez sur le rôle d'un capitaine à bord d'un navire pirate.

– N'est-il pas le premier commandant après Dieu ?

– Déjà, Dieu n'a rien à faire ici s'il n'est pas accepté par les hommes et s'il n'a pas signé la chasse-partie, et ensuite, non, le seul commandant ici, c'est l'équipage. Je ne suis que son élu, chef certes, mais pour la guerre. Je n'ai donc rien à commander à cet homme. Le droit de le convaincre, ça je l'ai, mais cela me fatigue d'avance. Si nous en venions plutôt à la suite de votre leçon ? »

Mortifié, Monsieur de la Croix tient un instant tête à Vercourt, les yeux dans les yeux, puis il renonce, comprenant qu'il lui faut découvrir – et pourquoi pas accepter – ces règles inconnues. Il tire son sabre et se tourne lentement vers les pirates qui le dévisagent, avides de connaissance.

« Pirates, vous avez appris hier comment taillader un ennemi et parer ses coups, et je dois dire que je suis surpris par votre capacité à apprendre. Si cet ennemi est de la maréchassée ou est versé dans l'art de l'escrime, en revanche, je ne donne pas cher de votre peau. Voici de quoi vous défendre contre lui et, peut-être, avec beaucoup d'entraînement, de quoi survivre à ses assauts. Pour vous rendre plus rapidement opérationnels, j'illustrerai chacun de mes points par des exemples. Même s'ils vous seront utiles, ne vous méprenez pas, ce ne sont pas des bottes secrètes, il n'en existe ni à l'épée, ni au sabre. Vous là, venez, vous servirez pour l'exemple.

– Faut pas me vouvoyer, mon mignon, t'es mon matelot maintenant, répond Lefranc.

– Taisez-vous... Tais-toi et mets-toi en garde.

– Z'avez vu mon matelot, il est prompt à lofer. C'est pas une demoiselle ! lance Lefranc à l'équipage.

– Oui, mais pour l'instant, c'est un Monsieur, dit un pirate.

– Que dis-tu ? Un bourgeois ! lance un autre derrière.

– Oui, mais pas un notaire, ni un lascar, riposte Lefranc.

– Que Diantre cela veut-il dire, demande La Croix à Vercourt.

– Un Monsieur et un bourgeois sont des ignares en matelotage. Un notaire est un fainéant, et un lascar un fi-lou... Si nous passions aux choses sérieuses ? »

MANŒUVRES COMPLEXES

BATTEMENT

Soit. Commençons par le battement. Il ne s'agit pas de frapper d'un grand coup de sabre l'arme de votre adversaire en armant le bras loin derrière vous, mais de donner une impulsion juste suffisante pour ouvrir sa garde. Battez la lame ennemie de préférence sur le plat, mais cela est difficile pour un adversaire en garde. Dans tous les cas, on ne bat pas le fort de l'arme ennemie, mais son faible. En effet, je ne vous apprend pas... ou plutôt si, je pense vous apprendre que la force appliquée aura un moment de rotation – ou sorte de force de rotation – autour du poignet de votre ennemi, ici supposé fixe, d'autant plus grand que vous appliquerez ladite force loin du centre de rotation – le poignet. Oui, je sens que je vous ai perdus... Bref, frappez l'arme ennemie sur son extrémité. Votre adversaire mettra d'autant plus de temps à revenir en garde que son arme est lourde. Comme vos coups sont plus lents que des coups d'estoc à l'épée, réservez vos battements aux sabres de vos ennemis. Le battement peut être donné à la parade, pour déséquilibrer l'ennemi, ou avant de porter un coup.

- **Parade battement.** En battant le faible du sabre ennemi avec votre fort, vous augmentez l'impulsion que le faible reçoit lorsqu'il est paré. En effet, lorsque vous pariez avec votre fort, le moment angulaire que vous subissez est peu important, alors que celui que vous appliquez sur le faible de l'ennemi, lui, l'est. Ainsi, vous déséquilibrerez votre adversaire.
- **Battement et coup à la joue.** Alors que vous et votre ennemi êtes en garde intérieure ou extérieure, tournez votre poignet d'un demi-tour – de quarte en tierce ou de tierce en quarte – et battez le faible de la lame ennemie. Dans le même temps, profitez de l'ouverture pour porter un coup à la joue, du même côté que celui vers lequel vous avez battu – coup de quarte si vous étiez en garde de tierce et coup de tierce si vous étiez en garde de quarte. L'arme adverse sera alors du mauvais côté pour parer la vôtre. Pour arrêter votre coup, si celui-ci est donné de tierce, votre ennemi ne pourra que parer d'octave haute. Il n'aura en effet pas le temps de faire un dégagement avant de parer. Si vous portez un coup de quarte, votre ennemi ne pourra parer que de prime haute. Dans les deux cas, rompre la mesure est également une possibilité, comme souvent.

ESQUIVES

À ce propos, vous avez quatre façons d'esquiver un coup : rompre – reculer –, pivoter sur votre pied droit,

glisser votre pied droit vers l'arrière jusqu'à votre pied gauche, ou frapper l'ennemi en vous baissant.

- **Rompre.** Rompre compte, avec la parade du cercle, parmi les moyens les plus sûrs d'éviter un coup, quel qu'il soit, à l'exception de la passe. Pour ce faire, reculez le pied droit d'un petit pas, puis le pied gauche. Ainsi, vous n'opposerez pas de parade au coup ennemi, qui continuera sa course en passant devant vous. Pour vous assurer cette ouverture, vous pouvez également battre l'arme ennemie sur le faux tranchant une fois qu'elle sera passée devant vous. Levez votre sabre à la verticale, la garde devant votre menton, prêt à frapper. Cela vous donnera une ouverture pour toucher l'ennemi. Attention cependant, à force de rompre, on finit par être acculé. De plus, n'oubliez pas de serrer la mesure au moment de riposter.
- **Esquive pivot.** Cette esquive s'oppose à un coup ascendant à la joue, de seconde ou de septime. Pour esquiver un coup de septime à la joue, glissez votre pied gauche vers l'extérieur des armes, ce qui correspond peu ou prou à une demi-volte pour l'épée et vous fait naturellement pencher légèrement votre corps vers l'extérieur des armes. Pour esquiver un coup de seconde à la joue, faites glisser votre pied vers l'intérieur des armes et penchez-vous légèrement vers l'intérieur des armes. Vous pouvez bien entendu accompagner ce mouvement d'un coup ou d'une botte portée du côté où vous vous penchez.
- **Frapper l'ennemi en se baissant.** En vous fendant plus que de raison, vous abaissez votre corps vers le sol, évitant ainsi un coup horizontal ou ascendant porté à votre cou ou à votre joue tout en touchant l'adversaire. Réceptionnez-vous avec la main gauche sur le sol, main que vous utiliserez pour vous redresser. Vous pouvez remplacer le coup par une botte si vous le souhaitez.

Glisser le pied est proche de rompre, en moins sûr mais en plus rapide. Attaquez dans le même temps où vous glissez le pied, d'abord car votre adversaire s'offre à vous et n'est pas en position de garde, et ensuite pour ne pas lui permettre de vous atteindre par une passe. Je vous présente deux types d'attaques efficaces lorsqu'elles sont réalisées en même temps que le glissement du pied, mais il y en a bien d'autres.

- **Glissement du pied et coup de quinte à la tête.** En glissant le pied droit vers l'arrière, assénez un coup de quinte à votre adversaire, donc descendant verticalement jusqu'à son crâne. Poursuivez votre mouvement bien bas pour qu'il ne puisse pas vous frapper en se baissant.
- **Glissement du pied et coup de manchette.** En glissant le pied droit vers l'arrière, assénez un coup de manchette à l'intérieur ou à l'extérieur des armes, selon

la situation. Votre adversaire, qui vient d'attaquer sur une ligne basse, a en effet son poignet exposé.

CORPS À CORPS

Je sens que cette partie va vous plaire. Me trompé-je en pensant que vous aimez frapper votre ennemi du poing ou du pied pour l'humilier ? Je pensais bien. Pour le faire, vous devez non seulement être protégé du coup actuel de l'ennemi, mais aussi de tout coup de temps qu'il serait à même de vous porter.

- **Parade de prime et coup de pommeau.** En parant de prime, donc lame basse, le poignet au niveau du menton, vous vous protégez sous les armes d'un coup dirigé vers votre flanc. Dès que le coup est paré, envoyez votre pommeau droit vers le visage... Oui oui, c'est ça, les dents... Je disais, droit vers le visage de votre adversaire, tout en conservant la pointe de votre lame à peu près au même endroit. Votre lame va donc devenir de plus en plus horizontale, protégeant à la fois votre flanc et votre visage contre un coup de l'ennemi venant de l'intérieur des armes. Ce coup est utilisé bien plus souvent que vous ne le croyez, pour arrêter net des adversaires qui cherchent comme vous le corps à corps.
- **Parade de seconde haute et coup de pied.** En parant de seconde haute, vous vous protégez en dehors des armes d'un coup menaçant votre flanc. L'envoi du pommeau en avant, bien que possible, est moins pratique. À la place, vous pouvez pivoter sur votre pied droit pour frapper votre ennemi du pied ou le pousser vers l'arrière.

DÉSARMEMENT DE L'ENNEMI

Au sabre, il existe de nombreux moyens de désarmer votre adversaire, mettant ainsi fin au combat sans tuer. Cela peut vous être utile lors de l'un de ces duels dont votre capitaine m'a parlé.

- **Contre de quarte et saisissement.** Contrez de quarte, en faisant décrire à votre lame un demi-cercle, et engagez votre fort contre le faible ennemi avant l'appel du pied de votre adversaire. Son appel du pied fera sauter son arme de sa main. Soyez prêt à la saisir pour empêcher un ennemi aux bons réflexes de la récupérer.
- **Coup de fouet sur coup de prime, seconde ou quinte.** Parez d'un fort battement de tierce un coup de prime dirigé contre votre torse ou un coup de seconde ou de septime dirigé contre votre joue ou votre aisselle. Vous pouvez également parer ainsi de quarte ou de tierce un coup de quinte. Le choc ouvrira les doigts de votre adversaire et fera sauter sa lame de sa main.
- **Triple parade du cercle sur coup de seconde.** Alors que votre adversaire tente de vous toucher de taille à

l'aisselle d'un coup de septime ou de seconde ascendant, effectuez trois parades du cercle consécutives. La faiblesse de la prise de votre ennemi lui fera lâcher son arme.

- **Désarmement et botte dans l'œil.** J'ai gardé le meilleur pour la fin. Alors que votre ennemi passe de tierce pour frapper quarte, croisez le faible ennemi de gauche à droite pour ouvrir les doigts de votre adversaire et fendez-vous en direction de son œil. Vous désarmerez votre adversaire en le tuant du même coup. S'il esquive votre botte, au moins sera-t-il désarmé.

FEINTES

Vous ne pouvez pas au sabre feindre de la même manière qu'à l'épée, car porter un coup est, je l'ai dit, plus lent que porter une botte. Lorsque vous faites une feinte à l'épée, vous vous exposez déjà à un coup de temps, alors qu'en dire pour le sabre... Je vous présente trois types de menaces compatibles avec la lenteur du sabre : les menaces et coup dans le même mouvement, les menaces suivies d'un demi-moulinet et la double menace. Mais attention pirates, enchaîner les menaces, aussi subtiles soient-elles, est dangereux.

L'avantage de la menace et du coup dans le même mouvement est évident : vous ne perdez pas de temps à dégager ou à réarmer votre bras. Le temps que votre adversaire répond à votre menace, vous portez déjà votre coup. Voici les quatre que j'utiliserais sans hésitation.

- **Coup de manchette du faux tranchant et coup de septime.** Levez d'un coup sec votre lame, faux tranchant vers le haut, de manière à ce que la pointe touche la main de votre adversaire. Celui-ci, sans nul doute, la lèvera ou l'écartera vers l'extérieur des armes. Dans un même mouvement de rotation, amenez votre sabre en septime tout en vous fendant et donnez-lui un coup de septime à la jambe.
- **Menacé de quinte à la tête, puis quarte à la joue.** Fendez-vous d'une demi-botte en abattant votre sabre verticalement en direction du crâne de votre adversaire. Alors qu'il vient à la parade, déviez-la et frappez sa joue d'un coup oblique de quarte ou de tierce.
- **Menacé de quinte à la tête et quarte ou tierce à la jambe.** Comme pour le coup précédent, faites mine d'abattre verticalement votre sabre sur la tête de votre adversaire, puis déviez la course de votre lame pour qu'elle frappe en quarte ou en tierce la jambe adverse.
- **Menacé de seconde à la jambe, puis prime à l'entrejambe.** Faites mine de frapper votre adversaire de seconde pour le faire venir à la parade en seconde. Faites alors décrire à la pointe de votre lame un demi-cercle, lame basse, partant vers l'arrière et l'extérieur des armes, pour frapper votre ennemi en prime à l'entrejambe.

Une menace suivie d'un demi-moulinet, rapide, laisse peu le temps à l'adversaire de préparer son coup. De plus, le demi-moulinet intimide l'ennemi, car il ne sait pas, même s'il vous tue, si votre sabre ne le blessa pas tout de même. Voici un exemple parmi tant d'autres de telles feintes.

- **Menacé de *mandritto* au ventre, puis *riverso* au côté.** Frappez de quarte horizontale (appelée « *mandritto* » en italien) au ventre ou de tierce horizontale (appelée en italien « *riverso* ») au côté. Avant que votre arme heurte celle de votre adversaire monté à la parade, effectuez un demi-moulinet pour frapper de l'autre côté des armes.

Le demi-moulinet frappe en général soit dans la ligne opposée, soit dans celle symétrique par rapport au plan vertical qui passe par vous et votre ennemi. Ce n'est pas une nécessité, comme le montre ce coup.

- **Menacé de quarte à la joue, puis *riverso*.** Menacez votre adversaire d'un coup de quarte à la joue, puis, d'un demi-moulinet, assénez-lui un coup de tierce horizontale au côté.

Vous pouvez multiplier les menaces, mais je vous conseille fortement de le faire en utilisant les deux types que je viens de présenter. Une feinte trop longue dans sa réalisation face à un escrimeur à l'épée et vous êtes mort. Néanmoins, avec des feintes bien choisies, vous pouvez perdre complètement votre adversaire, qui ne vous verra pas venir.

- **Double feinte.** Enchaînez deux feintes rapides pour l'attaquer là où il ne l'attend pas.

Un autre type de feinte est le coup double, ou redoublement. Par coup double, j'entends que le premier coup est donné jusqu'au bout et est prolongé par un second, tout comme, à l'épée, une botte peut être prolongée par une passe. C'est une feinte dans le même mouvement avec une menace qui n'en est pas une. En voici un exemple :

- **Parade de pointe volante en tierce, coup de quinte et botte de quarte.** Parez en tierce pointe volante, l'arme verticale le long du corps, pointe vers le haut. Ripostez immédiatement de quinte sur le moment où votre adversaire revient en garde. Si vous êtes paré par l'ennemi, reculez légèrement sur vos appuis pour le pourfendre d'une botte de quarte.

COUPS D'ARRÊT

Pour tuer un adversaire, vous n'êtes pas obligé de le frapper à bras raccourci. Vous pouvez également le recevoir sur la pointe de votre sabre au moyen du coup d'arrêt ou de la *passata di sotto*.

- **Coup d'arrêt.** Pointez votre sabre droit vers votre ennemi, en tierce ou en garde, selon sa ligne d'attaque, et

reculez le pied droit d'un pas derrière le gauche, bien ancré au sol pour recevoir votre adversaire comme il se doit. Normalement, non seulement votre adversaire n'arrivera pas à vous toucher, mais vous avez une chance de l'embrocher en bonne et due forme.

- ***Passata di sotto* (« Passe de la nuit »).** Tout comme pour le coup d'arrêt, la *passata di sotto* se fait en pointant sa lame vers l'ennemi, cette fois la coque vers le haut pour vous garder des coups à la tête. Mettez le pied droit derrière le gauche et faites-le glisser vers l'arrière en vous réceptionnant avec la main gauche sur le sol. La *passata di sotto* est particulièrement adaptée contre les coups et bottes dans les lignes hautes et contre les bottes à l'extérieur des armes.

DÉSÉQUILIBRER L'ENNEMI

Pour finir, vous avez de nombreuses manières de déséquilibrer l'ennemi, que vous pouvez combiner avec un écartement de la lame adverse.

- **Rompres la mesure.** Comme je vous l'ai dit précédemment, en rompant la mesure, vous n'opposez pas votre lame à la lame ennemie, qui continue sa course, s'écartant d'une position défensive et emportant l'adversaire. J'ai eu vent d'escrimeurs qui accompagnaient de leur arme le sabre de l'ennemi, soit par une pression, soit par un battement sur le faux tranchant. Si vous vous y employez, bien évidemment, terminez ce geste par un coup dans le même mouvement.

- **Coups en ligne basse.** Les coups en ligne basse, comme la septime, la prime et la seconde, disposent de la bonne orientation pour soulever le pied droit de l'ennemi et projeter ce dernier en arrière. Ceci est très tentant, mais méfiez-vous cependant. Pour soulever l'ennemi, vous devrez armer davantage votre bras, ce qui va à l'encontre de ce que je viens de vous enseigner. Non, vous devez soit le faire en armant votre bras alors que l'arme ennemie est bien loin de permettre un coup ou une botte, soit le faire d'un moulinet. N'espérez pas déséquilibrer votre ennemi à la première attaque d'un assaut, mais plutôt au milieu d'un assaut, alors que sa posture a déjà perdu en stabilité. Une fois votre adversaire sur son pied arrière, portez-lui une botte vive. S'il arrive à vous parer, vous le ferez néanmoins reculer, voire tomber en arrière.

- **Appel du pied.** L'appel du pied, qui sert à l'épée à ébranler l'arme ennemie, est moins essentiel au sabre, vu la puissance d'impact de celui-ci. Il n'apporte rien pour les coups dans les lignes basses (prime, seconde, septime), mais augmente l'impact dans les lignes hautes (quarte, tierce, quinte).

PROMPT À LOFER, PROMPT À PARDONNER

« Voilà, il me semble vous avoir tout dit, termine Monsieur de la Croix. Bien entendu, il faudra plusieurs jours, mois ou années pour assimiler correctement tout cela. En attendant, mettez-vous deux par deux.

– Une grande timbale de tafia pour ce diable de Monsieur de la Croix, et un triple hourra pour ses enseignements ! lance un pirate.

– Hourra, hourra, hourra ! reprend l'équipage.

– Dire qu'il nous a expliqué en deux jours ce que notre capitaine, Dieu le damne, n'a pas réussi à nous inculquer en deux ans.

– Fini de rêvasser ! hurle Vercourt. Dispersez-vous, vous gênez la manœuvre, et leste !

– Ne le prenez pas pour vous, Vercourt, dit La Croix, l'épée est une arme de noble, je comprends qu'ils n'aient pas adhéré, et puis entendre n'est pas apprendre.

– Dire que j'ai passé des nuits à leur mettre sur le papier les mille et une raisons qui font que je suis leur capitaine. Dire qu'ils l'ont réclamé à corps et à cri, au point presque de me marronner, et que PAS UN D'ENTRE EUX n'y a jeté un œil !

– Si, vénéré capitaine, je suis en train de le lire, fait remarquer Ange.

– Tu es bien la seule, vénérée quartier-maître ! répond Vercourt, encore vert de rage de s'être fait ridiculiser en public.

– Ce qui est normal, vénéré capitaine, puisque vous l'avez terminé il y a une semaine et que j'accapare ce monstre de 500 pages depuis, ayant également un poste à bord à assumer.

– C'est bon, ça va ! Par le Diable, tu ne vas pas t'y mettre ! lâche-t-il en descendant par l'échelle de l'état-major, avant de claquer violemment la porte de la salle du conseil.

– Morbleu ! Est-il toujours aussi impétueux ? demande Monsieur de la Croix à Ange.

– Vous tombez dans un bon jour. C'est ce qui fait son charme, répond Ange. Mais je pense savoir ce qui fera déchanter les hommes et remonter le capitaine.

– Pourquoi voulez-vous assombrir l'humeur de vos hommes ? demande La Croix. L'enthousiasme, même s'il est teinté d'illusions, est bon pour l'apprentissage.

– Pfff... fait Tête-de-pioche avant de disparaître par l'échelle de l'équipage.

– Pour l'apprentissage, certainement, pour la survie, moins, dit Ange. Nous sommes en guerre, et la mer est parsemée d'ennemis. La dernière chose que je veux, c'est un équipage de pirates qui se croient invincibles et experts dans votre art alors qu'ils ne sont que de piteux novices.

– Quel est cet homme, ce Tête-de-pioche, qui me lance des regards noirs quand je ne le connais ni d'Ève ni d'Adam ?

– Je pense, répond Ange avec un sourire, qu'il n'aime pas se faire voler la place de meilleur combattant du bord. Vous connaissez les hommes et leur orgueil...

– Lui ? Est-il escrimeur ?

– Escrimeur ? Certes non.

– Mais alors... je ne comprends pas.

– Vous aurez peut-être l'occasion de comprendre, si le corbeau en haut de son perchoir finit par apercevoir une voile à l'horizon.

– De quoi parliez-vous tout à l'heure à propos de faire remonter votre capitaine ? dit Monsieur de la Croix, se sentant moins à l'aise depuis qu'il n'est plus entouré de pirates sans chef.

– Vous avez parlé durant votre jolie leçon de votre connaissance du combat à la baïonnette, n'est-ce pas ? s'enquiert Ange.

– Et en quoi cela va-t-il faire remonter votre capitaine ? demande La Croix.

– Déjà, cela va faire comprendre à l'équipage que le jour où ils tomberont sur des fusiliers marins qui savent se battre au corps à corps, les abattre sera moins aisé, dit Ange. La perspective de voir ses hommes réaliser cela ne devrait pas déplaire à notre cher Vercourt.

– Soit, allons-y, dit La Croix, pressé d'avoir un noble, fut-il pirate, entre lui et l'équipage du Pélican.

– Vous n'aviez pas un cours pratique d'escrime au sabre à terminer ? Ne vous inquiétez pas, connaissant Vercourt, il n'est pas prêt de sortir de son trou. »

Le lendemain, Francis de Vercourt n'est toujours pas sorti de la salle du conseil, comptant sur la prévenance de La Baleine, le coq, pour lui apporter sa pitance. Les ordres de Xabi, de sa voix puissante teintée d'accent des Landes, résonnent dans l'entrepont où Monsieur de la Croix essaie désespérément de retrouver le sommeil. Ayant perdu l'habitude de l'armée, les quatre heures par nuit des marins ne lui suffisent pas. Le second se tait enfin et La Croix prie pour un moment de silence, quand un piétinement

assourdissant martèle le pont au-dessus de lui, suivi du surgissement de dizaines d'hommes dévalant l'échelle de l'équipage et envahissant le pont tout autour de lui. Il se lève en tentant cette fois de ne pas s'empêtrer dans son hamac.

« Jésus Marie ! Seuls des sauvages ont pu concevoir une couche aussi mal fichue ! » s'écrie-t-il.

Jetant un regard sans joie aux soixante individus agglutinés autour de lui, il ajoute dans un soupir :

« Vous venez me dér... me chercher pour votre leçon d'escrime, je présume ? »

– Comment vous avez deviné ? dit un vieux bonhomme en crachant sa chique sur le sol, bruit sec accompagné des rires des pirates.

– J'apprécie votre enthousiasme, mais laissez-moi quelques minutes, voire une petite heure, voulez-vous ?

– Non m'sieur, c'est l'heure de l'entraînement, répond un jeune pirate, c'est la chasse-partie qui le dit, et la chasse-partie...

– C'est la loi, j'ai bien compris », grommelle La Croix.

Heureux malgré tout de ne pas s'être ridiculisé en descendant de son hamac, La Croix, accompagné des soixante pirates qui se pressent devant lui pour l'interroger sur tel ou tel détail de la matinée d'hier qu'ils ont oublié, escalade l'échelle de l'équipage. L'air frais qui l'accueille contraste agréablement avec l'odeur de transpiration rance qui règne sous le pont. Ange l'attend en haut de l'échelle.

– Énervants, n'est-ce pas ? Sympathiques et enthousiastes, mais énerchants, dit-elle en souriant.

– C'est tout à fait ça, lâche La Croix qui ne pense qu'à son hamac. Ne croyez-vous pas qu'il faudrait aller quérir votre capitaine ?

– Il a l'ouïe fine, ne vous inquiétez pas.

– Tout de même, il est un étage au-dessous, dans une pièce fermée.

– On entend bien sur un navire quand on le veut. Je vous le prouve : « Passe derrière border l'artimon »¹, dit-elle tout bas.

À l'étage du dessous, une voix crie à tue-tête : « J'arrive ! » Une trogne de vieillard alcoolique paraît peu après à l'écoutille de l'équipage.

« Voilà ! dit simplement Ange.

– Voilà quoi ? demande La Croix, interloqué.

– Alors, le Diable m'emporte, c'est pas l'heure de la ration de rhum ? demande le vieux Ben.

– Voilà ! se contente de répéter Ange.

– Je suis désolé, je ne comprends pas, balbutie La Croix.

– Dieu vous damne, il est où le rhum ? demande Ben insistant.

– Voilà, même à voix basse, il suffit de parler de rhum pour qu'un ivrogne pointe son nez dit Ange en ignorant royalement Ben.

– Ah, parce que vous parliez de rhum ? dit La Croix. Pour ma part, j'ai entendu « à border l'artimon ».

– Ben justement, dit Ben, moi aussi, c'est pour ça que je me suis réveillé. Elle est où la distribution de rhum ? insiste-t-il.

– Je commence à comprendre, encore une expression de marin, dit La Croix en ignorant également le vieux pilote.

– Dites donc, la vérole vous consume, faut pas se moquer de moi comme ça et jouer avec mes sentiments.

– Et qui êtes-vous, brave homme ?

– Brave homme ? Par le Diable... moi, qui ai fait de la fibuste pendant treize ans ? s'offusque Ben, mi-larmoyant, mi-énervé. Oui, trrrrrreize ans, Monsieur. Et avec qui, hein, avec qui ?

– Je sais Ben, je sais, tu peux aller te recoucher, dit Ange, lasse.

– Avec qui ? Avec Laurens de Graff, Van Horn, et Michel de Grammont, oui Monsieur, c'est à leurs côtés que « brave homme » a combattu.

– Et qui sont ces messieurs ? demande ingénument La Croix.

– Quoi ? « Qui sont ces messieurs ? » Quoi ? Qui... Le Diable m'en coupe le sifflet... Grésio ! Monsieur ! Bourgeois ! l'insulte Ben. Et je n'ai pas fini ! Culot de gargousse ! Non... Parisien, va ! Ha ha !

– Comment a-t-il su d'où je viens ? demande La Croix à Ange.

– Et en plus il en est fier ! s'exclame Ben.

– Monsieur de la Croix, ne l'encouragez pas, sinon nous y sommes encore demain, dit Ange. Ben, largue les amarres, va détaper² la bouteille que tu caches dans ton hamac.

– Peuh... je la garde pour des jours de rationnement. Je dois mettre les voiles sans mon bigorneau de lavage de pont, c'est ça ? Paucrin, va !

– Épargne ta salive, marsouin, si tu tiens un jour à la mêler à du rhum. Moi, je comprends tes insultes, alors largue un ris !

– J'suis dans la rafale³ ! Un vieux de la cale comme moi, qu'on ne laisse même pas pavoiser un peu avant qu'il avale sa gaffe.⁴ Cayman, lascar, murmure-t-il en s'éloignant.

– Oui, c'est ça ! Quelle poulie qui porte en cul ! Il faut le tenir à longueur de gaffe, celui-là !⁵

– Je n'ai pas compris un seul mot de votre échange, avoue La Croix.

– Langage de marin, ça viendra, lui répond le quartier-maître. Si je devais vous énumérer tous les termes

1 « Passe derrière border l'artimon » signifie « c'est l'heure de la distribution de rhum ». En effet, il n'y a aucune voile nommée « artimon » à bord d'un navire. 2 Détaper : ouvrir, enlever la taponne - le bouchon - qui ferme la bouteille. 3 « Je suis dans la rafale ! » : « Misère ! » 4 Pavoiser : prendre du plaisir. Avaler sa gaffe : casser sa pipe. 5 Poulie qui porte en cul : personne qui péroré et qui parle fort pour ne rien dire. Tenir à longueur de gaffe : tenir à distance.

techniques et leur usage dans le langage courant, nous y serions encore la semaine prochaine. Excusez cette fâcheuse digression. L'escrime à la baïonnette, donc !

– Oui, si on peut parler d'escrime en l'absence de traité. Disons, la bonne façon de manier la baïonnette.

– Vous me dites que c'est peu usité, c'est bien ça.

– Exactement.

– Alors gardez-le pour vous face aux hommes, je vous serais obligée, dit aimablement Ange.

– Dites-moi, jeune femme, s'enquiert La Croix après un léger salut d'assentiment, les personnes du sexe faible ne portent-elles pas malheur sur un navire ?

– Si, c'est bien pour cette raison que nous nous passons de cabestan – de prêtre, je veux dire. Allez, le temps passe, torchons de la toile ! En haut le monde ! Bordée hors quart, devant moi pour la leçon d'escrime. Celle-là est obligatoire... même pour toi, Bichon !

– Tiens, voici qui est étrange, s'étonne La Croix, le capitaine ne commande pas aux hommes, mais vous, si ?

– Oui, je suis quartier-maître, dit Ange, et les périodes de calme, c'est mon domaine. Je vous en prie, après vous ! »

La Croix, surpris de la célérité avec laquelle les pirates se sont mis en bon ordre, met un temps avant de prendre la parole. Il ne peut qu'admirer la soif de connaissance de ces hommes, qui tranche avec le regard éteint des jeunes soldats qu'il a habituellement en face de lui, persuadés qu'on les mène à la boucherie – ce en quoi ils n'ont pas tout à fait tort.

« Cher et enthousiaste auditoire, commence La Croix, voici comment se battre au mousquet et à la baïonnette.

– Pff... Pour quoi faire, vous vous prenez pour des foutredieu de soldats ? lâche Tête-de-pioche d'un ton méprisant.

– Non pas, cher Monsieur Bichon, reprend le militaire calmement. Plutôt pour des hommes dangereusement ignorants, que leur carrière risquée confrontera tôt ou tard à des... foutredieu de soldats.

– Ah bon ? Mais ceux qu'on a croisés n'ont pourtant pas fait long feu... fait remarquer Tronc d'arbre.

– C'est que ceux-là ne maîtrisaient pas ce que je vais vous enseigner. Vous avez eu de la chance, c'est un art qui

se répand comme une traînée de poudre, ajoute-t-il en faisant un clin d'œil à Ange. »

Ce faisant, il peut remarquer Vercourt, discrètement adossé contre l'habitable – structure qui contient boussole et sabliers. Celui-ci, visiblement toujours fâché, lui fait signe de continuer.

« Très bien, dit La Croix, je vais commencer par la manière qu'il ne faut pas adopter lorsqu'on se bat au corps à corps avec une baïonnette, avant d'en venir à l'« escrime » à la baïonnette, puis je terminerai par la manière de se battre au corps à corps dans un bataillon – ou une escouade de fusiliers marins. Si vous pouviez commencer par me fournir un mousquet, ainsi qu'un second pour Monsieur Bichon, qui me fera l'honneur de me servir d'aide. »

Quelques minutes plus tard, on lui apporte un beau mousquet marqueté à la platine en silex, et l'on donne le même à Tête-de-pioche, qui ne cesse de maugréer. Alors que le pirate qui lui a donné le mousquet tourne les talons pour rejoindre les rangs des spectateurs, La Croix pivote sur ses talons, arme le chien et tient le capitaine de Vercourt en joue, prêt à faire feu. Immédiatement, un pirate s'interpose entre le prisonnier armé et son capitaine.

« C'est le privilège d'être un capitaine avec aucun droit et seulement des devoirs, dit Vercourt avec un sourire de prédateur : si vos hommes ne vous ont pas marronné, c'est qu'ils vous admirent et vous aiment pour votre cran et votre compétence. Et puis Monsieur, pensez-vous mes hommes assez stupides pour vous avoir donné un mousquet chargé ? »

La Croix abaisse la crosse de son mousquet et tire vers le ciel pour s'assurer que le mousquet n'est pas chargé. Une détonation retentit. La Croix, levant le sourcil, se retourne vers les pirates immobiles. Ceux-ci n'attendent qu'un mot de leur capitaine pour mettre le prisonnier aux fers, où il a moins de chances de nuire. Un long silence s'ensuit, mais aucun ordre ne vient. Vercourt sait bien que l'intérêt de l'équipage réclame que Monsieur de la Croix partage son savoir. Néanmoins, il se jure d'être plus vigilant à l'avenir. Bûcheron, qui a amené le mousquet, regarde son capitaine en coin, tout penaud.

Voyant que son intérêt immédiat est de dispenser son enseignement pour se faire pardonner son geste agressif, La Croix poursuit sa leçon comme si de rien n'était.



Éscrime à la baïonnette

COMMENT NE PAS COMBATTRE AVEC UNE BAÏONNETTE

« Commençons donc par ce qu'il ne faut pas faire. Monsieur Bichon, imaginez que vous êtes un soldat du corps Royal d'infanterie de marine. Vous avez fait feu sur votre ennemi, et on vous donne l'ordre de charger, à moins que ce ne soit l'ennemi qui charge alors votre mousquet a déjà fait feu. Comment tenez-vous votre mousquet, qui porte une baïonnette ?

– Je ne sais pas, moi... euh... comme ça ? demande Tête-de-pioche.

Frédéric Bichon a saisi son arme par le manche de manière à s'en servir comme d'une massue ou d'une hache.

– Il y a de l'idée ! Mais que faites-vous de votre baïonnette ? »

Bichon change de posture et place sa main droite juste derrière la gâchette, alors que l'autre saisit le mousquet par le fût – pièce de bois supportant le canon et par laquelle on supporte le mousquet pour viser – exactement comme s'il était prêt à tirer.

« Voilà ! Cette manière de tenir le fusil est exactement celle des fusiliers marins non entraînés à l'escrime à la baïonnette.

– Le Diable vous emporte, grogne Tête-de-pioche vexé, c'est pas la bonne je suppose.

– Voyons cela. Je vais reprendre le sabre de tout à l'heure, et simuler des attaques. Si je frappe de quarte à la joue, comment parez-vous ? »

La Croix donne un coup lent, pour laisser à Tête-de-pioche le temps de réagir. Celui-ci lève à la fois sa main gauche et sa main droite, plaçant son mousquet en diagonale vers l'intérieur des armes et vers le haut.

« Excellent ! dit La Croix. Quelqu'un a-t-il une remarque ?

– Ouais, bien vu, Bichon ! s'exclame Lefranc.

– Il est trop fort ! Hourra pour Bichon ! crie Ben.

– Hem, reprend La Croix, je pensais plutôt à des critiques. Reprenons le mouvement plusieurs fois. »

Après une dizaine de mouvements, un vieux loup de mer prend la parole.

« À force de parer avec le fût – en bois –, je doute qu'on s'en serve plusieurs fois de ce mousquet, à moins de le réparer.

– T'es malin toi, rétorque Bichon, c'est pas pratique de parer avec le canon. Faut tourner le mousquet d'un demi-tour, et dans le mauvais sens en plus, je n'aurais aucune force pour parer le coup, ajoute-t-il en joignant le geste à la parole.

– Exact, dit La Croix, vous avez tous les deux raison. On peut donc en conclure que soit la posture, soit la manière de parer n'est pas la bonne, soit les deux. D'autres remarques ?

– Ça sert à rien d'être en position de tirer, il est vide le mousquet, dit Lefranc.

– Je sais bien, ratapiat, j'suis pas con. Par l'enfer ! Attends que je te botte le cul ! riposte Tête-de-pioche.

– Calmons-nous, dit La Croix. Votre position de garde est tout à fait commune et naturelle, mais ce n'est tout simplement pas la bonne.

– C'est laquelle la bonne ? demande Tête-de-pioche, énervé.

– J'y viens. D'autres remarques ? demande La Croix.

– Si j'avais une sorte de lance, je la pointerais vers l'ennemi, fait remarquer Vercourt. De plus, cette position, à porter le fusil, est fatigante.

– Doublement exact, capitaine ! dit La Croix. Il reste encore un point à relever.

– Moi, dit Colin, à parer comme ça, j'aurais peur pour mes doigts.

– Et voilà, merci monsieur, je pense que nous avons fait le tour, conclut La Croix.

– « Monsieur » est une insulte à bord d'un navire. Dites plutôt « matelot », lui glisse Ange à l'oreille.

– Je voulais dire « merci matelot » ! reprend La Croix. Ne vous mettez pas martel en tête, Bichon, la majorité des soldats tiennent leurs mousquets comme vous l'avez fait. »

Cette leçon aura une partie originale par rapport à celle sur le sabre. Elle inclura certes des généralités, des manœuvres simples et des manœuvres complexes, mais également des manœuvres de groupe. En effet, les soldats oublient trop souvent que ce n'est pas parce que la charge donne lieu à un combat au corps à corps que celui-ci se réduit à une mêlée chaotique et indistincte. Les Spartiates et les Romains étaient d'excellents guerriers, car ils étaient ordonnés. »

GARDE À LA BAÏONNETTE

Commençons par la garde. Restez ici, matelot Bichon, et faites-moi face. Mettez-vous en position de garde-à-vous. Si, si, j'insiste, même si je devine que ça ne doit pas être votre préférée. C'est ça, bien droit, et un pied à côté de l'autre. Non, on ne tient pas son mousquet comme tout à l'heure, et le dresser ne suffit pas.

GARDE

- **Garde main basse.** Placez votre main gauche sous la crosse de votre mousquet, bras gauche vertical et légèrement plié, et tenez votre mousquet avec votre main droite, celle-ci placée juste devant la gâchette. Maintenant, tournez avec votre main gauche votre mousquet d'un quart de tour, canon vers l'intérieur des armes. Avancez le pied droit d'un pas, et envoyez votre bras droit vers l'avant, sans bouger votre main gauche, de manière à avoir votre mousquet à 35° de l'horizontale. Il ne vous reste plus qu'à tenir votre arme uniquement par le fût, sans passer vos doigts sur le canon, et à vous mettre de profil.

Ainsi, vous êtes en position de garde main basse. Vous ne vous fatiguez pas, les deux bras tendus et portant votre mousquet par en dessous. Votre pointe est dirigée vers l'ennemi, et il devra la contourner pour vous toucher. Si vous parvenez à parer avec votre canon, vos doigts ne craignent plus rien.

- **Garde main haute, pointe horizontale.** Pour passer en garde main haute, contentez-vous d'avancer la main droite et de lever la main gauche, jusqu'à avoir un mousquet à l'horizontale pointant vers l'ennemi. Cette garde est plus fatigante, mais elle tient l'ennemi à plus grande distance et vous protège directement contre les coups à la tête. Elle est plus qu'utile pour la seconde ligne de bataille.

PLATINE, LA GARDE DU MOUSQUET

Le canon n'est pas la seule partie défensive du mousquet. Face à un adversaire qui engage – maintient le contact avec – votre mousquet et qui vous attaque d'estoc, maintenez la pointe de sa lame vers l'extérieur – loin de vous – avec le chien de votre mousquet. Le chien tient donc lieu de quillons, ce qui est un redoutable avantage, et la platine, métallique, sert de garde.

COUPS ET ALLONGES

Les manœuvres offensives simples sont peu nombreuses. Bien réalisées, elles vous protègent tout en attaquant, ce qui est l'idéal de tout escrimeur.

- **Allonge de quarte.** Depuis la position de garde main basse, soulevez la crosse de votre arme tout en avançant le bras droit et en vous fendant. Votre arme, propulsée en avant et glissant sur votre main droite, doit être à son avancée maximum, au moment où votre pied droit touche le sol. Le canon de votre arme, orienté vers votre gauche, vous protège des coups à l'intérieur des armes.
- **Allonge de tierce.** Depuis la position de garde main basse, soulevez la crosse de votre arme en lui faisant faire un demi-tour tout en avançant le bras droit et en vous fendant, main gauche sous le coude droit. Votre arme, propulsée en avant et glissant sur votre main droite, doit être à son avancée maximum, au moment où votre pied droit touche le sol. Le canon de votre arme, orienté vers votre droite, vous protège des coups à l'extérieur des armes.
- **Allonge de septime ou d'octave.** Depuis la position de garde main basse, avancez et baissez le bras droit pour propulser votre arme en avant et vers le bas tout en vous fendant. Le canon de votre arme, orienté vers votre gauche, vous protège des coups sous les armes. Vous pouvez donner ce coup en septime à l'intérieur des armes ou en octave à l'extérieur des armes.
- **Allonge de quarte en dehors des armes.** Alors que vous êtes engagé en quarte ou en garde main haute ou basse, désengagez en tierce tout en gardant le canon de votre mousquet dirigé vers l'intérieur des armes. Dans le même temps, poussez votre baïonnette en avant et vers la droite, c'est-à-dire vers l'ennemi.
- **Allonge de quinte.** Cette allonge se donne aisément depuis la garde main haute. Il vous suffit, tout en maintenant la lame ennemie vers le haut, de pousser votre arme en avant en la faisant glisser sur votre main droite.
- **Coup de quinte.** Depuis la position de garde main basse, soulevez rapidement votre main gauche tout en avançant votre main droite et en vous fendant. Ainsi, vous donnez un coup vertical descendant à la tête ennemie.

PARADES, CONTRES ET ESQUIVES

Les défenses simples sont également peu nombreuses, mais rendues diantrement efficaces par la longueur du mousquet.



- **Parade de quarte.** Depuis la position de garde main basse, déplacez tout simplement votre mousquet vers l'intérieur des armes, où vous êtes protégé par votre canon. Vous êtes ainsi garanti contre tous les coups dirigés vers l'intérieur de vos armes. Vous n'avez plus qu'à baisser ou lever plus ou moins votre mousquet, toujours à 35° de l'horizontale, selon la cible de l'attaque ennemie.
- **Parade de tierce.** Toujours depuis la position de garde main basse, déplacez votre mousquet vers l'extérieur des armes, en tournant votre canon vers l'extérieur des armes par une rotation de votre mousquet d'un demi-tour sur lui-même dans le sens des aiguilles d'une montre. Comme pour la parade de quarte, vous n'avez plus qu'à baisser ou lever plus ou moins votre mousquet, toujours à 35° de l'horizontale, selon la cible de l'attaque ennemie. J'en conviens, c'est une position moins naturelle que la parade de quarte. C'est pour cette raison qu'il n'existe pas de garde de tierce.
- **Pointe volante de quarte.** Tout en continuant de tenir votre mousquet par en dessous, mettez-le à la verticale en le ramenant vers l'intérieur des armes. Vous êtes protégé du bassin à la tête. Pour parer un coup aux jambes, vous pouvez abaisser votre mousquet, quitte à fléchir les jambes.
- **Pointe volante de tierce.** Pour la pointe volante également, la parade de tierce est moins naturelle que la parade de quarte. Tenez votre mousquet par en dessous, mettez-le à la verticale tout en orientant le canon métallique de votre arme vers l'extérieur des armes. Pour parer un coup aux jambes, vous pouvez abaisser votre mousquet, quitte à fléchir les jambes.
- **Parade de quinte.** Pour parer de quinte, mettez-vous en garde main haute, le canon vers le haut et la baïonnette pointant vers la tête de l'ennemi, et poussez la lame de votre adversaire vers le haut en vous aidant également du chien de votre mousquet. Vous êtes en bonne position pour donner l'allonge de quinte.
- **Parade de septime.** La parade de septime s'effectue de la même manière que la parade de quarte, si ce n'est que votre canon pointe maintenant vers la jambe de votre adversaire.
- **Parade de seconde.** La parade de seconde s'effectue de la même manière que la parade de tierce, si ce n'est que votre canon pointe maintenant vers la jambe de votre adversaire. Elle est peu pratique, et on lui préfère donc la parade d'octave.
- **Parade d'octave.** La parade d'octave s'effectue de la même manière que la parade de septime, si ce n'est que vous parez vers l'extérieur des armes. Faites attention à parer du bout du mousquet pour ne pas exposer vos mains.

Les manœuvres défensives suivantes seront familières à tout combattant à l'épée ou au sabre. Il s'agit du contre de quarte, du contre de tierce et de la parade du cercle. Ces parades ont pour but d'augmenter vos chances d'arrêter le coup de l'ennemi en augmentant le nombre de zones de votre corps qui seront protégées, pour le contre, ou en empêchant tout bonnement l'adversaire d'attaquer, pour la parade du cercle. Je ne m'appesantirai pas sur ces manœuvres que nous avons vues hier.

- **Contre de quarte.** Parez de tierce, et d'un demi-tour de votre mousquet, déviez l'arme ennemie vers l'intérieur des armes.
- **Contre de tierce.** Parez de quarte, et d'un demi-tour de votre mousquet, déviez l'arme ennemie vers l'extérieur des armes.
- **Parade du cercle.** Faites tourner votre baïonnette autour de la lame ou baïonnette de votre ennemi tout en l'enveloppant.

PRÉPARATIONS

La baïonnette étant trop longue pour effectuer un coup sur pointe, il ne reste comme préparation simple que le dégagement et le commandement.

- **Dégagement.** Faites tourner la main qui tient la crosse de votre arme d'un demi-tour tout en faisant passer votre baïonnette sous l'arme de votre ennemi.
- **Commandement ou battement.** De votre baïonnette, écartez la lame ennemie pour vous ouvrir une ligne d'attaque.

Deux solutions s'offrent à vous pour repousser votre adversaire. Vous pouvez le faire soit pointe en avant, soit en utilisant la considérable force de levier qui est la vôtre. Notez que vous serez ô combien plus efficace si vous êtes accompagnés par des compagnons d'arme maîtrisant également ce genre de techniques.

- **Poussée.** En position de garde main basse – et main haute pour la seconde ligne – avancez lentement en forçant votre adversaire à rompre devant vous.
- **Charge.** Vous pouvez également repousser votre ennemi plus violemment, ainsi qu'on le fait sur le champ de bataille. En position de garde main basse, chargez tout en maintenant votre ennemi à la pointe de votre baïonnette. Si la ligne reste en bon ordre, je connais peu d'armées qui ne prendront pas leurs jambes à leur cou avant même de porter un coup.
- **Force de levier.** La force de levier dont vous bénéficiez est telle que vous pouvez repousser plusieurs hommes. N'hésitez pas à en user et à en abuser. Si vous êtes attaqué par deux hommes, parez le coup de l'un d'entre eux de manière à le pousser sur l'autre de toute la force

de votre bras et à vous en servir comme d'un bouclier. Vous pouvez également parer de quarte, ramener le bras droit vers la droite et avancer le bras gauche tout en progressant de plusieurs pas, envoyant ainsi votre adversaire en arrière.

PARADE RIPOSTE

Le combat à la baïonnette permet de parer et de riposter rapidement tout en se protégeant. Par exemple, vous pouvez parer d'une pointe volante ou d'une parade de quarte, puis riposter d'une allonge ou d'un coup de manchette, ou bien parer et riposter dans le même geste, toujours grâce à la protection offerte par la longueur du mousquet.

- **Pointe volante et allonge.** Parez de la pointe volante, et sans décoller le canon de votre mousquet de l'arme de votre ennemi, donnez à celui-ci une allonge du même côté des armes. Ainsi, faites suivre une parade de la pointe volante de quarte par une allonge de quarte, et une parade de la pointe volante de tierce par une allonge de tierce. L'avantage de cette manœuvre est de protéger d'une riposte les parties de votre corps exposées du côté de votre ennemi. En effet, votre arme glisse contre la sienne et, du fait de sa longueur, protège complètement votre corps. Il ne vous resterait qu'à baisser ou à lever les bras pour parer une riposte basse ou haute. Pour plus de sûreté encore, opposez votre platine à la pointe de l'arme ennemie, en appuyant votre chien sur l'arme ennemie et en poussant légèrement vers l'extérieur.
- **Parade de quarte et coup de manchette.** Ce coup, qui serait complexe au sabre, est la simplicité même à la baïonnette. Immédiatement après avoir paré de quarte, abattez votre baïonnette sur le bras ennemi en descendant votre bras droit vers l'extérieur des armes sans bouger votre main gauche. Le coup de manchette est quasi instantané et, si vous faites face à un combattant au sabre ou à l'épée, très difficile à éviter. Vous bénéficiez ici encore de l'allonge que vous confère votre arme : en parant, vous êtes très proche de l'ennemi.

Vous pouvez aussi parer et attaquer dans le même geste.

- **Parade et allonge sous le bras simultanées.** Sans cesser d'opposer le canon de votre mousquet et de vous protéger de la platine de celui-ci, fendez-vous en avant sous le bras de votre adversaire. Vous êtes protégé, alors que votre adversaire ne peut guère qu'esquiver. Avant même de réaliser votre allonge, la pointe de votre baïonnette était déjà à quelques dizaines de centimètres de votre cible.
- **Parade et allonge de quinte simultanées.** Le mousquet tourné en quinte, par conséquent la baïonnette

vers la tête de votre adversaire, canon haut et par conséquent gâchette basse, poussez la pointe de l'arme ennemie vers le haut, en vous en protégeant par la platine de votre mousquet. Dans le même temps, poussez de votre main gauche votre baïonnette vers l'avant en direction de la tête de l'adversaire.

FEINTE ET COUP DE TEMPS

Les feintes ne sont pas légions avec la baïonnette, car la vitesse de changement de ligne n'est pas le fort de cette arme. Il est difficile et long de passer de tierce en quarte et inversement. En revanche, il est aisé de faire plonger votre pointe vers le bas pour éviter la lame adverse.

- **Allonge d'octave sur parade de quarte ou tierce.** Alors que votre adversaire pare de tierce ou de quarte, fendez d'octave vers sa jambe droite.

La feinte est longue, mais le temps de réalisation d'une allonge est court pour trois raisons : (1) il s'agit d'un coup d'estoc, (2) votre arme est longue et (3) la position de votre main gauche derrière la crosse de votre mousquet rend aisée et puissante la poussée de votre arme vers l'avant. N'hésitez donc pas à donner des coups de temps, qui vous sembleront étonnamment rapides compte tenu du poids de votre arme.

- **Coup de temps.** Alors que votre adversaire se prépare à porter un coup, prenez-le de vitesse en vous fendant sur la ligne dans laquelle vous vous trouvez, afin d'être le plus foudroyant possible.

Rien de tel qu'une attaque double pour déconcerter un adversaire et le blesser. Je ne vois cependant qu'une seule manière d'y parvenir : par un coup de quinte et une allonge de quarte ou de tierce.

- **Coup de quinte et allonge.** Donnez un coup de quinte que vous prolongez par une allonge de tierce, ainsi vous pouvez donner deux coups d'un seul, et même si votre coup est paré, votre allonge vous permet de glisser le long de l'arme de votre ennemi à la manière d'une passe.

MANŒUVRES D'ARMÉE (OU DE GROUPE)

Pour réaliser des manœuvres d'armée qui ont un sens, les soldats doivent d'abord maîtriser le combat individuel, au moins les parades pointe volante et les allonges. Cependant, ce sont les manœuvres d'armées complètes – ou de groupes d'au moins quatre soldats armés de baïonnettes – qui font la force de ce type d'escrime. Ainsi que vous le verrez, des adversaires, aussi versés soient ils dans l'art de l'escrime, n'ont aucune chance de les défaire. Cela



vaut aussi pour la cavalerie, qui joue sur la terreur qu'elle inspire pour ouvrir les rangs des soldats. Une cavalerie arrivant sur une armée entraînée ainsi que je vais vous l'enseigner se brise instantanément sur la première ligne de bataille, les chevaux affolés devant des murs de piques stoppant net et envoyant leurs cavaliers voler au-dessus de vos lignes.

Si vous tombez sur une escouade de fusiliers marins ainsi entraînée, je ne peux que vous conseiller de prendre la fuite, à moins que vous ne maîtrisiez aussi ce genre de combat.

STRUCTURER LA LIGNE DE BATAILLE

Les lignes de bataille, en particulier les première et seconde lignes, doivent être à tout moment structurées, non pas seulement pour impressionner l'ennemi par leur beauté, mais pour empêcher toute attaque et, surtout, toute brèche. Pour cela, les hommes doivent faire front en présentant à l'ennemi un mur de baïonnettes, sur une ligne ou sur deux. Si l'ennemi vous présente lui aussi une telle ligne, vous pouvez la déstructurer par un appel du pied simultané de toute votre première ligne.

- **Mur de baïonnettes.** Chaque homme doit être en garde main basse, de profil, les pieds fermement ancrés dans le sol et l'arme parallèle à celles de ses voisins. Ainsi, vous opposerez avec vos compagnons d'armes un solide mur de baïonnettes.
- **Doubler la ligne.** Placez-vous ainsi que vos compagnons d'armes sur deux lignes en quinconce, la ligne avant en garde main basse, et la ligne arrière en garde main haute, lardant vos adversaires tout en leur opposant un mur de baïonnettes. Cela est rendu possible par la position de profil, qui vous fait prendre moins de place dans la ligne, mais ce seulement si les soldats ne portent pas de sac sur leur dos. La seconde ligne peut donc se placer en quinconce, et la position de garde main haute des hommes qui la composent ne gêne pas la première ligne dans ses mouvements d'escrime à la baïonnette. De plus, c'est la seconde ligne, de part sa garde, qui sera en mesure de parer les coups de cavaliers. Ceux-ci portent en effet principalement des coups du haut vers le bas du fait de leur position surélevée.
- **Appel du pied de ligne.** Les combattants de votre première ligne de bataille abattent leur pied comme un seul homme, produisant un fracas formidable, qui terrifie les adversaires tout en ébranlant leurs armes. Une armée qui avance comme cela est effrayante pour les ennemis, même si ses combattants sont trois fois moins nombreux que ceux d'en face.
- **Front consolidé.** Après des pertes ou un déplacement, la ligne de front se met en bon ordre devant vous pour faire face à votre adversaire, en vous protégeant. Il est

essentiel, lorsque l'on a effectué un mouvement des lignes de bataille, de réordonner les soldats, afin d'éviter que plusieurs mouvements de troupes ne transforment votre belle armée en bande désorganisée. Vous pouvez ainsi offrir une protection à ceux qui sont blessés, pour leur éviter d'être piétinés et achevés par l'ennemi. Prévoyez quelques brancardiers derrière la ligne pour les évacuer. Ceux-ci, en effet, empêchent, par la gêne qu'ils imposent, la parfaite formation de la ligne de bataille. Si vous êtes face à une armée aussi entraînée que la vôtre, c'est juste après un mouvement et juste avant une consolidation du front de l'ennemi que vous devez frapper, un peu comme un coup de temps stoppe une feinte trop lente.

MOUVEMENTS DE LA LIGNE DE BATAILLE

Une armée immobile est une armée morte. Les mouvements d'armée sont essentiels, mais ils mettent vos hommes en péril s'ils ne sont pas réalisés en bon ordre.

- **Déborder par le côté.** Alors qu'une partie de vos compagnons opposent un mur de baïonnettes face à votre ennemi, vous et la seconde partie de votre escouade opérez une manœuvre ordonnée sur le flanc. Celle-ci est exécutée en faisant reculer la partie de l'armée qui reste face à l'ennemi et avancer celle qui déborde l'ennemi. Les soldats de cette dernière avancent d'un pas d'autant plus allongé qu'ils sont loin de l'autre partie de l'armée, et ils tournent progressivement. Ainsi, à aucun moment la ligne de bataille n'est rompue.
- **Ligne en avant.** Un ennemi acculé est un ennemi qui se rend. De plus, devoir reculer est le premier pas vers la déroute. Pour ce faire, vous et vos compagnons d'armes, avancez en garde main basse, voire en doublant la ligne, ce qui vous permettra de repousser l'ennemi de plusieurs pas.
- **Changement de ligne.** Changer les lignes permet de remplacer les blessés et de partager l'effort entre les soldats. Il n'y a rien de plus déprimant pour un soldat sur un champ de bataille que d'être en première ligne du début jusqu'à la fin d'une escarmouche ou d'une bataille. Il a – à juste titre – la sensation qu'il ne s'en tirera pas et que son commandement en a décidé ainsi et n'en a cure. Ainsi est plantée la graine de la défaite. Pour opérer correctement le changement de ligne, les soldats – excusez-moi, les pirates – de première et de seconde ligne doivent commencer par doubler la ligne. Ensuite, alors que la seconde ligne avance d'un pas tout en baissant sa main gauche pour se mettre en garde main basse, la première ligne recule en levant la main gauche pour se mettre en garde main haute. Et voilà ! Sans laisser aucune prise à votre adversaire, vos lignes sont inversées.

ASSEMBLÉE D'ESCRIMEURS

L'effet escompté par le capitaine du Pélican est immédiat. Les pirates restent pour certains perplexes, pour les autres atterrés devant le danger que représentent des soldats convenablement entraînés. Bien évidemment, La Croix, Ange et Vercourt savent que cette technique n'est pas prête d'être utilisée en masse, mais ils n'en disent rien tout en mesurant leur effet. Après quelques minutes de silence et de rumeurs entremêlés, les pirates prennent la parole.

« Le Diable nous emporte, on va se faire trouer ! lance l'un.

– C'est malin, maintenant j'aurai les foies dès qu'on abordera un navire, se plaint un second.

– Pas si on se met nous aussi à utiliser cette technique, fait remarquer un troisième.

– Ah bravo ! Ça va ressembler à quoi, un équipage de pirates hurlants et réglés comme des clepsydres ? demande un quatrième.

– Ben, à une sorte d'armée pirate, rétorque un cinquième.

– Je me suis pas engagé pour ça ! Et toutes ces années à pratiquer la hache ? Vous n'auriez pas par hasard un os à nous lancer là-dessus ? reprend le deuxième.

– Ouais, dit le troisième, on a bien un quart de l'équipage qui se bat à la hache.

– Et pour tout vous dire, on fait un peu comme ça vient, dit le deuxième.

– Qu'est ce que vous avez à geindre ?! hurle Bichon. Des armées entraînées comme ça, on n'en a pas vu en deux ans, alors pourquoi voulez-vous qu'il nous en tombe une dessus maintenant ?

– Je sais pas, mais ma mère... commence un sixième.

– On s'en fout de ta mère ! le coupe Bichon.

– Bichon, laisse parler tes compagnons, le reprend Ange. Ce n'est pas parce que tu parles plus fort que tu as raison. Tu disais, compagnon ?

– Je disais que ma mère me disait que moins c'est déjà arrivé, et plus il y a de chance que ça arrive. Et elle s'y connaît, mon père est courtier d'assurance.

– Assemblée ! dit Colin de sa voix tonitruante. On doit statuer à l'assemblée ! »

Tous les pirates présents acquiescent. Ange regarde les visages troublés et décidés de ses compagnons, et dit simplement : « Très bien, demandez à La Baleine de nous préparer une large bassine de punch. À vos chiques et à vos pipes, messieurs ! ». La Croix, lui, reste muet d'incompréhension devant cette évocation d'une assemblée de marins pour discuter d'un problème qu'un simple ordre du capitaine – « tout le monde à l'entraînement ! » – aurait résolu.

Le ballet qui se déroule alors sous ses yeux est si ordonné qu'il ne peut se méprendre sur la fréquence d'une telle pratique. Sur les ordres du second relayés par le grand maître d'équipage noir, les matelots d'en haut carguent le hunier et le perroquet de la goélette, tandis que les matelots d'en bas serrent la brigantine et les focs. Pendant ce temps, les pirates vont s'équiper de leurs plus beaux vêtements et chapeaux. Plus remarquable encore, ceux qui ne chiquaient pas le font désormais, à moins qu'ils ne s'allument une longue pipe, commençant déjà à tirer dessus. La Croix écarquille soudain les yeux, remarquant que tous les pirates sont armés de leur sabre ou hache et de tous leurs pistolets. Ces derniers, deux par deux, pendent chacun à l'extrémité d'une longue bande de soie de couleur vive passant derrière le cou. Reliés à la bande de soie par une cordelette également de soie, ils pendent sur le ventre pour certains, et pour d'autres sur le sternum. Recherchant comme un jeu celui qui en porte le plus, ses yeux tombent sur le maître d'équipage noir qui l'a soigné, approchant les deux mètres de haut, qui arbore quatre paires de pistolets, chacune assortie d'une écharpe de taille différente. « Je ne vois pas l'intérêt d'une telle parade pour une assemblée, à moins qu'il ne s'agisse d'une belle foire d'empoigne, se dit La Croix. Mais il n'y a pas à dire, cela doit impressionner un adversaire... » Il se demande seulement s'ils ne feraient pas mieux de chercher à acquérir des pistolets à double ou quadruple canons, ce qui les allégeraient considérablement. « Ils multiplient les pistolets probablement pour des raisons de rareté des canons doubles, à moins que ce ne soit pour éviter de perdre en fiabilité et d'avoir à poudrer la platine entre chaque tir. »

Chacun semble chercher une place confortable, et il apparaît clairement que le faible cède au fort en la matière. « Tiens, voici un bel exemple de société parfaite », ironise La Croix en son fort intérieur. Une fois tous les pirates installés, un gros bonhomme tout en sueur, portant un tablier qui ne compte plus ses taches, apporte une large bassine que les pirates lorgnent avec envie. La Croix remarque que le capitaine et le second, un Basque, se sont installés parmi leurs hommes sans crainte que ces derniers ne les étripent, comme le redoutent tous les officiers des navires qu'il a empruntés. Ange, le quartier-maître du Pélican, s'approche de La Croix, assis nonchalamment sur une extrémité du biton de poulies marionnettes de misaine.

« Cher Monsieur, je crains qu'il ne soit pas possible pour vous d'assister à notre assemblée.

– Pourquoi donc ?

– Parce que l'assemblée représente le cœur de la vie pirate. Nous n'en rassemblons guère plus d'une par mois, mais elle représente tout ce pour quoi un pirate a choisi



cette vie. Nous ne saurions tolérer un regard emprunt de jugement, voire même seulement peu compréhensif.

– Et qu'est-ce donc, ce qu'elle représente ?

– Liberté, égalité, solidarité, élection des chefs, mutinerie permanente, et j'en passe.

– Rien que pour les deux premiers points, je comprends pourquoi toutes les nations veulent vous éliminer.

– C'est pourquoi nous leur déclarons la guerre, dit Ange en accompagnant La Croix vers la poupe.

– Vous voulez dire que ce ramassis de gens simples et sans éducation aspire à des réformes ?

– Pour beaucoup d'entre eux, pris individuellement, elles passent après le rhum, l'or et les femmes, mais pour l'équipage en tant que groupe, elles sont absolument essentielles.

– Le groupe transcende l'individu, en quelque sorte, un peu comme dans une armée.

– Voilà... les hommes apprécieraient peu la comparaison, mais c'est l'idée, dit Ange en refermant le caillebotis d'échelle de l'état-major. »

Pendant une bonne heure, Monsieur de la Croix entend depuis la salle du conseil, où il s'est installé, des voix indistinctes, plus ou moins calmes, qui semblent discuter de la manière de préserver l'identité pirate de l'équipage tout en assurant son efficacité militaire. Le tout est régulé par la voix féminine mais affirmée du quartier-maître, qui distribue les temps de parole. Les avis sont des plus divergents, opposant ceux qui proposent de se transformer en section de fusiliers marins lors des combats, à ceux qui pensent qu'inspirer la terreur assure en soit la victoire.

Alors qu'aucun consensus ne semble avoir été trouvé, la porte de la salle du conseil s'entrouvre et Ange passe la tête.

« Avez-vous décidé ce que vous devez ? s'enquiert La Croix.

– Pas tout à fait, répond le quartier-maître. Les hommes souhaitent vous parler. Voulez-vous une timbale de punch ?

– Je ne bois pas, le règlement de la maréchaussée l'interdit.

– Je ne vois aucun officiel de la maréchaussée à bord, et s'il y en avait un pour vous interdire de boire, il trouverait sabre à qui parler. Un homme qui refuse de boire attend autre chose de la vie. S'il attend autre chose de la vie, il va désert. S'il déserte...

– Il vendra ses anciens compagnons en échange d'une grâce. Oui, je sais cela, Monsieur de Vercourt me l'a déjà expliqué.

– C'est pourtant de ma bouche que vous auriez dû l'entendre, mais l'intention était louable. Venez... et buvez ! »

La Croix suit Ange dans le carré des officiers. Les paroës qui le séparent habituellement des quartiers de l'équipage ont été abattues, ainsi que celles de toutes les cabines personnelles, comme l'indiquent les cales laissées sur le sol

servant initialement à les démonter rapidement. Il monte après elle, admirant au passage le fin postérieur qui, de par cette finesse même, fait davantage penser à celui d'un jeune garçon qu'à celui d'une femme bien en chair comme il se doit. « Trop d'exercice, je suppose », conclut-il. Il arrive sur le tillac, inspirant à pleins poumons l'air brûlant, sans un souffle de vent, du milieu de journée. « Quelle mouche les a piqués de se réunir par une telle chaleur, et surtout d'avoir mis le navire en panne » se dit-il tout en souriant aux visages graves qui l'entourent. Il s'installe sur un canon libre, et un gros bonhomme souriant s'approche de lui en se dandinant, une timbale à la main. Il la tend à La Croix, qui la porte à sa bouche sans boire, pour garder les idées claires.

Ange désigne alors un pirate qui demande la parole. Celui-ci se lève, crache sa chique avec une réelle volonté d'en imposer, et s'adresse ainsi à La Croix :

« Le Diable m'est témoin que vous êtes du genre à piquer au vent ! Z'êtes certes pas un manœuvrier, ça non, mais que je mange mon chapeau si vous n'êtes pas pare-balle. Mais là, faut nous comprendre, le Diable vous emporte, vous nous avez fait perdre l'aire de vent. »

Les pirates acquiescent d'un air grave. Alors que La Croix sent monter l'envie de rire devant cette mascarade insensée, il réalise que sa vie est en jeu. Il essaie de remettre bout à bout les paroles du pirate, mais aucun sens n'apparaît dans ces phrases extravagantes. Il ne peut s'empêcher de lâcher :

« Je ne comprends pas, je... »

Il s'arrête net devant les yeux exorbités de reproche et de colère des pirates, comprenant qu'il vient de commettre un crime grave selon leurs règles. Il se tourne vers Ange, qui agite sa main d'une façon aussi discrète que possible. Finissant par comprendre, il lève la main. Aussitôt, le quartier-maître lui donne la parole.

« Veuillez excuser mes manières ! Ma maîtrise de l'étiquette n'est déjà point bonne aux yeux des nobles, et vos coutumes sont nouvelles pour moi. »

Les pirates, avec une discipline sidérante, qu'on ne soupçonnerait pas à un ramassis de repris de justice, attendent patiemment que Monsieur de la Croix expose sa pensée. Leurs regards sont calmes et attentifs, sans une once de ce jugement perpétuel qui grève les relations à la cour, mais également en province ou dans le Nouveau Monde, chez les nobles et chez les bourgeois. Les cent vingt pirates font silence pour écouter ce qu'il a à dire, sans se douter qu'il est aussi démuni qu'eux, ou en d'autres termes qu'il a lui aussi perdu son aire de vent... la route... ses amers, quoi ! Alors que des secondes interminables s'écoulaient, Monsieur de la Croix se reprend.

« Pouvez-vous m'exposer en détail ce en quoi je vous ai fait perdre l'aire de vent ? Je suis sûr que nous y trouverons remède, dit-il d'un air aussi rassurant que possible.

– Par le Diable, dit un pirate la pipe à la bouche après avoir attendu que son quartier-maître lui donne la parole,

vous nous avez expliqué comment par chez vous on se bat au sabre, et ça c'est bien. Par contre, en montrant comment nos ennemis manient la baïonnette, vous nous avez montré qu'on ne valait pas un pet de clébard. Ça, que je boive un bol de soufre avec le Diable si ça ne met pas en danger l'équipage en faisant masquer devant le danger et en l'empêchant de lofer à la risée. Le Diable vous emporte, quel remède allez-vous y trouver à votre méfait ?

– Pourquoi ne pas apprendre à vous battre à la baïonnette si vous trouvez cela si dangereux et efficace ? » s'enquiert La Croix après avoir attendu lui aussi son tour de parole.

Dix pirates lèvent la main, et Ange donne la parole à l'un d'entre eux qui n'a pas déjà parlé.

« On n'est pas des bon dieu de soldats, et on n'a pas envie d'être confondus avec cette satanée engeance, sauf votre respect.

– Alors je peux vous enseigner comment, au sabre ou à l'épée, combattre contre des hommes munis de baïonnettes. Vous n'aviez qu'à demander, je me serais fait un plaisir. »

Déjà, son auditoire semble beaucoup plus détendu. La Croix se dit qu'il a dû répondre à leur inquiétude principale. Il jette un œil à Vercourt, qui a du mal à cacher son hilarité et son contentement. « Il ne commande pas, mais il manipule, ou plutôt il pousse son équipage à prendre lui-même la bonne décision », se dit La Croix, avant qu'un autre pirate ne le tire de sa réflexion. Ange, elle, reste silencieuse et continue à distribuer les tours de parole.

« Sans vouloir vous manquer de respect, Monsieur de la Croix, dit un pirate en tenant son chapeau devant lui, vous, vous êtes un sale galipoté de soldat qui a semé la discorde à bord en donnant avantage à ceux qui se battent au sabre, la vérole vous emporte.

– Je comprends votre doléance, mons... matelot, dit La Croix, reprenant sa respiration pour gagner du temps. Mais comment se fait-il que vous n'avez pas ce genre de grief contre votre capitaine, qui garde pour lui seul sa maîtrise de la rapière ? ajoute-t-il pour voir la réaction de Vercourt.

– Dame, par les roustons du pape, ça n'a rien à voir, dit le forban. Le capitaine est arrivé dans l'équipage avec sa compétence, et bien qu'il soit un enfant de Marie de l'avoir gardée pour lui, on ne peut guère la lui reprocher, parce qu'il a point créé la discorde en l'enseignant aux uns et pas aux autres. »

Vercourt ne peut s'empêcher de prendre la parole, visiblement exaspéré contre La Croix.

« Le Diable sait que je n'ai jamais masqué devant un danger et que j'ai toujours piqué au vent. Mes erreurs de conserver mon savoir pour moi, je les ai déjà confessées et je vous ai écrit des carnets pour distiller mon savoir. Le tonnerre vous écrase tous, je ne vois pas en quoi l'escrime à l'épée vous aurait servi, vu que vous vous battez tous au sabre ou à la hache, sauf Xabi qui partage ma connaissance.

Et puis, le Diable vous emporte, si vous aviez envie, rien ne vous empêchait de demander, conclut le capitaine avant de se rasseoir.

– Monsieur de la Croix, reprend Ange, êtes-vous en mesure de restaurer l'égalité à bord, égalité si chère à notre équipage ? Que pouvez-vous pour nos matelots adeptes de la hache ?

– Eh bien, j'ai eu l'occasion de lire chez le lieutenant de ma première affectation nombre de traités datant de plusieurs siècles, qui détaillaient les manières de se battre à la hache. Êtes-vous satisfaits ? »

Ange demande un vote à mains levées. Tous les pirates lèvent la main, y compris le capitaine, le quartier-maître et les officiers, à l'exclusion d'un seul : Frédéric Bichon. Ange, surprise, lui demande donc :

« Tête-de-pioche, qu'est-ce qui continue de te chiffonner ? On t'a vu déjà peu coopératif lors des leçons d'escrime de Monsieur de la Croix.

– Hmpffff... lâche Tête-de-pioche. Le Diable vous emporte tous, on parle des inégalités concernant ceux qui reçoivent les enseignements, mais pas de celles concernant ceux qui les dispensent.

– Monsieur de la Croix a dit qu'il ne voyait pas d'inconvénients à distiller son savoir.

– La Croix... La Croix... Je parle... de moi.

– Peux-tu dire à notre noble auditoire de quelles connaissances de l'escrime tu disposes ?

– De l'escrime... non, rien, dit Tête-de-pioche, dépité.

– Alors le sujet est clos. Je résume les décisions de l'assemblée : Monsieur de la Croix enseignera à l'équipage l'escrime à la hache et l'art de faire face à des soldats armés de baïonnettes. Oui, Monsieur de la Croix ?

– Et inversement, je suppose, ajoute La Croix. Je peux également expliquer de manière générale comment faire face à un combattant se battant avec une arme particulière lorsque soi-même on se bat avec une seconde arme particulière.

– Oui, Œil-de-bœuf ? demande Ange à l'homme dont la main s'est levée.

– Pas compris ! dit le pirate concerné.

– Ce n'est pas grave, je pense que tous les autres ont compris », dit-elle sans mépris aucun. L'assemblée est dissoute.

Personne ne regarde le pauvre Tête-de-pioche, au bord de l'explosion et marmonnant dans sa barbe poivre et sel naissante : « Il n'y en a que pour les nobles de toute façon. On peut savoir ce qu'on veut, c'est du purin en charrette à côté... Et je suis bien le seul à ne pas m'en foutre. Qu'il aille au Diable ce damné soudard. »

Pendant ce temps, une trentaine de pirates ont été chercher leurs haches et remontent sur le pont, pour entourer Monsieur de la Croix, les yeux avides de savoir.



Éscrime à la hache

Il y aurait autant à dire à propos de la hache qu'à propos du sabre, mais il ne s'agit pas de mon arme de prédilection, et mes connaissances sont issues des livres plutôt que de l'expérience de terrain de maîtres d'armes. La hache est en effet inusitée sur les champs de bataille terrestres depuis deux siècles. À l'époque médiévale, elle était principalement une arme de noble, les roturiers non entraînés préférant, si on leur laissait le choix, utiliser des armes maintenant l'ennemi à distance, comme des piques, hallebardes, fourches, guisarmes, etc. Aux époques encore antérieures, la hache a été une arme popularisée en France par les Francs, avec la francisque, une arme principalement de jet. La hache avait une place de choix chez les Vikings, ceux-ci étant entraînés soit au javelot et à l'épée, soit au javelot et à la hache, soit à l'arc. À l'époque où l'on se battait avec armures et boucliers, la lourdeur de la hache n'était donc qu'un problème accessoire. Elle présentait en revanche divers avantages. Tout d'abord, quelques coups de hache suffisaient à faire voler en éclat un écu en bois – ne se sert-on pas de hache pour abattre des arbres ? –, privant l'ennemi de sa principale protection. Ensuite, la répartition des poids de la hache, concentrés à son extrémité, permettait une forte puissance de pénétration, ce qui n'était pas un atout mineur contre les armures de plates, et générait d'importants hématomes sous les cottes de mailles, rendant celles-ci aussi inutiles contre la hache que contre une masse. De plus, la hache permettait de détruire un élément de décor comme une arme de siège, une corde ou une porte. Ensuite, la lame de la hache, perpendiculaire au manche, pouvait être utilisée comme crochet pour agripper l'arme ennemie, mais surtout sa jambe. Celui-ci, à terre, était achevé à la dague ou au stylet. Enfin, d'après ce que j'ai pu comprendre, la hache a été et reste un outil d'urgence à bord des navires, coupant un petit cordage d'un seul coup et les grélin et les câbles de plusieurs coups, tout comme un outil de construction utilisé par le charpentier et ses aides.

À bord d'un navire, on distingue – arrêtez-moi si je me trompe – deux types de haches : la hache d'abordage et la hache de charpentier. Les deux ont leur utilité en combat. La hache d'abordage est théoriquement maniée à une main – nous y reviendrons – et la hache de charpentier à deux mains. La hache d'abordage dispose également d'un crochet à l'arrière de sa lame. Celui-ci sert, outre à ouvrir des tonneaux – nul doute que vous êtes familiers de cette pratique –, à s'accrocher pour plus de sécurité, par exemple lors de l'abordage, au moment d'escalader la muraille du navire ennemi. On plante alors le crochet entre deux lattes de bordé : la pointe du crochet écarte l'étaupe

et les deux lattes adjacentes, offrant une prise sûre pour la montée. La hache de charpentier sert, elle, à abattre toute pièce de bois ou tout cordage qui gêne la progression des abordeurs. Par exemple, elle permet d'abattre les portes et cloisons internes du navire ou de déloger rapidement des abordés qui ont trouvé refuge dans les gaillards.

Ce que je vais vous apprendre est valable pour les deux types de haches. En effet, certains coups peuvent être donnés à deux mains ou à une main, tandis que d'autres le seront à deux mains exclusivement, mais avec un type de hache comme l'autre. Si vous avez coutume de manier la hache à une main seulement, oubliez cette mauvaise habitude, car toutes les parades se font à deux mains.

Votre hache doit avoir un bon manche, et vous devrez prévoir des manches de rechange, pour réparer votre arme entre les combats. Le manche, pour être de bonne qualité, doit être très ligneux, c'est-à-dire dense en fibre, pour ne pas casser sous le choc ni être coupé en deux. L'escrime à la hache que je vais vous enseigner diffère de l'escrime décrite dans les traités médiévaux, qui enseignent plutôt l'escrime à la hallebarde, ou à la hache d'arme, avec un manche considérablement plus long. Dans les traités médiévaux, la hampe joue un rôle considérable, si bien qu'on s'en sert même pour désarmer l'ennemi ; mais pour accéder à l'ennemi avec l'extrémité des haches que vous utilisez, il faut au préalable passer le pied gauche, ce qui rend la manœuvre nettement moins rapide et efficace.

GARDE À LA HACHE

Les gardes à la hache enseignées dans les traités d'escrime ne s'appliquent pas aux types de haches que vous utilisez, car la longue hampe des haches d'arme que l'on voit dans ces traités rend les gardes lame en avant ou hampe en avant avantageuses, tandis qu'elles n'ont aucun intérêt avec des haches à manches courts. La garde que je vais vous enseigner diffère donc.

Nous n'avons aucune raison de ne pas appliquer ici ce qui vaut pour l'épée, le sabre, et même la baïonnette. La position de garde du corps est de profil, solidement planté sur les deux jambes légèrement fléchies, les deux talons positionnés sur la droite qui vous joint à l'ennemi, le pied droit vers l'ennemi et le pied gauche orthogonal. Vous, là, venez par ici avec votre hache.

Tenez votre hache à deux mains, la main droite à l'extrémité du manche, et la main gauche sous la lame. Ainsi, l'écart important entre vos deux mains vous permet de parer, et votre main gauche est protégée par votre lame.

Pour certaines parades nécessitant d'arrêter la lame ennemie entre votre main gauche et votre lame, faites glisser la main gauche jusqu'au milieu du manche.

GARDE DE QUARTE

Pour la garde de quarte, décalez votre main droite vers l'intérieur des armes, de manière à avoir les deux mains croisées et positionnées à l'intérieur de vos armes. La hache est en oblique, tête vers le haut et l'extérieur des armes. Vous êtes directement en position pour parer de quarte.

GARDE DE TIERCE

La garde de tierce est plus naturelle, car vous n'aurez pas les mains croisées. Décalez votre main droite vers l'extérieur des armes, de manière à avoir vos deux mains vers l'extérieur des armes, la hache en oblique, tête vers le haut et l'intérieur des armes.

GARDE VERTICALE

La garde que je vous conseille est la garde verticale. Vos deux mains tiennent votre hache verticale, lame vers le haut. Votre main gauche, au niveau de votre menton, soutient la hache, soulageant votre bras droit. Pour parer de quarte ou de tierce, vous n'avez qu'à envoyer votre main droite vers l'intérieur ou l'extérieur des armes. Pour parer de seconde ou de septime, faites de même en utilisant la gravité pour laisser descendre la tête de votre hache.

COUPS DE TAILLE ET D'ESTOC

La hache est sans conteste une arme de taille, et la puissance de ses coups est sans comparaison avec celle des autres armes. Les cibles les plus fragiles sont les mêmes que pour le sabre, mais votre puissance est ici suffisante pour ouvrir la cage thoracique de votre adversaire ou lui fracturer le bassin. Cependant, vous ne pouvez pas plus vous permettre qu'au sabre de vous découvrir en frappant, si bien que vous ne pourrez pas armer le bras autant que vous l'auriez voulu.

- **Coup de hache.** Assénez un coup de hache à votre adversaire en tenant votre arme à une main.
 - *Prime.* Le coup peut être donné en prime à l'entre-jambe de votre adversaire. Donnez ce coup à l'intérieur des armes, la hache verticale, tête en bas et la lame tournée vers l'intérieur des armes.

- *Seconde.* Le coup de hache peut également être donné en seconde, sous la forme d'un revers montant, à la jambe, à l'aisselle ou à la joue.
- *Tierce.* En tierce, il s'agit d'un revers descendant visant la joue ou la jambe de votre adversaire, et en tierce horizontale, il s'agit d'un revers horizontal visant le cou ou le côté.
- *Quarte.* En quarte, c'est un coup droit descendant à la joue ou à la jambe de votre adversaire, et en quarte horizontale un coup droit horizontal au cou ou au ventre.
- *Quinte.* La quinte est donnée verticalement à la tête ou à une épaule de votre adversaire.
- *Septime.* Enfin, la septime est un coup droit montant vers la jambe, l'aisselle ou la joue de votre ennemi.
- **Moulinet.** Comme je l'ai dit, armer son bras expose à une contre-attaque. Vous pouvez, comme avec un sabre ou une épée, effectuer un moulinet pour attaquer dans n'importe quelle ligne d'attaque. Votre moulinet sera légèrement plus lent qu'au sabre, mais en revanche, s'il est bien avancé, il pourra tuer votre adversaire même si vous êtes tué aussi. Vous vous en moquez, ce que je comprends, mais votre adversaire, non. Il ne risquera peut-être donc pas une contre-attaque contre un moulinet.
- **Coup rotatif depuis l'épaule.** Le moulinet peut être également donné à l'espagnole, c'est-à-dire avec l'épaule. Ce coup étant lent, vous ne pouvez le donner qu'en première attaque, ou si votre ennemi est déséquilibré. En revanche, il est redoutable et peut même abîmer le poignet ennemi ou sectionner sa lame au point d'impact. Vous pouvez le donner dans n'importe quelle ligne, mais il est plus efficace dans un plan vertical, c'est-à-dire en abattant votre hache sur l'ennemi ou en montant. Le second coup peut même arracher l'arme de la main de l'adversaire sous l'impact et l'envoyer au loin.
- **Coup avec glissement de la main.** Pour donner un coup avec glissement de la main, vous devez tenir votre arme à deux mains, ce que de toute façon je vous recommande. Tout simplement, faites glisser votre main gauche le long du manche à mesure que votre hache s'approche de l'ennemi. C'est un mouvement assez naturel utilisant la force de la main gauche. Mieux encore, vous pouvez à tout moment l'interrompre pour parer. C'est donc une manière de porter un coup préférable au coup à une main, si vous avez votre deuxième main libre. Vous pouvez ainsi porter un coup dans n'importe laquelle des huit lignes.
- **Coup sous le bras.** Alors que votre adversaire arme son bras, fendez-vous pour lui asséner un coup aux côtes en passant sous son bras.

- **Coup sous la lame.** Alors que votre ennemi est en position lame pointe vers le bas et poignet au moins au niveau des épaules, donnez-lui un coup à l'aisselle, de seconde s'il est en seconde haute, ou de septime s'il est en prime.

Bien que la hache soit une arme de taille, vous pouvez surprendre votre adversaire en projetant la pointe de la lame de votre hache vers l'avant pour le frapper d'estoc.

- **Coup d'estoc.** Vous pouvez virtuellement frapper d'estoc dans n'importe quelle ligne, mais les lignes basses fragilisent votre prise. Préférez donc les bottes de quarte à l'intérieur des armes, de tierce à l'extérieur des armes et de quinte au-dessus des armes.



PARADES ET ESQUIVES

Pour parer, vous devez tenir votre hache à deux mains. La parade est une manœuvre dangereuse lorsqu'elle est mal calculée, car au contraire du sabre, de l'épée et de la baïonnette, votre main est exposée. Votre main gauche, elle, est protégée par la lame de votre hache, sauf si l'ennemi fait glisser sa lame sur votre manche. Pour plus de sécurité, pour toutes les parades, sauf la parade de quarte pour laquelle c'est impossible, vous pouvez ouvrir votre main droite de manière à l'opposer au coup, tout en tenant fermement votre hache de votre main gauche. Votre main droite doit alors être parfaitement perpendiculaire à la direction du coup que vous recevez, pour ne pas que la hache vous saute de la main. Cependant, ce risque ne se présente pas lorsque vous pariez correctement un coup porté avec une arme tranchante. Si le manche de votre hache est bien perpendiculaire au coup, la lame ennemie va légèrement se planter dans le bois et ne pourra pas glisser. Faites attention en revanche lors de coups d'estoc, que votre ennemi ne fasse pas intentionnellement glisser sa lame contre votre manche.

- **Parade de quarte.** Depuis la garde verticale, croisez votre main droite sous votre bras gauche. Votre lame est donc haute, à l'intérieur des armes, mais davantage à l'extérieur des armes que votre main droite. Vous êtes en position pour un coup de tierce.
- **Parade de quinte.** Votre hache tenue à deux mains, pariez avec le manche entre vos deux mains, la hache horizontale au-dessus de votre tête.
- **Parade de seconde.** Depuis la garde verticale, en tenant toujours votre arme à deux mains, faites partir votre main droite vers l'extérieur des armes en laissant tomber la tête de votre hache, jusqu'à avoir les deux mains à l'extérieur des armes, votre hache la tête vers le bas et vers l'intérieur des armes. Vous êtes en position pour un coup de septime.
- **Parade de septime.** Depuis la garde verticale, en tenant toujours votre arme à deux mains, amenez avec votre main gauche la tête de votre hache vers la droite et laissez-la descendre, sans bouger votre main droite. Arrêtez votre geste lorsque votre hache est tête vers le bas et l'intérieur des armes. Vous êtes en position pour un coup de seconde.
- **Parade de tierce.** Depuis la garde verticale, amenez votre main droite vers l'extérieur des armes. La lame de votre hache est donc haute, à l'extérieur des armes, mais orientée vers l'intérieur des armes. Vous êtes en position pour un coup de quarte.

La parade du cercle n'est pas l'apanage de l'épée et du sabre. La tête de la hache peut également servir à la fois

à porter une botte et à désarmer votre adversaire, le tout dans le même mouvement.

- **Parade du cercle, botte et désarmement.** Ici, frapper précisément au bon moment est essentiel. La lame de votre hache en avant, faites décrire de petits cercles rapides à votre arme autour de la lame ennemie. Au moment précis où celle-ci est prise entre l'extrémité du manche de votre hache et votre lame, envoyez-la en avant et prolongez votre botte jusqu'au corps de votre ennemi. Ce faisant, non seulement vous pourrez toucher votre adversaire tout en étant protégé, mais vous ferez également sauter son arme de sa main.

Une autre manière de vous protéger à coup sûr de votre adversaire est, comme toujours, de rompre devant lui.

- **Rompre.** Vous ne devez pas être acculé pour rompre. Reculez le pied droit, puis le pied gauche, pour vous mettre hors mesure.

Je suppose que, avant ces enseignements, vous privilégiiez l'esquive sur la parade. Ne vous privez pas de l'esquive du fait de mes explications, car elle permet de frapper votre adversaire tout en évitant son coup.

- **Esquive pivot et coup à la tête.** En penchant le corps sur un côté, vous éviterez un coup de lame oblique descendant ou ascendant visant votre tête, tout en donnant un coup à la tête de votre adversaire sur l'autre côté des armes.
- **Glissement du pied, battement vers le sol et coup de pied.** Alors que votre adversaire vous visait à la jambe, faites glisser votre pied droit vers l'arrière jusqu'à votre pied gauche. Battez alors l'arme de votre adversaire vers le sol et décochez-lui un coup de pied.
- **Coup d'arrêt bas à la jambe.** En vous baissant, évitez un coup visant votre tête ou votre poitrine tout en portant un coup à la jambe de votre adversaire.

PARADES-RIPOSTES

Certains mouvements d'attaque ne peuvent être effectués qu'en riposte, après avoir paré le coup de votre adversaire, ce qui ne peut se faire, est-il besoin de le répéter, qu'à deux mains. Vous en découvrirez certainement d'autres vous-mêmes, mais en voici deux.

- **Parade, blocage sous la lame et coup de manche.** Faites glisser votre main gauche vers votre main droite, parez le coup ennemi entre votre main haute et la lame de votre hache, puis envoyez l'extrémité de votre manche droit sur le visage de votre ennemi, tirant avec vous la lame ennemie prise contre votre propre lame.
- **Parade pointe volante, tour autour de la lame, coup de pied et coup de hache.** Parez de quarte ou de tierce entre vos deux mains, mais la hache verticale,

lame vers le haut et manche contre le corps. Pivotez alors sur votre pied droit et envoyez votre pied gauche dans le ventre, le visage ou le genou de votre ennemi, puis dégagez votre hache, de laquelle vous le frapperez.

PRÉPARATIONS

En plus des préparations habituelles, la forme de la hache offre de nombreuses perspectives de préparations qui étaient impossibles avec une lame. La hache peut en effet être utilisée comme un bâton, comme un crochet, comme une fourche, ou pour étrangler l'adversaire. Pour cela, on peut utiliser le manche, la partie inférieure de la lame, sa partie supérieure, ou encore le crochet. Ces préparations, dont on trouve des exemples dans des traités sur le combat à la hache d'arme, sont d'autant plus aisées à réaliser que le manche de la hache est long.

UTILISER LE MANCHE

Vous pouvez tout simplement vous servir de votre hache comme d'un bâton, c'est-à-dire en n'utilisant que le manche.

- **Repousser du manche.** Tenez le manche à deux mains, les mains très écartées et la main gauche protégée sous la lame. Plongez en avant en poussant la lame de votre adversaire de votre manche et en appuyant de telle manière qu'il ne puisse pas la retirer. Votre bras de levier étant sans commune mesure avec celui de votre adversaire, celui-ci n'a aucune chance de résister et devra rompre devant vous.
- **Saisissement du corps de l'adversaire et étranglement.** Pour étrangler votre adversaire avec votre manche, que vous tiendrez à deux mains, vous aurez besoin de la base de votre lame. Faites par conséquent glisser votre main gauche vers votre main droite. Parez ensuite le coup ennemi entre votre main haute et la lame de votre hache. Envoyez alors l'extrémité de votre manche en avant, bloquant ainsi la lame de votre adversaire. Faites enfin passer l'extrémité de votre manche devant le visage de votre ennemi en levant le coude droit, pour l'étrangler avec votre manche.

UTILISER LA BASE DE LA LAME

La base de la lame peut être utilisée comme un crochet. Celui-ci peut agripper une partie du corps de votre adversaire, comme le poignet ou la jambe, mais également la lame ennemie. C'est surtout pour ce genre de préparations qu'un long manche est utile.

- **Accroche de la main par la lame.** Alors que vous esquivez un coup de l'ennemi, envoyez la tête de votre hache au-dessus de l'avant-bras de votre adversaire, plutôt que d'essayer de lui donner un coup de manchette, difficile avec une lame courte. Avec la gravité et le retour en garde de votre adversaire, vous aurez son poignet sous la partie inférieure de votre hache. Secouez ce poignet violemment jusqu'à ce qu'il lâche son arme.
- **Croche-pied.** Alors que vous esquivez un coup haut en vous baissant ou que vous parez de seconde, profitez de ce que la jambe de votre ennemi soit plus proche de vous pour l'accrocher avec votre hache. Comme ses deux jambes sont écartées du fait qu'il vient de se fendre, vous n'aurez aucun mal à le déséquilibrer, voire à le faire tomber, et vous pourrez l'achever aisément.
- **Blocage sous la lame et désarmement.** Tenez votre hache à deux mains. Commencez par faire revenir votre main gauche vers votre main droite. Passez ensuite la tête de votre hache au-dessus de la lame ennemie, redescendez en bloquant cette dernière avec le dessous de votre propre lame, par un mouvement de rotation de votre hache autour du manche. L'arme ennemie étant temporairement maintenue, lâchez alors votre arme de votre main droite et saisissez-vous soit de la lame de votre hache, soit de la lame adverse, en faisant pivoter cette dernière pour la faire sauter de la main de votre ennemi.

UTILISER LA PARTIE SUPÉRIEURE DE LA LAME

Bien que cela paraisse moins évident, vous pouvez également utiliser la partie supérieure de la lame de votre hache comme on se servirait d'une fourche pour tenir à distance une lame tout en la bloquant.

- **Froissement et coup de manchette.** Alors que votre ennemi tient haute la pointe de son arme, faites glisser la partie supérieure de votre hache, que vous tenez à deux mains, le long de la lame ennemie, du faible au fort. Au moment où votre adversaire dégage sa lame, assénez-lui un coup rapide au poignet.
- **Battement vers le sol et coup de pied.** Alors que votre ennemi baisse la pointe de son arme, battez sa lame vers le sol pour envoyer un coup de pied à votre adversaire.

FEINTES

Le manque d'équilibre de votre hache, avec un centre de gravité situé à son extrémité, rend vos mouvements nettement plus lents. Cela ne vous empêche pas de réaliser des feintes, tant qu'elles sont constituées, comme au sabre, soit de mouvements dans la continuité l'un de

l'autre, soit d'une menace et d'un demi-moulinet. Vous pouvez utiliser des feintes identiques à celles du sabre, comme les suivantes.

- **Battement et coup rotatif dans un même mouvement.** Ceci est un bel exemple de feinte par deux mouvements en continuité. Faites décrire à la lame de votre hache un cercle commençant par heurter la lame de votre ennemi. Celle-ci va vibrer et être écartée de sa position de garde, vous laissant la place pour finir votre mouvement rotatif dans la joue de votre adversaire. Vous pouvez même aller plus loin en feignant de toucher une joue et en touchant finalement l'autre.
- **Feinte de coup à la joue et coup à la jambe.** Menacez la joue de votre ennemi d'un coup de hache et déviez votre mouvement vers le bas pour abattre votre arme sur le genou de votre ennemi.

Vous pouvez également utiliser des caractéristiques de votre hache, comme le caractère imposant de sa lame, ou le crochet dont sont pourvues les haches d'abordage.

- **Feinte de coup d'estoc à la tête et coup de taille au torse.** Envoyez la tête de votre hache vers l'avant en direction de la tête de votre ennemi. Celui-ci a toutes les chances de la rejeter en arrière, découvrant ainsi sa poitrine. Abattez alors votre lame sur son torse, soit verticalement si vous avez besoin d'être rapide, soit par un demi-moulinet, vers son ventre si vous étiez engagé vers l'intérieur des armes, ou vers sa taille si vous étiez engagé à l'extérieur des armes.

Le demi-moulinet permet d'effectuer des feintes, mais également des coups doubles, c'est-à-dire en remplaçant votre premier demi-coup par un coup réel.

Coup à la joue et demi-moulinet à l'autre joue. Par exemple, assénez à votre adversaire un coup à une joue et, qu'il pare ce coup ou non, effectuez un moulinet horizontal pour le toucher à l'autre joue. S'il pare, sa parade vous donnera une impulsion pour débiter votre moulinet.



Et voilà, forbans, je pense que vous n'avez plus rien à tirer de moi : vous avez pillé toutes mes connaissances d'escrime ! lance La Croix, quelque peu fatigué. Il ne vous reste plus qu'à vous entraîner.

UN SABRE, UNE BOUTEILLE DE RHUM ET TOUT LE MONDE AUX FERS !

« Hourra ! Hourra ! Une bouteille de rhum pour La Croix ! » lance l'équipage. À ces mots, Xabi, le second, demande de mettre à la cape. Les matelots d'en haut descendent de la dunette le long des haubans, comme une nuée d'araignées. Plusieurs pirates tout sourire sautent par le grand panneau pour aller quérir auprès d'Églantine, cambusier du Pélican, du rhum pour tout le monde. Une chaîne se forme alors pour monter de quoi festoyer comme il se doit.

Un seul homme reste là, assis sur un canon, les bras croisés et le regard vide. Tête-de-pioche, immobile, rejette d'un coup de pied un compagnon venu le dérider. Un peu plus tard, alors qu'un autre pirate passe non loin avec une bouteille de rhum protégée par des tresses d'osier, Bichon s'en saisit et boit au goulot à grandes lampées. Alors que le pirate, surpris et spolié, émet un grognement de protestation, Bichon lui lance un « QUOI ? ! » rageur. Les autres pirates, tout à leur contentement, ne prêtent aucune attention à leur irascible compagnon.

La fête suit son cours, et bientôt les pirates titubent sur le pont en chantant. Monsieur de la Croix est dans un état un peu plus présentable que les autres, mais guère, ne pouvant refuser de partager les tournées en son honneur. Le pauvre officier, déshabitué des effets de l'alcool après dix ans passés au service de la maréchaussée, commence à sentir le navire tanguer dangereusement. Il remarque du coin de l'œil ledit Tête-de-pioche, qui se saisit de deux sabres laissés contre le bastingage par des pirates venus participer à la leçon d'escrime. Tête-de-pioche, attrapant l'un des sabres par la soie et l'autre par la lame, se dirige droit vers lui, écartant sans ménagement les pirates sur son chemin.

« La Croix, lance Tête-de-pioche d'une voix éraillée, venez ici par le Diable, mon brave, que je vous ridiculise en public comme vous le méritez !

– Monsieur Bichon, je ne sais quel grief vous nourrissez contre moi, mais je ne me prêterai pas à votre jeu.

– Est-ce la trouille ou la suffisance qui vous fait masquer en grand ? Je vous coiffe bien, là, la vérole vous emporte ! »

Ange s'interpose aussitôt entre les deux hommes, qui la dépassent de deux têtes, tous deux très grands.

« Tête-de-pioche, lâche donc tes sabres, ordonne Ange sans lever la voix. C'est fête, ce soir. Ne va pas la gâter avec ta jalousie !

– Peuh... moi, jaloux ? Et de quoi ? ricane Tête-de-pioche, rongé par une jalousie viscérale. D'un galipoté qui se défend certainement sur un pré, mais à coup sûr sur un pont ?

– Si tu avais quelque chose à dire, tu n'avais qu'à parler lors de l'assemblée.

– Que je boive un bol de soufre et de feu avec le Diable si je ne l'ai pas voulu, mais madaaaaaame n'a pas jugé bon de me donner la parole ! Votons pour un nouveau quartier-maître, compagnons, bien couillu celui-là ! lance-t-il à la cantonade. Celle-ci ne vaut pas tripette !

– Ton statut d'imbécile du bord ne te donne pas tous les droits, Tête-creuse ! dit Ange d'un ton sec.

– Pousse-toi, demi-portion, et laisse les grands discuter, répond Bichon mauvais, décochant un coup de pied à Ange qui valse jusque dans le biton de grand mât.

– Je te laisse dix secondes pour t'excuser auprès de ton quartier-maître, dit calmement Vercourt, soudain présent, en tirant son épée courte.

– Rangez votre cure-dent, capitaine, je n'en ai pas après vous, mais après cette poulie qui porte en cul et qui pollue les oreilles de l'équipage depuis plusieurs jours.

– 3... 2... 1... Tu l'auras voulu... » dit Vercourt.

Devant La Croix stupéfait de voir deux pirates prendre sa défense contre un troisième, Vercourt se met en garde. Bichon, lui, d'un bond, saute sur le cabestan, où il se tient debout. Alors que son capitaine lui envoie une botte de quarte, il pare aisément du sabre tenu dans sa main droite, tout en envoyant la garde de son second sabre dans la figure de son capitaine. Il en profite pour sauter, un pied en avant, frappant Vercourt au torse et le propulsant en arrière. « Voyez, bande de nigauds, dit-il, c'est bien beau l'escrime, mais, sur un navire, ça ne fait pas le poids avec le bon vieux combat de pont. »

Vercourt, excédé, prend son pistolet à la main, mais Bichon lance calmement le sabre qu'il tient par la lame droit sur ledit pistolet, qui glisse sur le pont. Alors que son capitaine se remet en garde, Tête-de-pioche se saisit d'un cordage lové sur le pont, auquel il imprime un mouvement hélicoïdal pointant vers son capitaine. Alors que celui-ci se fend, Tête-de-pioche pare, entrave la main de Vercourt avec le cordage et lui envoie un coup de tête. Alors que





Vercourt, vert de rage, retire son poignet du cordage, Ange crie :

« Arrêtez, tous les deux. Dois-je vous rappeler que la chasse-partie stipule que les conflits à bord sont sanctionnés d'une balle dans la tête ? »

Les deux hommes lâchent immédiatement leurs armes.

« Décidément, Vercourt, vous allez finir par vous habituer aux fers aux côtés de votre plus stupide compagnon. Colin, N'Serengi, mettez-moi ces deux abrutis à fond de cale, l'un juste à côté de l'autre, pour voir s'ils sont capables de s'arracher les oreilles avec les dents. »

Les quatre hommes disparaissent les uns après les autres dans l'entrepont sous les yeux affligés d'Ange. Elle se tourne alors vers La Croix, à qui elle glisse, ironique.

« Qu'allez-vous penser de nous ? »

– Que vous avez pris ma défense. Que certains sont prêts à risquer une balle dans la tête pour vous obtenir des excuses, et que malgré tout vous les punissez selon la loi.

– Vu comme ça, forcément... dit Ange, gênée.

– La loi a l'air aussi dure à votre bord qu'à terre.

– Sauf qu'ici, Monsieur de la Croix, elle est juste.

– Je suppose que vous allez encore délibérer.

– Je pense que la cause est entendue, aussi je ferai remonter ces fiers-à-bras lorsque le rhum ne leur dictera plus leurs paroles, dit Ange.

– Je ne serais pas aussi intransigente, si j'étais vous.

– Vous n'êtes pas moi, Monsieur de la Croix, aussi je vous serais obligée de... Elle s'interrompt. Que voulez-vous dire ?

– Peut-être êtes-vous habituée à voir Monsieur Bichon combattre de la sorte, mais pour ma part je ne m'y attendais pas et j'ai trouvé cela exceptionnel. Est-ce que tout le monde à bord se bat de la sorte ?

– Non, il est le seul ou presque.

– Eh bien, si j'étais vous, donc, la discipline ayant pour premier but l'efficacité d'une armée, je ferais en sorte que Monsieur Bichon fasse profiter les autres de son savoir, comme compensation de sa faute, par exemple.

– Il a autant l'étoffe d'un instructeur que moi celle d'une femme de bourgeois... résiste Ange.

– Cela ne vaut-il pas la peine d'essayer ? insiste La Croix.

– Monsieur de la Croix, vous me surprenez ! Quel intérêt avez-vous à rendre des pirates invulnérables ? Et à satisfaire un forban qui ne demande qu'à vous occire ?

– Ma motivation est avant tout la curiosité. La technique de combat de Monsieur Bichon m'intéresse au plus haut point. Elle est certes peu conforme, mais je pense qu'elle peut être utilisée en complément d'une réelle technique d'escrime... au sabre, par exemple.

– Eh bien, pourquoi pas ? Je vais laisser moisir ces buteurs quelques jours, au pain sec et à l'eau, pendant que vous nous enseignez comment faire face à une baïonnette ou à une autre arme dont vous nous avez enseigné l'usage.

– Puisque je l'ai promis à votre équipage... consent La Croix. Dois-je faire ça maintenant ?

– Non, bien sûr, demain fera l'affaire, l'heure des entraînements est passée pour aujourd'hui. »

Le lendemain, Monsieur de la Croix subit le même rituel de lever que les autres jours, cette fois sans rechigner. Il fait distribuer aux hommes des mousquets, des haches, des sabres, des épées et des dagues. Les hommes sont attentifs, graves même, et attendent patiemment leur leçon de la journée.



Comparaison de techniques

Je vais vous enseigner comment, avec chaque arme, faire face à chaque autre. Je vais commencer par énumérer les forces et faiblesses de chacune d'entre elles.

FORCES ET FAIBLESSES DES DIFFÉRENTES ARMES

RAPIÈRE ET ÉPÉE COURTE

- **Forces.** L'épée et la rapière sont des armes d'estoc rapides, parfaitement adaptées au duel, pour lequel elles n'ont pas d'égal parmi les autres armes. Elles ont l'air fragiles, mais peuvent parer n'importe quel coup pourvu que la parade soit faite par le fort.
- **Faiblesses.** Comme je vous l'ai dit, lors d'un abordage ou d'une bataille, elles ont une fâcheuse tendance à se planter dans le corps de vos ennemis et à refuser d'en sortir. Un combattant à l'épée doit toujours avoir un pistolet et une dague sur lui, le premier pour éliminer un adversaire qui voudrait profiter de son moment de faiblesse, et la seconde pour se défendre si le pistolet ne suffit pas. Leur autre faiblesse est moins grave : elles vibrent lorsqu'elles sont heurtées par une lame ennemie.

SABRE

- **Forces.** Le sabre est l'arme de taille par excellence. Il est relativement rapide, son angle de coupe, sans avoir l'excellence d'un cimeterre, est bon, et il a la puissance nécessaire pour déséquilibrer un adversaire. Il vibre, mais moins qu'une épée, et lors d'un choc sa lame courbe vous évite naturellement les coups sur le plat – la force appliquée fait tourner votre lame pour la mettre dans la bonne position. Enfin, le sabre éloigne l'adversaire que vous tuez, le projetant en arrière, vous laissant libre de vos mouvements lorsqu'un autre adversaire survient.
- **Faiblesses.** Contre un sabre ou une hache, le choc est tel que vous devez lutter à chaque fois pour votre équilibre. Ensuite, la lame courbe et épaisse du sabre ralentit sa rotation sur son axe, rendant les changements de ligne d'attaque difficiles. Enfin, il est facile de désarmer un combattant au sabre dont la pointe est dirigée vers le bas.

BAÏONNETTE

- **Forces.** D'abord, le maniement d'une baïonnette est la simplicité même. Ensuite, les bottes sont très rapides et

le bras de levier du soldat très important. En outre, la longueur du mousquet plus sa baïonnette vous donne une allonge remarquable, et la faible longueur de la lame évite au mousquet de vibrer. Autre point essentiel, le mousquet protège le soldat même durant un coup ou une botte. Enfin, et c'est là le principal, c'est l'arme idéale d'une armée entraînée, chaque soldat protégeant son voisin.

- **Faiblesses.** Comparé à une lame, le mousquet peut être saisi aisément. De plus, un soldat à la baïonnette ne peut réagir que lentement à une attaque de côté, ce qui le rend vulnérable dans une mêlée désordonnée. Enfin, un adversaire qui arrive à serrer la mesure face à une baïonnette se retrouve près de son ennemi sans lame pour le menacer.

HACHE

- **Forces.** La hache a une puissance de frappe remarquable, qui peut déséquilibrer un adversaire, voire couper une petite lame. Il est possible de la manier à deux mains et de profiter du même bras de levier que la baïonnette. Ensuite, toutes les parties de la hache peuvent être utilisées, rendant plus variées les manœuvres possibles : on peut l'utiliser comme une lame, comme un crochet, comme une fourche ou comme un bâton.
- **Faiblesses.** Les mains – en tout cas la droite – sont exposées lors de la parade. Ensuite, la hache est une arme très déséquilibrée, avec un centre de gravité proche de son extrémité. Elle est donc lente, en particulier lorsqu'elle est maniée à une main.

OPPOSITION DE TECHNIQUES

VOUS MANIEZ L'ÉPÉE

ÉPÉE VS SABRE

Votre fragile rapière peut vous sembler bien légère face à un sabre, mais ne vous y fiez pas. Veillez juste à parer du fort de la lame en tendant bien le bras, les quillons – si vous vous battez à la rapière, l'épée courte n'en ayant pas – perpendiculaires à la lame de l'adversaire, sans vous laisser ébranler par son coup. Ripostez sans changer de ligne d'attaque, tout droit, car une fois la lame de l'adversaire arrêtée, elle présente un faible danger pour vous.

Votre adversaire, lui, sera handicapé par le poids de son arme. Utilisez des feintes de type « une-deux » pour tourner

OPTIONNEL

Si votre joueur, avant de jeter les dés, décrit son action en tirant partie des avantages de son arme par rapport à celle de son adversaire, alors son attaque est Assez Facile (+1).

autour de son sabre jusqu'à ce qu'il ne puisse plus venir à la parade. N'hésitez pas à dégager, ou à couper sur pointe et à vous fendre dans le même mouvement, car la courbure et la largeur de sa lame rendent ses rotations incomparablement plus difficiles que pour vous et elles fatigueront son poignet.

Pour le désarmer, essayez de frapper le plat de sa lame d'un coup circulaire et fendez-vous dans la même ligne. Le mouvement de son arme pour monter à la parade, en plus du coup sur sa lame, pourrait bien suffire à la lui faire lâcher.

ÉPÉE VS BAÏONNETTE

La baïonnette est une arme redoutable, mais moins contre l'épée que contre le sabre. À l'épée, vous avez la rapidité d'exécution pour vous. Pour le reste, vous tirez profit des faiblesses de la baïonnette.

Face à un soldat seul se battant à la baïonnette, vous pouvez écarter celle-ci d'un battement fortement appuyé – le soldat tient tout de même son mousquet à deux mains – pour ensuite vous fendre vers lui. Vous ne pouvez le faire que lorsque votre adversaire est en garde, main haute ou main basse, car lorsqu'il est en position de parade d'un côté ou de l'autre, son bras de levier est trop important. Vous pouvez sinon le faire dans toutes les lignes d'attaque, avec une préférence pour le dessus des armes, afin de profiter de la position plus difficile de parade de tierce. Les lignes basses, au-dessous et au-dehors des armes, sont également des lignes de choix, car la baïonnette est plus adaptée pour parer dans les lignes hautes que dans les lignes basses. Bien que les jambes soient une mauvaise cible en général pour l'épée – on n'y rencontre que des muscles –, vous pouvez tenter de transpercer les cuisses de votre adversaire, car pour parer il devra se baisser.

Ensuite, toujours face à un soldat seul, multipliez les coupés sur pointe et les dégagements pour passer de tierce en quarte, car il sera un peu fastidieux pour votre adversaire de vous suivre. En outre, évitez de rester engagé, car sinon votre adversaire contrôlera aisément votre lame avec sa baïonnette.

Toutes les occasions seront bonnes pour vous saisir de son arme. Comme il la tient à deux mains alors que vous ne la tiendrez qu'à une seule, n'escomptez pas la lui prendre des mains ni la dévier fortement. Écartez-la juste ce qu'il

faut pour vous fendre, puis veillez à revenir très vite en garde, car sinon votre adversaire pourrait vous jeter à terre en vous poussant avec son arme.

Si votre ennemi n'est pas seul mais entouré d'autres soldats armés de baïonnettes, vous êtes en fâcheuse posture. Je ne vois comme unique solution que de déborder ce petit contingent, par le côté ou par au-dessus – puisque vous êtes agiles dans la maîtrise. Vous devez en tout cas tout faire pour déstructurer la ligne.

Si vous n'avez aucun moyen de les déborder, faites un trou dans la ligne s'il vous reste des pistolets ou, mieux, une grenade, et chargez dans la brèche tant que la ligne est déstructurée. N'hésitez pas, car l'occasion ne se représentera pas. En l'absence d'arme à feu et de grenade devant une ligne structurée que vous ne pouvez pas déborder, je ne vois guère d'autre solution que la fuite... ou... non... disons plutôt une retraite stratégique pour trouver une grenade ou rechercher des pistolets... cela vous convient mieux ?

ÉPÉE VS HACHE

L'épée et la hache sont deux armes aussi différentes l'une de l'autre que cela est possible. Elles ne sont donc adaptées ni l'une ni l'autre pour se faire face. Si vous avez un pistolet, réservez-le contre un adversaire à la hache. Toutefois, voici ce que vous pouvez faire.

Le principal défaut de la hache est sa lenteur à porter des coups, mais également à passer de ligne basse en ligne haute et inversement surtout, du fait de son déséquilibre. Alternez les attaques en bas et en haut, pour fatiguer votre adversaire. Au bout d'un moment, ses attaques se feront plus lentes.

Attaquez-vous également à ses mains de manière délibérée. S'il pare, faites glisser votre lame vers sa main gauche ou sa main droite. Vous ne lui ferez pas très mal chaque fois, mais à force, vous finirez par le priver de l'usage de ses doigts ou par l'inciter à les retirer instinctivement.

L'inertie de la hache est son pire défaut. Lorsqu'elle s'immobilise, il lui faudra beaucoup plus de temps qu'à votre épée pour reprendre de la vitesse. Vous pouvez non seulement parer votre adversaire pour stopper sa lame et attaquer dans la même ligne, mais aussi lui infliger un coup de temps dès qu'il arme son bras pour attaquer. La fatigue, également, le rendra de plus en plus lent.

En revanche, vous allez devoir faire face à d'importantes difficultés. Le coup de hache est violent, si bien que vous devrez parer sur le fort, bien près de votre garde, et soit tendre le bras (lignes basses et parade de quinte), soit parer pointe volante (lignes hautes sauf parade de quinte). Il peut paraître tentant, si vous êtes armé d'une fragile épée courte, d'éviter la lame ennemie et de parer le bois pour diminuer son moment de force et éviter de briser votre lame, mais je vous le déconseille pour deux raisons. Premièrement, vous ne pourriez pas parer pointe volante, car votre lame contre

vos corps laisserait passer la lame de la hache ennemie. Deuxièmement, la hache peut être utilisée comme un crochet, et si votre ennemi voit que vous parez son bois plutôt que sa lame, il pourra vous arracher votre épée des mains en tirant sa hache vers lui après votre parade.

De plus, faites attention au bras de levier de votre ennemi, qui tient son arme à deux mains, une à chaque extrémité, alors que vous-même ne tenez votre arme qu'à une seule extrémité. Il peut envoyer loin la pointe de votre épée, d'un simple coup sur votre lame. Au passage, oubliez les battements, les froissements et les coups de fouet, qui seront sans effet sur lui et auront un effet désastreux sur votre lame. Dès que votre ennemi vient à l'engagement, de quelque manière que ce soit, dégagez ou coupez sur pointe.

VOUS MANIEZ LE SABRE

SABRE VS ÉPÉE

Sabre et épée, tout comme hache et épée, sont deux armes qui ne devraient pas se rencontrer, la première étant faite pour les batailles et abordages, tandis que la seconde est une arme de duel.

Je ne vous cache pas que l'épée est plus rapide en tout que le sabre, et que vous devrez vous méfier de tout ce que je viens de dire concernant « Épée vs sabre ». J'ajouterais que vous êtes encore plus exposé au coup de temps que contre un adversaire armé d'un sabre comme vous.

Cependant, mis à part les coups sur le plat de votre lame, qui devraient être rares si vous adoptez la garde appropriée, vous n'avez pas grand chose à craindre des battements et autres coups de fouet, qui feront plus vibrer sa lame que la vôtre. Ses froissements seront aussi moins efficaces contre vous que contre une autre épée. À l'inverse, n'hésitez pas à lui servir battements et coups de fouets – les froissements étant peu adaptés au sabre.

Évitez l'engagement autant que possible, car le sentiment du fer vous trahira, vous qui êtes moins rapide que l'adversaire. N'essayez pas de jouer le même jeu qu'un ennemi à l'épée, vous seriez perdant. Cherchez plutôt à asséner de rudes coups à l'adversaire, sous la forme de moulinsets, par exemple. Si votre adversaire cherche la sécurité, il parera de pointe volante, mais sera alors moins prompt dans ses ripostes.

SABRE VS BAÏONNETTE

Voici un point qui est difficile. La baïonnette est une arme parfaitement adaptée contre le sabre, tout au moins lorsqu'elle est maniée par un cavalier.

Si vous êtes à cheval, évitez les coups venant du dessus : tierce, quarte et quinte, car votre adversaire pourrait vous servir aisément une allonge dans le même mouvement qu'une parade. Préférez les coups de seconde et de septime,

même s'ils sont plus difficiles à donner à cheval et s'ils vous mettent un peu plus en danger – il n'est jamais très bon de baisser la pointe de sa lame.

Si vous êtes à pied contre un soldat seul, attaquez partout, mais en vous donnant pour objectif de toucher votre adversaire dans les jambes, où il aura le plus de mal à parer. Vous pouvez également, suite à une parade, vous saisir du mousquet ennemi. Du fait de la prise solide de votre ennemi, vous n'arriverez pas à le tenir bien longtemps, mais peut-être suffisamment pour donner un coup mortel.

Dans les deux cas, attaquez à l'extérieur des armes, où la prise est moins bonne, plutôt qu'à l'intérieur des armes, et changez de ligne d'attaque par des demi-moulinsets de l'intérieur vers l'extérieur des armes et inversement. L'avantage du demi-moulinet est que la cible de votre attaque est difficile à prédire. Vous serez beaucoup plus à l'aise contre un soldat à la baïonnette si vous tenez une dague dans votre main gauche. Elle vous permettra de commander sa baïonnette – plus proche de vous que votre sabre ne l'est de lui – de votre dague – légèrement en retrait – pour porter un coup de sabre. Verrouillez bien sa baïonnette contre vos quillons pour éviter qu'il ne retire sa lame et vous touche d'un coup de temps.

Si vous êtes face à une ligne de bataille structurée de baïonnettes, ce que j'ai dit pour « Épée vs baïonnette » reste valable ici.

SABRE VS HACHE

Voici deux armes qui ont de bonnes chances de se rencontrer. Sur ce chapitre, je reprendrai une partie de ce que j'ai exposé pour l'épée contre la hache.

Le passage de la ligne haute à la ligne basse, et l'inverse plus encore, étant lent et fatiguant, passez de quarte en septime et de tierce en seconde et inversement, mais également de prime en quinte par un demi-moulinet. Vous fatiguerez votre adversaire plus vite qu'il ne vous fatiguera, et le mettez vite à votre merci.

Ses mains étant exposées, faites dévier délibérément la course de votre lame vers sa main droite – la plus exposée et la plus éloignée de la lame de sa hache – lorsque vous portez un coup, pour que le hasard vous fasse à un moment ou à un autre rencontrer ses doigts. Même si ce n'est pas le cas, vous le rendrez frileux à la parade.

Vous devez faire attention au bras de levier de la hache, qui peut sans effort écarter la pointe de votre lame d'une ligne d'attaque. Évitez par conséquent l'engagement.

Faites très attention enfin aux diverses utilisations de la hache, et en particulier comme crochet. Ne laissez pas votre lame approcher du dessous de la sienne. À ce propos, lorsque vous parerez, vous serez tenté de saisir la hache ennemie par le manche. Ne le faites pas, ou faites-le du côté opposé à la lame, car sinon il suffirait à votre

adversaire de tirer la hache vers lui pour vous faire une estafilade à la main avec la pointe inférieure de sa lame.

VOUS MANIEZ LA BAÏONNETTE

Si vous maniez la baïonnette – même si j’ai bien compris que ce n’est pas votre arme favorite –, je pense avoir fait à peu près le tour de vos avantages. Ne laissez pas vos adversaires vous déborder par le côté.

Cela vaut aussi, et encore plus, si vous êtes accompagnés par d’autres compagnons à la baïonnette. Dans ce cas, la structuration de la ligne est plus importante que tout. Ne laissez rien vous distraire ! Vos meilleures attaques seront toujours moins efficaces que le mur de baïonnettes que vous opposerez. Si on tente de vous déborder par le côté, reculez en faisant tourner la ligne. Si vous êtes débordés par au-dessus, reculez rapidement en bon ordre.

BAÏONNETTE VS ÉPÉE

Face à une épée, soyez vigilant ! L’allonge de votre adversaire est inférieure à la vôtre, mais il est plus rapide que vous. En plus de mes enseignements sur le maniement de la baïonnette, veillez bien à le maintenir à distance, et n’hésitez pas à commander sa lame et à lui infliger des battements et des froissements.

BAÏONNETTE VS SABRE

Face à un sabre, vous êtes bien préparés. Vous pouvez également commander sa lame.

BAÏONNETTE VS HACHE

Contre une hache, le bras de levier n’est pas en votre faveur. C’est ici l’ennemi qui risque de commander la pointe de votre mousquet. Évitez donc l’engagement autant que possible et maintenez votre adversaire à distance. Prenez également garde de vous faire bloquer la baïonnette, au-dessus de la lame de sa hache et en dessous. Mis à part cela, restez fermes sur vos appuis.

Vous pouvez également, si vous ne pariez pas de pointe volante, parer la lame ennemie arrivant en quarte ou en tierce en abaissant légèrement le bras, pour réceptionner l’arme sur son manche, juste sous la lame. Je doute que cela la casse ; en revanche, vous pouvez utiliser la fonction de crochet de la hache de votre ennemi contre lui. Au moment où vous pariez – ce que vous ferez sans problème puisque votre bras de levier est à ce moment supérieur au sien –, faites remonter votre mousquet vers le haut pour le faire passer sous la tête de la hache ennemie, saisissez-le de votre main gauche à pleine main – vous le tenez uniquement par l’affût – et tirez-le fortement vers vous en donnant un coup de pied à votre ennemi – ou en le poussant – par dessous l’arme. De cette manière, vous qui avez une bonne prise sur votre mousquet, vous pourrez arracher la hache des mains de votre ennemi.

VOUS MANIEZ LA HACHE

Le combat à la hache est, de toutes les formes de combat, celle qui réclame l’attitude la plus audacieuse de votre part. Vous êtes ici toujours en mesure, voire dans la mesure, et votre adversaire est toujours plus rapide que vous. En revanche, vous avez un bras de levier toujours supérieur au sien et vous pouvez utiliser votre hache comme bâton, crochet ou fourche.

HACHE VS ÉPÉE

Ne laissez pas votre adversaire garder ses distances, car alors il pourrait combattre comme contre un escrimeur à l’épée et dominerait probablement le combat. Vous devez entrer dans la mesure, le plaçant à une distance de vous pour laquelle il n’est pas formé, et avec une arme trop longue. Évidemment, entrer dans la mesure est difficile, car la pointe de l’épée ennemie vous tient à distance, aussi vous devrez soit la commander en utilisant la tête de votre hache ou la base de votre lame, soit lui infliger un battement appuyé tout en tenant bien votre hache à deux mains. Votre adversaire cherchera, lui, à rompre devant vous, et vous devrez le poursuivre en restant dans la mesure jusqu’à ce qu’il soit acculé.

Une fois dans la mesure, vous pourrez accrocher son poignet, sa jambe ou sa lame. À la limite, vous pourrez porter des coups en gardant votre main gauche sous la lame. Si votre adversaire saisit son arme par la lame pour vous pourfendre, rompez la mesure et donnez-lui un violent coup de hache en faisant glisser votre main : il sera incapable de la parer sans se déchirer la main.

HACHE VS SABRE

Contre le sabre, le combat est plus conventionnel et conforme à ce que je vous ai enseigné. Je ne vois pas quoi ajouter.

HACHE VS BAÏONNETTE

Un soldat avec une baïonnette vous donnera du fil à retordre, mais moins que si vous vous battiez à l’épée ou au sabre. En effet, vous avez toujours vos atouts pour vous : le bras de levier, qui est plus fort que celui de votre adversaire, en tout cas en position de garde pour vous et pour lui, et la possibilité d’accrocher lame, poignet et jambe.

La plupart des manœuvres que je vous ai enseignées restent valables contre un soldat à la baïonnette.

Contre un groupe de soldats formant une ligne de bataille et un mur de baïonnettes, vous vous retrouvez dans la même situation que si vous aviez une épée. Faute d’autre solution, si plusieurs de vos compagnons sont armés comme vous, vous pouvez ensemble envoyer vos haches dans les jambes des soldats, puis faire charger le reste de vos compagnons dans la brèche créée dans la ligne. Vous récupèrerez votre arme en avançant à leur suite.

MARRONNAGE, BOULINE ET COMBAT DE PONT

Quelques jours plus tard, Vercourt et Bichon, visiblement rabibochés, remontent par l'échelle du grand panneau. Ils clignent des yeux, le temps de se réhabituer à la lumière du jour. Vercourt se frotte machinalement les poignets, où les fers ont imprimé leurs marques. Bichon, lui, observe ses compagnons pour savoir ce qui l'attend. Il ne croise que des regards exaspérés et semble satisfait. Il va se faire appuyer une chasse – aura droit à des remontrances – cette fois comme les précédentes. Inquiète, Églantine est montée avec eux. Son aventure avec Vercourt, qui la rejoint régulièrement dans la cale, n'est connue de personne, et Églantine craint pour son homme.

Ange prend la parole pour résumer les conclusions du conseil qui a eu lieu la veille.

« Francis de Vercourt et Frédéric Bichon, vous avez été reconnus coupables de vous être battus, au sabre et à l'épée qui plus est, alors que premièrement vous étiez à bord et non à terre, deuxièmement vous n'avez pas attendu que le conseil vous y autorise. Vercourt, n'étant pas coutumier de ce genre de comportement, et étant venu au secours de votre quartier-maître, vous êtes libre, mais avec un avertissement. Frédéric Bichon, fort expérimenté en la matière – violences à bord et manquement à l'autorité –, et à l'origine des faits, vous êtes condamné à être maronné sur une île déserte avec un mousquet, un pistolet et une livre de balles et de poudre.

– Allez, les gars, quoi !? lâche Tête-de-pioche, incrédule et gémissant. Par le Diable, vous allez pas me faire ça ! Le Diable m'est témoin que j'ai sauvé la vie à la moitié d'entre vous et vous êtes tous mes amis depuis deux ans ! Vous me laisseriez crever tout seul sur une île déserte ?

– Bichon, reprend Ange, l'équipage a déjà été bien assez indulgent avec toi comme ça. Tu penses que les règles de la chasse-partie ne s'appliquent pas à toi... eh bien tu viens de découvrir que si. »

Sentant la rage lui monter à la tête, Bichon s'apprête à sauter toutes griffes dehors sur Ange, mais Vercourt le tient fermement et le plus discrètement possible par le col. Le fin capitaine a vu dans les manières de l'équipage et de son quartier-maître un je ne sais quoi de théâtral, qui passe inaperçu aux yeux d'un abruti comme son ami mais pas aux siens. Bichon, coupé dans son élan comme un chiot soulé par la peau du cou par sa mère, attend bien sagement la suite. Effectivement, Ange reprend la parole.

« L'équipage, dans sa grande mansuétude, est prêt à te permettre de te racheter.

– Oui, oui, j'écoute, envoie ta bordée, dit Bichon qui n'en croit pas ses oreilles.

– Premièrement, tu passeras à la bouline, pour que les traces qui te resteront te rappellent de te tenir.

– Ha ha, s'il n'y a que ça... ne peut s'empêcher de lancer Bichon.

– Deuxièmement, tu es de corvée de briquage de pont, et ce sera ta seule tâche à bord...

– Ça aussi c'est bon, lâche stupidement le pirate tout feu tout flamme.

– ... pendant un mois.

– Hein ?!

– Troisièmement...

– Quoi ? C'est pas fini ? s'exclame Bichon, dépité à l'idée de regarder les autres monter dans la mâture alors qu'il racle les fentes de volatile des lattes de sapin.

– Si tu me coupes encore une fois, c'est au marronnage que tu auras droit. Je disais donc : troisièmement, tu devras enseigner à l'équipage tous les rouages de ton « combat de pont ».

– Ha ha ! Sacrés lascars ! Vous vous êtes enfin rendus compte que je suis le meilleur !

– Certainement non. Ce dont toi tu ne t'es pas rendu compte, espèce de stupide gouin, dit Ange exaspérée, c'est que ta manière de te battre est parfaitement compatible, à quelques détails près, avec l'escrime au sabre de Monsieur de la Croix.

– Ça je ne sais pas, je n'ai pas écouté ce qu'il disait, le Monsieur, ment Tête-de-pioche.

– Merci de confirmer mon point. Ces termes te conviennent-ils ?

– Pour ce qui est de briquer le pont pendant un mois, je suis pas trop d'accord, mais le reste, si.

– Continue à faire le malin et je te fais jeter par-dessus bord !

– Bon bon, d'accord. Pas besoin de s'énerver. De toute façon, si vous me jetez par-dessus bord, j'arriverai bien à m'accrocher à quelque chose... Hé hé, c'est moi tout de même.

– Bichon...

– Très bien, très bien. Je commence quand à vous montrer comment on se bat ?

– Tu n'es pas là pour prouver que tu es plus fort que qui que ce soit, mais pour transmettre ton savoir.

– Mais oui, mais oui... On commence quand ?



– La bouline ? Tout de suite. »

Les hommes du Pélican forment un rang, armés chacun d'une bouline – cordage en patte d'oie – donnée par N'Serengi, le maître d'équipage. Bichon, persuadé de courir assez vite pour éviter la quasi totalité des coups, sautille sur place sur le gaillard d'avant pour se détendre les articulations des chevilles, endolories par deux jours de fond de cale. « Paré ? » crie Ange. « À Dieu vate ! » Tête-de-pioche part à toute allure sous les coups de cordage qui lui zèbrent la peau et lui arrachent des cris de douleur et de surprise. Une volée de coups groupés particulièrement violente le fait trébucher, et le temps qu'il se relève, son corps est couvert de sang. C'est à grand-peine qu'il arrive au bout de la dunette, sans parvenir à montrer le sourire vainqueur qu'il avait préparé. Certaines surliures au bout des boulines lui ont laissé des hématomes, qui apparaissent sous la peau que le sang n'a pas recouverte. « Vous avez vu ? Vous avez vu ? » dit-il avant de s'écrouler. La coutume, sur un

navire marchand ou de guerre, aurait été de lui jeter un seau d'eau de mer sur ses plaies, mais les pirates sont moins barbares, et deux hommes l'aident à descendre au théâtre, où N'Serengi maître d'équipage et chirurgien du bord, le rejoint avec des baumes préparés pour l'occasion. « T'as vu, vieux ? T'as vu ? » demande Tête-de-pioche avant de sombrer dans l'inconscience.

Sur le pont, l'admiration des hommes pour leur compagnon contraste avec le visage affligé des commandants, découragés par la bêtise de Tête-de-pioche.

Une semaine plus tard, Tête-de-pioche remonte sur le pont, remis de ses blessures. Déjà il exhibe ses nouvelles belles à un compagnon en disant : « Ça c'est toi, mon gars ! » avant d'envoyer une grand claque dans le dos du pirate. Le navire est mis en panne. Les hommes, mais aussi Vercourt, Xabi et La Croix, l'entourent pour prendre leur leçon de bottage de fesses.

Combat de pont

« Bon, les gars, par le Diable, vous attendez pas à du cousu main, le Diable vous emporte, je vais vous dire les choses comme elles me viennent.

– Commence par ne pas jurer, lui dit Ange sèchement, ce sera plus clair.

– Ah, par le... t'es dure ! Bon, je disais que j'allais faire ça comme ça me vient. Pour commencer, il me faut mes pistolets. Colin, tu seras bien matelot d'aller me les chercher. Et il en faut aussi pour un autre. Tiens, vous, là, M^osieur de la Croix, vous me rendriez un fier service en venant jouer le rôle de mon adversaire. Vous inquiétez pas, c'est sans rancune. La rancune, c'est pas mon truc, sinon j'aurais que des ennemis. Lefranc, si tu veux bien lui passer les tiens.

– Lui passer mes pistolets ? Bien sûr que je vais lui passer, c'est mon Diable de matelot tout de même ! » dit Lefranc.

Colin apporte à Tête-de-pioche ses quatre pistolets, attachés selon la mode pirate deux par deux à une longue bande de soie rouge par des cordelettes en soie veinées d'or. Celui-ci fait passer la bande de soie derrière sa nuque, laissant pendre les pistolets sur son ventre. Monsieur de la Croix fait de même avec les pistolets de son matelot.

« Puisque je suis en position d'élève, dit La Croix, permettez-moi de vous poser une question.

– Mais faites, vous êtes là pour ça... héhé !

– Pourquoi laissez-vous pendre vos pistolets sur votre torse plutôt que de les faire passer dans une ceinture ?

– Excellente question, cher élève... héhé ! Eh bien, la raison-en-est-fort-simple. Prrrrrremièrement, nous ne portons en général pas de ceinture adaptée, mais une bosse – cordage court – en guise de ceinture, et ça ne tient pas bien, avec une forte tendance à orienter le canon vers nos parties. Si le pistolet fait feu par accident, adieu les roupettes et les demoiselles. Ça c'est pas bon, vous en conviendrez. Glisser le pistolet dans le caleçon n'est pas beaucoup mieux, avec en plus le froid du canon là où je pense et l'émasculatation gratuite en cas de coup de sabre sur le pistolet. Non, le mieux, c'est sur le torse. Deuxièmement, vous pouvez mettre deux pistolets dans votre caleçon – un devant et un derrière – mais deux, quatre, six ou huit autour du cou selon votre gabarit. Troisièmement, un pistolet peut vous servir d'armure – même si ça fait mal tout de même ! – contre un coup donné sur le torse et vous sauver la vie. Quatrièmement, il faut plusieurs secondes pour sortir un pistolet de votre caleçon, et encore, si le chien ne se prend pas dans la ceinture, et autant voire plus pour le ranger. Et vous n'allez pas le lâcher en plein abordage, vous risqueriez de perdre votre plus beau bijou, après les deux autres. Ce temps-là, ça peut vous coûter la vie, surtout face à moi, hé hé ! Sur le poitrail au contraire, vous n'avez qu'à saisir le pistolet et à viser en tendant le bras. Ça fait monter les pistolets qui se trouvent de l'autre côté, mais vous pouvez lâcher le vôtre après avoir fait feu et z'avez pas besoin de



le ranger. Cinquièmement, la soie, ça glisse sur le cou et c'est bien seyant. Et sixièmement, ça peut servir, mais, comme vous le dites vous, j'y reviendrai.

– Et ça ne vous gêne pas, ces pistolets qui se balancent ? demande ingénument La Croix.

– On s'y fait, et même, on peut utiliser le mouvement de balancier pour s'aider, à sauter sur le côté par exemple. Et puis il suffit de bomber le torse pour qu'ils bougent plus. Et puis quoi, c'est vos pistolets, c'est sacré pour un pirate ! »

« Bon, je reprends. J'appelle ça « combat de pont », parce que lui donner un nom, ça en jette et ça frappe bien les esprits, et moi, frapper, j'aime bien, vous me connaissez. Mais bon, ça se limite pas au pont, ça non ! Quand je dis « manœuvre », ça peut vouloir dire liane dans une forêt, ou cordage pour soulever un lustre dans une taverne, voyez, faut être imaginatif un minimum. Quand je dis « cabillot », vous pouvez remplacer ça par des pieds de chaise. Quand je dis « barre de cabestan », vous pouvez prendre une branche, une lance ou un pied de table, etc. Par contre, sans décor, vous pouvez vous asseoir sur la plupart de ces manœuvres de pont. Allez ! Les fillettes, par-dessus bord ; les vrais hommes, alignés devant moi. »

ENNEMI, DÉCOR ET AVANTAGE

Les gars, si j'ai bien compris, les maîtres mots de l'es-crime, c'est attaque, défense et préparation. Eh bien en combat de pont, c'est ennemi, décor et avantage. Certaines manœuvres de pont vont blesser ou déstabiliser votre ennemi, d'autres utilisent le décor, d'autres diminuent l'avantage de l'adversaire ou affirment le vôtre. Quant aux autres manœuvres de pont, elles mélangent tout ça. Vous inquiétez pas, je vais tout découper par niveaux : des manœuvres à l'intention des hâles-boulines, d'autres pour les matelots, et les dernières pour les vieux de la cale comme moi.

Certaines manœuvres de pont sont exclusivement réservées à un usage sur le pont. Vous trouverez ça évident, mais je le préciserai pour les mousses, pour bien enfoncer la gournable – cheville de bois utilisée en guise de clou sur les navires.

GARDE

La garde, c'est celle que vous voulez, au sabre, à la rapière, à la hache, c'est au choix. Par contre, garçons, faut garder la main gauche libre plutôt que de faire le bouffon avec une dague. Une dague, ça s'envoie dans la trogne d'un ennemi, ça se garde pas dans la main.

POUR LES CULOTS DE GARGOUSSE

Les petits, vous saurez faire ce qui suit, sinon changez de métier. C'est pas bien compliqué, mais faut le faire au bon moment, forcément. C'est là que vous allez voir clairement ce qui concerne l'ennemi, ce qui concerne le décor et ce qui concerne l'avantage.

ENNEMI

Soigner l'ennemi, c'est lui envoyer dans les dents tout ce que vous avez en plus de votre sabre. Souvent, les combattants réguliers, comme La Croix ou notre capitaine, sont déstabilisés par ces coups qu'ils associent à des coups bas – je vais vous montrer des coups bas, ça n'a rien à voir. Quelque part, se faire toucher par une lame ne viole pas notre espace, tandis qu'une tête dans la figure ou un coup de pied dans le ventre, ça vous chiffonne immédiatement. Voici donc deux petits exemples de ce que vous pouvez faire pour humilier votre adversaire et lui faire perdre ses amers.

- **Pousser du pied.** Poussez du pied votre adversaire pour le projeter en arrière. Il tombera s'il n'est pas déjà acculé contre un mur ou une cloison. Il aura l'impression de battre en retraite devant vous, aura mal au ventre et se sentira violé dans sa sphère d'intimité – z'avez vu comme je cause bien quand je veux. Vous allez me dire « c'est bien joli tout ça, mais quand je peux lui donner un coup de pied sans me prendre un coup de sabre ? ». Eh bien c'est très simple, faites comme l'ami officier il vous a dit – un peu de pommade ne fait pas de mal – quand vous parez, vers l'intérieur comme vers l'extérieur des armes. L'avantage, c'est que l'ennemi aura fait son pas en avant et sera près de vous, alors paf !
- **Coup de tête.** Profitez de la proximité du vilain qui vous ennuie pour lui envoyer votre tête dans la figure. Rien n'est plus humiliant qu'un coup de tête dans le nez – c'est pour ça que je ne me gêne pas. Et puis ça vous sonne un homme en moins de deux. Quand est-ce qu'il est près de vous ? Ben quand vous êtes fer contre fer, c't'idée.

DÉCOR

Ça, c'est le plus difficile, les gars, je vous le cache pas. Il faut s'occuper à la fois du décor et de l'ennemi, mais c'est bien plus efficace. Je vais commencer par simple : repérer un truc qui gigote et qui soit assez bas pour qu'on s'y prenne dedans.

- **Manœuvre, liane... qui bat dans le vent.** Vous pouvez soit trouver un cordage qui pend naturellement en claquant : une écoute par exemple ou, pire, une bouline

de revers ou une saloperie traîtresse de ce genre. Vous pouvez aussi y donner un p'tit coup de sabre pour l'aider à se balader, et vous emmenez l'ennemi en dessous, s'il ne l'est pas. Vindieu, ça va vous énerver votre soldat, baïonnette ou pas. Il va devoir se baisser pour éviter des coups de bout, et son arme se prendra peut-être dedans. Pour ça, il faut lui faire des invites – z'avez vu capitaine, j'avais pas les oreilles dans le caleçon – au-dessus des armes, pour qu'y tape du haut vers le bas. Si son arme s'empêtre dans le cordage, vlan dans les dents !

AVANTAGE

Non mais vraiment, je ne comprends pas pourquoi vous ne profitez pas en combat des avantages de position, quitte à déguerpir si cette position est mauvaise. Frapper depuis une position supérieure permet de frapper plus fort en se fatiguant moins, alors que frapper depuis le contrebas vous fatigue le bras et vous donne la force d'une fillette.

- **Position dominante.** Grimpez sur un objet quelconque, comme un cabestan, le bastingage – en vous tenant aux haubans, faites pas les cons – les haubans, le fanal de poupe, je ne sais pas, faites marcher votre imagination. Ça peut être aussi une table, un escalier, etc. Vous pouvez aussi grimper sur une hauteur : morne, colline, où vous attendrez l'ennemi de pied ferme. Comme ça, vous aurez une position dominante, ne serait-ce que pendant quelques secondes.
- **Descente.** Il y a des moments où faut pas s'affourcher¹, mais larguer les amarres² en larguant les ris³. Laissez-vous glisser le long d'un hauban, d'une drisse ou d'un cartahu : n'importe quel cordage qui vous permettra de descendre de la mâture au pont, ou du pont au pont inférieur. Vous pouvez aussi glisser le long d'une tenture en la déchirant, pour descendre d'un étage si vous êtes près d'un balcon. Si votre ennemi vous suit, vous aurez tout le temps de trouver une position avantageuse, ou de vous bander le bras ou la jambe qu'il vous aura estafilé.

POUR LES MATELOTS

Ça, c'était pour les culots de gargousses⁴ et les hâles-boulines⁵, vous pouvez faire mieux, garçons. On peut combiner tout ça pour des jolies manœuvres de pont qui rendent le vilain d'en face moins fiérot.

COUPS

Y a pas, pour que votre ennemi file son câble par le bout⁶, faut lui taper dessus, y a que ça qu'il comprend. Voilà quelques coups pour lui faire rentrer dans le crâne que c'est vous le maître à bord.

- **Coup de crosse (pistolet).** Des pistolets, vous en avez tous. Vous avez bien remarqué que la crosse est en métal, et qu'un poids au bout l'équilibre. Eh bien c'est exactement ce que vous allez envoyer dans la trogne de votre adversaire. Vous pouvez attraper le pistolet par le canon et lui envoyer la crosse dans les dents, mais si vous tenez vos pistolets à la pirate au bout d'une bande de soie, elle va vous gêner. Tirez un bon coup dessus pour faire remonter le ou les pistolets de l'autre côté jusqu'à votre cou pour libérer une bonne longueur de soie. Une autre façon de faire est d'utiliser la bande comme un fléau, mais comme dirait notre officier, « j'y reviendrai ». Vous pouvez donner un coup de crosse quand vous avez paré dans une ligne basse : seconde ou septime. Quoi qu'il en soit, un coup de pistolet dans la trogne, ça vous étourdit un bonhomme.
- **Coup (de barre de cabestan).** Saisissez de votre main gauche un objet long, comme une barre de cabestan, une chaise ou un pied de table, et envoyez-y des coups dans la trogne à chaque fois qu'il se rapproche, ça lui fera les pieds et les dents.
- **Coup de pied dans les parties.** Le coup de pied dans le ventre, c'est bien, mais dans les parties, c'est mieux. Elles ne sont en revanche accessibles que si vous parez à l'intérieur des armes. Avancez votre pied gauche, puis envoyez votre pied droit vers les bijoux de votre foutu ennemi. Il devrait marcher moins droit et vous opposer moins de résistance.

METTRE L'ENNEMI EN DIFFICULTÉ

Un ennemi embabouiné⁷ est un ennemi mort ou qui ne va pas tarder à l'être. Vous pouvez vous en prendre à ses jambes, à sa lame, ou seulement à la position qu'il occupe. Pour commencer, lancez-lui dans les pattes tout ce que le pont peut vous offrir.

- **Faucher du pied.** Un adversaire à terre est un adversaire qui fait moins le malin. Alors que vous avez paré dans une ligne haute, votre est appuyé sur son pied avant, qui est à un mètre de vous. Sans quitter sa lame, pivotez autour de votre pied droit en vous baissant et fauchez-lui la jambe droite. Son poids porté sur l'avant l'empêchera de lever le pied et il se retrouvera au sol à supplier pour sa vie.
- **Levée de cabillot.** Celle-ci ne se fait que sur le pont d'un navire. En passant près d'un râtelier, envoyez toutes les manœuvres dans les pieds de votre adversaire – vous pouvez le faire en prévision d'un mauvais coup futur. Quand le poisson est au-dessus de la manœuvre, faites sauter le cabillot. La suite, vous la connaissez : la manœuvre se tend et emporte votre bougre. S'il a de la chance, il tombe, s'il n'en a pas, il se fait emporter dans les airs, voire il se fait emporter seulement la jambe.

1 S'installer là où l'on est. 2 Déguerpir. 3 Rapidement. 4 Mousses. 5 Matelots stupides. 6 Meure. 7 En difficulté.

- **Boulets, Cordages, Taquets, Clairevoie... dans les pattes.** Vous n'êtes pas obligé d'arracher la jambe de votre adversaire avec un cordage, vous pouvez tout simplement le gêner. Poussez-le là sur une saloperie qu'on se prend toujours dans les pattes quand on est mousse : une manœuvre, un taquet – ça fait mal, ça – ou une clairevoie. Vous pouvez aussi soulever le parc à boulets et pousser les boulets du pied vers lui – j'ai dit pousser, n'allez pas donner un coup de pied dedans, j'ai essayé, c'est pas bon... Il devra se contorsionner pour éviter tout ça et sera moins vigilant.

Déjà, s'il ne sait pas où poser les pieds, c'est bien, mais s'il ne peut ni parer ni attaquer, c'est encore mieux, non ? Voici quelques idées pour faire mouiller l'ancre à sa lame.

- **Entraver la lame ennemie (avec des cordages ou ses pistolets).** Une lame qui s'agit sur le pont d'un rafiota a de grandes chances de se prendre dans une manœuvre qui pendouille, surtout s'il s'agit d'une arme de taille. Ça ne vous coûte pas bien cher d'attirer votre ennemi en dessous. Un lustre bas dans un palais de gouverneur fait également très bien l'affaire. En l'absence de tout ça, ou bien pour le plaisir, vous pouvez utiliser la belle écharpe de soie que vous avez autour du cou. Attrapez l'écharpe avec votre main gauche et tirez un coup sec en arrondissant le dos. Le pistolet à l'autre bout de l'écharpe va passer derrière votre cou. Là, soulevez votre main gauche en lui imprimant un mouvement de rotation vers la droite. Le pistolet va se balancer au bout de l'écharpe et partir vers l'extérieur des armes pour s'enrouler autour du bras droit de votre ennemi. Il ne vous reste plus qu'à tirer un coup sur l'écharpe pour écarter la lame ennemie du trajet de la vôtre. Ça demande un petit tour de main.
 - **Coincer la lame ennemie.** Vous avez remarqué comme ces cochonneries de sabres ça se plante partout tout seul, sauf dans l'ennemi. Il n'y a pas de raison que la guigne ce soit toujours pour vous, alors vous allez faire ce qu'il faut. Mettez-vous devant une bonne vieille pièce de bois, ou à côté, comme un cabestan, un mât ou un poteau. Il essaye de vous porter un coup ou une botte, vous l'esquivez, et sa lame finit sa course dans le bois. Finies les pirouettes, le vilain !
- Et pour finir, voici de quoi le faire moins pavoiser parce qu'il a pris une position dominante par rapport à vous.
- **Poussée (à la barre de cabestan).** Vous avez vu, pousser du pied n'est pas facile, alors aidez-vous d'un objet long, comme une barre de cabestan, une chaise ou un pied de table. Vous allez faire reculer franchement votre bougre et le faire tomber en arrière.
 - **Changer de place avec l'ennemi.** Il m'est déjà arrivé d'être acculé par un vil soldat contre le bastingage. Je

vous le dis, je n'étais pas bien. Ce que j'ai fait, c'est que j'ai simulé une ouverture sur mon côté, où il s'est précipité, et j'ai esquivé le coup en avançant vers lui. Comme ça on a échangé nos places et c'était lui qui tanguait à la lame et dérivait en travers.

PROTECTION ET FUITE

.....

Quand votre ennemi vous met dans la misère¹, protégez-vous, garçons ! Utilisez les cabillots, il y en a pour tout le monde ou presque. Ça se lance, ça sert pour parer, vous pouvez même frapper avec. N'hésitez pas !

- **Lancé de cabillot.** Le cabillot – ou chevillot – est votre meilleur ami. Ça se lance, ça permet de parer, ça sert à tout. Vous verrez, le combat de pont, ça titille son pierrot, qui finira par essayer de vous pistoletter. Alors qu'il prend son pistolet, enlevez un cabillot libre de son râtelier et envoyez-le sur l'arme de l'ennemi. En général, il essaie de tirer à la va-vite et vous manque. Évidemment, à terre, n'importe quel petit objet que vous pouvez lancer avec précision fera l'affaire. Si vous êtes au milieu du désert, une dague fera l'affaire.
- **Cabillot, pied de chaise... dans la main gauche.** Je n'ai pas fini avec le cabillot. Parer de la main gauche, ça a l'avantage de laisser libre votre main droite, alors prenez un cabillot dans votre main gauche si cette main est vide. Quand on vous porte un coup, parez avec le cabillot – demandez au capitaine pour plus de détails sur la manière de parer avec la main gauche – et pourfendez votre adversaire dans le même temps ou presque, en vous rappelant que le plus important, c'est de parer, car il y a des combattants audacieux, il y a de vieux combattants, mais il n'y a pas de vieux combattants audacieux – oui je sais, ça fait curieux dans ma bouche. Évidemment, ça marche avec un barreau de chaise ou tout objet allongé. Vous avez fini avec ou vous voulez vous libérer la main ? Envoyez-le dans la trogne de votre homme.

Pour éviter un coup, vous pouvez aussi aller soit là où l'ennemi ne peut pas vous suivre, soit là où vous serez en position dominante.

- **Accroché au fanal de poupe, au balcon...** Parfois, vous êtes en fâcheuse posture, de Diou, et il faut faire des pieds et des mains pour éviter les coups de la foutterrie qui vous fait face. Accrochez-vous à une structure qui vous mette hors de portée de l'ennemi, comme le fanal de poupe, des haubans, un étai le long duquel une voile est hissée, ou un cordage. À terre, vous pouvez vous accrocher à un pilier, une tenture, un cordage à hisser un lustre ou une tenture. N'hésitez pas à vous suspendre au-dessus du vide où un adversaire ne vous suivra pas, de manière à éviter un coup de votre ennemi et à lui revenir dessus.
- **Ascension.** Vindiou – ben non, c'est pas un juron, si ? – il n'y a pas que descendre au pont inférieur pour

¹ En difficulté.



échapper à l'ennemi. Vous pouvez aussi monter le long d'un hauban, d'un escalier, d'un balcon, etc. Ce qui est bien, c'est qu'en montant, comme l'autre il vous suit, vous avez l'avantage de l'altitude.

POUR LES VIEUX DE LA CALE

Déjà, si vous maîtrisez tout ça, c'est bien ! Le reste, c'est vraiment pour les hommes de l'art, les manoeuvriers du combat de pont, les vieux de la cale... les comme moi, quoi ! Je vous montre, mais pfiou, je pense que vous n'y êtes pas demain. Alors déjà on a un peu mélangé ennemi, décor et avantage, mais là, on va pousser le bouchon nettement plus loin. Vous avez les pieds calés sur le marchepied, eh bien amape la toile, matelot !

EN FINIR AVEC SON ADVERSAIRE

Allez, pas de fioriture. De plein bois¹, comment en finir avec votre bougre ? Il n'y a pas qu'un coup de sabre au travers du taille-mer qui vous débarrasse d'un collant. Vous pouvez vous attaquer à lui directement d'une manière qu'il aura autre chose à penser, ou bien lui faire tomber un bon gros morceau de bois sur la trogne, ou encore l'envoyer bourlinguer sous d'autres cieux.

- **Tailler des croupières.** C'est comme au corps à corps les gars, il faut viser les roubignoles, et avec le sabre ou la hache, cette fois. Oui, je sais, ça va pas être bien beau à voir, mais c'est ça qu'est bon ! Comment ? Donnez-lui un coup descendant à la jambe, et laissez-le parler. Laissez votre arme glisser le long de la sienne tout en avançant votre pied droit. En moins de temps qu'il n'en faut pour le dire, votre fort sera contre son faible, et là, vous donnez un violent coup vers le haut, l'avant et la gauche, et si c'est pas son arme qui lui taille les roustons, ce sera la vôtre.
- **Chute de poulie.** Vous vous rappelez de Legendre, qui s'est pris une poulie grosse comme lui sur la trogne, comme il n'en restait pas grand chose ? Comme vous connaissez bien les navires, vous saurez ce qui correspond à quoi, et pourrez couper l'itague qui retient la poulie qui pend au-dessus du crâne de votre ennemi. Les moins malins d'entre vous pourront toujours le faire là où il y a un lustre suspendu – vu qu'il n'y a qu'un seul bout qui le retient. Le tout, c'est de ne pas mettre la puce à l'oreille à votre ennemi et de ne pas vous faire embrocher le temps de couper l'itague ou le bout de hâle-haut du lustre.
- **Par-dessus bord.** Reculez vers le bastingage ou le balcon, pour donner l'impression que vous êtes acculé. Alors que votre homme vous porte un coup ou une botte haute, approchez votre pied droit de lui, attrapez-lui la manche ou le poignet de votre main gauche

en vous aidant de la droite, et roulez en arrière sur votre dos, pour projeter votre ennemi par-dessus vous ou par-dessus bord – ou par-dessus le balcon.

On ne peut pas toujours faire manger sa gaffe à son ennemi. Parfois on peut juste s'en débarrasser temporairement, le temps de se faire un bandage rapide ou de s'occuper d'un autre fâcheux.

- **Pousser dans une écouteille, un trou...** Vous avez appris à balader votre adversaire un peu partout sur le pont, et c'est maintenant devant une écouteille, le bastingage, une lisse, un escalier, ou bien à terre devant une trappe, un escalier ou un balcon, que vous allez l'inviter à venir. Une pichenette – bien appuyée tout de même – et v'là le petit parti pour un autre pays.

PAN DANS LES DENTS !

C'est bien mignon vous allez me dire, de se débarrasser d'un pierrot, mais rien de tel pour hisser en tête de bois² qu'un bon coup donné dans les badigoinces³.

- **Fléau.** Je vous ai montré tout à l'heure comment enrôler vos pistolets et votre écharpe autour du bras de votre ennemi. Bon ! Alors maintenant, fini de rire. Imaginons que vous avez fait feu de tous vos pistolets. Tirez sur l'écharpe de votre main gauche au niveau du cou pour faire repasser la deuxième partie de l'écharpe derrière votre cou. Et là, vindieu, faites tourner vos pistolets au bout de l'écharpe comme un fléau et abattez-moi ça sur son petit crâne. Effet garanti, les gars ! Même si c'est tentant, ne laissez pas trop de longueur d'écharpe, vous risqueriez d'accrocher vos pistolets autour d'un espar ou d'une manoeuvre, si vous n'assomez pas votre matelot qui se bat près de vous.
- **Bôme, lustre... dans la figure.** S'il n'en a pas eu assez, c'est que vos pistolets ne sont pas assez lourds, alors passons à plus lourd. Des objets qui se balancent, vous en trouverez toujours sur un navire (bôme), dans une taverne (lustre), ou dans une forêt (branche). Coupez ce qui les retient et envoyez-moi ça dans les dents du fâcheux.

METTRE SON ENNEMI

EN POSITION INCONFORTABLE

Il fait le malin, votre joli militaire, et il croit pouvoir vous en faire voir ? Voici quelques petites manoeuvres qui devraient l'embabouiner.

- **Pied sur la lame ennemie.** Vous vous êtes déjà battus avec la lame coincée sous le pied d'un beau matelot comme moi ? Non ? Eh bien le vilain non plus. Parez un coup de septime et mettez votre pied sur la lame ennemie. Mettons que vous parez de septime un

1 De manière directe, virile et abrupte. 2 Pour se mettre de bonne humeur. 3 Les dents.



coup de l'ennemi à vos guiboies. Laissez glisser votre lame contre la sienne, juste assez pour qu'elle soit horizontale, et poussez vers le bas. Votre homme, il va réussir à tenir sa lame dans cette position, et il va faire tourner son arme pour la retirer. Juste à ce moment-là – reviens moussaillon –, vous y mettez le pied dessus. Si j'étais lui, à ce moment-là, je lâcherais mon arme, je masquerais en grand et j'enverrais le grand foc¹.

Chausse-trappes. Maintenant les chausse-trappes – clous en étoiles –, mon petit péché mignon. Gardez toujours ce genre de bricoles dans votre giberne – pas dans les poches comme Œil-de-bœuf ! –, et envoyez-les sous les pieds de votre adversaire. Si vous n'en avez pas, des débris de verres – ne me dites pas que vous ne savez pas où en trouver dans une taverne – ou d'autres clous en étoiles ailleurs sur le pont feront l'affaire : vous n'avez qu'à pousser ou à attirer votre ennemi vers eux.

En équilibre sur un espar. Vous, debout sur un espar, vous avez besoin de prendre vos amers, mais imaginez le pauvre petit dont les pieds à chaussettes n'ont jamais quitté le sol. Ne vous privez pas de l'attirer sur l'espar, en lui donnant bien des coups d'un côté et de l'autre. Il tombera avant vous ! Mettre des chaussettes ! Ha ha ! Faut bien être marin comme ma petite sœur² !

Acculer au bastingage. Ce ne sera pas toujours vous qui serez acculé contre le bastingage ou un mur. Déversez sur l'adversaire une pluie de coups violents, pour qu'il rompe en même temps qu'il pare, et ce jusqu'à ce qu'il soit dos au bastingage ou au mur, le bougre. Là, vous le tenez. Il ne pourra plus reculer ni vous échapper.

SE PROTÉGER ET MASQUER EN GRAND

C'est bien beau de savoir comment en faire voir à son adversaire, mais parfois vous boulinez – vous n'arrivez pas à vous en sortir –, le vent vous est contraire – la situation est défavorable – et là, il faut mettre à la cape – faire profil bas –, voire masquer en grand – s'enfuir. Il n'y a que les imbéciles qui ne brassent jamais à culer – qui ne reculent jamais devant l'ennemi. La première chose à faire, c'est se protéger. Si votre soldat commence à vous mettre en étoupe – en charpie –, faut déraper – partir –, par exemple en se balançant à une drisse. S'il vous poursuit, fais changer d'air, les gars, et mettre les voiles en beauté.

- **Tourner autour du mât/cabestan.** Les espars sont vos amis, et ils vous sauveront souvent la vie. Si votre adversaire se bat au sabre et qu'il est plus fort que vous, mettez-vous près d'un mât, du cabestan ou d'un poteau, et tournez autour quand vous rompez devant votre ennemi – notre Monsieur de la Croix nous a dit que rompre était la plus sûre façon d'éviter un coup. À force, votre ennemi supérieur finira bien par planter son arme dans la pièce de bois, et là il rira moins.

- **Se balancer à une drisse, un lustre...** Vous m'avez déjà vu me balancer à tout ce qui bouge pour couper des têtes, arriver derrière l'ennemi ou envoyer mes pieds dans sa sale trogne, eh bien maintenant c'est votre tour. Vous pouvez passer derrière des haubans et en frapper un dans le dos, vous balancer à un lustre et atterrir sur un balcon, etc.

- **Couper une drisse ou une balancine.** Ce que je vais vous montrer, je vous assure que ça fait son effet ! Coupez une drisse – évidemment pas si la vergue qu'elle a hissée est sur drosse – ou une balancine, et avec le poids de l'espar, vous voilà envolé dans les airs. Ça marche aussi, encore avec un hâle-haut de lustre, pour monter d'un étage, mais ne vous écrasez pas contre le plafond. N'oubliez pas de courir au moment de couper le bout, pour atterrir là où vous le voulez et ne pas rester suspendu comme un hâle-bouline.

ET LES AUTRES ENNEMIS

Vous et votre homme n'êtes pas tout seuls sur le pont, et ses gentils voisins ne vont pas attendre leur tour beau-pré sur poupe³. Ils vont tous chercher à vous mettre en misère, à vous embabouiner, voire à s'en prendre à votre matelot. Et là il faut réagir ! Vous pouvez soit utiliser le décor, soit utiliser votre adversaire contre les autres.

- **Lancer de boulet.** Il n'y a pas que les cabillots à lancer. Attrapez un boulet, de préférence un petit, comme un boulet de pierrier ou de canon de muraille, et envoyez-le de plein bois sur un ennemi, par exemple un affreux qui s'est mis dans l'idée de cribler de plomb votre matelot. Mauvaise idée !

- **Projection sur un autre ennemi.** C'est toujours désagréable d'être face à deux ennemis. Comme vous vous en doutez, je gère ça très bien, hé hé. Oui, mais voici comment... De vos deux ennemis, les deux sont de trop. Alors que vous en avez un devant vous et un sur le côté – ils ne sont pas assez stupides, même pour de la soldatesque, pour se mettre tous les deux devant – laissez l'un d'entre eux vous porter une botte haute, baissez-vous et attrapez-le par le poignet. À ce moment-là, retournez-vous et faites-le basculer par-dessus votre dos dans la direction du second. Le temps que les deux se relèvent, vous serez loin.

- **Bouclier humain.** Moi, j'ai aucune objection à ce que mon adversaire tue quelqu'un, tant que ce n'est pas moi ni mes compagnons. Comme je vous l'ai dit, c'est pas bon d'avoir plusieurs adversaires. Ce que je vous conseille est tout simple, tournez autour de l'un dans le sens qui vous éloigne du second – je vois que j'ai perdu Ben, là – pour que le premier vous serve de bouclier humain contre le second.

Ben voilà ! Alors c'est qui le plus fort ? C'est qui ? Par le Diable, ça fait du bien de vous dire tout ça, je vous sentirai moins empotés.

1 Je m'enfuirais à toutes jambes. 2 Très mauvais marin. 3 À la queue leu-leu.

PAROLE DONNÉE À UN PIRATE

Le lendemain, Vercourt et Ange s'approchent de Monsieur de la Croix, qui regarde les pirates manœuvrer avec circonspection.

« Vous en faites une tête ! Ça a pourtant du charme, n'est-ce pas, des matelots au travail ? dit Francis.

– Oui, ce n'est pas la raison de ma réserve, répond La Croix.

– Et quelle est-elle ? demande Ange.

– Eh bien si je me fais pirate, je devrai apprendre tout ceci : manœuvres, pointage, recharge de pièce, lexique...

– Ça me semble indispensable pour faire un bon pirate, dit Vercourt.

– Et bien que vous plaisiez à l'équipage, le principe d'égalité veut que vous fassiez ce que les autres font, ajoute Ange.

– C'est bien le problème, conclut La Croix. Votre équipage me semble fort sympathique, mais je ne suis pas un marin et je n'ai pas l'envie de le devenir. Je n'en ai pas l'âme, c'est une vie qui n'est pas faite pour moi. Aussi, si votre proposition tient toujours, j'aimerais être déposé sur une côte quelconque.

– Très bien, dit Vercourt, déçu. Saint-Domingue vous convient-elle ?

– Ça me semble parfait », dit La Croix.

Quelques jours plus tard à Port-de-Paix, dans l'antichambre de Léon, marquis de Sorel, gouverneur de la partie française de Saint-Domingue, un homme brun de grande taille, athlétique, attend son tour, les vêtements maculés de boue. Il arpente l'antichambre d'un pas agité malgré la fatigue de son long voyage à cheval. Il pousse un soupir de soulagement alors que la porte s'ouvre.

« Monsieur de la Croix ? demande le laquais.

– C'est moi-même, confirme La Croix.

– Le gouverneur est prêt à vous recevoir, veuillez me suivre. »

L'antichambre ouvre sur une vaste salle éclairée par de hautes fenêtres encadrées de rideaux bleus à fleur de Lys.

Le marquis de Sorel se lève pour venir à la rencontre de son hôte.

« Monsieur de la Croix, que puis-je pour vous ?

– C'est une affaire des plus pressantes qui m'amène, dit La Croix. Je sais où se trouvent le pirate Francis de Vercourt et son équipage, et où ils se dirigent.

– Tiens, et d'où tenez-vous ces informations ? s'enquiert le gouverneur.

– J'étais prisonnier à leur bord.

– Vous vous êtes enfui ? demande le marquis de Sorel.

– Non, ils m'ont relâché, avoue La Croix.

– Tiens. Et vous ont-ils défendu de venir me voir ? demande le gouverneur, curieux.

– Non point, dit La Croix. Je pense le capitaine de Vercourt assez fin pour savoir qu'aucun gentilhomme n'a obligation de tenir sa parole donnée à un pirate. Si cela vous sied, j'aimerais conduire moi-même la prise de leur navire : j'ai pu les étudier et je connais leur point faible.

– Quel est-il donc ? demande le marquis de Sorel.

– Ils doivent être combattus dans une étendue dégagée, et le capitaine et le second doivent être abattus au mousquet préalablement au combat.

– Eh bien, voici une excellente nouvelle ! dit le gouverneur. Cela fait trop longtemps que ce vil pirate vit aux dépens de Sa Majesté et grève son commerce. Je puis vous fournir deux navires et deux sections de soldats.

– C'est parfait, Monsieur. Puis-je avoir l'autorisation de leur enseigner une méthode de combat à la baïonnette ? C'est là leur point faible actuel, mais pas pour très longtemps.

– En quoi, Monsieur de la Croix ?

– Ils ont récemment appris plusieurs techniques d'es-crime. C'est un moment dangereux pour eux, alors qu'ils tenteront d'appliquer ce qu'ils ont appris sans s'être entraînés.

– Eh bien soit, sus au pirate Francis de Vercourt, baïonnette au clair ! » conclut le gouverneur avec un sourire.





LES

RÈGLES

CHAPITRE



3

L'art du combat

Un combat, tant à l'arme à feu qu'à l'arme blanche, ne se résume pas en une succession de blessures. Les combattants sont tour à tour déséquilibrés, humiliés, étourdis, se cognent dans des tables, ou tombent à la renverse. À l'inverse, ils peuvent bloquer la lame adverse, poser leur lame sur la gorge de leur ennemi, ou lui jeter à la tête tout objet sur lequel ils peuvent mettre la main (cordage, cabillot, anspect, boulet, barreau de chaise). Vous trouverez dans la suite comment intégrer ces éléments dans votre description du combat.

De la même manière, cela ne peut se réduire à l'équation « trois contre moi est égal à ma mort certaine ». Voici donc comment ajouter du panache, des aléas et des solutions potentielles aux affrontements les plus désespérés.

DU PANACHE ET DES PANACHES DE FUMÉE !

PRENDRE L'AVANTAGE AU CORPS À CORPS

POSTURE OFFENSIVE, ATTENTIVE OU DÉFENSIVE

Posture de chaque combattant. Pour chaque Test d'attaque au corps à corps en opposition, le joueur et le MJ, qui incarne son adversaire, doivent juste avant de lancer les dés chacun choisir une posture parmi les trois suivantes. S'ils ne se sont prononcés pour aucune, ils sont considérés comme en posture attentive.

- **Posture offensive (seulement lorsqu'on attaque ouvertement son adversaire).** Le combattant cherche à éliminer son adversaire au plus vite, en n'hésitant pas à se mettre en danger. *Chaque « 1 » obtenu par le combattant qui inflige des dégâts, que ce soit le personnage du joueur ou son adversaire, augmente ces dégâts de 1 (en plus de tout autre effet, comme celui d'une manœuvre d'escrime).*
- **Posture attentive.** Le combattant reste vigilant, prêt à saisir toute opportunité durant l'affrontement.
- **Posture défensive.** Le combattant cherche moins à toucher son adversaire qu'à prendre l'avantage sur lui. *Chaque « 0 » obtenu par le combattant qui reçoit des dégâts, que ce soit le personnage du joueur ou son adversaire, diminue ces dégâts de 1 (en plus de tout autre effet, comme celui d'une manœuvre d'escrime).*

Combinaison de postures. Les postures sont gérées de manière indépendante, sauf si elles sont identiques. Dans ce cas, tout se passe comme si l'un des deux combattants était en posture attentive.

INFLIGER DES DÉGÂTS OU PRENDRE

L'AVANTAGE

Attaque au contact en opposition. Au contact ou à bout portant (pour les armes à feu), de deux choses l'une, soit le combattant qui l'emporte touche son adversaire, soit il prend l'avantage, ce qui correspond à une nouvelle position avantageuse pour lui ou à une position catastrophique pour son adversaire. La posture de combat n'est pas sans impact sur les chances de l'une et de l'autre alternative. **Le combattant qui remporte le Test de Combat en opposition jette un D6, le dé d'avantage.**

Les chances de base de prendre l'avantage sont de 2 sur 6 (« 1 » ou « 2 » sur le D6), et sont modifiées par la posture (-1 chances pour une posture offensive et +1 chances pour une posture défensive). En d'autres termes :

- **Posture offensive.**
 - 1. Il prend l'avantage.
 - 2-6. Il inflige des dégâts.
- **Posture attentive.**
 - 1-2. Il prend l'avantage.
 - 3-6. Il inflige des dégâts, sauf s'il avait choisi d'esquiver.
- **Posture défensive.**
 - 1-3. Il prend l'avantage.
 - 4-6. Il inflige des dégâts, sauf s'il avait choisi d'esquiver.

Attaque à distance. Les attaques à distance infligent toujours des dégâts, ainsi que les attaques sans opposition.

INFLIGER DES DÉGÂTS

Les dégâts infligés dépendent de la posture des deux combattants et de leur type d'Action : attaque ou esquive.

BONUS DE POSTURE AUX DÉGÂTS ET PROTECTION

- **Bonus aux dégâts de posture offensive.** En cas de posture offensive d'un des deux combattants au moins, le vainqueur du Test de combat bénéficie d'un bonus aux dégâts de +1 pour chaque résultat de « 1 » obtenu sur son Test.
- **Protection octroyée par une posture défensive.** En cas de posture défensive d'un des deux combattants

au moins, le vaincu du Test de combat bénéficie d'une protection contre les dégâts de 1 pour chaque résultat de « 0 » obtenu sur son Test.

DÉGÂTS INFLIGÉS

- **Le vainqueur du Test en opposition effectue une attaque au corps à corps.** Les dégâts infligés sont les dégâts normalement infligés lors d'une attaque (voir *La Révolte*, page XXX), plus le bonus aux dégâts de posture offensive, moins la protection octroyée par une posture défensive.
- **Le vainqueur du Test en opposition effectue une attaque au corps à corps.** Il n'inflige des dégâts que si le bonus aux dégâts de posture offensive est supérieur à 0. Les dégâts infligés, avec le poing, le pommeau, la tête, le pied ou le genou, sont alors égaux à :

Dégâts infligés par une esquive en posture offensive
= Mfor+1 + Bonus aux dégâts de posture offensive – Protection octroyée à l'adversaire par une posture défensive

LA PRISE D'AVANTAGE

En termes de narration. La prise d'avantage est avant tout une occasion de décrire une scène d'action mémorable, sur le pont d'un navire, dans une taverne, dans une ruelle, etc. Comme toujours, les règles ne sont là que pour refléter la description de la scène dans le système de jeu. Tout en restreignant la narration aux deux adversaires, laissez libre cours à votre imagination en utilisant :

- **les éléments du décor** environnant (mur, porte, table, chaise, balcon, hune, vergue, râtelier, cabillot, boulet, parc à boulets, seau, clairevoie, barre du navire, etc.),
- **l'état du corps** (étourdissement, vertige, choc devant l'horreur du combat, bras qui fatigue, souffle court, estafilade sans conséquence mais douloureuse, sang ou sable dans les yeux, etc.),
- **les positions des lames** (lame ennemie coincée sous le pied, lame sous la gorge ennemie ou sur le torse, lame ennemie cassée, désarmement),
- **les positions d'infériorité** (acculé, en équilibre, au sol, accroupi, déséquilibré, chute à la renverse, etc.), ou de supériorité (montée d'une échelle, sur les haubans, sur une table, etc.),
- **en combinant les précédents** (sabre planté dans le mât ou pris dans des cordages, déséquilibre sur un tas de

cordages ou sur un corps en reculant, pied bloquant l'arme ennemie soulevé lorsque l'adversaire tombe à la renverse, coup de pommeau dans la figure, etc.).

Exemple : Un instant plus tôt, Xabi était dans une fâcheuse posture, acculé contre un biton de poulies marionnettes. Son adversaire avait l'avantage sur lui. Xabi s'écarte pour éviter la pointe ennemie qui vient se planter de plusieurs centimètres dans le biton. Maintenant, Xabi a pris l'avantage.

En termes de règles. Prendre l'avantage confère au combattant qui emporte le Test d'attaque un avantage pour ses prochaines Actions ou Réactions **contre le même adversaire**. Un avantage obtenu en esquivant peut donc être utilisé pour un Test de compétence d'arme, et vice-versa. De même, un avantage acquis en esquivant ou en portant une attaque peut être utilisé pour un tir au pistolet.

Exemple : Xabi attaque à la rapière. Il ne peut utiliser son avantage que pour une attaque à la rapière. S'il avait esquivé, il n'aurait pu utiliser son avantage que pour une esquive.

- **La valeur de cet avantage est égale à la Marge de réussite finale de l'attaque.** Cette valeur est connue de l'adversaire, qui peut décider de se rendre plutôt que de prendre le risque de mourir.

Exemple : Le bonus de Xabi en prenant l'avantage est égal à 3.

- **Si l'adversaire avait l'avantage, il le perd instantanément.**
- **Ensuite, si la valeur n'est pas devenue nulle, l'avantage peut être de l'un des types suivants**, au choix du combattant à chaque fois qu'il est utilisé, mais obligatoirement avant de lancer les dés. Il ne peut être utilisé qu'une fois pour un même Test.
 - Bonus d'Efficacité égal à la valeur de l'avantage.
 - Bonus de Facilité égal à la valeur de l'avantage.
 - Bonus aux dégâts égal à la valeur de l'avantage.
 - Malus de Facilité infligé à l'adversaire égal à la valeur de l'avantage.
 - Modification d'un résultat de dé de Localisation dans un sens ou l'autre avec un écart égal, au maximum, à la valeur de l'avantage (attaque seulement).
 - Empêcher l'adversaire de venir au corps à corps jusqu'à la fin du Tour de combat suivant (esquive seulement) ; en revanche, si le combattant l'attaque au corps à corps, cela n'interdit pas à l'autre d'opposer une attaque.

Exemple : Le noble bénéficiait d'un avantage de 1. Laurent diminue donc tout d'abord la valeur de l'avantage de Xabi de 1 pour faire disparaître l'avantage du noble. L'avantage de Xabi a maintenant une valeur de 2. Xabi choisit pour sa prochaine attaque d'être plus efficace.

- **La valeur de l'avantage s'estompe.** Il diminue de 1 après chaque Test qui bénéficie de ce bonus ou, si aucune Action ou Réaction n'a utilisé le bonus au cours d'un Tour de combat, à la fin de ce Tour de combat.
- **En cas de prises d'avantage successives,** le combattant conserve un avantage égal à la plus grande des deux valeurs entre le nouvel avantage obtenu et l'avantage précédent qu'il lui restera une fois l'attaque terminée.

Exemple : La prochaine attaque de Xabi contre le noble est Efficace (+2D). Immédiatement après son Test, la valeur de son avantage diminue de 1. Il touche et décide d'utiliser son avantage pour modifier de ±1 le dé de Localisation. Son avantage disparaît.

FAIRE LONG FEU

Une arme à feu ou une grenade fait long feu lorsque la poudre n'est pas assez tassée, lorsqu'elle est mouillée, ou bien tout simplement quand le silex, de mauvaise qualité, ne met pas suffisamment rapidement le feu au pulvérin, qui peut lui-même être de qualité médiocre. Un long feu s'exprime au mieux en un son de type « firrt » et une balle tombant à quelques mètres (le tir est alors perdu). Cela peut être plus grave et l'arme peut être endommagée ou exploser.

Notez sur votre fiche de personnage les chances qu'a votre arme de faire un long feu et le type de dé à lancer en cas de long feu (voir plus loin).

Avec chaque Test d'Arme à feu, vous risquez de faire un long feu (arme mal chargée, poudre pas assez tassée, pulvérin mal placé sur la platine, ne rentrant pas dans la lumière ou insuffisant) et vous devez lancer alors un D20.

Exemple 1 : Francis fait feu avec un pistolet. Un long feu peut potentiellement se produire et faire échouer son tir. Guillaume lance donc un D20.

Les chances de base qu'un long feu se produise sont de 4 – Niveau de la compétence d'arme.

Exemple 1 (suite) : Vercourt ayant un Niveau de 3 en Pistolet, il fera un long feu sur un résultat de « 1 » sur le D20.

Les chances de faire long feu sont augmentées ou réduites par les caractéristiques de l'arme et sont réduites par les circonstances.

MODIFICATEUR SUR LE D20 DÉPENDANT DE L'ARME ET DE LA POUDRE

Ici, un modificateur négatif correspond à une réduction des risques de long feu et un modificateur positif correspond à une augmentation de ce risque. Les chances de faire un long feu liées à l'arme peuvent descendre au-dessous de 0.

Notez ces chances de faire un long feu dans de bonnes circonstances sur votre fiche de personnage.

Modificateur sur le D20 lié à l'arme et à la poudre

Qualité de l'arme	Modificateur sur le Test de long feu au D20 (cumulatifs).
Arme de qualité exceptionnelle : platine à silex de qualité exceptionnelle ou qualité du silex (d'Alsace ou du Poitou) *	-1
Arme de qualité exceptionnelle : qualité de la poudre*	-1
Arme de qualité exceptionnelle**	-1
Arme de qualité médiocre (platine avec un mauvais frottement)	+1
Silex de mauvaise qualité	+1
Poudre de qualité médiocre	+1
Arme de mauvaise qualité (couvre bassinnet non étanche)	+2
Platine à rouet ou à mèche	+2

* Ce qui est une qualité d'arme exceptionnelle (cf. L'Art de l'escrime, page XXX)

** Cumulable avec les deux autres

Modificateur sur le D20 lié à l'arme et à la poudre

Qualité de l'arme	Modificateur sur le Test de long feu au D20 (cumulatifs).
Soin	
Nettoyage récent	-1
Arme négligée	+2
Recharge	
Recharge récente	-1
Recharge ancienne	+1
Recharge très ancienne	+2
Recharge trop ancienne	+8
Remettre du pulvérin dans la platine (sauf recharge récente)	-1
Humidité	
Air très sec	-1
Air moite	+1
Bruine, brume, crachin	+1
Nage avec son arme	+2
Pluie (peu de temps sous la pluie)	+3
Pluie (longtemps sous la pluie)	+4
Pluie diluvienne (peu de temps sous la pluie)	+4
Pluie diluvienne (longtemps sous la pluie)	+8
Platine ayant trempé dans l'eau	+8
Choc	
Coup ennemi dans l'arme	+1
Arme tombée à terre	+2
Arme venant de servir comme arme blanche	+4

Exemple 2 : Les chances dues à l'arme de Vercourt de faire un long feu sont de $1 (4 - 3) - 1$ (platine à silex de qualité) - 1 (arme de qualité exceptionnelle) = -1. Guillaume note ces chances dues à l'arme de faire un long feu sur sa fiche de personnage dans l'encart décrivant les armes de son personnage.

MODIFICATEUR SUR LE D20 DÉPENDANT DES CIRCONSTANCES

Les circonstances, nombreuses, correspondent au soin apporté à l'arme, à l'intervalle de temps entre recharge et tir, et à l'humidité.

Soin apporté à l'arme. Le nettoyage d'une arme à feu prend une dizaine de minutes.

- **Nettoyage récent.** L'arme a été nettoyée depuis moins de 24 h, ce qui est toujours le cas lorsque le combattant n'est pas négligent.
- **Arme négligée.** L'arme n'a pas été nettoyée ni graissée ou huilée depuis le dernier scénario, ou depuis une semaine ou plus. Des traces de rouille peuvent apparaître dans l'âme du canon ou sur la platine, le silex peut avoir du jeu entre les mors du chien.

Intervalle de temps entre la recharge et le tir. Notons qu'il est difficile de décharger une arme, car une tache en tissu évite à la balle de sortir du canon lorsqu'on le penche. Le meilleur moyen de le vider est de tirer avec. En mouillant un peu la poudre dans la lumière, il est possible de diminuer le son du tir, et la balle peut être récupérée intacte.

- **Recharge récente.** L'arme vient d'être rechargée (ex : moins de 10 minutes). C'est le cas lors d'un abordage qui réussit du premier coup.
- **Recharge ancienne.** L'arme a été rechargée depuis un bon moment (ex : plus de deux heures). C'est très commun chez les soldats en fin de service. C'est le cas pour une seconde tentative d'abordage.
- **Recharge très ancienne.** L'arme a été rechargée depuis plus d'une demi-journée (12 h). Cela arrive lorsqu'une armée s'attend à une escarmouche.
- **Recharge trop ancienne.** Au-delà de deux jours de recharge, le long feu est assuré.
- **Remettre du pulvérin dans la platine.** Cette manœuvre permet d'éliminer le risque lié à l'humidité ou à l'éparpillement de l'amorce. Cela prend une Action.

HUMIDITÉ

- **Air très sec.** Cela est rare en bord de mer et n'existe pas dans les Indes Occidentales et Orientales hors de la saison sèche (janvier à mars dans l'hémisphère nord et juillet à septembre dans l'hémisphère sud).
- **Air moite.** Le fond de l'air est très humide, ce qui est le cas la majeure partie de l'année dans les Antilles, en Afrique sub-saharienne et dans les Indes Orientales.
- **Bruine, brume, crachin.** Dans de telles conditions, de fines gouttelettes d'eau sont en suspension dans l'air. Cette catégorie concerne aussi les armes conservées sous la pluie dans une toile cirée.
- **Pluie.** Cette pluie est normale et correspond à la saison sèche ou à une pluie en Europe.
- **Pluie diluvienne.** Ce sont les pluies des Indes Occidentales et Orientales de la saison des pluies ou de la mousson.

- **Nage avec son arme.** Un nageur peut garder son arme au-dessus de lui pour ne pas la mouiller. Cela correspond à une Bonne réussite au Test de Natation.
- **Platine ayant trempé dans l'eau.** Lorsque la platine trempe dans l'eau, il y a fort à parier que le coup ne partira pas, mais sait-on jamais ? Cela correspond à une Réussite marginale ou à un échec au Test de Natation.

CHOC

- **Coup ennemi dans l'arme.** Un coup de l'ennemi dans l'arme peut déplacer la balle dans le canon et ainsi moins compacter la poudre.
- **Arme tombée à terre.** L'âme d'une telle arme peut se salir, sa platine se vider partiellement.
- **Arme venant de servir comme arme blanche.** L'arme peut être légèrement endommagée, et la poudre et la balle peuvent se déplacer. Un simple nettoyage permet de régler ces problèmes.

Nous vous invitons à déterminer comme vous les sentez sur le moment les chances de long feu, le tout étant bien entendu de le déterminer avec le lancer du D20. La table suivante vous donne une référence en matière de modificateurs liés aux circonstances.

Exemple 2 : Dans des conditions normales d'utilisation, le pistolet de Vercourt n'a aucune chance de faire un long feu. Cependant, Vercourt a nagé avec en le tenant hors de l'eau, et cela fait un peu plus de deux heures qu'il est chargé. Ses chances de faire un long feu sont donc de $-1 + 5 + 1 = 5$ sur 20. Guillaume obtient « 13 » sur le D20. Le pistolet de Vercourt ne fait donc pas long feu.

Effet du long feu

Résultat du dé (D6, D10, D12 ou D20)	Effet
1	L'arme est endommagée. Elle doit être réparée avant de pouvoir tirer. De plus, elle inflige 1D6-1 Points de dégâts à la main tenant la gâchette.
2	Le coup ne part pas... tout de suite. Le coup partira dans 1D6/2 Tours de combat. À moins que le tireur ne pointe volontairement son arme (au prix d'1 Action par Tour de combat) dans une direction, toute personne au terme du délai à moins de 5m du tireur, y compris lui-même, court le risque d'être touchée : celui qui obtient le plus petit résultat sur un D10+Chance subit 1D6 points de dégâts dans une Localisation au hasard.
3 et plus	L'arme émet un « frttt » et la balle tombe à quelques mètres. Le tir est perdu.

EN CAS DE LONG FEU

Le dé à lancer si un long feu se produit dépend de l'arme, ainsi qu'indiqué dans la table ci-dessous. **Notez ce dé sur votre fiche de personnage dans l'encart décrivant les armes de votre aventurier.**

DÉ À LANCER EN CAS DE LONG FEU

Qualité de l'arme	Dé à lancer en cas de long feu
Arme de mauvaise qualité ou défectueuse	D6
Arme de qualité médiocre	D10
Arme de qualité normale	D12
Arme exceptionnelle	D20

Si un long feu se produit, lancez un dé dépendant de la qualité de l'arme (voir table ci-avant) et voyez la table « Effet du long feu » ci-après.

Exemple 3 : Casse-Trogne, bandit de grand chemin, a 3 en Mousquet (chances de base de long feu de 1), un mousquet de qualité médiocre (+1), qu'il a négligé de nettoyer cette semaine (+2), et qu'il a rechargé trois bonnes heures plus tôt (+2). Ses chances de long feu sont donc de $1 + 1 + 2 + 2 = 6$ sur 20. Il a obtenu 3 Succès sur son Test d'attaque, mais lance un D20 et obtient 4 sur le D20. Il fait donc long feu. Comme l'arme est médiocre, il lance un D6 et obtient 1. L'arme est endommagée et ne pourra plus tirer jusqu'à être réparée. De plus, Casse-Trogne souffre d'un D6 de dommage dans une Localisation au hasard.

UN CONTRE TOUS ET TOUS CONTRE MOI !

DOUBLER UNE ACTION OU UNE RÉACTION

Durant un combat, il est normalement impossible de réaliser deux fois la même Action (en dehors du déplacement) au cours d'un même Tour de combat. Cela est synonyme d'un arrêt de mort pour un personnage attaqué par trois adversaires ou plus.

Selon cette règle optionnelle, à la discrétion du MJ, il est possible de Doubler son action, c'est-à-dire de réaliser deux Actions identiques (par exemple deux attaques), deux Réactions identiques (par exemple deux esquives, l'une immédiatement et l'autre face à une attaque future)

ou une Action et une Réaction identiques (par exemple deux attaques). Doubler son action doit être annoncé au moment de réaliser la première Action ou Réaction.

En revanche, Doubler son Action se fait sous certaines conditions :

- Le type d'Action doit pouvoir être doublé (par exemple, il est impossible de doubler un tir au pistolet, à moins qu'il n'ait deux canons).
- Les deux Actions ou Réactions identiques doivent être réalisées dans le même Tour de combat, mais n'ont pas à cibler le même adversaire.
- À moins que la seconde Action soit une Réaction, elle est réalisée lors de la Passe d'armes suivante.
- Il est possible de faire un Doublement d'action plusieurs fois au cours d'un même Tour de Combat, à condition de choisir deux types d'Action différents (deux attaques et deux esquives par exemple, mais pas quatre attaques à la rapière de la main droite).
- Les Actions doublées sont plus difficiles à réaliser.
- Doubler son action en consommant deux Actions. Chacun des deux Tests est Difficile (-2).
- Doubler son action en consommant une seule Action. Chacun des deux Tests est Très difficile (-3).

Exemple : Francis de Vercourt a sous-estimé les forces de l'équipage du Neptune qu'il aborde, et se retrouve à un contre deux. Ayant deux Actions, il décide d'attaquer l'un de ses adversaires et d'esquiver le second. Une fois son attaque faite, son adversaire est toujours debout, et un troisième se rue sur lui. Il est trop tard pour Doubler son attaque car il aurait dû l'annoncer au moment de sa première attaque. Il Double donc son esquive en n'utilisant qu'une seule Action. Son Test d'Esquive est donc Très Difficile (-3). Avec 8 en Adaptabilité, ses chances de succès sont de 2 F 5. Il est touché et subit une blessure grave, qui lui inflige un malus de difficulté de -2 à toutes ses actions. Il esquive enfin son troisième adversaire avec son Doublement d'esquive. Ses chances de Succès sont désormais de 2 F 3.

UTILISER SON AVANTAGE AU CORPS À CORPS

Lorsque vous avez l'avantage (cf. « Prendre l'avantage au corps à corps », page XXX), vous pouvez l'utiliser pour empêcher un adversaire de s'approcher, ce qui vous permettra peut-être de vous débarrasser des autres avant qu'il revienne.

Armes spéciales

CATÉGORIE DE DISPONIBILITÉ

Les armes spéciales sont d'une disponibilité variable. Elles appartiennent à l'une des catégories suivantes. À chaque catégorie correspond un modificateur au Test de Commerce (Ada) pour les trouver.

- **Banale (+2).**
- **Très commune (+1).**
- **Commune (+0).**
- **Assez commune (-1).**
- **Peu communes (-2).**
- **Assez rares (-3).**
- **Rares (-4).**
- **Très rares (-5).**
- **Rarissimes (-6).**
- **Introuvables (-7).**

Ces catégories ne sont pas là pour vous restreindre, mais pour vous aider à rendre les armes plus ou moins précieuses, voire trop nombreuses (pour les armes de mauvaise qualité).

- Une arme simple de qualité normale est Commune.

ARMES DE MÉDIOCRE OU MAUVAISE QUALITÉ

Les armes médiocres sont légions, mais elles sont heureusement aisément repérables. Il est fort probable que votre personnage ne la conservera pas bien longtemps. Il est en effet peu aisé de rattraper les défauts d'une mauvaise arme. Le mieux est souvent d'en changer.

Défauts. En termes de règles pour les armes médiocres, le maître de jeu peut :

- imposer un malus de -1 aux Tests d'attaque d'un personnage qui utilise une arme médiocre (comme il est indiqué dans Pavillon Noir – La Révolte)
- ou diminuer les dégâts d'une telle arme (indépendamment du fait que le bonus aux dégâts d'un sabre non aiguisé passe de +1 à +0).
- doubler le risque de long feu.
- Les armes blanches de mauvaise qualité cumulent ces défauts.

Rareté.

- Une arme simple et médiocre est Banale.
- Une arme simple de mauvaise qualité est Très commune.

ARMES EXCEPTIONNELLES

La qualité des armes utilisables par votre personnage peut grandement varier. Un fin escrimeur est prêt à payer une excellente épée cent fois le prix d'une épée commune. Rares sont les forgerons maîtrisant toutes les techniques de trempe et disposant d'un excellent acier. La mention d'une arme fabriquée à Tolède fait briller les yeux de n'importe quel combattant. Il n'est d'ailleurs pas impossible que des haines se créent à bord autour de l'acquisition d'une arme remarquable lors d'une prise, et il est certain que tous les pirates bichonnent leurs armes – et ce d'autant plus que c'est souvent imposé par la chasse-partie – tout en caressant l'espoir d'en trouver une plus belle ou de meilleure qualité.

Les armes de qualité exceptionnelle offrent des avantages à leur possesseur. **Une arme peut apporter plusieurs bonus différents, mais pas plusieurs fois le même bonus.** Comme tout ce qui est exceptionnel, **ces armes sont rares.** Un équipage verra peut-être deux ou trois armes dans sa vie qui cumulent plus d'un avantage.

Porter une arme de qualité vous rend également plus reconnaissable, et les Tests de Connaissance des marins pour vous reconnaître sont Assez Faciles (+1) par avantage conféré par l'arme que vous portez visible et qui dispose du plus grand nombre d'avantages. Si vous portez plusieurs armes de qualité sur vous, seule celle qui vous offre le plus d'avantages compte ainsi, les autres n'augmentant le bonus de Facilité pour vous reconnaître que de +1 par arme supplémentaire.

Bonus de Facilité aux Tests de Connaissance des marins = Nombre de qualités de l'arme la plus remarquable portée visible +1 par arme de qualité supplémentaire également portée visible

Une arme de qualité exceptionnelle se trouve plus ou moins facilement. Cela dépend du nombre d'avantages qu'elle offre à qui la manie. Notez qu'une arme trouvée lors d'une prise ou de tout autre combat est attribuée au tirage au sort à un membre de l'équipage. Seule la vigie qui a vu la prise a droit aux deux plus beaux pistolets, si cela est stipulé sur la chasse-partie.

- **Un seul avantage.** Assez rare.
- **Deux avantages.** Rare.
- **Trois avantages.** Très rare.
- **Quatre avantages.** Rarissime.
- **Cinq avantages.** Introuvable.

ARMES BLANCHES

On reconnaît la qualité d'une arme blanche à sa beauté, à la qualité de son acier (pourcentage en carbone, lame non mouchetée, souplesse due à une bonne trempe...), à son équilibre et à sa légèreté. Une lame parfaite possède plusieurs de ces caractéristiques, voire toutes.

Pour déterminer chaque qualité de l'arme blanche, lancez un D10 et consultez la liste ci-dessous. Relancez le d10 en cas de qualité impossible ou déjà obtenue pour l'arme blanche, à l'exception de la Trempe et de la Protection de la main armée.

- **1-2. Apparat (bonus social).** L'arme peut avoir une garde en or ou être marquée d'ivoire, le manche peut étinceler, le pommeau, ou le fourreau, peut être incrusté de bijoux, la lame peut être gravée ou particulièrement étincelante. *Une arme aussi belle rend Faciles (+2) les Tests sociaux destinés à impressionner quelqu'un ou à se faire passer pour une personne d'importance. Cet avantage ne se cumule pas entre plusieurs armes (blanches et à feu).*
- **3. Prolongement du bras.** L'arme est si maniable que son utilisateur a la sensation qu'elle fait partie de son bras, lui permettant de prendre l'avantage lorsqu'il le souhaite. *Quel que soit le résultat du D6 d'avantage, l'utilisateur de l'arme peut choisir de prendre l'avantage plutôt que d'infliger des dégâts.*
- **4. Pointe légère.** La pointe légère de l'arme est prompte à transpercer comme à venir à la parade. *Les bonus aux dégâts et la protection octroyés par la posture du combattant maniant la lame et celle de son adversaire sont doublés.*
- **5. Légèreté (Facilité +1).** La lame est savamment équilibrée, afin de l'alléger sans lui faire perdre ni solidité, ni souplesse. Elle est plus légère, donc plus facile à manier. *Toute attaque avec cette arme bénéficie d'un bonus de Facilité de +1.*
- **6. Trempe (sabre et épée, manœuvres d'escrime facilitées) (cumulable jusqu'à trois fois).** La lame est robuste et souple, si bien que rien ne saurait la briser. De plus, lorsqu'elle est parée, elle revient à sa position normale sans vibrer (ce qu'on appelle le coup de fouet). Ces qualités facilitent la réalisation des manœuvres d'escrime. *Lorsqu'il acquiert cette arme, un combattant, même non escrimeur, dispose d'un certain nombre de Points d'escrime supplémentaires, propres à l'arme, dont il disposera lorsqu'il se battra avec elle. Ce nombre de Points d'escrime est égal à 3 × nombre fois où cette qualité a été obtenue pour l'arme.*

- **7. Qualité de l'acier (dégâts +1).** La lame est particulièrement tranchante ou acérée, pour peu que son possesseur l'aigüise et la polisse régulièrement. *Un acier d'une telle qualité augmente le bonus aux dégâts de la lame de +1.*
- **8. Équilibre (Efficacité +1D).** L'arme est si parfaitement équilibrée que son porteur a la sensation qu'elle prolonge son bras. Il se sent capable de plus d'audace, de rapidité et de précision dans ses attaques. *Toute attaque avec cette arme bénéficie d'un bonus d'Efficacité de +1D. S'il s'agit d'une arme d'escrime, ce bonus s'ajoute aussi au Test d'Escrime (Érudition) pour savoir si le bretteur apprend une manœuvre d'escrime qu'il a observée en combat.*
- **9. Brise-lame** (rapière, main gauche, et épée courte seulement). L'arme dispose de deux petites lames qui, sur une simple activation (Action rapide), se déploient immédiatement en V de chaque côté de la lame. Elles permettent de bloquer la lame ennemie par une simple rotation de l'arme sur son axe. *Ce type de qualité n'a d'intérêt que pour les escrimeurs (à moins que l'arme ne dispose également de la qualité Trempe). Lorsqu'il parvient à réaliser une manœuvre dont le nom comprend le mot « parade », l'escrimeur dispose d'une Action gratuite pour une attaque immédiate avec l'arme tenue dans son autre main (éventuellement un crochet) ou au corps à corps.*
- **10. Protection de la main armée (Protection de 1 au Bras Droit) (rapière, main gauche, et épée courte seulement) (cumulable jusqu'à trois fois).** La main du porteur de l'arme est mieux protégée contre les coups et les bottes. *Lorsque son possesseur manie cette arme, son Bras Droit bénéficie d'une Protection égale au nombre de fois où cette qualité a été obtenue pour l'arme (ex : Protection de 2 au bras droit si cette qualité a été obtenue deux fois pour l'arme).*

ARMES À FEU

Les techniques de fabrication des armes à feu évoluent plus rapidement que celles des armes blanches. Posséder des armes à feu plus maniables, plus précises et plus puissantes peut déterminer l'issue d'une bataille. Une bonne arme à feu doit avoir un canon parfaitement lisse, que du plomb ne saurait rayer, afin que les balles glissent sans jeu et avec le minimum de frottements. La platine de mise à feu est tout aussi essentielle et représente un gros progrès, car les mousquets à mèches doivent être allumés avant de pouvoir faire feu, et imposent un délai supplémentaire de quelques secondes entre la mise à feu et le tir effectif par rapport aux nouvelles platines à silex.

Pour déterminer chaque qualité de l'arme blanche, lancez un D10 et consultez la liste ci-dessous. Relancez le d10 en cas de qualité déjà obtenue pour l'arme blanche, à l'exception de la Facilité de recharge est cumulable plusieurs fois.

- **1-2. Apparat (bonus social).** Les pirates et les fibustiers sont encore plus sensibles à la beauté des armes à feu qu'à celle des armes blanches. On peut d'ailleurs mesurer le prestige d'un pirate à la beauté de ses pistolets, et celui d'un fibustier à la beauté de son fusil de boucanier. Comme les armes à feu ne subissent pas de choc, leurs ornements peuvent être beaucoup plus délicats et élégants que ceux des armes blanches. Les pistolets marquetés d'ivoire, incrustés d'or et d'argent, au mécanisme délicat et d'une haute précision, sont d'une splendeur telle que pour en gagner un, les pirates sont prêts à rester jour et nuit à la vigie. *Une arme aussi belle rend Faciles (+2) les Tests sociaux destinés à impressionner quelqu'un ou à se faire passer pour une personne d'importance. Cet avantage ne se cumule pas entre plusieurs armes (blanches et à feu).*
- **3. Fiabilité.** Le long feu est la hantise du tireur dans les Caraïbes, que ce soit au pistolet ou mousquet, au point qu'il n'est pas rare d'entendre des soldats ou aventuriers se plaindre que « ça ne marche jamais ». Bien que ce soit exagéré, un long feu tombe toujours mal et est potentiellement dangereux. *Une arme particulièrement fiable est donc un atout extrêmement recherché. Une arme fiable bénéficie d'un modificateur de -3 aux chances de faire un long feu. Ce modificateur se cumule avec celui apporté par la qualité extraordinaire de l'arme, et le cas échéant avec ceux apportés par « Platine à silex/Silex » et « Qualité de la poudre ».*
- **4. Pistolet de gaucher (pistolets seulement, relancez le dé s'il ne s'agit pas d'un pistolet).** Pour toute arme à feu, au moment du tir, une gerbe de flamme et de fumée est crachée par la lumière, qui se trouve du même côté que la platine. Sur les pistolets de gaucher, la platine est à gauche et sur les pistolets de droitier, elle est à droite. L'idéal est donc que la platine ne soit pas du côté du pistolet où se trouvent les yeux du personnage. *Les pistolets de gauchers, rares, car les gauchers n'existent socialement pas, vous permettent de tirer de la main gauche sans que le Test de compétence de Combat de l'Action – ou de la Réaction – qui suit soit Difficile (-2) (voir La Révolte, page XXX). En revanche, un tel désagrément se produit si vous tirez avec un pistolet de gaucher de la main droite.*
- **5. Platine à silex/Silex (Facilité +1).** Alors que les Espagnols sont en général les maîtres de l'innovation en matière d'armes, ce sont deux armuriers français qui excellent dans l'élaboration de la platine à silex, qu'ils installent sur leurs célèbres fusils de boucanier. Le silex, en glissant contre l'acier de la platine, produit des étincelles chaudes qui allument la poudre, disposée sur la platine et protégée par un clapet. Il n'y a pas de mèche à allumer avant le tir et le temps de mise à feu est plus court. Au XVIII^{ème} siècle, toutes les platines sont à silex. Cependant, les silex sont de qualités très disparates. Les meilleurs silex sont riches en pyrite issus de strates géologiques particulières, qui seule permet d'obtenir des étincelles chaudes. Les meilleures sont d'Alsace ou du Poitou à telle point que les puissances européennes cherchent à voler à la France « sa recette secrète ». *Les platines à silex/silex de qualité supérieure permettent une mise à feu rapide, et tout tir avec une telle arme est par conséquent Assez Facile (+1). De plus, cet avantage diminue de 1 les chances de faire un long feu (voir Pavillon Noir – La Révolte, page XXX).*
- **6. Maniabilité (Efficacité +1D).** Une bonne arme à feu doit pouvoir permettre d'avoir des mouvements rapides, précis, et de tenir une position pendant une longue durée sans fatiguer. *Tout tir avec une arme particulièrement maniable est Assez Efficace (+1D).*
- **7. Qualité de la poudre (dégâts +1).** Tout comme celle du pain, la recette de la poudre est simple, mais la qualité du produit final varie énormément. C'est à Caen que l'on fabrique la poudre de boucanier, qui est reconnue pour sa puissance. *Une excellente poudre alliée à des balles fondues par le tireur lui-même moins d'un mois avant de les tirer augmente le bonus aux dégâts de l'arme de +1. De plus, cet avantage diminue de 1 les chances de faire un long feu (voir Pavillon Noir – La Révolte, page XXX).*
- **8. Étanchéité de la platine et du canon.** La platine et le couvre-bassinnet s'encastrent si bien l'un sur l'autre que l'arme peut être maintenue chargée beaucoup plus longtemps qu'une autre arme à feu sans risquer de faire long feu. De plus, l'âme du canon est si lisse que l'humidité s'immisce très difficilement entre la balle et le canon. *L'arme est considérée toujours chargée, même lorsque son porteur est surpris, de nuit comme de jour. De plus, cet avantage supprime limite les chances de faire un long feu (voir Pavillon Noir – La Révolte, page XXX) liées aux circonstances : si l'arme est chargée depuis longtemps ou si elle est exposée à l'humidité.*
- **9. Qualité du canon (portée +5 à 10 m).** Le tube du canon d'un mousquet ou d'un pistolet doit être parfaitement circulaire, et le rester malgré les chocs extérieurs et les détonations intérieures. Il doit également résister aux changements de température, sans se déformer, et ne se rayer sous aucun prétexte. Peu de qualité d'acier atteint la perfection en ce domaine. *Un canon parfait confère à une arme à feu un bonus de portée de +5 à +10 m.*
- **10. Facilité de recharge (cumulable jusqu'à trois fois, durée de recharge -1TC à chaque fois).** L'arme est très bien conçue, si bien que la recharge est facilitée et donc accélérée. *La durée nécessaire à la recharge de l'arme est réduite d'un TC pour chaque fois où cette qualité est obtenue pour l'arme. Contrairement aux autres qualités, cette qualité être cumulée jusqu'à trois fois pour une même arme. Si vous relancez le dé pour une qualité supplémentaire, considérez que tout résultat de 1, 2 ou 10 correspond à une Facilité de recharge.*

Exemple : Un fusil de boucanier muni de sa poudre de boucanier a un excellent canon (portée 50 m), une platine à silex de haute qualité (Fac. +1) et une excellente maniabilité (Effic. +1D). Avec de la poudre de boucanier en plus, ses dégâts sont augmentés (dégâts +1).

ARMES DOUBLES

On peut rencontrer de temps en temps des armes de facture tout à fait hors norme, composées de deux armes simples associées ensemble : épée-pistolet, pistolet-hache... Elles sont d'une rareté variable, mais on trouve généralement des armes doubles de qualité normale, les armes doubles de qualité extraordinaire étant aussi rares que des armes simples disposant de quatre avantages.

QUALITÉ DES ARMES DOUBLES

L'utilisation des armes doubles fait appel à deux Compétences distinctes, selon le type d'attaque choisi. Comme leur forme doit s'adapter à deux usages différents, elles

satisfont rarement aux deux. Les différents niveaux de qualité qui leur sont attribués reflètent cela. Pour une arme trouvée chez un marchand ou sur une prise, jetez un D20.

- **1-12. Qualité normale.** La forme de l'arme est bâtarde et ne satisfait pas complètement l'utilisateur, quelle que soit la façon dont il s'en sert. Les Tests dans ses deux utilisations sont Assez Difficiles (-1).
- **13-18. Qualité supérieure.** L'arme a été conçue pour l'une des deux utilisations plutôt que l'autre. Les Tests lorsqu'on utilise l'une des fonctionnalités sont Normaux (+0), tandis que lorsqu'on utilise la seconde, ils sont Assez Difficiles (-1). Pour les armes doubles composées d'une arme blanche et d'une arme à feu, c'est souvent cette dernière composante qui souffre du malus.
- **19. Qualité extraordinaire.** Le génie du concepteur a su allier les deux utilisations de l'arme sans que l'une gêne l'autre.
- **20. Qualité extraordinaire d'apparat.** En plus d'être une arme extraordinaire, l'arme est une arme d'apparat (voir Armes exceptionnelles ci-avant).

Arme	Rareté*	Compétences et Dégâts	Spécial
Dague-Pistolet	Rare	Dague/Pistolet	Peut augmenter le bonus aux dégâts de la dague de +3 en tirant.
Double-mousquet	Peu commun	Mousquet x 2	Deux coups simultanés : un seul Test Efficace (+2D)
Mousquet-Baïonnette	Peu commun**	Mousquet/Lance	Peut augmenter le bonus aux dégâts de la baïonnette de +4 en tirant.
Mousquet-Pic	Rare	Mousquet/Hache	Peut se servir du pic comme trépied (tir Assez Facile (+1)).
Mousquet-Hache	Assez rare	Mousquet/Hache	-
Double-Pistolet	Assez rare	Pistolet x 2	Deux coups simultanés : un seul Test Efficace (+2D)
Quadruple-Pistolet	Rare	Pistolet x 4	1 Action de combat nécessaire pour passer d'un canon à l'autre
Pistolet-Hache	Peu commun	Pistolet/Hache	-
Épée-Pistolet	Assez Rare	Épée/Pistolet	Peut augmenter le bonus aux dégâts de l'épée (rapière ou épée courte) de +3 en tirant.
Sabre-Pistolet	Rare	Sabre/Pistolet	Peut augmenter le bonus aux dégâts du sabre de +2 en tirant.

* La rareté d'une arme double est augmentée d'un cran si elle est de qualité supérieure et de deux crans si elle est de qualité extraordinaire.

** Les mousquets-baïonnettes sont banaux dans l'infanterie, car tous les soldats d'infanterie en portent un. Ils sont en revanche prohibés pour les non-soldats en dehors de l'Angleterre et de ses colonies.

Note : les doubles pistolets ou doubles mousquets sont parfois combinés avec les pistolets-haches, mousquets-haches, épées-pistolets et sabre-pistolets. Elles sont alors un cran plus rare que les plus rares des deux des deux et deux fois plus chers, mais leurs capacités se cumulent.

Création d'un personnage escrimeur

NOUVELLES COMPÉTENCES D'ESCRIME

Chaque technique d'escrime est représentée par une Compétence spécifique, qui reflète une connaissance théorique de l'escrime, et non la maîtrise de l'épée, du sabre ou de la dague. Cependant, cette science du combat avantage grandement le bretteur.

ESCRIME ITALIENNE

L'escrime italienne a conquis la plupart des pays d'Europe, mais aussi les colonies françaises et anglaises du Nouveau Monde. Didactique, ce type d'escrime se répand comme une traînée de poudre chez les nobles, mais aussi chez les riches bourgeois et dans l'armée. Cependant, il faut être noble pour porter une épée sans être hors-la-loi.

Escrime à l'épée seule (•). Votre compétence d'*Escrime à l'épée seule* définit le nombre de manœuvres d'escrime à l'épée courte ou à la rapière que vous maîtrisez en utilisant l'une de ces armes. *L'Escrime à l'épée seule* reste valable si vous utilisez une épée courte à la place d'une rapière et inversement. Cela ne veut pas dire que vous ne pouvez pas avoir une arme dans la main gauche, mais, en matière d'escrime, vous n'utilisez que votre épée tenue dans la main droite. En revanche, si vous disposez du Trait de réputation Combat à deux armes, vous pouvez utiliser *L'Escrime à l'épée seule* indistinctement lors d'attaques portées avec la main droite ou la main gauche.

Escrime à l'arme (épée, sabre, hache...) et à la dague (•). La Compétence d'*Escrime à l'arme et à la dague* définit le nombre de manœuvres d'escrime utilisant la dague que vous maîtrisez. De telles manœuvres nécessitent toutes l'Opportunité « 2 », qui correspond à la seconde main et permet de les distinguer des manœuvres utilisant l'arme principale. *L'Escrime à l'arme et à la dague* est une Compétence séparée d'*Escrime à l'épée seule* – et d'*Escrime au sabre* – mais les deux peuvent être utilisées en même temps. Pour utiliser cette forme d'escrime en combat, vous devez avoir une dague dans la main gauche. N'oubliez pas d'acquérir aussitôt que possible le Trait de réputation « Combat à l'arme et à la dague » (voir *Pavillon Noir – À feu et à sang*, page XXX). En effet, tant que vous ne l'avez pas, toutes vos attaques à la dague seront Très difficiles (-3), l'escrime à l'arme et à la dague nécessitant une bonne coordination des mouvements.

DE NOUVELLES RÈGLES D'ESCRIME

Les règles qui suivent vous permettront d'intégrer l'escrime dans vos parties de *Pavillon Noir – La Révolte*, même sans être un expert en la matière. **Ces règles avancées remplacent celles du livre de base, tout en reprenant le principe des Opportunités dont profite le bretteur au cours du combat.**

PAR RAPPORT À L'ÉDITION 1 DE L'ART DE L'ESCRIME

De nombreuses règles ont changé depuis l'édition 1 de ce livre. Mis à part des changements de détails et des équilibrages des règles, les deux modifications majeures concernent le doublement des types d'escrime différents et l'introduction des Cartes d'escrime.

Escrime à deux armes (•). Cette Compétence détermine le nombre de manœuvres que vous maîtrisez et qui nécessitent une arme longue tenue de la main gauche. La plupart du temps, les deux armes seront identiques, mais ce n'est pas une règle absolue. *L'Escrime à deux armes* est entièrement compatible avec *L'Escrime à l'épée seule* – ou avec *L'Escrime au sabre*. Alors que la seconde rend compte des manœuvres effectuées avec l'arme dite défensive, la première décrit des manœuvres utilisant l'arme dite offensive, sachant que l'arme offensive peut être celle tenue de la main gauche comme celle tenue de la main droite. Les manœuvres de cette *Escrime à deux armes* sont caractérisées par l'Opportunité « 2 », qui symbolise la seconde arme. N'oubliez pas d'acquérir aussitôt que possible le Trait de réputation « Combat à deux armes » pour *L'Escrime à deux armes* (voir *Pavillon Noir – À feu et à sang*, page XXX). En effet, c'est le seul moyen d'utiliser *L'Escrime à deux armes* lors des attaques portées avec l'arme tenue de la main gauche comme lors de celles portées avec l'arme tenue de la main droite. De plus, tant que vous ne l'avez pas, toutes vos attaques, tant avec l'arme principale qu'avec l'arme secondaire, seront Très difficiles (-3). En effet, l'escrime à plusieurs armes nécessite une parfaite coordination des mouvements, et le malus qui

affecte normalement l'arme secondaire affecte ici aussi l'arme principale.

Note : Les compatibilités entre les différents types d'escrime sont détaillées dans *Combinaisons des techniques*, page XXX.

DESTREZA

L'école du cercle mystérieux, créée par Jeronimo de Carranza, reste l'école la plus développée en Espagne. Bien qu'elle ressemble simplement à une danse mortelle pour le profane, il s'agit bel et bien d'une démarche scientifique. Elle est basée sur un principe simple, que violent les autres écoles d'escrime : tout mouvement direct vers l'adversaire met le *diestro* (bretteur espagnol) en danger de mort. Ce type d'escrime ne met pas en œuvre des manœuvres complexes, mais se caractérise au contraire par des concepts et des gestes élémentaires que le *diestro* enchaîne de façon à trouver un angle d'attaque idéal pour porter un coup de taille ou une botte.

Destreza (•). Cette Compétence définit à la fois la science du *diestro* – nombre d'Opportunités qu'il maîtrise – et sa *stratégie* – nombre d'Opportunités dont il dispose à chaque Tour de combat. Elle permet de se battre à la rapière ou à la dague (mais pas à l'épée courte), et également d'esquiver des bottes, des coups et des tirs.

Note : la *Destreza* est incompatible avec toutes les autres formes d'escrime, *Combat de pont* compris.

Escrime à l'arme et au manteau. Le combat au manteau est une tradition espagnole, bien que la technique soit aussi utilisée par les autres Européens lorsqu'ils ne disposent pas de dague. *L'Escrime à l'arme et au manteau* n'est pas une Compétence en soi, mais figure parmi les Opportunités que le *diestro* peut utiliser en combat. Naturellement, il doit pour cela disposer d'un manteau, dont le col est enroulé autour de son bras et qui pend pour protéger son côté.

Note : si vous maîtrisez la *destreza* ainsi que l'escrime classique, vous devez choisir au début du combat celle que vous employez.

AUTRES TYPES D'ESCRIME

Tous les types d'escrime ne sont pas des techniques de nobles. La rapière était au départ une arme de non-nobles, puis est devenue une arme de nobles exclusivement. En revanche, l'épée de taille, la hache et la lance étaient des armes de nobles, mais la noblesse s'en est désintéressée. Au XVIII^{ème} siècle, pour apprendre l'escrime à la hache, il faut se tourner vers les traités de la fin de l'époque médiévale. L'escrime au sabre, elle, est répandue en Allemagne, mais pas ailleurs. L'arme

de taille a conservé sa noblesse en Angleterre, où elle prédomine, même si les écoles de d'épée seule se sont implantées avec succès, comme celles de Faubert, de Domenico Angelo, ou de Teillagory Jr. Cependant, pour voir un traité sur le sabre publié en Angleterre, il faudra attendre le début du XIX^{ème} siècle, tout comme pour la baïonnette.

Le combat de pont n'a pas de réalité historique en termes d'escrime. Cependant, on peut imaginer que des marins, pieds nus et à l'aise sur le pont d'un navire, sauront tirer un meilleur parti de leur connaissance des lieux que des soldats mal amarins et vêtus de chausses.

Escrime au sabre (•). Votre compétence d'*Escrime au sabre* définit le nombre de manœuvres d'escrime au sabre que vous maîtrisez. Vous pouvez vous battre également avec une arme dans la main gauche, mais l'usage de celle-ci n'affecte pas vos manœuvres d'escrime au sabre.

Escrime à la hache (•). Votre compétence d'*Escrime à la hache* définit le nombre de manœuvres d'escrime à la hache que vous maîtrisez. Vous pouvez vous battre également avec une arme dans la main gauche, mais l'usage de celle-ci n'affecte pas vos manœuvres d'escrime à la hache. De plus, ne pas avoir la seconde main libre vous prive de l'usage de manœuvres essentielles d'escrime à la hache, comme la parade.

Escrime à la baïonnette (•). Votre compétence d'*Escrime à la baïonnette* définit le nombre de manœuvres d'escrime à la baïonnette que vous maîtrisez. Vous devez, pour pratiquer ce type d'escrime, tenir votre mousquet à deux mains. Certaines d'entre elles ne peuvent être utilisées que si vous vous battez au côté d'au moins trois autres combattants à la baïonnette.

Combat de pont (•). Votre compétence de *Combat de pont* définit le nombre de manœuvres de combat de pont que vous maîtrisez. Certaines d'entre elles ont des conditions, comme d'avoir la main gauche libre, d'être sur un pont ou près d'un objet particulier, ou encore de se battre à la manière des pirates, avec les pistolets attachés aux deux extrémités d'une bande de soie passant derrière le cou, les pistolets tombant sur le torse. L'avantage du *Combat de pont* est d'une part d'être compatible avec la majorité des formes d'escrime, et d'autre part d'utiliser des Opportunités différentes, multipliant ainsi vos chances de réaliser une manœuvre. En revanche, la discipline et la posture de garde des différents types d'escrime contredisent le principe de base du *Combat de pont*, qui veut que le combattant soit mobile et s'adapte à son environnement. Il est donc Assez difficile (-1) de concilier *Combat de pont* avec les autres types d'escrime lors d'une même attaque.

Note : Les compatibilités entre les différents types d'escrime sont détaillées dans *Combinaisons des techniques*, page XXX.

CRÉATION DU PERSONNAGE

Votre personnage est considéré comme un escrimeur à partir du moment où l'une de ses Compétences d'escrime dépasse 0. Vous trouverez à la fin de ce livre une fiche d'escrime vierge, où vous pourrez noter l'évolution de la science de l'escrime de votre personnage. Les escrimeurs imbus de leur savoir et de leur maîtrise du combat sont appelés péjorativement « bretteurs ». Tout est pour eux prétexte au duel, rapière à la main...

ARMES ET TECHNIQUES DE PRÉDILECTION

En fonction de l'école qu'il a fréquentée, de sa profession et de son origine sociale, certaines armes (épée, sabre, hache, baïonnette) ou technique (combat de pont) sont des armes ou techniques de prédilection pour votre personnage. Vous progresserez plus vite dans la connaissance de l'escrime les concernant. Repérez dans ce qui suit à quelles catégories votre personnage correspond pour déterminer quelles sont ses armes de prédilection, et soulignez-les sur votre fiche d'escrime. Si vous changez de profession, ou plutôt de poste à bord pour des marins, vos armes de prédilection peuvent également changer. Pour les effets sur l'expérience, voir page XXX.

Écoles d'escrime

- **École allemande.** Düssack (sabre).
- **École anglaise.** Sabre.
- **École française.** Épée, Arme et dague.
- **École italienne.** Épée, Arme et dague, Deux armes.
- **École espagnole.** On ne peut pratiquer l'escrime espagnole qu'avec une rapière ou une dague, ou en esquivant.

Origines sociales

- **Armée.** Baïonnette, Sabre.
- **Colons.** Hache, Sabre.
- **Marine.** Combat de pont, Sabre.
- **Nobles.** Épée.

Professions ou postes à bord

- **Marins** (sauf surnuméraires : armurier, artificier, commis aux vivres (cambusier, maître valet), coq, boulanger, boucher, chirurgien et leurs aides). Combat de pont, Hache.
- **Officier.** Épée.
- **Fantassin ou soldat d'infanterie de marine.** Baïonnette.

Exemple : Francis de Vercourt est d'Origine sociale Noble, formé par une École française d'escrime, et est un capitaine pirate, donc un marin non surnuméraire. Ses armes et techniques de prédilection sont donc : l'épée et le combat de pont.

Exemple 2 : Jeanselme de la Croix est d'Origine sociale Armée, formé par une École française d'escrime, et est un officier de la maréchaussée. Ses armes de prédilection sont donc : la baïonnette, le sabre et l'épée.

Exemple 3 : Tête-de-pioche est d'Origine sociale Armée, et est gabier pirate, donc non surnuméraire. Ses armes de prédilection sont donc : la baïonnette, le sabre, le combat de pont et la hache.

Exemple 4 : Rémy de Saint Marc est chirurgien sur le Pélican du capitaine de Vercourt, d'origine sociale Armée. Ses armes de prédilection sont donc : la baïonnette et le sabre, mais pas la hache ni le combat de pont, car il est surnuméraire.

AVANTAGES : ARMES

Ces Avantages sont accessibles pour tous les personnages, qu'ils soient bretteurs ou non.

Arme blanche de qualité (variable, cet avantage remplace «Lame de Tolède», dans *Pavillon Noir – La Révolte*, page XXX). Vous avez en votre possession une lame hors du commun, qui a été fabriquée par une forge de renom. Elle brille par son *Apparat*, sa *Légèreté*, son *Équilibre*, sa *Trempe*, la *Solidité* de son acier ou plusieurs de ces qualités. Choisissez une forge page XX, le coût de cet avantage dépend de la qualité de cette dernière :

- **Forge : Qualité 1 (-1 PC).** Votre lame est une lame d'*Apparat* (page XXX).
- **Forge : Qualité 2 (-3 PC).** Votre arme est une lame d'*Apparat*, choisissez une autre qualité d'arme blanche (page XXX).
- **Forge : Qualité 3 (-5 PC).** Votre lame est une arme d'*Apparat*, choisissez deux autres qualités différentes d'arme blanche (page XXX).

Arme à feu de qualité (variable). La technologie des armes à feu est en perpétuelle évolution depuis la création de l'arquebuse. On peut trouver de nouvelles armes prétendument révolutionnaires, mais qui ont plus de chances d'exploser entre les mains de leur possesseur que de toucher une cible lointaine. Seules quelques forges fabriquent des armes à feu bénéficiant de la précision d'une horloge (voir page XXX). La qualité de la forge que vous aurez choisie détermine le coût de cet avantage.

- **Forge : Qualité 1 (-1 PC).** Votre arme est une arme d'*Apparat* (page XXX).
- **Forge : Qualité 2 (-3 PC).** Votre arme est une arme d'*Apparat*, choisissez deux qualités différentes d'arme à feu (page XXX).
- **Forge : Qualité 3 (-5 PC).** Choisissez trois qualités différentes d'arme à feu (page XXX).



Arme double (variable). Objets rarissimes, les armes doubles sont nées des rêves les plus fous d'armuriers de génie. Comment combiner deux armes en une sans rendre les deux inutilisables ? Une arme double ne peut en aucun cas vous apporter les avantages d'une arme simple de qualité supérieure. En revanche, vous pourrez l'utiliser de la même main, voire même simultanément. La qualité de la forge que vous aurez choisie détermine le coût de cet avantage, mais aussi le malus que vous subirez en l'utilisant, parmi la liste page XXX.

- **Normale (-1 PC).** Votre arme double est de qualité normale (voir page XXX).
- **Supérieure (-3 PC).** Votre arme double est de qualité supérieure (voir page XXX).
- **Extraordinaire (-5 PC).** Votre arme double est de qualité extraordinaire (voir page XXX).

AVANTAGES : ACCÈS À L'ESCRIME NON NOBLE OU À L'ESCRIME POUR LES NON NOBLES

Il est difficile de trouver un maître pour l'escrime non noble, ce qui se traduit par la nécessité de dépenser des Points de création pour y accéder, et de justifier cette connaissance peu commune dans l'historique de votre personnage. L'escrime au sabre est une escrime noble entre les mains d'un noble, et non noble entre les mains d'un roturier.

Escrime à l'épée seule (-6 PC pour un personnage roturier ou pour un noble allemand). À la création du personnage, l'accès à l'escrime à l'épée seule n'est gratuit que pour les nobles, quelle que soit leur nationalité, excepté pour les nobles allemands. Les roturiers peuvent l'avoir appris de la bouche d'un frère de lait par exemple, mais ne seront pas formés par une école d'escrime et n'auront pas accès aux manœuvres d'école d'escrime.

Escrime à l'arme et à la dague (-8 PC pour un personnage roturier). L'accès à l'escrime à l'arme et à la dague n'est gratuit à la création que pour les nobles italiens. Les autres peuvent y accéder au prix de Points de création. Les roturiers peuvent prendre cet avantage, tandis que pour les nobles, l'avantage « École d'un autre pays que le sien » est plus adapté. Les non nobles ne bénéficient pas d'une école d'escrime ni de manœuvres d'école d'escrime.

Escrime à deux armes (-12 PC pour un personnage roturier). L'accès à deux armes n'est gratuit à la création que pour les nobles italiens. Les roturiers peuvent prendre cet avantage, tandis que pour les nobles, l'avantage « École d'un autre pays que le sien » est plus adapté. Les roturiers ne bénéficient pas d'une école d'escrime ni de manœuvres d'école d'escrime.

Escrime au sabre (gratuit pour un personnage noble allemand, -2 PC pour un personnage noble anglais ou pour un personnage maître d'armes et -5 PC pour les autres). Bien qu'il existe des écoles d'escrime utilisant le sabre, l'escrime au sabre n'est pas encore répandue en dehors de l'Allemagne. Vous avez suivi les enseignements d'un maître d'escrime connaissant les techniques de l'escrime au sabre. *L'escrime au sabre est désormais disponible pour votre personnage à la création.*

Escrime à la hache (-4 PC pour les maîtres d'armes, -6 PC pour les marins et les colons et -12 PC pour les autres). Vous avez suivi les enseignements d'un maître d'armes connaissant les anciennes techniques de l'escrime à la hache. *L'escrime à la hache est disponible pour votre personnage à la création. Il n'y a pas d'école d'escrime à la hache et donc pas de manœuvre d'école d'escrime gratuite.*

Escrime à la baïonnette (-4 PC pour les maîtres d'armes, -6 PC pour les soldats et -12 PC pour les autres). Vous avez suivi les enseignements d'un maître d'armes en avance sur son temps qui vous a enseigné l'escrime à la baïonnette. *L'escrime à la baïonnette est disponible pour votre personnage à la création. Il n'y a pas d'école d'escrime à la baïonnette et donc pas de manœuvre d'école d'escrime gratuite.*

Combat de pont (-5 PC pour les marins et -10 PC pour les autres). Vous avez suivi les enseignements d'un vieux loup de mer qui vous a appris le combat de pont. *Le combat de pont est disponible pour votre personnage à la création. Le combat de pont est une pratique de marin et il n'y a donc pas de manœuvre d'école d'escrime gratuite.*

Note : ces avantages sont d'une utilité moindre si ces armes ou techniques ne sont pas de prédilection pour votre personnage.

AVANTAGES : ÉCOLE D'ESCRIME

Ces avantages sont réservés aux escrimeurs nobles.

École de renom (-5 PC, seulement pour l'escrime à l'épée seule). Votre école brille par le renom du maître qui la dirige. Exigeant et visionnaire, il dispense un cours d'une intelligence, d'une clarté et d'un bon sens rares, pour lequel vous le bénissez chaque fois que vous combattez. Ce maître peut être l'auteur d'un fameux traité d'escrime (voir page XXX). *Vous disposez de trois Points d'escrime supplémentaires pour acquérir vos manœuvres d'escrime à l'épée seule.*

École d'un autre pays que le sien (-3 PC). Votre père a insisté pour que vous appreniez l'escrime d'une autre école que celle de votre pays. *Cet avantage vous permet d'accéder à quelques écoles d'escrime autres que celles de votre nation. Voyez École d'escrime ci-dessous pour plus de détails.*

ÉCOLE D'ESCRIME

Choisissez l'une des écoles d'escrime ci-dessous. Chaque école apporte des avantages significatifs. Parmi ceux-ci, l'arme de prédilection est l'arme enseignée prioritairement par cette école. Les manœuvres d'école d'escrime sont des manœuvres spéciales puissantes que les écoles n'enseignent qu'à leurs élèves et dont ceux-ci conservent jalousement le secret.

École allemande (Accessible aux Allemands. Accessible aux Français qui disposent de l'avantage « École d'un autre pays »). L'escrime allemande est une longue tradition qui n'a rien à envier aux autres écoles. L'école des Marx Brüder, maîtres d'armes renommés, utilise le « Düssack », une arme proche du sabre. Les coups sont essentiellement portés de taille.

- Si votre personnage est de l'école allemande, son arme de prédilection est le Düssack (sabre). Vous avez accès gratuitement à l'escrime au sabre. De plus, vous avez droit à **une** manœuvre d'école d'escrime en plus des manœuvres dues à votre Compétence d'escrime.

École anglaise (Accessible aux Anglais et aux Créoles anglais). Du fait du refus de la rapière, par les grands maîtres anglais et la Reine Elisabeth, de peur de voir se développer les duels, l'escrime anglaise a pris du retard dans le combat d'estoc. Elle a dû attendre l'installation en Angleterre de maîtres étrangers de l'épée comme Domenico Angelo. Les armes de taille, jugées depuis des temps immémoriaux plus dignes des nobles que les armes de pointe, sont encore majoritairement en usage au cours du XVII^{ème} siècle.

- Pour l'école anglaise, l'arme de prédilection est le sabre, mais pour avoir accès à l'escrime au sabre, il est nécessaire d'acheter l'avantage correspondant. Vous avez droit à **une** manœuvre d'école d'escrime en plus des manœuvres dues à votre Compétence d'escrime.

École italienne (Accessible aux Italiens. Accessible aux Français, Anglais ou Créoles non espagnols qui disposent de l'avantage « École d'un autre pays »). L'école italienne, créatrice de l'escrime classique, est un peu sur le déclin depuis le début du XVII^{ème} siècle. Les maîtres d'armes italiens sont néanmoins prestigieux et fort appréciés parmi la noblesse française et espagnole. Les Italiens excellent dans l'art de la feinte et dans celui du combat à deux armes.

- L'arme de prédilection des écoles italiennes est l'épée. Les bretteurs italiens sont formés pour se battre à deux armes ou avec une dague. Les Compétences Escrime à deux armes et Escrime à l'arme et à la dague de votre personnage se voient toutes les deux automatiquement gratifiées du niveau 1. Cependant, ces deux Compétences ne peuvent être augmentées lors du processus de création. De plus, si vous

vous battez à l'arme et à la dague sans avoir acquis le Trait de réputation « Combat à l'arme et à la dague », ou à deux armes sans posséder le Trait de réputation « Combat à deux armes », tous vos Tests d'attaque, même avec l'arme principale, sont Très difficiles (-3). Vous avez droit à **une** manœuvre d'école d'escrime en plus des manœuvres dues à votre Compétence d'escrime.

École française (Accessible aux Français et aux Créoles français. Accessible aux Espagnols et Créoles espagnols qui disposent de l'avantage « École d'un autre pays »). L'école française est en plein essor, selon les désirs de Louis XIV, depuis les efforts de son aïeul Charles IX. Celui-ci a en effet fait un pont d'or aux maîtres italiens pour les faire venir en France et a formé la première école française. Les Français se sont spécialisés dans l'escrime à l'épée seule, qu'ils maîtrisent mieux que quiconque.

- L'épée (rapière, épée courte) est l'arme de prédilection de l'école française. Les Compétences Escrime à deux armes ou Escrime à l'arme et à la dague vous sont interdites, à moins qu'un maître italien ne vous les enseigne. En revanche, vous avez droit à **trois** manœuvres d'école d'escrime en plus des manœuvres dues à votre Compétence d'escrime.

École espagnole (Accessible aux Espagnols, aux Portugais et aux Créoles de ces deux pays. Accessible aux Français et Créoles français qui disposent de l'avantage « École d'un autre pays »). L'escrime espagnole est basée sur l'ouvrage de philosophie du duel de Jeronimo de Carranza, ouvrage à la fois remarquable et tout à fait opaque. Dans *Pavillon Noir*, nous y avons inclus une autre approche de l'escrime : l'escrime au manteau. Ce type d'escrime est issu d'une tradition de duel au couteau, la *navarra*, qui est aussi pratiquée par les roturiers. Ils s'en servent pour dévier, voire même prendre à la main la lame adverse.

- Vous utilisez un système d'escrime à part, vous permettant de profiter de plus d'Opportunités que les autres bretteurs.

Autres formes d'escrime (Accessible à tous, sous réserve d'avoir acquis l'avantage correspondant). Il existe d'autres formes d'escrime, qu'elles nous viennent du passé (escrime à la hache), qu'elles balbutient encore (escrime au sabre et à la baïonnette), ou qu'elles soient très informelles (combat de pont). Il est difficile d'accéder à ces types d'escrime.

- Pour avoir accès à l'un de ces types d'escrime, vous devez acquérir l'avantage correspondant. Vous utilisez le même système d'escrime que l'Escrime à l'épée seule, l'Escrime à l'arme et à la dague et l'Escrime à deux armes. Voyez *Armes et techniques de prédilection* page XXX pour savoir si telle arme ou technique est de prédilection pour votre personnage. Vous n'avez droit à aucune manœuvre d'école d'escrime.

ARME D'ESCRIME

Choisissez votre arme d'escrime, entre la rapière, l'épée courte, le sabre, la hache et la baïonnette. Il s'agit probablement de l'arme que vous maniez le mieux. Sachez tout de même qu'il est préférable de choisir l'arme de prédilection de son pays, de son Origine Sociale ou de sa Profession. La rapière est l'arme la plus répandue parmi les nobles d'Europe occidentale, hors Allemagne et Angleterre, mais si vous portez – et qui plus est si vous vous battez avec – une rapière ou une épée courte sans être noble, vous êtes hors-la-loi.

On ne peut bien entendu pas utiliser l'escrime à une arme donnée (ex : *Escrime à l'épée seule*) pour se battre avec une autre arme (ex : le sabre). Seul le combat de pont n'est pas lié à une arme.

TOUCHE FINALE

École espagnole. Si vous êtes un *diestro*, vous devez choisir parmi les mouvements de base de l'escrime espagnole un nombre de manœuvres égal au double de votre Compétence, ce qui constitue votre science. Avant le début d'un combat, vous devrez choisir, parmi les mouvements de base que vous connaissez, autant de mouvements que le Niveau de votre compétence *Destreza*. Ces mouvements constituent votre stratégie. Au début de chaque Tour de combat, si Pasos fait partie de votre stratégie, vous devez ordonner vos Localisations, les premières selon cet ordre étant celles qui seront les mieux protégées par les Pasos. De plus, si vous débutez avec un niveau Professionnel (3) dans la *Destreza*, vos *Compétences Sciences, Art (Danse), Connaissance Spé. (Philosophie)* et *Religion (Chrétienne)* gagnent un point si elles étaient nulles. Voyez les règles concernant la *Destreza* page XXX.

Écoles allemande, anglaise, française et italienne. Il faut maintenant choisir vos manœuvres d'escrime, soit parmi celles décrites pour l'*Escrime à l'épée seule* page XXX soit parmi celles de l'*Escrime au sabre* page XXX, selon le cas. Vous disposez pour cela d'un certain nombre de Points d'Escrime, qui vous permettront de les acheter (voir tableau plus bas). Reportez-vous à la description des manœuvres pour faire votre choix, sachant que le nombre de Points d'escrime que coûte une manœuvre est égal à son Niveau (1 Point d'escrime pour une manœuvre de Niveau 1, 2 Points pour une de Niveau 2 et 3 Points pour une de Niveau 3) et que les Manœuvres « École d'escrime : ... » ne sont pas disponibles à l'achat. Toutefois, si vous avez déjà pris une manœuvre correspondant à une combinaison d'Opportunités, l'achat d'une autre manœuvre correspondant à cette même combinaison ne vous coûtera qu'un seul Point d'escrime. Les manœuvres que vous choisissez constituent, parmi toutes celles de

l'escrime, celles que vous maîtrisez suffisamment en combat pour qu'elles vous apportent un avantage particulier. N'oubliez pas non plus de choisir les manœuvres supplémentaires que vous offre votre école. Ces manœuvres, dont les combinaisons sont « 1 1 1 », « 5 5 5 » et « 0 0 0 », sont uniques et spécifiques à votre école et à votre arme d'escrime. Enseignez-les au premier venu et vous vous attirerez les foudres de vos condisciples !

• **École italienne.** En plus de ce qui précède, choisissez, parmi les techniques d'*Escrime à deux armes*, la manœuvre « Commandé », ainsi que, parmi celles de l'*Escrime à l'arme et à la dague*, soit « Commandé de quarte », soit « Commandé de tierce ». Ces manœuvres ne vous seront vraiment utiles cependant que lorsque vous saurez vous battre avec une dague ou une arme longue dans la main gauche, grâce aux Traits de réputation correspondants (voir *À feu et à sang* page XXX).

Escrimes non nobles. Choisissez vos manœuvres d'escrime parmi celles du type d'escrime auquel vous avez accès, parmi l'*Escrime au sabre* page XXX, l'*Escrime à la hache* page XXX, l'*Escrime à la baïonnette* page XXX et le Combat de pont page XXX. Vous disposez pour cela d'un certain nombre de Points d'Escrime, qui vous permettront de les acheter (voir tableau plus bas). Reportez-vous à la description des manœuvres pour faire votre choix, sachant que le nombre de Points d'escrime que coûte une manœuvre est égal à son Niveau (1 Point d'escrime pour une manœuvre de Niveau 1, 2 Points pour une de Niveau 2 et 3 Points pour une de Niveau 3). Toutefois, si vous avez déjà pris une manœuvre correspondant à une combinaison d'Opportunités, l'achat d'une autre manœuvre correspondant à cette même combinaison ne vous coûtera qu'un seul Point d'escrime. Les manœuvres que vous choisissez constituent, parmi toute votre science de l'escrime, celles que vous maîtrisez suffisamment en combat pour qu'elles vous apportent un avantage particulier.

POINTS D'ESCRIME À LA CRÉATION

Compétence	Points disponibles	
	Arme ou technique de prédilection*	Autres armes et techniques
1	2	1
2	5	3
3	9	6
4	14	10
5	20	15
6	27	21
7	35	28
+1	N+1	+N

* Voir Armes de prédilection page XXX.

Exemple : Francis de Vercourt est un escrimeur émérite (Escrime 3), qui a longtemps fréquenté l'école bordelaise d'escrime. Son niveau en Escrime lui donne droit à 9 Points d'escrime. Avec 8 points, il achète deux manœuvres de niveau 1 (Attaque du pied, Parade de quarte) et trois de niveau 2 (Passe, Battement, Parade du cercle). Avec le point qu'il reste, il achète une manœuvre de niveau 2, Froissement, qui ne lui coûte qu'un point, car il a déjà acheté Battement, qui utilise les mêmes Opportunités.

Votre personnage est maintenant fin prêt à pourfendre ses adversaires dans les règles de l'art.

EXPÉRIENCE

EXPÉRIENCE PRATIQUE

L'escrime n'est pas tout à fait une Compétence comme les autres. Les Tests d'escrime sont rares, même lorsque les manœuvres d'escrime s'enchaînent à un rythme endiablé au cours d'un combat. Vous pouvez voir sur votre fiche de personnage des cases à côté de la Compétence Escrime.

- **Escrime.** À chaque fois que les Opportunités du combat vous permettent de réaliser une manœuvre d'escrime, vous pouvez cocher autant de ces cases que le Niveau de la manœuvre (nombre d'Opportunités qui composent sa Combinaison). Si votre compétence d'escrime est non nulle, faites de même lorsque votre adversaire réalise une manœuvre d'escrime contre vous. Il est donc impossible d'acquérir une compétence d'escrime par l'expérience pratique. Lorsque le nombre de cases cochées dépasse le Niveau de la Compétence d'escrime, cochez la case d'Expérience pratique.

Exemple : Francis de Vercourt a réalisé une Passe à ce Tour, et il a obtenu comme Opportunités 1, 5 et 5. Bien que ces Opportunités correspondent à la fois à une Botte (1), à une Invite (1 5) et à une Passe (5 5), seule la Passe a été réalisée. Comme la Passe est de Niveau 2, Guillaume, joueur de Vercourt, coche deux cases d'expérience d'Escrime à l'épée seule. Exemple 2 : Tête-de-pioche ne connaît rien à l'escrime à l'épée seule. Avec un Niveau de 0 dans cette compétence, il ne connaît aucune manœuvre d'escrime et n'a aucune chance d'en réaliser une en combat. Il ne progressera donc pas de cette façon. Comme son Niveau est nul, il n'acquerra pas non plus d'expérience pratique en voyant un ennemi réaliser une manœuvre d'escrime. Son seul moyen de progresser est par l'enseignement ou en lisant un traité.

- **Destreza.** Pour chaque mouvement de base effectué en combat, cochez une case à côté de la Compétence d'escrime. Si un mouvement de base est effectué plusieurs fois

(plusieurs résultats de dés identiques) lors d'une même *treta*, cochez autant de cases. Lorsque le nombre de cases cochées dépasse le Niveau de votre compétence *Destreza*, vous pouvez cocher la case d'Expérience pratique.

Exemple : Don Esteban de Valencia y Calatrava a obtenu comme Opportunités 2, 2 et 7, ce qui lui a permis de réaliser Tacto et Pasos à ce Tour durant une même treta. Ces Opportunités correspondent chacune à un mouvement de base, si bien que le joueur de Don Esteban coche trois cases d'expérience face à sa compétence Destreza.

ENSEIGNEMENT

Les Compétences d'escrime, qui sont toutes des compétences de métier, peuvent être enseignées comme les autres Compétences. C'est d'ailleurs, avec la lecture d'un traité d'escrime, le seul moyen d'être initié à l'escrime. Pour pouvoir enseigner l'escrime, vous devez posséder un Niveau minimum dans la compétence correspondante dépendant de la complexité ou de la rareté de ce type d'escrime. En effet, un mauvais enseignement de l'escrime ne fait que mettre l'élève en danger.

- **Escrime à l'épée seule.** Niveau 3+.
- **Escrime à l'arme et à la dague.** Niveau 3+ et Trait de réputation « Arme et Dague ».
- **Escrime à deux armes.** Niveau 4+ et Trait de réputation « Deux armes ».
- **Escrime au sabre.** Niveau 3+.
- **Escrime à la hache.** Niveau 4+.
- **Escrime à la baïonnette.** Niveau 4+.
- **Combat de pont.** Niveau 2+.
- **Destreza.** Niveau 4+.

TRAITÉS D'ESCRIME

Les grands maîtres de l'art de l'escrime comme de la *destreza* ont produit de très nombreux traités d'escrime, tous de valeur inestimable bien que de qualité variable. Le maître de jeu pourra choisir un traité parmi la liste présentée page XXX selon les impératifs de son scénario. La lecture d'un traité d'escrime correspond à un enseignement. Encore faut-il en comprendre la finesse... Chaque traité d'escrime contient donc entre 2 et 4 Points d'expérience par l'enseignement. Ces points s'acquerraient en obtenant une Réussite suffisante sur un Test de Compétence, mais une Réussite insuffisante ou un Échec ne signifient pas pour autant que le point est perdu pour toujours. Vous pourrez reprendre votre lecture lors d'un autre scénario. Une fois tous les points disponibles acquis,

l'essentiel de la pensée de l'auteur a été intégré par votre personnage, qui ne tirera rien de plus de ce livre.

COMPÉTENCES PROFITANT D'UN TRAITÉ D'ESCRIME

Les compétences d'escrime ne sont pas les seules à augmenter après une lecture assidue d'un traité d'escrime. Voici la compétence qui peut croître pour chaque arme ou technique indiquée sur le traité d'escrime.

- **Épée seule.** Escrime à l'épée seule.
- **Épée et main libre, Épée et gantelet ou Épée et lanterne.** Escrime à l'épée seule (-1 aux Points d'expérience par l'enseignement).
- **Arme et dague.** Escrime à l'arme et à la dague.
- **Deux armes.** Escrime à deux armes.
- **Sabre.** Escrime au sabre.
- **Baïonnette.** Escrime à la baïonnette.
- **Hache.** Escrime à la hache.
- **Destreza.** *Destreza*.
- **Arme et manteau.** *Destreza* (-1 aux Points d'expérience par l'enseignement).
- **Dague.** Dague.
- **Bâton.** Bâton.
- **Lance.** Lance.
- **Combat à mains nues.** Combat à mains nues.
- **Épée à deux mains, Épée et bouclier, Arme d'hast, Fléau.** Aucune compétence.

NOMBRE DE POINTS D'EXPÉRIENCE PAR L'ENSEIGNEMENT CONTENUS DANS UN TRAITÉ

Le nombre de Points d'expérience par l'enseignement contenu dans un traité est égal à :

- **Une seule arme.** 4 points s'il ne traite que d'une seule arme.
- **Deux armes.** 3 points pour chaque arme ou type d'escrime s'il traite de deux armes.
- **Plus de deux armes.** 2 points pour chaque arme ou type d'escrime s'il traite de plus de deux armes.

Ce nombre de Points d'expérience par l'enseignement connaît les modificateurs suivants :

- **Traité récent.** Ce nombre est augmenté de 1 si le traité a moins de 10 ans.
- **Traité ancien.** Ce nombre est diminué de 1 si le traité a plus de 100 ans.
- **Traité d'exception.** Ce nombre est augmenté de 1 pour chaque * marqué à droite du nom de l'auteur du traité.
- **Enseignement proche.** Pour une arme particulière où il est indiqué entre parenthèses une restriction, ce nombre est diminué de 1.

APPRENDRE D'UN TRAITÉ

Traité sur la *destreza*. Si votre personnage a passé au moins une semaine à lire un traité sur l'escrime espagnole durant le scénario, vous pouvez effectuer un Test de Lire/Écrire (Érudition) ET *Destreza* ET Science ET Langue étrangère (langue dans laquelle le traité est écrit, le plus souvent l'espagnol). Si vous obtenez au moins 2 Succès, le personnage gagne un des Points d'expérience par l'enseignement dispensé par le traité.

Traité d'escrime français, anglais ou allemand. Après une semaine de lecture au minimum, une fois par scénario, vous pouvez effectuer un Test de Lire/Écrire (Érudition) ET Escrime à l'épée seule ET Langue étrangère (langue dans laquelle le traité est écrit). Si vous obtenez au moins 2 Succès, vous pouvez transférer un Point d'expérience du traité à votre bretteur.

Traité sur le sabre (depuis 1800). Après une semaine de lecture au minimum, une fois par scénario, vous pouvez effectuer un Test de Lire/Écrire (Érudition) ET Escrime au sabre ET Langue étrangère (langue dans laquelle le traité est écrit). Si vous obtenez au moins 2 Succès, vous pouvez transférer un Point d'expérience du traité à votre personnage.

Ancien traité sur la hache (très rare). Après une semaine de lecture au minimum, une fois par scénario, vous pouvez effectuer un Test de Lire/Écrire (Érudition) ET Escrime à la hache ET Langue étrangère (langue dans laquelle le traité est écrit). Si vous obtenez au moins 3 Succès, vous pouvez transférer un Point d'expérience du traité à votre personnage.

Traité sur la baïonnette (depuis 1800). Ce genre de traité contient souvent des Points d'expérience par l'enseignement pour l'Escrime à la baïonnette, mais aussi soit pour l'Escrime au sabre, soit pour l'Escrime à l'épée seule. En tant que joueur, vous êtes libre de faire lire à votre personnage la partie du traité qu'il désire, ce qui revient à acquérir un Point dans la Compétence d'escrime de votre choix, si le livre contient encore des Points d'expérience dans ce domaine, bien sûr. Au bout d'une semaine de lecture, et une seule fois par scénario, vous avez droit à un Test de Compétence afin de transférer un Point d'expérience du traité vers la Compétence d'escrime correspondante. Vous devez obtenir 2 Succès pour cela :

- **Escrime à la baïonnette.** Lire/Écrire (Érudition) ET Escrime à la baïonnette ET Langue étrangère (langue dans laquelle le traité est écrit).
- **ou Escrime au sabre.** Lire/Écrire (Érudition) ET Escrime au sabre ET Langue étrangère (langue dans laquelle le traité est écrit).
- **ou Escrime à l'épée seule.** Lire/Écrire (Érudition) ET Escrime à l'épée seule ET Langue étrangère (langue dans laquelle le traité est écrit).

Traité d'escrime italien. Les traités d'escrime italiens contiennent des Points d'expérience par l'enseignement

pour l'Éscrime à l'épée seule, mais aussi parfois pour l'Éscrime à l'épée et à la dague et l'Éscrime à deux armes. La distribution de ces points dans ces divers domaines est déterminée par le maître de jeu, sachant que les traités enseignant l'Éscrime à deux armes sont plus rares. En tant que joueur, vous êtes libre de faire lire à votre personnage la partie du traité qu'il désire, ce qui revient à acquérir un Point dans la Compétence d'escrime de votre choix, si le livre contient encore des Points d'expérience dans ce domaine, bien sûr. Au bout d'une semaine de lecture, et une seule fois par scénario, vous avez droit à un Test de Compétence afin de transférer le Point d'expérience du traité vers la Compétence d'escrime correspondante. Vous devez obtenir 2 Succès pour cela :

- **Éscrime à l'épée seule.** Lire/Écrire (Érudition) ET Escrime à l'épée seule ET Langue étrangère (langue dans laquelle le traité est écrit).
- **Éscrime à l'arme et à la dague.** Lire/Écrire (Érudition) ET Escrime à l'arme et à la dague ET Langue étrangère (langue dans laquelle le traité est écrit).
- **Éscrime à deux armes.** Lire/Écrire (Érudition) ET Escrime à deux armes ET Langue étrangère (langue dans laquelle le traité est écrit).

RÉSOLUTION

Destreza. Lorsque votre Compétence *Destreza* augmente, **votre science de la Destreza augmente de deux mouvements de base, tandis que votre stratégie augmente d'un mouvement de base.** En d'autres termes, vous pouvez choisir immédiatement deux mouvements de base de plus parmi les techniques d'escrime espagnole, et au cours d'un combat, vous pourrez profiter d'un type d'Opportunité supplémentaire. Voyez la *Destreza*, page XXX, pour plus de détails. **De plus, vos Compétences Sciences, Art (Danse), Connaissance Spé. (Philosophie) et Religion (Chrétienne) sont des Compétences secondaires qui progressent avec la Destreza. Aucune d'entre elles ne peut avoir un niveau inférieur à celui de la Compétence Destreza moins 2.** Si jamais ce devait être le cas pour une de ces Compétences secondaires, le niveau de celle-ci augmente jusqu'à atteindre (*Destreza* - 2). Gommez alors tous les Points d'expérience acquis dans une telle Compétence lors de cette augmentation.

Éscrime. Lorsqu'une de vos Compétences d'escrime (Éscrime à l'épée seule, Escrime à l'arme et à la dague, Escrime à deux armes, Escrime au sabre, Escrime à la hache, Escrime à la baïonnette, Combat de pont) augmente, vous disposez de Points d'Éscrime supplémentaires pour acheter des manœuvres de ce type d'escrime, comme à la création. Ce nombre n'est pas le même selon que l'arme d'escrime ou la technique que vous utilisez pour vous battre est de prédilection pour vous ou non :

- **Arme ou technique de prédilection.** Le nombre de Points d'Éscrime disponible est égal à votre nouveau niveau de Compétence d'escrime +1.
- **Autre arme ou technique.** Le nombre de Points d'Éscrime est égal à votre nouveau niveau de Compétence d'escrime.
- **Changement d'arme ou de technique de prédilection.**
 - *Passer d'un type d'escrime qui n'est pas de prédilection à un type d'escrime de prédilection, ou inversement.* Vous conservez vos *cartes d'escrime* obtenues précédemment. Ce n'est que lors de l'augmentation du Niveau de votre compétence que vous gagnez le nombre de Points d'escrime correspondant au nouveau statut de votre type d'arme ou de technique.

Exemple : après une année de navigation en tant qu'aide-chirurgien à bord du Pélican, Rémy décide de monter sur le pont et d'apprendre le métier de simple matelot. Avant, il était surnuméraire – non soumis au quart – et le combat de pont n'était pas une technique de prédilection pour lui. Il a néanmoins un niveau de 1 en Combat de pont au moment du changement de poste. Ce changement de poste ne change rien aux manœuvres de Combat de pont qu'il connaît. En revanche, lorsqu'il passera au niveau 2 de Combat de pont, il gagnera 2+1 = 3 points d'escrime et non 2 pour acquérir de nouvelles manœuvres, car Combat de pont est devenu une technique de prédilection au moment de son changement de poste à bord.

- **Réapprentissage.** Lorsque son arme d'escrime devient son arme de prédilection, le joueur peut choisir de réapprendre la compétence, et donc de faire régresser sa compétence d'escrime ou de combat de pont d'autant de Niveaux qu'il le souhaite. Il doit se débarrasser des manœuvres d'escrime correspondant aux points d'escrime perdus, et gommer ses points d'expérience dans la compétence.

Exemple : Rémy aurait pu faire régresser sa compétence de Combat de pont de 1 à 0, et ainsi perdre son unique manœuvre de Combat de pont. Ce faisant, en repassant plus tard de 0 à 1, il aurait acquis en tant que matelot 1+1=2 points d'escrime car le Combat de pont aurait été une technique de prédilection pour lui.

Note : vous n'êtes pas obligé de dépenser tous vos Points d'escrime maintenant. Vous pouvez en conserver pour les dépenser plus tard, par exemple lors de la prochaine augmentation du Niveau de votre compétence d'escrime.

L'escrime

Ce qui suit concerne les mécanismes de l'escrime non espagnole et du Combat de pont. L'escrime espagnole, ou *destreza*, est incomparable aux autres types d'escrime et fait l'objet d'un système et d'un chapitre séparés (voir page XX).

Un grand maître dans l'art de l'escrime n'est ni intouchable, ni invincible, il est conscient de tous les risques qu'il prend. De plus, il ne laisse passer aucune occasion lui permettant d'embrocher son adversaire. L'escrime, ne l'oubliez pas, est un jeu mortel, et les bretteurs ne vivent pas vieux...

PRINCIPES DE BASE

Ces principes de base ne sont là que pour l'exemple, et seront largement explicités plus loin.

VOTRE MAÎTRISE

Votre *maîtrise* est constituée des manœuvres que vous avez choisies lors de la création de votre personnage et lors de sa progression par l'expérience.

OPPORTUNITÉS

Les techniques d'escrime sont basées sur une faculté commune à tous les bretteurs, quelle que soit leur école. Grâce à l'enseignement qui lui a été prodigué par ses maîtres, votre personnage est à même de profiter de nombreux événements suscités par le combat. Plus il progressera dans la science de l'escrime, plus ces événements, appelés **Opportunités**, seront nombreux. Il apprendra de plus à en profiter de manière plus efficace. En termes de règles, **une Opportunité est un résultat particulier, obtenu sur un D10, permettant à un personnage d'effectuer une action d'escrime**. Les Opportunités varient avec les domaines d'escrime. Le combat de pont, l'escrime au sabre, l'escrime à la baïonnette et l'escrime à la hache en comptent trois, l'escrime à l'épée seule et l'escrime à plusieurs armes en comptent quatre, et la *destreza* dix.

EN COMBAT

Effectuez votre Test d'attaque.

Regardez si une **Opportunité apparaît**, c'est-à-dire un résultat de D10 correspondant aux Opportunités possibles pour les types d'escrime que vous maîtrisez :

- Si c'est le cas, vous pouvez peut-être effectuer une *manœuvre d'escrime*. Cette *manœuvre* modifiera le résultat de l'attaque, voire même en prendra complètement le contrôle.
- Sinon, résolvez votre attaque normalement.

LES OPPORTUNITÉS DE L'ESCRIME

L'escrime – non espagnole – vous permet de placer **au maximum une** manœuvre ou botte secrète au cours d'une même attaque, en fonction des événements qui se présentent. Ces événements sont symbolisés par des résultats de dé spécifiques lors du Test d'attaque : « 1 », « 2 », « 3 », « 5 », « 6 », « 9 », « 0 ». Voici ce que représente chacun de ces résultats de dé :

- « 1 » (ou ): **Ouverture**. Ce Succès critique correspond à la découverte d'une faille dans la garde de l'adversaire. L'escrime permet au bretteur d'exploiter ce défaut mieux qu'un simple combattant ne le ferait. Si vous utilisez les dés *Pavillon Noir*, ce résultat de dé correspond à .
- « 2 »: **Arme secondaire**. Cette Opportunité, qui est réservée à l'*Escrime à l'arme et à la dague* et à l'*Escrime à deux armes*, symbolise l'arme secondaire ou la seconde main. Le bretteur est alors à même d'utiliser celle-ci contre son adversaire, soit directement, soit indirectement, par une feinte, une parade, un contrôle.
- « 3 »: **Ennemi**. Cette Opportunité, qui est réservée au *Combat de pont*, symbolise l'ennemi du combattant de pont. Le combattant de pont est alors à même d'atteindre son adversaire ou un autre ennemi proche.
- « 5 »: **Préparation**. Ce résultat, ni bon ni mauvais, représente les tentatives actives du bretteur pour ménager son avantage, qu'il soit offensif ou défensif. En escrime, on appelle cela des « préparations » pour les mouvements du corps, et des « effets » pour les mouvements de la lame.
- « 6 »: **Décor**. Cette Opportunité, qui est réservée au *Combat de pont*, symbolise le décor autour du combattant de pont. Celui-ci peut utiliser le décor comme un outil, pour se protéger, attaquer son adversaire, voire se soustraire au combat.
- « 9 »: **Avantage**. Cette Opportunité, qui est réservée au *Combat de pont*, symbolise l'avantage du combattant sur son adversaire. Il lui est possible de modifier son avantage, voire de renverser le rapport de force.



- « 0 » (ou « 10 », ou Défense. Ce résultat annonce une catastrophe imminente. Un bretteur confirmé comme votre personnage sentira le danger et adoptera la manœuvre défensive appropriée. Si vous utilisez les dés *Pavillon Noir*, ce résultat de dé correspond à .

Note : les opportunités « 1 » et « 0 » sont remplacées dans la suite par leurs signes correspondants sur les dés *Pavillon Noir* :  et , respectivement.

Chaque manœuvre d'escrime, pour pouvoir être réalisée efficacement, doit profiter d'une **combinaison** de ces trois événements. Ainsi, une *Passata di Sotto* nécessite deux , qui symbolisent le danger présenté par la botte de l'adversaire, et un , qui rend compte de l'ouverture laissée par cet adversaire lorsqu'il porte son coup.

Note : les manœuvres d'escrime – ainsi que les combinaisons nécessaires pour les réaliser – sont décrites dans la section suivante.

L'ESCRIME EN COMBAT

SITUATION GÉNÉRALE

En tant que bretteur, vous maîtrisez plusieurs manœuvres d'escrime, de la simple « botte » à la « volte ». Chacune de ces manœuvres d'escrime, comme nous venons de le voir, est associée à une combinaison de , de « 2 », de « 3 », de « 5 », de « 6 », de « 9 » et de . Que vous vous battiez contre un autre bretteur ou contre un simple combattant, effectuez normalement votre Test d'attaque. Gardez devant vous les dés tels que vous les avez lancés, afin de savoir si votre Réussite augmente dans le cas où la manœuvre effectuée facilite votre attaque. Votre adversaire doit faire de même, car certaines de vos manœuvres peuvent modifier la Facilité de son Test d'attaque.

- Commencez par **annoncer votre Réussite**, et le maître de jeu vous donnera celle qu'il a obtenue pour votre adversaire.
- Si **aucune des combinaisons que votre personnage maîtrise n'apparaît** parmi les résultats de dés de votre Test d'attaque, vous n'avez pas réussi à placer de manœuvre d'escrime, et l'issue de l'attaque est résolue normalement.
- Si au contraire, parmi les résultats des dés lancés lors de votre Test d'attaque, **vous voyez apparaître des , « 2 », « 5 » ou  (ou/et « 3 », « 6 » et « 9 » si vous utilisez le Combat de pont)**, et que ceux-ci – ou une partie d'entre eux – forment la combinaison d'une manœuvre d'escrime, alors vous pouvez choisir de bénéficier des effets de cette manœuvre. Si plusieurs combinaisons que vous connaissez apparaissent, vous

devez choisir une unique manœuvre parmi celles-ci. **Si les effets d'une manœuvre vous demandent de lancer des dés supplémentaires ou de relancer des dés**, ceux-ci ne génèrent aucune Opportunité, car vous ne pouvez effectuer qu'une seule manœuvre par attaque, et vous l'avez déjà fait.

Exemple : Vercourt se bat contre un soldat anglais de Charleston et se met en garde. Il connaît, entre autres manœuvres d'escrime, la Botte () , le Battement ( ) et la Passe (5 5). Il effectue son test d'attaque et obtient , , 5 et 8, pour une Facilité de 6. Il peut donc effectuer soit une Botte, soit un Battement, au choix, mais pas une Passe. Il choisit le Battement et gagne donc 2 Succès supplémentaires, ce qui lui donne 2 + 2 +  + 2 = 7 Succès, de quoi tuer d'un seul coup son adversaire. En effet, celui-ci n'avait obtenu que 2 Succès...

Exemple 2 : Vercourt affronte un nouveau soldat et obtient sur son jet d'attaque : 2, 8, 8, 9, ce qui ne correspond à aucune combinaison connue de lui. Le Test d'attaque est donc résolu normalement.

COMBINAISON DES TECHNIQUES

Certaines des différentes techniques peuvent être utilisées simultanément, ce qui signifie que vous pouvez utiliser un même Test d'attaque pour déclencher l'une des manœuvres d'escrime dont vous disposez parmi les différents types d'escrime que vous maîtrisez. Vous êtes toujours limité à une seule manœuvre par attaque, mais vous pouvez choisir celle-ci parmi un champ plus étendu. Voici les techniques d'escrime qui sont compatibles avec chaque technique d'escrime principale. Une technique d'escrime principale est celle qui n'utilise que l'arme portée dans la main directrice (droite pour les droitiers).

- **Épée seule**. Utilisable avec : Arme et dague, Deux épées, Combat de pont (Test d'Attaque Assez Difficile (-1)).
- **Sabre**. Utilisable avec : Arme et dague, Deux épées, Combat de pont (Test d'Attaque Assez Difficile (-1)).
- **Baïonnette**. Utilisable avec : aucun autre type d'escrime.
- **Hache**. Utilisable avec : Combat de pont (Test d'Attaque Assez Difficile (-1)).
- **Combat de pont**. Utilisable avec : Épée seule (Test d'Attaque Assez Difficile (-1)), Arme et dague, Deux épées, Sabre (Test d'Attaque Assez Difficile (-1)), Hache (Test d'Attaque Assez Difficile (-1)).

Exemple : Francis de Vercourt maîtrise l'Écime à l'épée seule (Niveau 4) et l'Écime à l'arme et à la dague (Niveau 2). Il maîtrise pour l'Écime à l'épée seule les manœuvres Botte (☞☞), Coupé sur pointe (5), Parade de quarte (☠), Parade pointe volante (☠), Battement (☞☞☞☞), Passe (5 5), Feinte : Menacé coupé (5 5 ☠), Volte (☞☞☠☠☠), École d'écime : Estocade 1 (☞☞☞☞☞☞), École d'écime : Croisé d'épée (5 5 5), École d'écime : Cavé (☠☠☠). Pour l'Écime à l'arme et à la dague, il maîtrise Commandé de quarte (2), Feinte : dedans et dehors (2 2), et Passe et coup de dague (2 5).

S'il se bat avec une épée dans la main droite et une dague dans la main gauche, il peut utiliser les opportunités de ses deux techniques pour choisir la manœuvre qu'il réalisera.



Note : Ainsi que vous avez pu le noter dans la liste ci-dessus, la compatibilité du Combat de pont avec les autres types d'écime n'est pas parfaite. Lorsque vous utilisez le Combat de pont avec un ou plusieurs autres types d'écime, vos Tests d'Attaque sont Assez Difficiles (-1).

Exemple 2 : Tête-de-pioche maîtrise l'écime au sabre (Niveau 2 dans sa compétence) et le combat de pont (4 dans sa compétence). Il connaît comme manœuvres d'écime au sabre : Coup de quarte (☞☞), Demi-moulinet (5), Parade de seconde (☠) et Coup de manchette descendant (☞☞☞☞ 5). En combat de pont, il connaît Pousser du pied (3), Coup de tête (3), Manœuvre, liane... qui bat dans le vent (6), Position dominante (9), Entraver la lame ennemie (3 9), Changer de place avec l'ennemi (9 9), Fléau (3 3 9).

– S'il utilise le Combat de pont et l'Écime au sabre simultanément, ses Tests d'Attaque sont Assez Difficiles (-1).

– En revanche, il peut utiliser les opportunités de ses deux techniques d'écime pour choisir la manœuvre qu'il va réaliser. S'il obtient 3, 5 et 9 sur ses dés, il peut soit faire un Demi-moulinet, soit Pousser du pied, soit prendre une Position dominante, soit Entraver la lame ennemie, mais il ne peut en utiliser qu'une.

Exemple 3 : Francis de Vercourt a appris les rudiments du Combat de pont (Niveau 1 dans sa compétence) et maîtrise l'Écime à l'épée seule (Niveau 4) et l'Écime à l'épée et à la dague (Niveau 2). Il peut utiliser ces trois types d'écime simultanément en combat, mais ses Tests d'Attaque seront Assez Difficiles (-1) car la collaboration entre Écime à l'épée seule et Combat de pont n'est pas aisée.

CONTRE UNE AUTRE ARME

Si votre adversaire ne se bat pas avec le même type d'arme que vous et qu'il est indiqué pour une de vos manœuvres d'écime que cette manœuvre est **inadaptée** contre ce type d'arme, alors vous ne pouvez pas la réaliser contre cet adversaire. Si une manœuvre est **peu adaptée** contre le type d'arme qu'utilise votre adversaire, la Puissance de cette manœuvre est tout simplement de 0, mais il est possible de l'utiliser.

Si l'adversaire se bat avec deux types d'armes différents, c'est le type d'arme vous imposant la plus faible – voire aucune – restriction qui l'emporte.

Exemple : Francis de Vercourt se bat à l'épée contre un adversaire maniant la hache et un autre maniant le sabre. Contre le premier, il ne pourra pas utiliser Battement (☞☞☞☞), car le Battement est Inadapté contre la hache. Contre le second, son battement a une Puissance de 0, car Battement est Peu adapté contre la hache.

CONTRE UN AUTRE ESCRIMEUR

Si vous vous battez contre un autre escrimeur qui lui aussi tente de placer une manœuvre d'escrime, c'est la manœuvre la plus puissante qui passe.

Si votre manœuvre est **peu adaptée** au type d'arme manié par votre adversaire, elle a une **Puissance de 0**.

Sinon, la puissance d'une manœuvre est tout simplement égale à la somme des résultats de dé correspondant à sa combinaison (☞, « 2 », « 5 » ou ☠). Les manœuvres défensives prévalent donc sur les manœuvres offensives (ainsi, la puissance d'un « Couronné » est de $5 + 5 + 5 = 15$, tandis que celle d'une Parade du Cercle est de $10 + 10 = 20$).

Chacun doit annoncer sa manœuvre en même temps.

- Seule la plus puissante passe, les effets de la moins puissante étant annulés.
- En cas d'égalité, il s'agit d'un coup fourré et les deux manœuvres passent.

Note : ☞ et ☠ valent autant que les résultats de dés qu'ils représentent, c'est-à-dire 1 et 0, respectivement.

Exemple : Vercourt, personnage joué par Guillaume, se bat contre un jeune nobliau français. Guillaume obtient un seul Succès mais deux ☠. Il peut donc réaliser une Parade du cercle (☠☠). Son adversaire, quant à lui, réussit un Battement (☞☞), avec une Réussite de 5. La puissance de la manœuvre de Francis De Vercourt est $10 + 10 = 20$. Celle de la manœuvre du nobliau est de $☞ + ☞ = 2$. La Parade du cercle passe et protège Vercourt de tous les dégâts infligés par cette attaque. Le Battement ne passe pas, et le nobliau ne bénéficie donc pas du bonus de +2 à la Réussite de son Test d'Attaque.

Exemple 2 : Vercourt, qui maîtrise l'Invite (☞☞ 5), après en avoir fini avec ce soldat, se retrouve nez à nez avec le lieutenant, qui connaît entre autres manœuvres le Croisé d'épée (5 5 5). Guillaume obtient (☞☞ 3 5 6), soit 5 Succès, et peut réaliser une Invite (☞☞ 5) de puissance $☞ + 5 = 6$. Le soldat obtient « 5 5 5 », avec une Réussite de 3, et peut réaliser un Croisé d'épée, de Puissance $5 + 5 + 5 = 15$. Le Croisé d'épée étant plus puissant que l'Invite, Vercourt ne bénéficie pas des effets de l'Invite, et est de plus désarmé par la manœuvre de son adversaire.

Exemple 3 : Vercourt réalise une Passe (5 5), de Puissance 10 contre un adversaire qui lui oppose une Parade de quarte (☠). C'est un coup fourré. Les deux manœuvres d'escrime passent : la Réussite de l'adversaire de Vercourt est annulée. Vercourt cible la Jambe Droite de son adversaire, mais celui-ci Pare de quarte et réduit donc de ☞ les dégâts reçus.

Exemple 4 : Vercourt, contre un officier anglais se battant au sabre, ne peut placer qu'une Botte (☞☞), de Puissance

☞☞. Son adversaire place un Menacé de mandritto au ventre, puis reverso au côté (☞☞ 5), de Puissance normalement égale à 6. Cependant, la manœuvre de l'officier est Peu adaptée contre l'épée, que manie Vercourt. La Puissance du Menacé de mandritto au ventre, puis reverso au côté est donc de 0 contre Vercourt et son épée courte, et c'est la manœuvre de Vercourt qui passe.

Exemple 5 : Imaginons que Vercourt place un Battement (☞☞☞) contre le Menacé de mandritto au ventre, puis reverso au côté (☞☞ 5), de cet officier. La manœuvre de l'officier est Peu adaptée contre l'épée, que manie Vercourt, et celle de Vercourt est également Peu adaptée contre le sabre. Les deux manœuvres sont donc de Puissance nulle. Il s'agit d'un coup fourré : les deux manœuvres passent.

OPPORTUNITÉS IDENTIQUES

À une même combinaison peuvent correspondre plusieurs manœuvres.

Exemple : la combinaison « ☞☞ 5 ☠ » correspond à trois manœuvres d'escrime : Glissement du pied, Esquive pivot : Demi-volte, et Passage sous l'arme.

Lorsqu'une telle occasion se présente et que vous disposez de plusieurs manœuvres correspondantes, vous pouvez choisir celle que vous estimez la plus adaptée à la situation.

Exemple : Francis de Vercourt maîtrise les manœuvres de Parade de Tierce, Parade de Seconde et Parade de Quarte. L'une protège la tête, la seconde la Jambe droite et la dernière le Torse. Guillaume obtient un ☠ lors de son Test d'attaque, alors que la lame adverse devrait transpercer la tête de son personnage. Guillaume choisit une Parade de Tierce : Vercourt dévie ainsi la lame adverse, qui ne lui inflige aucun dégât.

IMPOSER UNE MANŒUVRE

S'il vous manque des Opportunités pour réaliser une manœuvre ou une botte secrète, vous pouvez tenter de l'imposer. Votre personnage va alors pousser son adversaire à lui offrir ce qu'il demande. Annoncez la manœuvre tentée à votre adversaire, dépensez un Point de Gloire et jetez autant de dés que votre Compétence d'escrime. Ces dés ne comptent pas dans la Réussite de votre attaque, mais s'ils génèrent les opportunités qui vous manquent pour réaliser la manœuvre que vous avez annoncée, alors celle-ci se réalise. Sinon, vous ne réalisez aucune manœuvre, même si vous le pouviez avant de jeter les dés d'escrime.

Exemple 1 : Tête-de-pioche est dans une posture difficile, acculé contre le bastingage du navire qu'il vient d'aborder. Il se bat contre un adversaire à la baïonnette et obtient un « 9 » dans son Test d'attaque. Il pourrait prendre une Position dominante (9) en montant sur le bastingage, mais il préférerait Changer de place avec l'ennemi (9 9). Il lui manque un « 9 » pour cela. Il tente donc d'imposer sa manœuvre. Pour cela, il dépense un Point de gloire et lance autant de dés que sa compétence de Combat de pont. Il obtient « 2 », « 5 », « 9 » et « 0 ». Ces dés ne s'ajoutent pas à sa Réussite, mais le « 9 » ainsi obtenu lui permet de compléter la combinaison Changer de place avec l'ennemi (9 9), ce qui lui permet de bénéficier des effets de cette manœuvre et de mettre l'ennemi dans une posture difficile à sa place.

Exemple 2 : le Tour suivant, toujours contre le même adversaire, Tête-de-pioche obtient un « 3 » et un « 9 » sur son Test d'attaque. Comme d'habitude, il porte ses deux pistolets attachés chacun à un bout d'une bande de soie qui lui passe derrière la nuque. Avec ces Opportunités, il pourrait utiliser les manœuvres Pousser du pied (3), Coup de tête (3), Position dominante (9) ou Entraver la lame ennemie

(3 9), mais il veut imposer sa manœuvre Fléau. Pour cela, il lui manque un « 3 ». Il dépense un Point de gloire et jette ses 4 dés de Combat de pont, mais n'obtient pas de « 3 ». Il ne peut donc pas réaliser Fléau (3 3 9), ni aucune des quatre autres manœuvres qui étaient auparavant possibles : Pousser du pied (3), Coup de tête (3), Position dominante (9), Entraver la lame ennemie (3 9).

LIMITATIONS

L'escrime connaît trois limitations. Vous ne pouvez utiliser l'escrime :

- ni contre un animal ou une personne désarmée ;
- ni contre un adversaire qui ne se bat pas contre vous, ou qui esquive votre coup ;
- dans le cadre d'une action combinée, ni avec une compétence de soutien, ni avec une compétence complémentaire. En revanche, c'est possible lors d'une action avec une compétence nécessaire.

Cartes d'escrime

Dans cette section, nous supposons que vous avez acquis le supplément *Cartes d'escrime* pour *Pavillon Noir*. Les *Cartes d'escrime* de *Pavillon Noir* sont prévues pour faciliter l'utilisation de l'escrime pour les joueurs incarnant un escrimeur et pour le maître de jeu introduisant des PNJ escrimeurs dans ses parties.

DESCRIPTION D'UNE CARTE D'ESCRIME

Sur le verso de chaque *Carte d'escrime* est indiqué son Niveau, entre 1 et 3, qui correspond au nombre d'Opportunités qui entrent dans sa combinaison.

Sur son recto, une *Carte d'escrime* comprend les éléments suivants afin de vous éviter de vous référer à ce livre ou à votre fiche d'escrime :

- **1 Nom.** Le nom de la manœuvre vous permet de l'identifier immédiatement.
- **2 Combinaison.** Les combinaisons sont rappelées sur la carte pour vous permettre de savoir quand la manœuvre décrite par la carte peut être réalisée par votre personnage. Les Opportunités « 1 » et « 0 » sont indiquées dans la combinaison comme sur les dés *Pavillon Noir*, à savoir le et la .

 **2**
Épée seule

 **6**





1 BOTTE

Le bretteur se fend avec promptitude et précision sur la ligne
3 dans laquelle son épée était engagée.

Tête : Quinte
 Bras Gauche : Prime
 Jambe Gauche : Septime

Torse : Quarte
 Bras Droit : Tierce
 Jambe Droite : Seconde

5 Votre attaque est Assez Efficace +1D
 (pas de nouvelle occasion générée par ce dé).

2017. BLACK BOOK ÉDITIONS. TOUS DROITS RÉSERVÉS

- **3 Description.** Les gestes de la manœuvre d'escrime sont détaillés afin de vous permettre de décrire lors du combat ce que fait votre personnage.
- **4 Illustration.** « *Un bon croquis vaut mieux qu'un long discours* » (Napoléon) ; une illustration vous permettra à la fois de mieux comprendre et de mieux décrire l'action d'escrime de votre personnage.
- **5 Effet.** L'effet en termes de règles de la réalisation de la manœuvre est rappelé ici.
- **6 Adéquation de votre manœuvre à l'arme utilisée par votre adversaire.** Si l'arme utilisée par votre adversaire apparaît en haut à droite de votre *Carte d'escrime*, votre manœuvre d'escrime est soit inadaptée pour cette arme, soit peu adaptée :
 - *L'arme de votre adversaire apparaît en blanc.* Votre manœuvre d'escrime est Peu adaptée à l'arme de votre adversaire (voir page XXX).
 - *L'arme de votre adversaire apparaît avec un symbole d'interdiction.* Votre manœuvre d'escrime est Inadaptée à l'arme de votre adversaire. Vous ne pouvez pas l'utiliser contre lui.
 - *Votre adversaire se bat à deux armes.* Si l'une de ses deux armes apparaît en noir en haut à droite de votre carte, votre manœuvre est parfaitement adaptée à son arme. Sinon, si l'une d'entre elles apparaît en blanc, votre manœuvre est Peu adaptée. Si les deux apparaissent avec un symbole d'interdiction, elles sont Inadaptées et vous ne pouvez pas les utiliser contre votre adversaire.



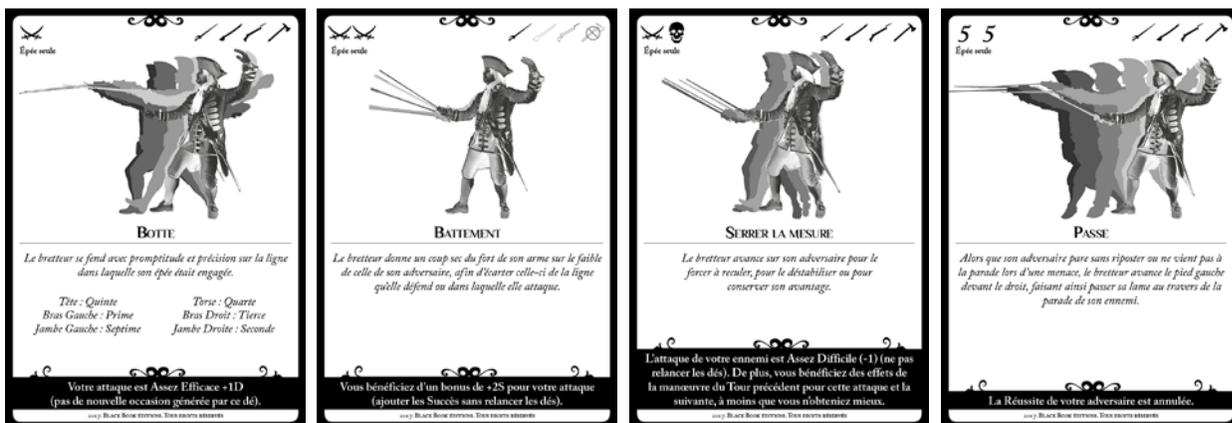
Deuxième possibilité, vous pouvez les superposer en forme de réussite devant vous, chaque colonne représentant une forme d'escrime différente – il est rare de maîtriser plusieurs types d'escrime –, en ne laissant dépasser pour chacune que sa combinaison. Pour résoudre une attaque, faites sortir de chaque série de cartes les *Cartes d'escrime* dont la combinaison correspond aux Opportunités générées par les dés ou à une partie d'entre elles, et choisissez la carte correspondant à la manœuvre que vous voulez réaliser. Une fois l'attaque résolue, remettez lesdites cartes dans leur série respective. Cette présentation est adaptée si vous avez beaucoup de *Cartes d'escrime*.

PRÉSENTATION DES CARTES D'ESCRIME

Vous avez plusieurs moyens de présenter ces cartes pour savoir quelles manœuvres d'escrime vous pouvez réaliser. Pour les trois façons suivantes, nous ne pouvons que vous conseiller de les trier de manière à comparer facilement leur combinaison aux Opportunités générées par les dés – par exemple dans l'ordre dans lequel elles sont rangées dans ce livre (pages XXX à XXX).

Première possibilité, vous pouvez les prendre en main comme on prendrait une main de cartes à jouer, et les mettre en éventail de manière à faire apparaître les combinaisons. Posez alors devant vous les *Cartes d'escrime* dont les combinaisons correspondent aux Opportunités générées par les dés ou à une partie d'entre elles. Cela peut correspondre à plusieurs types d'escrime compatibles (comme l'Escrime au sabre et le Combat de pont, par exemple). Vous pouvez alors faire votre choix d'une manœuvre d'escrime parmi les *Cartes d'escrime* de votre main. Cette façon de faire est adaptée si vous n'avez pas beaucoup de *Cartes d'escrime*.





Troisième possibilité, si vous avez de la place, vous pouvez étaler vos *Cartes d'escrime* devant vous. Prenez en main les cartes dont la combinaison correspond à tout ou partie des Opportunités générées par les dés, pour choisir la manœuvre que votre personnage va réaliser. Une fois l'attaque résolue, reposez les cartes dans leur série respective. Cette façon de faire est adaptée si vous avez un nombre de *Cartes d'escrime* raisonnable par rapport à la place dont vous disposez sur la table de jeu.

UTILISATION DES CARTES D'ESCRIME

Nous vous proposons ici trois manières alternatives d'utiliser les *cartes d'escrime* dans Pavillon Noir.

1) LES CARTES D'ESCRIME COMME SIMPLE SUPPORT

En début de partie, récupérez les *Cartes d'escrime* correspondant aux manœuvres d'escrime de votre personnage. Cette méthode est la plus simple, la plus rapide à mettre en œuvre, mais elle vous prive du plaisir de la variété des manœuvres d'escrime de *Pavillon Noir*.

2) LES CARTES D'ESCRIME : STRATÉGIE DE VOTRE ESCRIMEUR

Cette règle alternative peut s'appliquer à l'Escrime à l'épée seule, à l'Escrime à l'épée et à la dague, à l'Escrime à deux armes, à l'Escrime au sabre, à l'Escrime à la baïonnette, à l'Escrime à la hache et au Combat de pont. Des trois règles alternatives, c'est celle qui donne le plus de puissance à votre personnage, mais elle suppose que vous connaissiez bien toutes les manœuvres de votre type d'escrime. Si votre maître de jeu estime que vous passez trop de temps à choisir vos *Cartes d'escrime*,

il est parfaitement en droit de vous stopper dans votre choix. Défaussez-vous alors des cartes que vous avez en trop, mais n'en choisissez pas d'autres même si vous en manquez. Si votre choix des *Cartes d'escrime* nuit régulièrement à votre implication dans la partie, le MJ est également en droit de vous imposer de choisir une autre règle alternative.

CRÉATION DE PERSONNAGE

Pour chaque type d'escrime, vous n'avez qu'à noter au moment de la création de votre personnage le nombre de Points d'escrime total dont vous disposez (voir page XX) pour faire votre choix parmi les manœuvres de ce type. Vous pouvez néanmoins noter sur votre fiche d'escrime les cartes que vous préférez ou que vous trouvez adaptées à telle ou telle situation.

EXPÉRIENCE

Lorsque votre Compétence d'escrime augmente d'un Niveau, votre nombre de Points d'escrime total est modifié ainsi qu'indiqué page XXX. Mettez simplement à jour ce nombre sur votre fiche d'escrime, et affinez votre stratégie de base en prenant note des *cartes d'escrime* supplémentaires qui vous semblent plus adaptées que d'autres à votre personnage.

DÉBUT DE PARTIE

Au début de la partie, vous constituez vous-même votre *maîtrise*, c'est-à-dire les manœuvres d'escrime que vous maîtrisez, en choisissant les *Cartes d'escrime* correspondantes.

Présentez les cartes de la manière qui vous convient le mieux, en vous aidant des trois propositions faites dans Présentation des *Cartes d'escrime*.

EN COMBAT

Au cours d'une passe d'arme durant un combat, vous pouvez dépenser une Action de combat pour échanger :

- une *Carte d'escrime* de votre main contre une *Carte d'escrime* de même Niveau.

- une *Carte d'escrime* de votre main contre plusieurs *Cartes d'escrime* dont la somme des Niveaux est égale à celui de la *Carte d'escrime* que vous échangez.
- plusieurs *Cartes d'escrime* de votre main contre une seule *Carte d'escrime* dont le Niveau est égal à la somme des Niveaux des *Cartes d'escrime* que vous échangez.

Note : la somme des Niveaux des *Cartes d'escrime* de votre main doit rester inférieure ou égale au nombre total de Points d'escrime dont vous disposez.

HORS COMBAT

En dehors d'un combat, vous pouvez modifier votre maîtrise comme bon vous semble, tant que vous veillez à ce que la somme des Niveaux des *Cartes d'escrime* de votre main reste égale au nombre total de Points d'escrime dont vous disposez, et tant que votre choix de *Cartes d'escrime* ne perturbe pas le jeu.

3) LES CARTES D'ESCRIME : OPPORTUNITÉS DU COMBAT

Cette règle alternative peut s'appliquer à l'Éscrime à l'épée seule, l'Éscrime à l'épée et à la dague, l'Éscrime à deux armes, l'Éscrime au sabre, l'Éscrime à la baïonnette, l'Éscrime à la hache, et au Combat de pont.

Ce n'est certainement pas la méthode de « choix » de *Cartes d'escrime* qui vous apportera *a priori* le plus de sécurité et d'efficacité, mais c'est sans conteste la plus amusante, la plus variée et la plus dynamique. Elle se base sur le fait que toutes les manœuvres d'escrime de même Niveau se valent ; elles apportent simplement des avantages qualitativement différents.

Cette méthode est également la méthode de choix pour un maître de jeu voulant introduire un adversaire escrimeur de façon improvisée.

CRÉATION DE PERSONNAGE

Notez au moment de la création de votre personnage le nombre de Points d'escrime dont vous disposez au total pour choisir des manœuvres d'escrime.

EXPÉRIENCE

Lorsque votre Compétence d'escrime augmente d'un Niveau, votre nombre de Points d'escrime total est modifié ainsi qu'indiqué page XXX. Mettez simplement à jour ce nombre sur votre fiche d'escrime.

DÉBUT DE PARTIE

Au début de la partie, séparez vos *Cartes d'escrime* en trois tas, un par Niveau : un tas pour les manœuvres de Niveau 1, un pour les manœuvres de Niveau 2 et un pour les manœuvres de Niveau 3. Battez chacun d'entre eux.

DÉBUT DE COMBAT

Au début du combat, demandez à votre maître de jeu si votre personnage a eu le temps de se préparer ou non.

- Si vous avez eu le temps de vous préparer, vous pouvez regarder (pendant un temps raisonnablement court) chaque carte que vous venez de tirer avant de tirer la suivante.
- Sinon, vous devez tirer toutes vos cartes avant même de regarder leur contenu.

Tirez des *Cartes d'escrime* du haut des tas de votre choix, en ajoutant les Niveaux des *Cartes d'escrime* que vous tirez jusqu'à ce que leur somme soit égale au nombre de Points d'escrime total dont dispose votre personnage.

Les cartes tirées constituent votre *maîtrise*. Présentez ensuite les cartes de la manière qui vous convient le mieux en vous aidant des trois propositions faites dans *Présentation des Cartes d'escrime*.

AU COURS DU COMBAT

Au cours d'une passe d'arme du combat, vous pouvez dépenser une Action de combat pour :

- défausser une *Carte d'escrime* de votre main contre une *Carte d'escrime* du haut du paquet de même Niveau.
- défausser une *Carte d'escrime* de votre main contre plusieurs *Cartes d'escrime* du haut des paquets de votre choix, mais dont la somme des Niveaux est égale à celui de la *Carte d'escrime* que vous échangez.
- défausser plusieurs *Cartes d'escrime* de votre main contre une seule *Carte d'escrime* du haut du paquet dont le Niveau est égal à la somme des Niveaux des *Cartes d'escrime* que vous échangez.

Lorsque vous avez profité des effets d'une carte, défaussez-la. Vous pouvez soit :

- retirer une ou plusieurs cartes dont la somme des Niveaux est égale au Niveau de la carte défaussée.
- noter le Niveau de la carte défaussée pour, plus tard dans le combat, ajouter ce Niveau au Niveau d'une carte défaussée.

Exemple : Francis de Vercourt effectue un Battement, de Niveau 2. Son joueur peut alors soit tirer deux cartes d'Éscrime à l'épée seule de Niveau 1, soit tirer une carte d'Éscrime à l'épée seule de Niveau 2, soit noter le niveau de la carte qu'il vient de défausser : 2. Il choisit cette troisième option. Plus tard dans le combat, il effectue une Botte, de Niveau 1, et défausse la carte correspondante. À la place, il tire une carte d'Éscrime à l'épée seule de Niveau 3, c'est-à-dire dont le Niveau est égal à la somme du Niveau de la carte qu'il vient de défausser, plus celui de la carte de Battement défaussée.

FIN DU COMBAT

À la fin du combat, remettez chacune de vos cartes dans les tas correspondant à leur Niveau et battez les tas.

RÉSOLURE UN TEST D'ATTAQUE EN UTILISANT DES CARTES D'ESCRIME

L'utilisation des *Cartes d'escrime* en combat n'est pas très différente de la résolution des manœuvres d'escrime.

- **Déterminez votre Réussite** et annoncez-la à votre adversaire. Celui-ci fait de même.
- **Séparez des autres les résultats de dés** correspondant aux *Opportunités des types d'escrime que vous maîtrisez*.
 - *Escrime au sabre, Escrime à la hache et Escrime à la Baïonnette.* ✂ (« 1 »), « 5 » et ☠ (« 0 »).
 - *Escrime à l'épée seule, Escrime à l'épée et à la dague, Escrime à deux armes.* ✂ (« 1 »), « 2 », « 5 » et ☠ (« 0 »).
 - *Combat de pont.* « 3 », « 6 » et « 9 ».
- **Posez devant vous les *Cartes d'escrime*** dont les combinaisons peuvent être réalisées grâce aux résultats de dés obtenus.
- **Choisissez une et une seule *Carte d'escrime***. Vous ne pouvez pas choisir la *Carte d'escrime* d'une manœuvre Inadaptée à l'arme de votre adversaire.

- **Montrez la *Carte d'escrime* que vous avez retenue** en même temps que votre adversaire, et dites-en le nom.
- **Si vous vous battez contre un autre escrimeur qui a lui aussi posé une *Carte d'escrime***.
 - *Déterminez si votre manœuvre d'escrime est Peu adaptée* contre l'arme de votre adversaire. Si c'est le cas, sa Puissance est égale à 0.
 - *Comparez les Puissances de vos deux manœuvres d'escrime* : seule la plus Puissante passe. En cas d'égalité, il s'agit d'un coup fourré et les effets des deux manœuvres d'escrime se réalisent.
- **Si votre manœuvre d'escrime passe, décrivez l'action de votre personnage** en vous aidant du texte descriptif et de l'illustration, plutôt que de montrer l'illustration aux autres joueurs. Un crayon, un stylo ou une baguette en main vous permettront de montrer aux autres joueurs la manœuvre que votre personnage réalise.
- **Appliquez les effets de la manœuvre** indiqués sur la *Carte d'escrime*. Des dés supplémentaires lancés ou des dés relancés ne peuvent pas générer de nouvelles manœuvres d'escrime, car vous ne pouvez jouer qu'une seule manœuvre par Test d'attaque.
- **Finissez de résoudre le Test d'Attaque** en opposition modifié par les effets de la manœuvre.
- **Appliquez les effets qui ont lieu après l'attaque ou à la fin du tour.**

Manœuvres d'escrime

À mesure que le bretteur progresse, il découvre de plus en plus de combinaisons différentes et sait mieux exploiter les *Opportunités* qui s'offrent à lui. Ces combinaisons se composent d'un, deux ou trois chiffres (parmi ✂, 2, 3, 5, 6, 9 ou ☠) et correspondent chacune à une manœuvre d'escrime. Elles sont toujours notées en mettant les manœuvres les moins puissantes avant les manœuvres les plus puissantes, puis les ✂ avant les 2, les 2 avant les 3, etc.

QUELQUES POINTS DE RÈGLES

Afin que les effets des manœuvres d'escrime soient bien clairs, voici ce à quoi réfèrent les conditions et effets indiqués pour chaque manœuvre.

CONDITIONS

Impossible à telle ou telle arme. La manœuvre ne peut pas être utilisée si vous maniez une ou plusieurs des armes indiquées.

Pont uniquement. Vous devez vous trouver sur le pont d'un navire. Souvent, une condition alternative est ajoutée à celle-ci pour vous permettre d'utiliser le Combat de pont dans d'autres situations.

Seconde main libre. La main gauche du personnage (ou sa droite s'il est gaucher) ne doit rien porter.

Vous devez tenir votre arme à deux mains. Pour réaliser la manœuvre, vous devez tenir votre arme à deux mains. Vous devez l'indiquer avant d'effectuer le Test d'attaque, car cette condition est opposée à la condition Seconde main libre.

Pistolets et bande de soie. Vous devez porter vos pistolets à la mode pirate, reliés deux par deux par une bande

de soie terminée aux deux bouts par des cordelettes. La bande de soie est passée derrière le cou.

EFFETS

Votre attaque est Assez/-/Très Efficace (+1D/+2D/+3D) (pas de nouvelles occasions générées par ces dés). Vous bénéficiez d'un bonus de +1D, +2D ou +3D selon le cas. Vous pouvez immédiatement lancer ces dés et ajouter les succès à votre Réussite. En revanche, ces dés ne peuvent en aucun cas générer une nouvelle occasion (vous avez déjà réalisé une manœuvre d'escrime).

Votre attaque est Assez/-/Très Facile (+1/+2/+3) (ne pas relancer les dés). La Facilité de votre attaque est augmentée de +1, +2 ou +3, selon le cas. Recalculez votre Réussite sans relancer les dés.

L'attaque de votre ennemi est Assez/-/Très Difficile (-1/-2/-3) (ne pas relancer les dés). La Facilité de l'attaque de votre ennemi est diminuée de -1, -2 ou -3, selon le cas. Il recalcule sa Réussite sans relancer les dés.

Vous bénéficiez d'une armure de 1/2/3/4 points (réduction des dégâts). Si vous êtes touché lors de cette attaque, les dégâts que vous recevez sont diminués de 1, 2, 3 ou 4 points de dégâts selon le cas.

Votre Localisation est invulnérable (dégâts réduits à 0). Si vous recevez de cette attaque des dégâts dans la Localisation indiquée, ces dégâts sont réduits à 0.

Vous êtes invulnérable face à cette attaque (dégâts réduits à 0). Si vous recevez des dégâts de cette attaque, ceux-ci sont réduits à 0.

Votre Réussite est annulée. Votre Réussite est remplacée par une Réussite de 0.

La Réussite de votre adversaire est annulée. La Réussite de votre adversaire est remplacée par une Réussite de 0, si bien qu'il vous suffit d'un seul Succès pour toucher.

Vous bénéficiez d'un bonus de +1S/+2S/+3S pour votre attaque (ajouter les Succès sans relancer les dés). Vous bénéficiez d'un, deux ou trois Succès supplémentaires, selon le cas, qui viennent s'ajouter à ceux de votre attaque.

Le bonus aux dégâts de votre attaque est augmenté de +1/+2/+3/+4. Si votre attaque touche votre adversaire, vous infligez 1, 2, 3 ou 4 points de dégâts supplémentaires, selon le cas.

Vous pouvez choisir la Localisation ciblée par votre attaque/par l'attaque de votre adversaire. Vous pouvez choisir quelle localisation votre attaque blesse, si elle touche.

Votre adversaire s'inflige les dégâts qu'il devait vous infliger. Les dégâts que votre adversaire devait vous infliger lui sont infligés à lui.

CHANGER DE MANŒUVRE D'ESCRIME

Si l'une des manœuvres que vous avez choisies pour votre personnage ne vous plaît pas a posteriori, vous pouvez l'échanger entre deux parties contre une manœuvre de même niveau.

Vous pouvez remplacer la Localisation déterminée pour votre attaque par la Tête, le Torse, etc., au choix. Jetez le dé de Localisation. Si la Localisation ainsi déterminée ne vous convient pas, vous pouvez la remplacer par l'une de celles indiquées.

Votre attaque cible la Tête, le Torse, etc., au choix. Ne jetez pas le dé de Localisation. Choisissez à la place une Localisation parmi celles indiquées.

Immédiatement après cette attaque, vous gagnez une attaque gratuite, avec la même arme contre cet adversaire/contre cet adversaire ou un autre. Votre nombre d'Actions du Tour est augmenté de 1. Vous devez utiliser cette Action pour porter une attaque, qui peut cibler soit cet adversaire, soit cet adversaire ou un autre. Cette nouvelle attaque peut générer des Opportunités.

S'il vous reste une Action pour le Tour, vous pouvez la dépenser en échange d'une attaque gratuite supplémentaire immédiatement après celle-ci, avec la même arme et contre le même adversaire. Exceptionnellement, vous pouvez attaquer deux fois avec la même arme au cours de ce Tour de combat. Cependant, pour cela, il doit vous rester une Action.

Vous pouvez obliger votre adversaire à refaire son Test d'attaque. Une fois que vous avez pris connaissance de la Réussite de votre adversaire, vous pouvez obliger celui-ci à refaire son Test d'Attaque. Ce Test ne pourra pas générer de nouvelles Opportunités et la Réussite nouvellement obtenue remplace la précédente, sans qu'il soit possible de choisir entre les deux.

Vous pouvez refaire votre Test d'attaque. Une fois que vous avez pris connaissance de la Réussite de votre adversaire, vous pouvez refaire votre Test d'Attaque. Celui-ci ne pourra pas générer de nouvelles Opportunités et la Réussite nouvellement obtenue remplace la précédente, sans qu'il vous soit possible de choisir entre les deux.

Votre adversaire doit réussir un Test de Résistance. Ce Test est modifié par les éventuels malus de douleur résultant d'une blessure infligée par cette attaque ou par une attaque précédente.

Votre adversaire est à terre. Il subit le malus correspondant (voir *La Révolte* page XXX) jusqu'à ce qu'il se relève, ce qu'il ne peut faire qu'en réussissant un Test d'Esquive en opposition avec une de vos attaques. Ce Test d'Esquive subit également le modificateur de personnage à terre.

Note : les effets qui sont durables sont cumulatifs. Ainsi, un effet qui donne un malus de difficulté à l'ennemi pour la prochaine attaque se cumule lors de la prochaine attaque avec un malus de difficulté infligé par une nouvelle manœuvre d'escrime.

ESCRIME À L'ÉPÉE SEULE

Les manœuvres principales de l'escrime à l'épée seule sont déterminées par les Opportunités *Ouverture*, *Défense* et *Préparation*. L'Opportunité Seconde main ne se produit que sur deux manœuvres. Pour bénéficier des effets d'une de ces manœuvres, votre personnage doit se battre avec une épée (rapière ou épée courte) et maîtriser la manœuvre en question.

NIVEAU 1 : MANŒUVRES SIMPLES

 **Botte.** Le bretteur se fend avec promptitude et précision sur la ligne dans laquelle son épée était engagée. Votre attaque est Assez Efficace +1D (pas de nouvelle occasion générée par ce dé). Selon la Localisation visée :

- Tête : botte de Quinte.
- Bras Droit : botte de Tierce
- Bras Gauche : botte de Prime.
- Torse : botte de Quarte.
- Jambe Gauche : botte de Septime.
- Jambe Droite : botte de Seconde.

 **Coup circulaire.** D'un mouvement circulaire du poignet, le bretteur porte un coup violent à son adversaire. Le bonus aux dégâts de votre attaque est augmenté de +2. Selon la Localisation visée :

- Torse : Couronné.
- Tête : Moulinet.
- Jambe : Enlevé.
- Bras : Banderole.

2 Contrôle de la main libre. Au risque de se blesser la main sur la lame adverse, le bretteur écarte celle-ci de sa main gauche pour ouvrir la garde de son adversaire. Seconde main libre. L'attaque de votre ennemi est Assez Difficile (-1) (ne pas relancer les dés). Inadapté contre : baïonnette, hache. Peu adapté contre : sabre.

2 Parade de la main libre. Le bretteur dévie de sa main gauche la lame de son adversaire, pour se préserver d'une botte. Seconde main libre. Vous bénéficiez d'une armure

de 2 points (réduction des dégâts). L'attaque adverse cible votre Bras gauche. Inadapté contre : sabre, hache.

5 Coup sur pointe. Face à une parade de la pointe de l'arme, le bretteur lève son arme, contourne la lame adverse, lève le poignet et se fend d'une botte dans la ligne haute opposée. Vous pouvez choisir la Localisation ciblée par votre attaque, à l'exception des Jambes. Peu adapté contre : baïonnette.

5 Dégagement. Le bretteur, qui était engagé dans une ligne fermée par la lame de son adversaire, fait passer sa propre lame par dessous celle de son ennemi, pour l'attaquer dans une ligne dégagée. Vous pouvez choisir la Localisation ciblée par votre attaque, à l'exception de la Tête.

 **Parade pointe volante.** Le bretteur tourne le poignet en quarte – ongles vers l'arrière – ou en tierce – ongles vers l'avant – et tient sa lame verticale, pointe vers le haut, tout contre son corps pour pouvoir faire face à un coup puissant. Vous bénéficiez d'une armure de 2 points.

 **Parade de Quarte.** Le bretteur tourne le poignet en quarte – ongles vers le haut –, pointe vers le haut et vers son adversaire, et dévie, en pliant le bras vers l'intérieur des armes, la pointe de la lame adverse qui le menace au-dedans des armes. Vous bénéficiez d'une armure d'1 point. Votre Torse est invulnérable (dégâts réduits à 0).

 **Parade de Tierce.** Le bretteur tourne son poignet ongles vers le bas, la pointe de sa lame relevée. Le bras tendu, il dévie du fort de sa lame la faible de la lame de son adversaire qui le menace au-dessus des armes. Vous bénéficiez d'une armure d'1 point. Votre Bras Droit est invulnérable (dégâts réduits à 0).

 **Parade de Seconde.** Le bretteur tourne le poignet en seconde – ongles vers le bas –, le bras tendu et la pointe vers le bas et vers son adversaire. Il dévie alors le faible de la lame adverse qui le menace au-dehors des armes. Vous bénéficiez d'une armure d'1 point. Votre Jambe Droite est invulnérable (dégâts réduits à 0).

 **Parade de Septime.** Le bretteur tourne le poignet en septime – ongles vers le haut –, le bras tendu, poignet au niveau du menton, et dévie, pointe vers le bas et vers son adversaire, le faible de la lame ennemie qui le menace au-dessous des armes. Vous bénéficiez d'une armure d'1 point. Votre Jambe Gauche est invulnérable (dégâts réduits à 0).

 **Parade de Prime.** Le bretteur, bras dirigé vers son adversaire et avant-bras perpendiculaire, horizontal et vers l'intérieur des armes, tourne son poignet en prime. Il tient donc son arme verticale, pointe vers le bas, en tournant ses ongles vers son adversaire. Ainsi, il dévie de son fort le faible de la lame ennemie qui le menace au-dessous des armes. Vous bénéficiez d'une armure d'1 point. Votre Bras Gauche est invulnérable (dégâts réduits à 0).

 **Parade de Quinte.** Le bretteur tourne le poignet en quinte – ongles vers le bas et vers son adversaire –, le bras

fléchi, en faisant monter sa lame horizontale au-dessus de sa tête pour parer une botte ou un coup de quinte. Vous bénéficiez d'une armure d'1 point. Votre Tête est invulnérable (dégâts réduits à 0).

NIVEAU 2 : MANŒUVRES COMPOSÉES

  **Battement.** Le bretteur donne un coup sec du fort de son arme sur le faible de celle de son adversaire, afin d'écarter celle-ci de la ligne qu'elle défend ou dans laquelle elle attaque. Vous bénéficiez d'un bonus de +2S pour votre attaque (ajouter les Succès sans relancer les dés). Inefficace contre : hache. Peu adapté contre : baïonnette, sabre.

  **Froissement.** Afin d'écarter la pointe de lame de son adversaire, le bretteur gagne le faible adverse avec son fort et le fait glisser en direction de son ennemi tout en appuyant fortement. Ainsi il ouvre la ligne que son adversaire défendait pour lui porter une botte. Votre attaque est Très Facile (+3) (ne pas relancer les dés). Inefficace contre : hache. Peu adapté contre : baïonnette, sabre.

 **5 Invite.** Le bretteur ouvre intentionnellement mais subtilement sa garde, afin de prévoir la ligne de la prochaine attaque de son adversaire. Votre attaque est Efficace (+2D) (pas de nouvelles occasions générées par ces dés). Vous pouvez choisir la Localisation ciblée par l'attaque de votre adversaire.

  **Rompre la mesure.** Le bretteur recule devant un adversaire un peu impétueux ou qui le serre de trop près, à moins que ce ne soit pour assurer une parade. Tous les résultats de dés de votre adversaire qui sont identiques aux vôtres ne comptent pas dans sa Réussite. En cas de coup fourré, s'ils correspondent à la manœuvre d'escrime que votre ennemi a choisie, celle-ci est annulée. Peu adapté contre : baïonnette.

  **Serrer la mesure.** Le bretteur avance sur son adversaire pour le forcer à reculer, pour le déstabiliser ou pour conserver son avantage. L'attaque de votre ennemi est Assez Difficile (-1) (ne pas relancer les dés). De plus, vous bénéficiez des effets de la manœuvre du Tour précédent pour cette attaque et la suivante, à moins que vous n'obteniez mieux.

5 5 Passe. Alors que son adversaire pare sans riposter ou ne vient pas à la parade lors d'une menace, le bretteur avance le pied gauche devant le droit, faisant ainsi passer sa lame au travers de la parade de son ennemi. La Réussite de votre adversaire est annulée.

5 5 Coup de flanconade. Le bretteur gagne le faible de la lame adverse avec son fort, oppose sa main libre contre la lame ennemie et plonge le long du bras de son adversaire jusqu'à son flanc. Seconde main libre ou armée d'une dague. Votre attaque est Facile (+2) et celle de votre adversaire Difficile (-2) (ne pas relancer les dés).

5  Contre de Quarte. Le bretteur pare de tierce, et amène d'un tour de poignet la lame adverse dans la ligne

opposée, protégeant ainsi le dedans, le dessous et le dehors de ses armes. Vous bénéficiez d'une armure de 2 points (réduction des dégâts). Votre Tête, votre Jambe Gauche et votre Bras Droit sont intouchables. Inefficace contre : hache. Peu adapté contre : sabre.

5  Contre de Tierce. Le bretteur pare de quarte, et amène d'un tour de poignet la lame adverse dans la ligne opposée, protégeant ainsi le dessus, le dehors et le dessous de ses armes. Vous bénéficiez d'une armure de 2 points (réduction des dégâts). Votre Torse, votre Bras Gauche et votre Jambe Droite sont intouchables. Inefficace contre : hache. Peu adapté contre : sabre.

  Parade du cercle. Le bretteur fait décrire un cercle à la pointe de sa lame, enveloppant la lame adverse et se protégeant de toute attaque. Vous êtes invulnérable face à cette attaque (dégâts réduits à 0). Peu adapté contre : sabre, hache.

NIVEAU 3 : MANŒUVRES COMPLEXES

   **École d'escrime : Estocade 1.** Le bretteur exécute un enchaînement de manœuvres ainsi qu'on lui a enseigné dans son école d'escrime, afin de faire face à plusieurs adversaires. Votre attaque cible tous les adversaires qui se trouvent à moins de 2m de vous, avec la même Réussite et la même Localisation. Ils peuvent tous lui opposer une Réaction ou une Esquive.

   **École d'escrime : Estocade 2.** Le bretteur exécute un enchaînement de manœuvres ainsi qu'on lui a enseigné dans son école d'escrime, afin de ne laisser aucune chance à son adversaire. Vous tuez proprement votre adversaire, finissant votre estocade d'une botte entre les yeux, dans la gorge ou en plein cœur.

  **5 Redoublement.** Alors que son adversaire recompose sa garde, le bretteur réattaque immédiatement dans une autre ligne. Immédiatement après cette attaque, vous gagnez une attaque gratuite, avec la même arme, contre cet adversaire ou un autre.

  **5 Remise.** Le bretteur remet immédiatement la même attaque alors que son adversaire revient en garde. Immédiatement après cette attaque, vous gagnez une attaque gratuite avec la même arme contre cet adversaire, avec la même Réussite et la même Localisation.

   **Coup de temps.** Le bretteur foudroie son adversaire alors qu'il se découvrait en entamant une préparation ou une feinte. La Réussite de votre adversaire est annulée. Votre attaque est Assez Efficace (+1D) (pas de nouvelle occasion générée par ce dé).

 **5 5 Saisissement.** Le bretteur entame une volte tout en saisissant son arme de sa main gauche. Il saisit le poignet de son adversaire de sa main droite et le poignarde de sa main gauche. Votre adversaire est immobilisé. Vous pouvez lui porter des attaques sans opposition jusqu'à ce qu'il se

libère. Il peut une fois par Tour consommer toutes ses Actions du Tour pour tenter de se libérer. Pour cela, il doit réussir un Test de Combat à mains nues (For) en opposition. Peu adapté contre : baïonnette, hache.

✂️ 5 🧠 **Esquive pivot : Demi-volte.** *Le bretteur esquive l'attaque adverse en pivotant sur son pied droit. S'il pivote vers l'extérieur des armes, il s'agit d'une demi-volte.* Votre Bras Gauche et votre Bras Droit sont invulnérables (dégâts réduits à 0). S'il vous reste une Action pour le Tour, vous pouvez la dépenser en échange d'une attaque gratuite supplémentaire immédiatement après, avec la même arme et contre le même adversaire.

✂️ 5 🧠 **Glissement du pied.** *Le bretteur fait glisser son pied droit en arrière jusqu'à son pied gauche pour esquiver une éventuelle attaque portée à sa jambe, et envoie ses fesses en arrière pour former un arc de cercle avec son corps afin d'éviter un coup donné à son torse. Il porte dans le même temps une botte à son adversaire.* Votre Torse et votre Jambe Droite sont invulnérables (dégâts réduits à 0). S'il vous reste une Action pour le Tour, vous pouvez la dépenser en échange d'une attaque gratuite supplémentaire immédiatement après celle-ci, avec la même arme et contre le même adversaire.

✂️ 5 🧠 **Passage sous l'arme.** *Le bretteur se fend et penche son corps en avant, afin de passer sous la lame ennemie tout en portant une botte.* De plus, votre Tête et votre Bras Droit sont invulnérables (dégâts réduits à 0). S'il vous reste une Action pour le Tour, vous pouvez la dépenser en échange d'une attaque gratuite supplémentaire immédiatement après celle-ci, avec la même arme et contre le même adversaire.

✂️ 🧠 🧠 **Passata di sotto.** *Le bretteur fait glisser sa jambe gauche vers l'arrière jusqu'à se réceptionner sur sa main gauche, la lame en seconde pointant vers son ennemi pour que celui-ci s'empale dessus.* Votre Réussite et celle de votre adversaire sont annulées. Vous infligez 5 points de dégâts à votre adversaire, dans le Torse ou une Jambe, au choix.

✂️ 🧠 🧠 **Volte.** *Alors que son adversaire l'attaquait de tierce ou d'une passe, le bretteur écarte son pied gauche vers l'extérieur des armes jusqu'à effectuer un demi-tour sur lui-même tout en dégageant en quarte. Cela lui permet à la fois d'esquiver la botte ennemie et d'en porter une.* Votre Réussite et celle de votre adversaire sont annulées. Vous infligez 5 points de dégâts à votre adversaire, dans la Tête ou un Bras, au choix.

5 5 5 🧠 **École d'escrime : Préparation.** *D'une pression sur la lame, d'une attaque du pied, d'une invite ou d'un liement, le bretteur sait toujours comment susciter une occasion.* Vous pouvez remplacer cette manœuvre par n'importe quelle autre que vous maîtrisez, à l'exception des manœuvres spécifiques aux écoles d'escrime.

5 5 5 🧠 **École d'escrime : Croisé d'épée.** *Le bretteur enveloppe la lame de son adversaire en passant d'une quarte exagérée à la tierce. Dans le même temps, il se fend pour faire vriller la lame de l'adversaire et la lui faire sauter de la main.* Votre adversaire est désarmé et sa Réussite est annulée. Inefficace : hache. Peu efficace : baïonnette, sabre.

5 5 🧠 **Feinte : Menacé-coupé.** *Le bretteur porte une demi-botte et, alors que son adversaire monte à la parade, il change de ligne d'un coupé sur pointe.* Vous pouvez refaire votre Test d'attaque ou obliger votre adversaire à refaire le sien. Vous pouvez remplacer la Localisation déterminée pour votre attaque par la Tête.

5 5 🧠 **Feinte : Menacé-dégagé.** *Le bretteur porte une demi-botte afin de faire venir son adversaire à la parade, puis, d'un dégageant, attaque dans une autre ligne.* Vous pouvez refaire votre Test d'attaque ou obliger votre adversaire à refaire le sien. Vous pouvez remplacer la Localisation déterminée pour votre attaque par la Jambe droite.

5 5 🧠 **Feinte : une, deux...** *Suite à un dégageant du bretteur, son adversaire modifie sa garde, mais un coupé sur pointe le prend de court.* Vous pouvez obliger votre adversaire à refaire son Test d'attaque. Vous pouvez choisir la Localisation ciblée par votre attaque.

5 🧠 🧠 **Coup de fouet.** *En parant sèchement, le bretteur fait vibrer fortement la lame de son adversaire.* Vous êtes invulnérable face à cette attaque (dégâts réduits à 0). Votre adversaire doit réussir un Test de Force Difficile (-2) ou lâcher son arme. Inefficace contre : baïonnette, hache.

🧠 🧠 🧠 **École d'escrime : Cavé.** *Le bretteur, le bras bien tendu, passe son poignet de quarte en tierce en le tournant exagérément, ce qui place son épée dans la direction du corps de son ennemi tout en écartant de lui la lame ennemie. Si l'adversaire poursuit sa botte, il s'empale sur l'épée du bretteur.* Votre Réussite est annulée. Votre adversaire s'inflige les dégâts qu'il devait vous infliger. Peu adapté contre : sabre, hache.

🧠 🧠 🧠 **École d'escrime : Liement.** *Liant la lame de son adversaire, le bretteur s'en sert comme moyen de défense ou d'attaque contre un autre adversaire.* Vous êtes intouchable. Votre ennemi inflige les dégâts qu'il devait vous infliger à l'adversaire de votre choix. Inefficace contre : hache. Peu adapté contre : baïonnette.

🧠 🧠 🧠 **École d'escrime : Parade au mur.** *Sans bouger ni contre-attaquer, le bretteur se contente de parer avec vivacité les bottes de quarte et de tierce qui lui sont portées.* Vous êtes invulnérable (dégâts réduits à 0) contre les dégâts à armes blanches jusqu'à la fin du Tour.

ESCRIME À L'ARME ET À LA DAGUE

La dague, qui était initialement une petite épée se portant du côté droit, est un accessoire pratique, qui fait désormais partie du costume de tout gentilhomme. Ce type d'escrime est donc parfaitement adapté aux besoins des courtisans. L'Escrime à l'arme et à la dague est entièrement compatible avec l'Escrime à l'épée seule et l'Escrime au sabre. Lorsque vous vous battez à l'arme et à la dague, vous bénéficiez donc des manœuvres de deux types d'escrime. Lorsque les Opportunités qui se présentent vous permettent d'effectuer à la fois des manœuvres à l'épée seule – ou au sabre – et des manœuvres à l'arme et à la dague, vous devez en choisir **une seule**, dont vous bénéficierez des effets. En effet, quelle que soit la façon dont il se bat, votre personnage n'a droit qu'à une seule manœuvre par attaque.

Les Opportunités à l'arme et à la dague sont l'*Ouverture*, la *Défense*, la *Préparation* et l'*Arme secondaire*. L'Opportunité *Arme secondaire* apparaît dans toutes les manœuvres à l'arme et à la dague, si bien qu'aucune combinaison correspondant à une manœuvre de ce type d'escrime ne correspond à la combinaison d'une manœuvre à l'épée seule. Il est impossible d'utiliser *Commandé de la main libre* et *Parade de la main libre* lorsqu'on se bat à l'arme et à la dague, car la seconde main n'est pas libre.

Pour bénéficier des effets d'une manœuvre à l'arme et à la dague, **votre personnage doit se battre avec une dague dans sa main secondaire, et avec son arme d'escrime (Rapière ou Sabre) dans l'autre main**. Le maître de jeu peut toutefois l'autoriser à utiliser ce type d'escrime si, à la suite d'une amputation, il porte un crochet à la place de sa main secondaire.

D'autre part, en se battant avec une dague dans la main gauche, il n'a droit qu'à une seule attaque par Tour. Il ne peut porter une attaque à la dague que dans le cas d'un « fer contre fer » lors d'un Test d'attaque avec son arme principale et, pour cela, il doit disposer du Trait de réputation « Arme et dague ». Lors d'une telle attaque à la dague, il ne peut bénéficier de manœuvre d'escrime d'aucune sorte.

NIVEAU 1 : MANŒUVRES SIMPLES

2 Commandé de Quarte. *De sa propre initiative, le bretteur écarte la lame adverse vers l'extérieur de ses armes – la dague est tenue de la main gauche. S'il commande de quarte haute, il fait passer la pointe de la lame adverse au-dessus de son bras droit. S'il commande de quarte basse, il fait passer la lame adverse sous son bras droit.* Votre attaque est Assez Efficace (+1D) (pas de nouvelle occasion générée par ce dé). Vous pouvez remplacer la Localisation déterminée pour votre attaque par la Jambe Gauche ou la Jambe Droite, au choix. Inefficace contre : hache.

2 Commandé de Tierce. *De sa propre initiative, le bretteur écarte la lame adverse vers l'intérieur de ses armes – la dague est tenue de la main gauche. Votre attaque est Assez Efficace (+1D) (pas de nouvelle occasion générée par ce dé). Vous pouvez remplacer la Localisation déterminée pour votre attaque par le Torse ou par la Tête, au choix. Inefficace contre : hache.*

NIVEAU 2 : MANŒUVRES COMPOSÉES

2 Saisissement à la dague. *Le bretteur entame une volte tout en lâchant son arme. Il saisit le poignet de son adversaire de sa main droite et le poignarde de sa dague. Votre adversaire est immobilisé. Vous pouvez lui porter des attaques sans opposition à la dague jusqu'à ce qu'il se libère. Il peut une fois par Tour consommer toutes ses Actions du Tour pour tenter de se libérer. Pour cela, il doit réussir un Test de Combat à mains nues (For) en opposition avec vous.*

2 2 Feinte : Dedans et dehors. *Le bretteur donne une demi-botte de quarte à la tête pour dégager et se fendre de seconde au-dehors des armes. Vous pouvez obliger votre adversaire à refaire son Test d'attaque, et vous pouvez remplacer la Localisation déterminée pour votre attaque par le Torse ou la Jambe Droite, au choix.*

2 2 Feinte : Menacé au-dessus des armes, Passe et Coup de dague. *Le bretteur menace son adversaire d'une demi-botte de tierce, puis passe le pied gauche devant le droit pour porter un coup de dague. Immédiatement après cette attaque, vous gagnez une attaque gratuite à la dague contre cet adversaire. Vous pouvez choisir la Localisation ciblée par cette attaque gratuite.*

2 5 Passe et Coup de dague. *Le bretteur avance son pied gauche afin de porter un coup de dague à son adversaire. Effectuez un Test de Dague. Vous pouvez, si vous le désirez, substituer la Réussite obtenue à ce Test à celle de votre Attaque.*

2 🧠 Parade en croix latérale. *Le bretteur place son arme et sa dague en croix, de manière à protéger le dedans ou le dessus de ses armes tout en contrôlant la lame adverse. Votre Torse, votre Bras Gauche et votre Bras Droit sont invulnérables (dégâts réduits à 0). Vous pouvez remplacer la Localisation déterminée pour votre prochaine attaque par le Bras Gauche ou le Bras Droit, au choix.*

2 🧠 Parade en croix basse. *Le bretteur place son arme et sa dague en croix, de façon à protéger le dehors ou le dessous de ses armes tout en contrôlant la lame adverse. Votre Torse, votre Jambe Gauche et votre Jambe Droite sont invulnérables (dégâts réduits à 0). Vous pouvez remplacer la Localisation déterminée pour votre prochaine attaque par la Tête ou le Torse, au choix.*

2 🧠 Parade en croix supérieure. *Le bretteur place son arme et sa dague en croix au-dessus de sa tête pour bloquer la lame adverse et la contrôler. Votre Tête, votre Bras Gauche*

et votre Bras Droit sont invulnérables (dégâts réduits à 0). Vous pouvez remplacer la Localisation déterminée pour votre prochaine attaque par la Jambe Gauche ou la Jambe Droite, au choix.

NIVEAU 3 : MANŒUVRES COMPLEXES

  **2 Feinte : Dessous et dessus.** *Le bretteur menace son adversaire d'une demi-botte de quarte basse portée sous la dague pour dégager et se fendre de prime au-dessus de la main gauche de son adversaire. Vous pouvez obliger votre adversaire à refaire jusqu'à deux fois son Test d'attaque. Vous pouvez remplacer la Localisation déterminée pour votre attaque par le Bras Droit ou la Tête, au choix.*

Exemple : Francis de Vercourt se bat à la rapière et à la dague en usant de l'escrime. Il obtient , , 2 et 8 sur son Test d'attaque. Son adversaire a obtenu 5 Succès, soit autant que lui. Guillaume, le joueur de Vercourt, impose donc à son ennemi de refaire son Test d'attaque. Celui-ci obtient alors 6 Succès ! Guillaume lui demande de relancer les dés une fois de plus, et son ennemi obtient cette fois 2 Succès. Guillaume fait son Test de Localisation et obtient 3, c'est-à-dire le Torse. Il choisit de remplacer cette localisation par la Tête.

  **2 Feinte : Dessus et dégagé.** *Le bretteur porte une demi-botte de prime à la tête de son adversaire au-dessus de la dague de celui-ci, entre les armes ou à l'extérieur de sa dague, pour dégager et se fendre de tierce sous la dague ennemie. Vous pouvez obliger votre adversaire à refaire jusqu'à deux fois son Test d'attaque. Vous pouvez remplacer la Localisation déterminée pour votre attaque par la Jambe Gauche ou le Torse, au choix.*

 **2 2 Commandé froissé.** *Le bretteur écarte la pointe de la lame de son adversaire d'un froissement – en faisant glisser sa dague contre elle du faible au fort tout en exerçant une forte pression. Vous êtes invulnérable à cette attaque (dégâts réduits à 0). S'il touche, votre adversaire cible à votre place un de ses alliés proches (moins de 2m) de votre choix, avec la même Réussite. Inefficace contre : hache. Peu adapté contre : baïonnette.*

 **2 5 Commandé de Quarte haute et Mandritto à la jambe.** *D'une quarte haute de sa dague, le bretteur fait de sa propre initiative passer la lame adverse au-dessus de son bras droit et assène un coup droit à la jambe de son adversaire. Impossible à l'épée courte. Votre attaque est Très Efficace (+3D) (pas de nouvelles occasions générées par ces dés). Elle cible la Jambe droite de votre adversaire. Peu adapté contre : hache.*

  **2 Commandé de Quarte basse et Imbroccata.** *De sa dague, le bretteur entraîne d'une quarte basse la lame adverse sous son aisselle droite, et se fend de prime au-dessus de la main gauche adverse. Votre attaque est Très Efficace*

(+3D) (pas de nouvelles occasions générées par ces dés). Elle cible la Tête de votre adversaire. Peu adapté contre : hache.

2 2 2 Commandé de Tierce et feinte : dessous et dessus. *La dague en tierce, le bretteur écarte la lame adverse vers l'intérieur de ses armes, menace son ennemi sous les armes et se fend à la tête sur les armes. Votre Réussite et celle de votre adversaire sont annulées. Votre adversaire subit à la Tête une blessure Coma ou Mortelle, au choix. Peu adapté contre : hache.*

2 2 5 Commandé de rapière et de dague, puis coup de pied. *Le bretteur prend le contrôle de la lame adverse au moyen de sa lame et de sa dague, et la repousse vers l'extérieur de ses armes. Enfin, il décoche à son adversaire un violent coup de pied qui l'envoie au sol. Votre Réussite et celle de votre adversaire sont annulées. Votre adversaire est projeté au sol ou en arrière sur l'obstacle de votre choix. S'il échoue à un Test de Résistance Difficile (-2), il perd son arme. Peu adapté contre : hache.*

 **2 2 Parade de Quarte basse et Verso au bras.** *Le bretteur pare de quarte haute avec sa dague, faisant passer la lame adverse au-dessus de son bras droit, puis assène un revers au bras droit à son adversaire. Impossible à l'épée courte. Votre Réussite et celle de votre adversaire sont annulées. Vous infligez 5 points de dégâts au Bras droit de votre adversaire.*

2 5 5 Croisé d'épée commandé à la dague. *Le bretteur effectue de son arme un croisé d'épée, tout en commandant la lame adverse de sa dague pour l'empêcher de dégager. Votre adversaire est désarmé et sa Réussite est annulée. Inefficace contre : baïonnette, hache.*

 **2 5 Parade de Tierce et Punta riversa.** *Le bretteur pare de tierce, écartant la lame adverse, puis se fend d'une quarte exagérée au-dedans de ses armes. Votre Réussite et celle de votre adversaire sont annulées. Vous infligez 4 points de dégâts au Torse de votre adversaire.*

  **2 Parade de Quarte haute et Stoccata.** *Le bretteur pare avec sa dague de quarte haute en faisant passer la pointe de la lame ennemie au-dessus de son bras, puis se fend de tierce sous le bras de son ennemi. Votre Réussite et celle de votre adversaire sont annulées. Vous infligez 5 points de dégâts au Torse de votre adversaire.*

ESCRIME À DEUX ARMES

Le *Case of rapiers* est un jeu mortel pour celui qui ne le maîtrise pas, et tout autant pour l'adversaire de l'escrimeur qui le maîtrise. Ce serait une erreur de tenter des attaques ou des parades simultanées avec les deux armes. Au cœur du combat, vous devez à chaque instant savoir avec quelle arme attaquer, défendre ou tenter une feinte. Changer régulièrement d'arme d'attaque déstabilise les

adversaires non avertis. À moins que vous ne preniez le risque de vous camper face à votre adversaire, l'arme d'attaque est généralement en retrait par rapport à l'arme de défense, ce qui vous oblige souvent à passer un pied devant l'autre. La position de garde, selon Marozzo, se complète en tournant la main gauche en tierce et la main droite en quarte. Di Grassi propose une garde plus difficile et fatigante, dans laquelle le poignet droit est tourné en prime, au niveau de la tête, lame descendant vers l'ennemi. Les manœuvres à deux armes sont des enchaînements mortels et fulgurants de manœuvres simples, mais si vous vous emmêlez les armes, vous êtes un bretteur mort.

Pour bénéficier des effets d'une manœuvre à deux armes, vous devez vous battre avec une arme d'escrime dans votre main secondaire et une arme d'escrime dans votre main principale. Vous pouvez, au moment où vous acquérez votre premier niveau en *escrime à deux armes*, choisir soit le sabre, soit l'épée. Cependant, dans ce cas, vous ne pourrez utiliser l'*escrime à deux armes* qu'en vous battant avec cette arme dans la main gauche.

L'Escrime à deux armes est entièrement compatible avec l'Escrime à l'épée seule et avec l'Escrime au sabre. Lorsque vous vous battez à deux armes, vous bénéficiez donc des manœuvres de deux formes de combat (l'Escrime à deux armes et l'escrime à l'arme utilisée par votre main offensive). Lorsque des Opportunités vous permettent d'effectuer à la fois des manœuvres à l'épée seule – ou au sabre – et des manœuvres à deux armes, vous devez en choisir une seule, dont vous bénéficierez des effets. Quelle que soit la façon dont vous vous battez, vous n'avez droit qu'à une seule manœuvre par attaque.

Les Opportunités à deux armes sont l'*Ouverture*, la *Défense*, la *Préparation* et l'*Arme secondaire*. Il est impossible d'utiliser Commandé de la main libre et Parade de la main libre lorsqu'on se bat à deux armes, car la seconde main n'est pas libre. L'Opportunité *Arme secondaire* apparaît dans toutes ces manœuvres, si bien qu'aucune combinaison correspondant à une manœuvre de ce type d'escrime ne correspond à la combinaison d'une manœuvre à l'épée seule.

Vous pouvez utiliser l'*escrime à deux armes* pour vos deux attaques du Tour : celle avec la main droite et celle avec la main gauche. En effet, l'*escrime à deux armes* utilise indifféremment la main gauche et la main droite pour l'attaque.

Les lignes d'attaques sont légèrement différentes, du fait de la présence d'une arme d'escrime dans chaque main. Le dedans des armes et le dessous des armes désignent une attaque entre les armes. Le dehors et le dessus des armes sont différenciés pour la lame gauche et la lame droite.

Dans les descriptions qui suivent, l'arme offensive est notée (O), tandis que l'arme servant à la défense et à la feinte est notée (D).

NIVEAU 1 : MANŒUVRES SIMPLES

2 Commandé (D). *De sa propre initiative, le bretteur écarte la lame adverse de sa lame défensive, s'ouvrant ainsi une ouverture dans la garde ennemie. Votre attaque est Assez Efficace (+1D) (pas de nouvelle occasion générée par ce dé). Inefficace contre : hache. Peu adapté contre : baïonnette.*

NIVEAU 2 : MANŒUVRES COMPOSÉES

2 *Riverso* (D) au-dedans des armes, Passe et Botte de Quarte Basse (O). *Le bretteur porte à son adversaire un revers de sa lame défensive entre les deux armes, et profite de la parade de son adversaire pour lui transpercer la jambe droite de son autre lame. Impossible à l'épée courte. Votre attaque est Très Facile (+3) (ne pas relancer les dés). Elle cible la Jambe Droite de votre adversaire.*

2 2 Commandé (D) et Battement (O) du faux tranchant sur la main. *Le bretteur écarte de tierce exagérément l'arme adverse de sa lame défensive, et, d'un coup du faux tranchant de sa seconde lame, lui fait lâcher son arme. Impossible à l'épée courte. Votre attaque est Assez Efficace (+1D) (pas de nouvelle occasion générée par ce dé). Elle cible le Bras Droit de votre adversaire. Si vous infligez des dégâts, votre adversaire lâche son arme.*

2 5 Passe du pied offensif. *Le bretteur, qui était en garde, le pied défensif plus avancé que le pied offensif, avance ce dernier pour pouvoir porter un coup de sa lame offensive. S'il vous reste une Action pour le Tour, vous pouvez la dépenser en échange d'une attaque gratuite supplémentaire immédiatement après celle-ci, avec l'arme tenue de la main gauche et contre le même adversaire.*

2  Parade en croix latérale. *Le bretteur place ses deux armes en croix, de façon à protéger le dedans ou le dessus de ses armes et à contrôler la lame adverse. Votre Torse, votre Bras Gauche et votre Bras Droit sont invulnérables (dégâts réduits à 0). Vous pourrez remplacer la Localisation déterminée pour votre prochaine attaque par le Bras Gauche ou le Bras Droit, au choix.*

2  Parade en croix basse. *Le bretteur place ses deux lames en croix, de façon à protéger le dehors ou le dessous de ses armes tout en contrôlant la lame adverse. Votre Torse, votre Jambe Gauche et votre Jambe Droite sont invulnérables (dégâts réduits à 0). Vous pourrez remplacer la Localisation déterminée pour votre prochaine attaque par la Tête.*

2  Parade en croix supérieure. *Le bretteur place ses deux armes en croix au-dessus de sa tête pour bloquer la lame adverse et la contrôler. Votre Tête, votre Bras Gauche et votre Bras Droit sont invulnérables (dégâts réduits à 0). Vous pourrez remplacer la Localisation déterminée pour*

votre prochaine attaque par la Jambe Gauche ou la Jambe Droite.

NIVEAU 3 : MANŒUVRES COMPLEXES

✂️ 2 Menacé (D) au-dedans des armes, Passe et Botte de Quarte basse (O). Le bretteur porte une demi-botte avec sa lame défensive au-dessus et entre les deux mains de son adversaire, avance son pied offensif et porte une botte de quarte basse avec sa lame offensive. Votre attaque est Efficace (+2D) (pas de nouvelles occasions générées par ces dés). Vous pouvez obliger votre adversaire à refaire son Test d'attaque.

✂️ 2 2 Volte (D) et Mandritto (O) au-dehors des armes. Alors que son adversaire lui porte une botte au-dehors de son arme défensive, le bretteur volte pour pourfendre son ennemi de sa lame défensive, et lui assène un coup droit de sa lame offensive. Impossible à l'épée courte. Immédiatement après cette attaque, vous gagnez une attaque gratuite, avec la même lame contre cet adversaire. Cette nouvelle attaque sera Efficace (+2D) (pas de nouvelles occasions générées par ces dés).

✂️ 2 5 Menacé (D) sur les armes, Passe et Botte de Seconde (O). Le bretteur porte une demi-botte de quarte à la tête de son adversaire avec sa lame défensive, avance son pied offensif et transperce son ennemi de seconde avec sa lame offensive. Vous pouvez obliger votre adversaire à refaire son Test d'attaque. Votre attaque cible son Bras droit ou sa Jambe droite, au choix.

✂️ 2 Menacé (D) à la main du faux tranchant et Botte de Tierce (O). Le bretteur menace la main offensive de son adversaire du faux tranchant de sa lame défensive, passe en avant son pied offensif et porte une botte de tierce à son ennemi de sa lame offensive. Impossible à l'épée courte. Vous pouvez refaire votre Test d'attaque et choisir la Localisation ciblée par votre attaque.

2 2 2 Croisé d'épée (D), Passe et In Quartada (O). Le bretteur désarme son adversaire d'un habile croisé d'épée de sa lame défensive. Il avance alors son pied offensif, légèrement vers l'intérieur des armes, pour le foudroyer d'une botte de quarte. Votre Réussite et celle de votre adversaire sont annulées. Votre adversaire subit 6 points de dégâts dans le Torse. Il est également désarmé. Inefficace contre : baïonnette, hache. Peu adapté contre : sabre.

2 2 5 Invite au-dehors (D), Parade d'Octave (D) et Mandritto (O) au bras. Le bretteur ouvre sa garde au-dehors de sa lame défensive, pare d'octave avec celle-ci et, sans passer le pied offensif, assène de sa lame offensive un coup de manchette. Impossible à l'épée courte. Votre attaque est Redoutable (+4D) (pas de nouvelles occasions générées par ces dés) et cible le Bras droit de votre adversaire, mais vous pouvez choisir la Localisation ciblée par l'attaque de celui-ci.

2 2 🧠 Parade de Sixte (D), Passe et Botte de Quarte basse (O). Le bretteur protège son torse avec une parade de sixte de sa lame défensive, avance son pied offensif et se fend de sa lame offensive en avant au-dessous des armes de son adversaire. Votre Réussite et celle de votre adversaire sont annulées. Vous infligez 5 points de dégâts dans la Jambe Droite à votre adversaire.

2 5 5 Invite sur les armes et *Riverso* à la tête (D). Le bretteur ouvre sa garde au-dessus de sa lame défensive et, avant même que son adversaire ne se soit fendu, lui assène un revers à la tête de sa lame offensive. Impossible à l'épée courte. Votre attaque est Redoutable (+4D) (pas de nouvelles occasions générées par ces dés) et cible la Tête de votre adversaire.

2 5 🧠 Parade de Seconde (D), Passe et Botte de Quarte (O). Le bretteur protège d'une parade de seconde sa jambe défensive avec sa lame défensive, avance son pied offensif et se fend de quarte de sa lame offensive. Votre Réussite et celle de votre adversaire sont annulées. Vous infligez 4 points de dégâts dans le Torse à votre adversaire.

2 🧠 🧠 Parade de Prime Basse (D), Passe et Botte de Tierce (O). D'une parade de prime basse avec sa lame défensive, le bretteur protège sa jambe de l'assaut adverse, avance son pied offensif et transperce de tierce la tête de son adversaire avec sa lame offensive. Votre attaque est Routinière (+4) (ne pas relancer les dés).

ESCRIME AU SABRE

Peu de maîtres d'armes élèvent le combat au sabre au rang de science ou d'art. Ceux qui maîtrisent l'escrime au sabre n'ont guère le temps de transmettre leur savoir aux troupes, qui ne restent que quelques semaines entre leurs mains expertes. Les maîtres de l'escrime au sabre n'ayant pas pignon sur rue, il est beaucoup plus difficile d'en trouver en Europe et de différencier les bons combattants des maîtres escrimeurs. On trouve quelques traités non allemands, mais ils sont rares à côté de la profusion de traités allemands sur le *düssack*.

Les manœuvres principales de l'escrime au sabre sont déterminées par les *Opportunités Ouverture*, *Défense* et *Préparation*. Pour bénéficier des effets d'une de ces manœuvres, votre personnage doit se battre avec un sabre dans sa main principale et maîtriser la manœuvre en question.

NIVEAU 1 : MANŒUVRES SIMPLES

✂️ Coup de quarte. Le duelliste assène un coup droit descendant à l'épaule ou à la jambe de son adversaire. Le bonus aux dégâts de votre attaque est augmenté de +1. Votre attaque cible le Bras Gauche ou la Jambe Droite de votre adversaire, au choix.

✂ **Coup de tierce.** *Le duelliste assène un revers descendant à la joue ou au bras de son adversaire.* Le bonus aux dégâts de votre attaque est augmenté de +1. Votre attaque cible la Tête ou le Bras Droit de votre adversaire, au choix.

✂ **Coup de seconde.** *Le duelliste, d'un revers, frappe la jambe de son adversaire, à moins qu'il ne décide de remonter jusqu'à ses côtes. S'il est paré, le coup soulève et déstabilise l'ennemi du duelliste.* Si votre attaque touche, elle cible le Torse ou la Jambe Droite de votre adversaire, au choix. Sinon, votre adversaire ne pourra qu'esquiver au Tour suivant.

✂ **Mandritto.** *Le duelliste assène un coup droit horizontal de toute la force de son bras.* Le bonus aux dégâts de votre attaque est augmenté de +2.

✂ **Botte.** *Le duelliste foudroie son adversaire d'une botte imprévue, de tierce ou de quarte.* Votre attaque est Assez Efficace (+1D) (pas de nouvelle occasion générée par ce dé).

5 Coup de quinte. *Le duelliste abat son sabre de haut en bas sur son adversaire.* Votre attaque cible la Tête, le Bras Gauche ou le Bras Droit de votre adversaire au choix. Peu adapté contre : baïonnette.

5 Demi-moulinet. *Alors que sa lame est engagée d'un côté du corps de son adversaire, le duelliste lui fait décrire un demi-cercle pour frapper l'autre côté.* Vous pouvez choisir la Localisation ciblée par votre attaque, à l'exception du Bras Gauche et du Bras Droit.

👤 **Parade de prime.** *Le duelliste pare de prime – ongles vers l'adversaire – un coup au-dessous des armes, la lame pointant vers le bas, le coude plié, le bras dirigé vers l'adversaire et l'avant-bras vers l'intérieur des armes.* Vous bénéficiez d'une armure de 1 point (réduction des dégâts). Votre Bras Gauche est invulnérable (dégâts réduits à 0). Peu adapté contre : hache.

👤 **Parade de seconde.** *Le duelliste pare de seconde un coup donné au-dehors des armes, le bras tendu vers le bas, l'avant et la droite, la lame pointant vers le bas et le poignet tourné ongles vers l'extérieur des armes et vers l'arrière.* Vous bénéficiez d'une armure de 1 point (réduction des dégâts). Votre Jambe Droite est invulnérable (dégâts réduits à 0). Peu adapté contre : hache.

👤 **Parade de tierce.** *Le duelliste pare de tierce un coup donné au-dessus des armes, le bras plié, la main au niveau des côtes, la lame pointant vers le haut et l'extérieur des armes.* Vous bénéficiez d'une armure de 1 point (réduction des dégâts). Votre Bras Droit est invulnérable (dégâts réduits à 0).

👤 **Parade de quarte.** *Le duelliste pare de quarte un coup donné au-dedans des armes, la lame vers le haut et l'intérieur des armes, le bras plié et ramené vers le côté gauche.* Vous

bénéficiez d'une armure de 1 point (réduction des dégâts). Votre Torse est invulnérable (dégâts réduits à 0).

👤 **Parade de quinte.** *Le duelliste se protège la tête, la lame horizontale et le bras levé.* Vous bénéficiez d'une armure de 1 point (réduction des dégâts). Votre Tête est invulnérable (dégâts réduits à 0).

👤 **Parade de septime.** *Le duelliste pare de septime un coup donné au-dessous des armes, ramenant sa lame vers le bas et la gauche, la main au niveau du pubis.* Vous bénéficiez d'une armure de 1 point (réduction des dégâts). Votre Jambe Gauche est invulnérable (dégâts réduits à 0).

NIVEAU 2 : MANŒUVRES COMPOSÉES

✂✂ **Battement et coup à la joue.** *Le duelliste tourne son poignet d'un demi-tour, écarte d'un coup sec la lame ennemie, puis élève sa lame pour frapper du même côté la joue de son adversaire.* Vous bénéficiez d'un bonus de +2S pour votre attaque (ajouter les Succès sans relancer les dés). Peu adapté contre : baïonnette, hache.

✂✂ **Coup à l'aisselle.** *Le duelliste profite que son adversaire prend une garde haute, la lame pointée vers le bas, pour donner un coup montant sous la pointe de celle-ci, dirigé vers l'aisselle ennemie.* Votre attaque est Assez Efficace (+1D) (pas de nouvelle occasion générée par ce dé). Son bonus aux dégâts est augmenté de +2. Inadapté contre : baïonnette, hache.

✂✂ **Moulinet de prime.** *Le duelliste fait décrire un cercle vertical à la pointe de son sabre pour finir par lacérer le corps de son adversaire de bas en haut.* Votre attaque cible deux localisations obligatoirement différentes (relancer les dés si nécessaire).

✂ **5 Coup de manchette du faux tranchant et coup de septime.** *Le duelliste lève d'un coup sec sa lame, de manière à ce que la pointe touche la main de son adversaire, puis se fend pour donner un coup de septime à la jambe.* Vous bénéficiez d'un bonus de +1S pour votre attaque (ajouter les Succès sans relancer les dés), qui cible la Jambe Gauche ou la Jambe Droite de votre adversaire, au choix. Vous infligez 2 points de dégâts au Bras Droit de votre adversaire immédiatement après votre attaque.

✂ **5 Coup de manchette descendant.** *Le duelliste abat sa lame sur l'avant-bras de son adversaire.* Immédiatement après votre attaque, vous infligez 4 points de dégâts au Bras Droit de votre adversaire. Celui-ci doit réussir un Test de Résistance ou lâcher son arme.

✂ **5 Menacé de mandritto au ventre, puis *Riverso* au côté.** *Le duelliste fait mine de frapper horizontalement l'adversaire d'un côté, puis, d'un demi-moulinet, le frappe de l'autre.* L'attaque de votre ennemi est Très Difficile (-3) (ne pas relancer les dés). Peu adapté contre : épée.

☞☞☞ **Parade de prime et coup de pommeau.** *Le duelliste pare de prime – de prime haute ou de prime basse –, puis envoie son pommeau vers l'avant dans le visage de son adversaire, en protégeant son côté de sa lame de plus en plus horizontale, pointe vers l'arrière et vers le bas. Votre Tête, votre Torse, votre Bras Gauche et votre Jambe Gauche sont invulnérables (dégâts réduits à 0). Immédiatement après votre attaque, vous infligez 2 points de dégâts à la Tête de votre adversaire. Peu adapté contre : baïonnette.*

5 5 **Menacé de quinte à la tête, puis quarte à la joue.** *Le duelliste fait mine d'abattre verticalement sa lame sur la tête de son adversaire, puis la dévie et frappe la joue de celui-ci d'un coup oblique. Votre attaque est Facile (+2) (ne pas relancer les dés). Elle cible la Tête de votre adversaire. Recalculez votre réussite sans relancer les dés.*

5 ☞ **Protection du bras armé.** *Le duelliste lève sa main tout en laissant pendre sa lame le long de son bras, le poignet relâché. Vous bénéficiez d'une armure de 2 points (réduction des dégâts). Votre Tête et votre Bras Droit sont invulnérables (dégâts réduits à 0).*

☞☞ **Esquive pivot.** *D'un pas de côté en penchant son torse, le duelliste évite un coup ou une botte. Vous êtes invulnérable face à cette attaque (dégâts réduits à 0).*

NIVEAU 3 : MANŒUVRES COMPLEXES

☞☞☞ **École d'escrime : Moulinet de quarte horizontal à la gorge.** *Le duelliste fait effectuer à la pointe de sa lame un cercle horizontal tout en se fendant, visant la gorge adverse. Le coup tranche la tête de votre adversaire, dont le corps s'effondre dans une mare de sang. Peu adapté contre : épée.*

☞☞☞ **École d'escrime : Désarmement et botte à l'œil.** *Alors que son ennemi dégage en quarte, le duelliste croise le faible ennemi de gauche à droite pour ouvrir les doigts de son adversaire, et se fend en direction de l'œil adverse, désarmant et tuant son adversaire du même coup. Vous tuez votre adversaire en lui transperçant l'œil et récupérez sa lame dans votre seconde main si elle est libre. Inadapté contre : hache, baïonnette.*

☞☞☞ **Menacé de seconde à la jambe, puis prime à l'entrejambe.** *Le duelliste fait mine de frapper son adversaire de seconde pour le faire venir à la parade, puis il fait décrire à son poignet un demi-cercle, lame basse, et frappe de prime à l'entrejambe. Votre adversaire s'effondre de douleur, se tortillant sur le sol jusqu'à ce que des soins lui soient prodigués.*

☞☞☞ **5 Coup par dessous l'arme.** *Le duelliste donne un coup horizontal, qu'il infléchit vers le bas pour passer sous le coude ennemi. Votre coup touche à la fois votre adversaire et un autre situé près de lui avec la même Réussite, chacune dans une Localisation déterminée par un dé de Localisation différent. Peu adapté contre : baïonnette.*

☞☞☞ **Coup d'arrêt.** *Le duelliste pointe sa lame droit vers son ennemi et fait de son pied droit un pas en arrière, pour que l'ennemi s'empale sur sa lame sans pouvoir le toucher. Votre Réussite et celle de votre adversaire sont annulées. Votre adversaire subit 5 points de dégâts dans la Tête, le Torse ou un Bras, au choix.*

☞☞☞ **5 5 Double feinte.** *Le duelliste effectue une première menace, puis une seconde, pour perdre complètement son adversaire. Votre attaque est Efficace (+2D) (pas de nouvelles occasions générées par ces dés). L'attaque de votre ennemi, elle, est Difficile (-2) (ne pas relancer les dés). Inadapté contre : épée.*

☞☞☞ **5 5 Parade de pointe volante en tierce, coup de quinte et botte de quarte.** *Alors qu'il est attaqué au-dessus des armes, le duelliste pare de la tierce volante, la lame verticale en rétrécissant le bras, et assène un coup de quinte suivi d'une botte de quarte. Votre attaque cible simultanément la Tête et le Torse de votre adversaire. Chacune de ces deux Localisations subira les éventuels dégâts de votre attaque.*

☞☞☞ **5 ☞ Parade de seconde haute et coup de pied.** *Le duelliste pare de seconde haute un coup porté depuis l'extérieur des armes à son côté, puis fait pivoter son corps autour de son pied droit pour frapper du pied son adversaire. Votre Réussite et celle de votre adversaire sont annulées. Votre adversaire subit 3 points de dégâts et est à terre. Peu adapté contre : hache.*

☞☞☞ **5 ☞ Glissement du pied et coup de quinte à la tête.** *Le duelliste retire son pied droit vers l'arrière jusqu'à son pied gauche, tout en assénant à son adversaire un coup vertical descendant à la tête. Votre Torse, votre Jambe Gauche et votre Jambe Droite sont invulnérables (dégâts réduits à 0). Immédiatement après cette attaque, vous gagnez une attaque gratuite avec la même arme, qui ciblera la Tête de votre adversaire. Peu adapté contre : baïonnette.*

☞☞☞ **5 ☞ Glissement du pied et coup de manchette.** *Le duelliste retire son pied droit vers l'arrière jusqu'à son pied gauche, tout en assénant, le poignet plié, un coup du haut vers le bas au bras droit de son adversaire. Votre Torse, votre Jambe Gauche et votre Jambe Droite sont invulnérables (dégâts réduits à 0). Immédiatement après cette attaque, votre adversaire reçoit 4 points de dégâts dans le Bras Droit et doit réussir un Test de Résistance pour ne pas lâcher son arme. Inadapté contre : baïonnette.*

☞☞☞☞ **Passata di sotto.** *Le duelliste fait glisser son pied gauche loin en arrière, tout en se baissant et se réceptionnant sur sa main gauche. Sa lame est tendue vers l'avant pour embrocher son adversaire. Votre Réussite et celle de votre adversaire sont annulées. Votre adversaire subit 5 points de dégâts. Peu adapté contre : hache.*

5 5 5 **École d'escrime : Contre de quarte et saisissement.** *Le duelliste contre de quarte, faisant décrire à sa lame*

ESCRIME À LA BAÏONNETTE

un demi-cercle, engage le fort de son arme contre le faible ennemi avant l'appel du pied ennemi, et se saisit de la lame de son adversaire au moment où elle saute de sa main. Vous avez désarmé votre adversaire et tenez son arme par la lame, si votre seconde main est libre. Inadapté contre : baïonnette, hache.

5 5  **Parade battement.** *Le duelliste effectue une parade assortie d'un violent battement, déséquilibrant son adversaire.* Votre adversaire, déséquilibré, perd 2 Actions au Tour suivant. S'il ne lui en reste plus, il ne pourra pas agir ni réagir. Inadapté contre : hache. Peu adapté contre : baïonnette.

5 5  **Coup de fouet sur coup de prime, seconde ou quinte.** *Le duelliste pare d'un coup sec de tierce ou de quarte un coup de prime, de seconde ou de quinte, désarmant son adversaire en lui ouvrant les doigts.* Votre adversaire doit réussir un Test de Force Très Difficile (-3) ou lâcher son arme. Il ne pourra de toute façon qu'esquiver au prochain Tour. Inadapté contre : hache, baïonnette. Peu adapté contre : épée.

5   **Menacé de quarte à la joue, puis *Riverso*.** *Le duelliste fait mine de frapper la joue ennemie d'un coup droit descendant pour faire venir l'ennemi à la parade, puis fait décrire à la pointe de sa lame un arc de cercle autour de la tête adverse pour frapper d'un revers au côté ou au bras.* Votre attaque est Efficace (+2D) (pas de nouvelles occasions générées par ces dés) et cible le Torse ou le Bras Droit de votre adversaire, au choix. Peu adapté contre : épée.

5   **Menacé de quinte à la tête et quarte ou tierce à la jambe.** *Le duelliste abat son sabre en direction du crâne de son adversaire, puis dévie la course de la lame pour quelle frappe en diagonale la jambe de celui-ci.* Votre attaque est Efficace (+2D) (pas de nouvelles occasions générées par ces dés) et touche la Jambe Gauche ou la Jambe Droite de votre adversaire, au choix.

5    **Rompre.** *Le duelliste recule d'un pas pour que le coup ennemi lui passe juste devant. Attendant un impact entre les deux lames, son adversaire est déséquilibré.* Vous êtes invulnérable face à cette attaque (dégâts réduits à 0). Votre adversaire est déséquilibré et toutes ses Actions du prochain Tour sont Difficiles (-2). Inadapté contre : baïonnette. Peu adapté contre : épée.

5    **École d'escrime : Triple parade du cercle sur coup de seconde.** *Alors que l'adversaire dirige un coup vers le dessous de son bras, le duelliste fait une parade du cercle trois fois de suite, faisant voler l'arme ennemie.* Votre ennemi est désarmé et son arme vole à 3m vers votre droite. Inadapté contre : baïonnette, hache.



On ne trouve pas d'école d'escrime à la baïonnette. Il existe très peu de traités d'escrime en la matière avant le début du XIX^{ème} siècle. C'est une science qui se transmet de bouche à oreille d'un instructeur à un autre. La très grande majorité des fantassins, qui pourraient pourtant en tirer un bénéfice considérable, n'en ont aucune connaissance, et n'ont aucune instruction au-delà du tir en bon ordre. La charge d'une armée sur une autre est une foire d'empoigne désordonnée. Les quelques vétérans qui maîtrisent cette forme d'escrime ne peuvent en tirer pleinement profit que s'ils sont entourés d'autres soldats partageant cette science, ce qui est rare sur un champ de bataille.

Les manœuvres de l'escrime à la baïonnette sont délimitées par les Opportunités Ouverture, Défense et Préparation. Pour bénéficier des effets d'une de ces manœuvres, votre personnage doit se battre en tenant à deux mains un mousquet muni d'une baïonnette, et maîtriser la manœuvre en question.

NIVEAU 1 : MANŒUVRES SIMPLES

 **Allonge de quarte.** *Depuis la position de garde main basse, le soldat soulève la crosse de son arme tout en avançant le bras droit, propulsant son arme en avant au moment où son pied droit, qui s'était avancé, touche le sol. Le canon de son arme, orienté vers sa gauche, le protège des coups à l'intérieur des armes.* Votre attaque est Assez Efficace (+1D) (pas de nouvelle occasion générée par ce dé). Elle cible le Bras Gauche de votre adversaire.

 **Allonge de tierce.** *Depuis la position de garde main basse, le soldat soulève la crosse de son arme en lui faisant faire un demi-tour autour de son axe, tout en avançant le bras droit, propulsant son arme en avant au moment où son pied droit, qui s'était avancé, touche le sol. Le canon de son arme, alors orienté vers sa droite, le protège des coups à l'extérieur des armes.* Votre attaque est Assez Efficace (+1D) (pas de nouvelle occasion générée par ce dé). Elle cible le Bras Droit de votre adversaire.

 **Allonge de septime ou d'octave.** *Depuis la position de garde main basse, le soldat avance et baisse le bras droit, propulsant son arme en avant et vers le bas au moment où son pied droit, qui s'était avancé, touche le sol. Le canon de son arme, orienté vers la gauche du soldat, le protège des coups à l'intérieur des armes. Il peut donner ce coup en septime à l'intérieur des armes, ou en octave à l'extérieur des armes.* Votre attaque est Assez Efficace (+1D) (pas de nouvelle occasion générée par ce dé). Elle cible la Jambe Droite de votre adversaire.

 **Coup de quinte.** *Depuis la position de garde main basse, le soldat soulève rapidement sa main gauche tout en*

avançant sa main droite et en se fendant, donnant ainsi un coup vertical descendant à la tête de son ennemi. Le canon de son mousquet, orienté vers le haut, le protège des coups verticaux descendants. Le bonus aux dégâts de votre attaque est augmenté de +2. Celle-ci cible la Tête de votre adversaire.

5 Dégagement. *Le soldat fait tourner la main qui tient la crosse de son arme d'un demi-tour autour de l'axe de son mousquet, tout en faisant passer sa baïonnette sous l'arme ennemie.* Votre attaque cible le Torse, la Jambe Gauche ou la Jambe Droite de votre ennemi, au choix. Peu adapté contre : épée.

5 Commandement ou battement. *Le soldat écarte de sa baïonnette la lame ennemie pour s'ouvrir une ligne d'attaque.* Votre attaque est Assez Facile (+1) (ne pas relancer les dés). Inadapté contre : hache.

👤 Garde main haute, pointe horizontale. *Le soldat tient son arme horizontale au niveau de son menton, le bras droit tendu et la main gauche à l'arrière de la crosse, prête à pousser vers l'avant. Il est ainsi protégé des coups de quinte.* L'attaque de votre ennemi est Assez Difficile (-1) (ne pas relancer les dés).

👤 Parade de quarte. *Le soldat, en position de garde main basse, pousse son mousquet vers l'intérieur des armes, où il est protégé par son canon.* Vous bénéficiez d'une armure d'1 point (réduction des dégâts). Votre Torse est invulnérable (dégâts réduits à 0).

👤 Parade de tierce. *Le soldat, en position de garde main basse, pousse son mousquet vers l'extérieur des armes, tournant son canon vers l'extérieur des armes par une rotation d'un demi-tour de son mousquet autour de son axe dans le sens des aiguilles d'une montre.* Vous bénéficiez d'une armure d'1 point (réduction des dégâts). Votre Tête est invulnérable (dégâts réduits à 0).

👤 Pointe volante de quarte. *Le soldat, tenant son mousquet par en dessous, le met à la verticale, collé contre son corps, tout en orientant le canon métallique de son arme vers l'intérieur des armes.* Votre Jambe Gauche et votre Bras Gauche sont invulnérables (dégâts réduits à 0). Peu adapté contre : épée.

👤 Pointe volante de tierce. *Le soldat, tenant son mousquet par en dessous, le met à la verticale, collé contre son corps, tout en orientant le canon métallique de son arme vers l'extérieur des armes.* Votre Jambe Droite et votre Bras Droit sont invulnérables (dégâts réduits à 0). Peu adapté contre : épée.

NIVEAU 2 : MANŒUVRES COMPOSÉES

👤👤 Allonge de quarte en dehors des armes. *Le soldat, engagé en quarte, désengage en tierce tout en gardant le canon de son mousquet dirigé vers la gauche. Dans le même temps, il pousse la baïonnette en avant et vers la droite, c'est-à-dire vers l'ennemi.* Votre attaque est Efficace (+2D) (pas

de nouvelles occasions générées par ces dés). Elle cible la Jambe Droite, le Torse ou la Tête de votre ennemi, au choix. Peu adapté contre : hache.

👤 5 Charge. *En position de garde main basse, le soldat charge tout en maintenant son ennemi à la pointe de sa baïonnette.* Votre attaque est Facile (+2) tandis que celle de votre adversaire est Difficile (-2) (ne pas relancer les dés).

👤👤 Pointe volante et allonge. *Le soldat pare de la pointe volante et, sans décoller le canon de son mousquet de l'arme ennemie, il se fend d'une allonge.* Le bonus aux dégâts de votre attaque est augmenté de +3. Votre Bras Gauche et votre Bras Droit sont invulnérables (dégâts réduits à 0). Peu adapté contre : épée.

👤👤 Parade de quarte et coup de manchette. *Immédiatement après avoir paré de quarte, le soldat abat sa baïonnette sur le bras ennemi en descendant son bras droit vers la droite sans bouger sa main gauche.* Votre Torse et votre Bras Gauche sont invulnérables (dégâts réduits à 0). Immédiatement après votre attaque, vous infligez 3 points de dégâts à votre ennemi dans le Bras Droit. Inadapté contre : hache.

5 5 Poussée. *Le soldat, en position de garde, avance en forçant son adversaire à rompre devant lui.* Vous avancez de 1 à 5m (selon votre choix) et votre adversaire doit reculer d'autant. S'il est acculé, il reçoit 5 points de dégâts dans le Torse. S'il est poussé au-dessus d'un trou, il tombe, et s'il est au-dessus d'une rambarde, il bascule.

5 👤 Contre de quarte. *Le soldat pare de tierce et, d'un demi-tour de son mousquet, dévie l'arme de son ennemi vers l'intérieur de ses armes, se protégeant de coups au-dedans, au-dessous et au-dehors des armes.* Vous bénéficiez d'une armure de 2 points (réduction des dégâts). Votre Bras Droit et votre Jambe Droite sont invulnérables (dégâts réduits à 0). Inadapté contre : hache.

5 👤 Contre de tierce. *Le soldat pare de quarte et, d'un demi-tour de son mousquet, dévie l'arme de son ennemi vers l'extérieur de ses armes, se protégeant de coups au-dessus, au-dehors et au-dessous des armes.* Vous bénéficiez d'une armure de 2 points (réduction des dégâts). Votre Bras Gauche et votre Jambe Gauche sont invulnérables (dégâts réduits à 0). Inadapté contre : hache.

👤👤 Parade du cercle. *Le soldat fait tourner sa baïonnette autour de la lame ou baïonnette ennemie tout en la liant.* Vous êtes invulnérable face à cette attaque (dégâts réduits à 0). Inadapté contre : hache.

Niveau 3 : manœuvres complexes individuelles

👤👤👤 Coup de quinte et allonge. *Le soldat donne un coup de quinte qu'il prolonge par une allonge de tierce, ainsi il peut donner deux coups d'un seul, et même si son coup est paré, son allonge lui permet de glisser le long de l'arme adverse à la manière d'une passe.* Votre attaque cible

soit deux Localisations de votre adversaire, soit votre adversaire et un autre ennemi proche (moins de 2m).

5 Allonge d'octave sur parade de quarte ou tierce. *Alors que son adversaire pare de tierce ou de quarte, le soldat se fend d'octave vers la jambe adverse. Immédiatement après votre attaque, vous infligez à votre adversaire 5 points de dégâts à la Jambe Droite. Peu adapté contre : épée.*

Parade et allonge sous le bras simultanées. *Sans cesser d'opposer le canon de son mousquet et de se protéger de la platine de celui-ci, le soldat se fend en avant sous le bras de son adversaire. Votre Réussite et celle de votre adversaire sont annulées. Vous lui infligez 5 points de dégâts au Torse. Peu adapté contre : hache.*

5 5 Coup de temps. *Alors que son adversaire se prépare à porter un coup, le soldat le prend de vitesse en se fendant de la manière la plus immédiate et la plus foudroyante possible. Votre attaque est Efficace (+2D) (pas de nouvelles occasions générées par ces dés). Vous disposez d'une Action supplémentaire à ce tour, qui ne peut pas être utilisée pour attaquer.*

Parade de quinte et allonge à la tête simultanées. *Le mousquet tourné canon haut et par conséquent gâchette basse, le soldat pousse la pointe de l'arme ennemie vers le haut, en se protégeant de la pointe ennemie par la platine de son mousquet. Dans le même temps, il pousse de sa main gauche sa baïonnette en direction de la tête de l'ennemi. Votre Réussite et celle de votre adversaire sont annulées. Vous lui infligez 4 points de dégâts à la Tête. Peu adapté contre : épée, hache.*

Force de levier. *La force de levier dont bénéficie le soldat est telle qu'il peut repousser plusieurs hommes. Vous êtes invulnérable (dégâts réduits à 0) contre toute attaque au corps à corps jusqu'à la fin du Tour. De plus, votre adversaire se retrouve à terre. Inadapté contre : hache.*

NIVEAU 3 : MANŒUVRES COMPLEXES DE GROUPE

Doubler la ligne (Groupe). *Le soldat et ses compagnons d'armes se placent sur deux lignes en quinconce, la ligne avant en garde main basse, et la ligne arrière en garde main haute, lardant l'adversaire du soldat tout en lui opposant un mur de baïonnettes. Vous devez vous battre aux côtés d'au moins 3 autres combattants à la baïonnette. Vous et vos compagnons formant la première ligne disposez d'une attaque gratuite Facile (+2) immédiatement après cette attaque.*

5 Déborder par le côté (Groupe). *Alors qu'une partie des compagnons du soldat oppose un mur de baïonnettes à son ennemi, le soldat et le reste de ses compagnons opèrent une manœuvre ordonnée sur le flanc. Vous devez vous battre avec au moins 3 autres combattants à la baïonnette. Vous attaquez votre adversaire sur le flanc. À partir de ce Tour*

compris, toutes vos attaques contre cet adversaire sont Assez Efficaces (+1D) (pas de nouvelle occasion générée par ce dé) jusqu'à ce qu'il vous touche.

Mur de baïonnettes (Groupe). *Le soldat oppose, avec ses compagnons d'armes, un solide mur de baïonnettes. Vous devez vous battre avec au moins 3 autres combattants à la baïonnette. Vous et vos compagnons formant la première ligne êtes invulnérables (dégâts réduits à 0) aux attaques à l'arme blanche jusqu'à la fin du Tour. De plus, votre attaque et les leurs sont Assez Faciles (+1) (ne pas relancer les dés).*

5 5 5 Ligne en avant (Groupe). *Le soldat et ses compagnons d'armes avancent, baïonnettes en avant, repoussant l'ennemi de plusieurs mètres. Vous devez vous battre avec au moins 3 autres combattants à la baïonnette. Vous faites reculer votre adversaire et les autres ennemis au coude à coude avec lui de 1 à 5m selon votre choix. Acculés près d'un trou ou d'une rambarde, ils basculent et tombent. De plus, votre Bonus aux dégâts, ainsi que celui de vos compagnons formant la ligne, est augmenté de +2 à ce Tour et au suivant.*

5 5 5 Appel du pied de ligne (Groupe). *Les compagnons du soldat de la première ligne abattent leur pied comme un seul homme, produisant un fracas formidable, qui terrifie leurs adversaires tout en ébranlant leurs armes. Vous devez vous battre avec au moins 3 autres combattants à la baïonnette. Votre adversaire, ainsi que ceux de vos compagnons formant la première ligne, ébranlés, ne peuvent que se déplacer au Tour de Combat suivant. Peu adapté contre : hache.*

5 5 **Front consolidé** (Groupe). *Après des pertes ou un déplacement, la ligne de front se met en bon ordre pour faire face à l'adversaire du soldat, protégeant ce dernier. Vous devez vous battre avec au moins 3 autres combattants à la baïonnette. Vous et chacun de vos compagnons formant la première ligne pouvez ignorer vos malus de blessures jusqu'à ce que vous soyez touchés de nouveau.*

5 **Changement de ligne** (Groupe). *Le soldat, alors en première ligne, passe avec ses compagnons d'armes en seconde ligne, dans un ballet ordonné ne le mettant à aucun moment en danger. Vous devez vous battre avec au moins 3 autres combattants à la baïonnette. Vous êtes invulnérable (dégâts réduits à 0) à cette attaque, et êtes hors de danger jusqu'à ce que votre adversaire ait tué le soldat qui était en seconde ligne derrière vous et qui se trouve maintenant entre vous et lui, ou jusqu'à ce que vous décidiez de retourner en première ligne.*



ESCRIME À LA HACHE

« Qu'ils me haïssent, pourvu qu'ils me craignent. »

— CALIGULA

L'escrime à la hache issue des traités médiévaux est un savoir qui se transmet depuis plusieurs siècles de bouche à oreille, de maître d'armes en maître d'armes, ou qui renait de la lecture d'un traité ancien. La hache n'étant pas une arme acceptée sur les champs de bataille, au contraire des sabres et des baïonnettes, l'escrime à la hache est une sorte de passe-temps pour ces maîtres d'arme, qui souhaitent parfaire leur art pour toute arme.

Les manœuvres de l'escrime à la hache sont déterminées par les Opportunités Ouverture, Défense et Préparation. Pour bénéficier des effets d'une de ces manœuvres, votre personnage doit se battre en tenant une hache soit à une main, soit à deux mains, et maîtriser la manœuvre en question. Certaines manœuvres d'escrime demandent, pour être utilisables, que la hache soit tenue à deux mains, ce qui doit être indiqué avant l'attaque.

NIVEAU 1 : MANŒUVRES SIMPLES

✂ **Coup d'estoc.** *L'aventurier surprend son adversaire en projetant la pointe supérieure de la lame de sa hache vers l'avant pour le frapper d'estoc.* Votre attaque est Facile (+2) (ne pas relancer les dés). Peu adapté contre : sabre.

✂ **Coup de hache.** *L'aventurier assène un coup de hache en prime, seconde, tierce, quarte, quinte ou septime.* Votre attaque est Assez Efficace (+1D) (pas de nouvelle occasion générée par ce dé). Peu adapté contre : épée.

✂ **Moulinet.** *L'aventurier fait tourner sa hache autour de son poignet, pour attaquer son adversaire dans une des huit directions d'attaque.* Le bonus aux dégâts de votre attaque est augmenté de +2. Peu adapté contre : épée.

5 Repousser du manche (2M). *Tenant sa hache à deux mains, l'aventurier repousse son adversaire et la lame de celui-ci.* Vous devez tenir votre hache à deux mains. Votre adversaire recule de 3m et doit réussir un Test d'Acrobatie/Escalade (Adr) pour ne pas tomber. Inadapté contre : baïonnette.

💀 **Parade de quarte** (2M). *Tenant sa hache à deux mains, l'aventurier pare entre ses deux mains avec le manche, sa hache en oblique sur son côté gauche, et en position haute, la tête vers le haut et vers sa droite.* Vous devez tenir votre hache à deux mains. Vous bénéficiez d'une armure d'1 point (réduction des dégâts). Votre Torse est invulnérable à cette attaque (dégâts réduits à 0). Peu adapté contre : épée.

💀 **Parade de quinte** (2M). *Tenant sa hache à deux mains, l'aventurier pare entre ses deux mains avec le manche, sa hache horizontale au-dessus de sa tête.* Vous devez tenir

vosre hache à deux mains. Vous bénéficiez d'une armure d'1 point (réduction des dégâts). Votre Tête est invulnérable à cette attaque (dégâts réduits à 0).

💀 **Parade de seconde** (2M). *Tenant sa hache à deux mains, l'aventurier pare entre ses deux mains avec le manche, sa hache sur son côté droit, en oblique et en position basse, la tête vers le bas et orientée vers sa gauche.* Vous devez tenir votre hache à deux mains. Vous bénéficiez d'une armure d'1 point (réduction des dégâts). Votre Jambe Droite est invulnérable à cette attaque (dégâts réduits à 0). Peu adapté contre : épée.

💀 **Parade de septime** (2M). *Tenant sa hache à deux mains, l'aventurier pare entre ses deux mains avec le manche, sa hache sur son côté gauche, en oblique et en position basse, la tête vers le bas et orientée vers sa droite.* Vous bénéficiez d'une armure d'1 point (réduction des dégâts). Votre Jambe Gauche est invulnérable à cette attaque (dégâts réduits à 0). Peu adapté contre : épée.

💀 **Parade de tierce** (2M). *Tenant sa hache à deux mains, l'aventurier pare entre ses deux mains avec le manche, sa hache sur son côté droit, en oblique et en position haute, la tête vers le haut et orientée vers sa gauche.* Vous devez tenir votre hache à deux mains. Vous bénéficiez d'une armure d'1 point (réduction des dégâts). Votre Bras Droit est invulnérable à cette attaque (dégâts réduits à 0).

NIVEAU 2 : MANŒUVRES COMPOSÉES

✂✂ **Coup rotatif depuis l'épaule.** *L'aventurier fait décrire un cercle à la lame de sa hache avant de l'abattre sur son ennemi.* Votre attaque est Assez Efficace (+1D) (pas de nouvelle occasion générée par ce dé). Le bonus aux dégâts de votre attaque est augmenté de +2. En cas de fer contre fer, vous touchez votre adversaire avec une Réussite de 0. Inadapté contre : épée.

✂ **5 Coup avec glissement de la main** (2M). *L'aventurier, qui tient son arme à deux mains, la main gauche placée près de la lame, assène un coup à son adversaire en faisant glisser sa main gauche le long du manche.* Vous devez tenir votre hache à deux mains. Votre attaque est Efficace (+2D) (pas de nouvelles occasions générées par ces dés).

✂ **5 Coup sous le bras.** *Alors que son adversaire arme son bras, lame haute, l'aventurier se fend et lui assène un coup aux côtes en passant sous son bras.* L'attaque de votre ennemi est Très Difficile (-3) (ne pas relancer les dés). La vôtre cible son Torse, sa Jambe Gauche ou sa Jambe Droite, au choix. Peu adapté contre : baïonnette.

✂💀 **Battement vers le sol et coup de pied.** *Alors que son ennemi baisse la pointe de son arme, l'aventurier bat la lame adverse en direction du sol pour envoyer un coup de pied à son adversaire.* Immédiatement après cette attaque, vous gagnez une attaque gratuite au Combat à mains

nues contre cet adversaire. Votre adversaire doit réussir un Test de Force pour ne pas lâcher son arme.

5 5 Froissement et coup de manchette (2M). *Alors que son ennemi tient haute la pointe de son arme, l'aventurier fait glisser la partie supérieure de sa hache le long de la lame ennemie, du faible au fort. Au moment où son adversaire dégage sa lame, l'aventurier lui assène un coup rapide à la main.* Vous devez tenir votre hache à deux mains. Votre attaque est Très Facile (+3) (ne pas relancer les dés) et cible le Bras Droit de votre adversaire. Recalculez votre Réussite sans relancer les dés. Inadapté contre : baïonnette.

5 5 Accroche de la main par la lame. *L'aventurier se sert de sa hache comme d'un crochet pour secouer violemment le poignet ennemi.* Votre Réussite et celle de votre ennemi sont annulées. Pendant 3 Tours, votre adversaire est à la merci d'une tierce personne dont il ne pourra qu'Esquiver les attaques. Votre ennemi et vous pouvez combattre avec votre arme tenue dans votre main gauche ou au Combat à mains nues (Tests Difficiles (-2) dans les deux cas). Peu adapté contre : baïonnette.

5 5 Parade, blocage sous la lame et coup de manche (2M). *L'aventurier pare le coup ennemi entre sa main haute et la lame de sa hache, puis envoie l'extrémité de son manche en direction du visage de son ennemi, tirant avec lui la lame ennemie prise contre sa propre lame.* Vous devez tenir votre hache à deux mains. Vous bénéficiez d'une armure de 4 points (réduction des dégâts) et vous infligez 2 points de dégâts à votre adversaire à la Tête immédiatement après votre attaque. Inadapté contre : baïonnette.

5 5 Rompre. *L'aventurier recule le pied droit, puis le pied gauche, pour se mettre hors mesure.* Vous ne devez pas être acculé. Vous reculez de 2m. En contrepartie, vous ne recevez pas de dégât de la part de votre adversaire. Inadapté contre : baïonnette. Peu adapté contre : épée.

NIVEAU 3 : MANŒUVRES COMPLEXES

5 5 5 Coup à la joue et demi-moulinet à l'autre joue. *L'aventurier assène un coup à une joue et, que celui-ci soit paré ou non, il effectue un moulinet horizontal pour toucher l'autre joue.* Votre attaque cible la Tête ennemie. Immédiatement après cette attaque, vous gagnez une attaque gratuite avec la même arme contre cet adversaire.

5 5 Coup sous la lame. *Alors que son ennemi est en position lame pointe vers le bas, l'aventurier frappe en remontant sous l'arme adverse.* Si le dé de Localisation indique la Tête, choisissez une autre Localisation. Le coup cible également un ennemi voisin (moins de 2m) avec la même Localisation et la même Réussite. Inadapté contre : baïonnette.

5 5 Battement violent et coup rotatif dans un même mouvement. *L'aventurier fait décrire un cercle à la lame de sa hache, commençant par heurter violemment*

la lame de son ennemi. Vous bénéficiez d'un bonus de +2S pour votre attaque (ajouter les Succès sans relancer les dés). Peu adapté contre : baïonnette.

5 5 Glissement du pied, battement vers le sol et coup de pied. *L'aventurier fait glisser son pied droit vers l'arrière jusqu'à son pied gauche, alors que son adversaire le visait à la jambe. Il bat la lame adverse en direction du sol et décoche un coup de pied à son adversaire.* Votre adversaire doit réussir un Test d'Acrobatie/Escalade Difficile (-2), ou lâcher son arme et tomber à terre, 2m derrière elle. Immédiatement après cette attaque, vous gagnez soit une attaque gratuite au Combat à mains nues contre cet adversaire, soit une Action pour récupérer l'arme de votre adversaire. Peu adapté contre : baïonnette.

5 5 Saisissement du corps de l'adversaire et étranglement (2M). *L'aventurier pare le coup ennemi entre sa main haute et la lame de sa hache, envoie l'extrémité de son manche en avant, la faisant passer devant le visage de son ennemi en levant le coude droit, et étrangle son ennemi de son manche.* Vous devez tenir votre hache à deux mains. Vous immobilisez désormais votre adversaire (il ne peut plus agir : ni attaquer, ni esquiver, ni se déplacer). À chaque Tour suivant, effectuez en guise d'attaque un Test de Combat à mains nues (For) en opposition avec votre adversaire, avec un Bonus aux dégâts de MDFor+1. Votre adversaire ne peut vous infliger de dégâts et se dégage s'il obtient 2 Succès de plus que vous.

5 5 Croche-pied. *L'aventurier accroche la jambe ennemie avec la base de la lame de sa hache, et, tirant d'un coup sec, envoie son adversaire au sol.* Votre adversaire est au sol devant vous et ne peut qu'Esquiver vos coups dans cette position difficile (les attaques au corps à corps qui vous ciblent sont Faciles (+2)) au Tour suivant. Il ne pourra se relever qu'au Tour d'après.

5 5 Esquive baissée et coup à la jambe. *L'aventurier, en se baissant, torse penché en avant et jambes fléchies, évite un coup visant sa tête ou sa poitrine tout en portant un coup à la jambe de son adversaire.* Votre Tête et votre Torse sont invulnérables à cette attaque (dégâts réduits à 0). S'il vous reste une Action pour le Tour, vous pouvez la dépenser en échange d'une attaque gratuite supplémentaire immédiatement après celle-ci, avec la même arme et contre le même adversaire. Votre attaque cible la Tête ou le Torse, au choix.

5 5 Esquive pivot et coup à la tête. *L'aventurier, en penchant son corps sur un côté, évite un coup de lame oblique descendant ou ascendant visant sa tête.* Votre Bras Gauche et votre Bras Droit sont invulnérables à cette attaque (dégâts réduits à 0). S'il vous reste une Action pour le Tour, vous pouvez la dépenser en échange d'une attaque gratuite supplémentaire immédiatement après celle-ci, avec la même arme et contre le même adversaire.

  **Parade pointe volante, tour autour de la lame, coup de pied et coup de hache** (2M). *L'aventurier tient son arme verticale, la lame vers le haut et le manche contre le corps, et pare entre ses deux mains. Il pivote alors sur son pied droit et envoie son pied gauche sur l'ennemi, puis dégage sa hache, de laquelle il frappe son ennemi.* Vous devez tenir votre hache à deux mains. Immédiatement après cette attaque, vous gagnez une attaque gratuite au Combat à mains nues, avec la même arme et contre cet adversaire, au terme de laquelle votre adversaire est projeté au sol.

5 5 5 Blocage sous la lame et désarmement (2M). *L'aventurier passe la lame de sa hache au-dessus de la lame ennemie, et redescend en bloquant cette dernière avec le dessous de sa propre lame. Il lâche alors son arme de sa main basse et se saisit de la lame ennemie, utilisant le levier constitué par la lame de sa hache pour faire sauter la lame adverse de la main de son ennemi.* Vous devez tenir votre hache à deux mains. Votre adversaire est désarmé et son arme tombe à ses pieds. Inadapté contre : hache, baïonnette.

5 5  Feinte de coup à la joue et coup à la jambe. *L'aventurier menace la joue de son ennemi d'un coup de hache et dévie celle-ci vers le bas pour l'abattre finalement sur le genou.* Votre attaque cible la Jambe Gauche ou la Jambe Droite, au choix. Vous pouvez obliger votre adversaire à refaire son Test d'attaque.

5 5  Feinte de coup d'estoc à la tête et coup de taille au torse. *L'aventurier envoie la tête de sa hache vers l'avant en direction de la tête de son ennemi, qui la rejette en arrière, découvrant sa poitrine. L'aventurier abat alors sa lame sur le torse ennemi.* Votre attaque est Efficace (+2D) (pas de nouvelles occasions générées par ces dés) et cible le Torse de votre adversaire. Vous pouvez obliger votre adversaire à relancer son dé de Localisation si la Localisation ciblée par son attaque ne vous convient pas.

5   Feinte et coup de crochet au retour. *L'aventurier donne un coup de hache d'abordage trop court à son ennemi, de manière à le faire esquiver. Le mouvement de l'aventurier suit son cours, et sa hache passe de l'intérieur à l'extérieur des armes, ou vice versa, de son ennemi.* Il se fend alors pour frapper son ennemi du crochet de sa hache. Votre hache doit être une hache d'abordage, munie d'un crochet. Vous pouvez refaire votre Test d'attaque. Inadapté contre : épée.

   Parade du cercle, botte et désarmement (2M). *La lame de sa hache en avant, l'aventurier lui fait décrire des petits cercles rapides autour de la lame ennemie. Alors que la lame ennemie est prise entre l'extrémité du manche de la hache et la lame de la hache, il envoie sa hache en avant, faisant sauter l'arme ennemie de sa main et prolongeant la botte jusqu'au corps de son adversaire.* Vous devez tenir votre hache à deux mains. Échangez votre Réussite avec celle de votre adversaire. Votre adversaire est désarmé au terme de l'attaque. Inadapté contre : baïonnette, hache.

COMBAT DE PONT

Certains officiers vous diront que l'abordage se gagne méthodiquement, pied à pied, contre l'adversaire. Ce type d'approche étant souvent celui de l'ennemi, les gabiers et vieux loups de mer lui préféreront une méthode de combat moins régulière, basée sur tout ce qu'un pont offre d'aides au combat à qui sait les reconnaître et les utiliser, plutôt que sur l'impression imposante produite par un groupe de soldats avançant en bon ordre. Le combat de pont utilise les objets du pont proches du combattant pour blesser son adversaire, pour le faire tomber, pour gagner un avantage ou tout simplement pour fuir le combat, etc. Un combattant de pont pourra également improviser des variantes dans un lieu parsemé d'objets et d'obstacles, comme une taverne, un palais, une place de marché, une foire, une forêt, etc. Le combat de pont est par conséquent varié, en relation avec le lieu dans lequel on se bat, et inventif.

Les manœuvres de l'escrime à la hache sont déterminées par les Opportunités *Ennemi*, *Décor* et *Avantage*. Votre personnage ne peut pas utiliser le Combat de pont en maniant une arme qui requiert l'usage permanent de ses deux mains (lance, baïonnette). En revanche, toutes les autres armes (rapière, épée courte, sabre, hache, nerf de bœuf) sont compatibles avec cette forme de combat. Cependant, pour la hache, qui se tient à une main ou à deux mains, il est nécessaire de spécifier avant le Test d'attaque comment on la tient, pour savoir quelles manœuvres d'Escrime à la hache et de Combat de pont sont disponibles. Certaines manœuvres de Combat de pont réclament de porter les pistolets à la mode pirate, c'est-à-dire accrochés par couples aux deux bouts d'une longue bande de soie passant derrière le cou. Cette condition est marquée « Pistolets et bande de soie » dans le texte de règles de ces manœuvres.

Il n'est pas toujours facile de concilier la rigueur de posture d'une technique d'escrime avec le mouvement perpétuel et inventif du combat de pont. Aussi, si vous utilisez conjointement le Combat de pont avec une autre technique d'escrime compatible, toutes vos Attaques sont *Assez Difficiles* (-1).

NIVEAU 1 : MANŒUVRES POUR CULOTS DE GARGOUSSE

3 Pousser du pied. *Le marin pousse du pied son adversaire, projetant celui-ci un pas en arrière.* Votre adversaire recule d'un mètre. S'il était au bord d'un trou quelconque (écoutille, escalier), il tombe.

3 Coup de tête. *Le marin profite de la proximité de son adversaire pour lui envoyer sa tête dans la figure.* Immédiatement après votre attaque, votre adversaire subit 2 points de dégâts dans la Tête.

3 Envoi des pistolets en avant. *Le marin envoie ses pistolets, retenus par son écharpe en soie qu'il a retirée de son cou,*

en direction du visage de son adversaire pour le déstabiliser. Pistolets et bande de soie. L'attaque de votre ennemi est Assez Difficile (-1) (ne pas relancer les dés).

6 Manœuvre, liane... qui bat dans le vent. *Le marin coupe un cordage qui se promène en claquant au-dessus de la tête de son adversaire.* Pont seulement, ou vous devez être près d'un objet qui se balance. Immédiatement après cette attaque, tous les Tests de votre adversaire sont Difficiles (-2) tant qu'il ne se déplace pas. Le Tour où il se déplace, votre attaque contre lui sera Facile (+2).

9 Position dominante. *Grimpant sur un objet ou une hauteur, le marin prend une position dominante.* Jusqu'à ce qu'on vous déloge de votre perchoir, que vous vous déplaciez ou qu'on vous inflige des dégâts, toutes vos attaques au corps à corps et au pistolet sont Faciles (+2).

9 Descente. *Se laissant glisser le long d'un hauban, d'une drisse, d'un cartahu ou d'une tenture, le marin descend à l'étage/pont/niveau inférieur.* Seconde main libre. Après cette action, vous vous désengagez du combat avec votre adversaire. Il lui faudra trois actions de déplacement pour vous rattraper. Vous êtes au niveau/pont/étage d'en dessous.

NIVEAU 2 : MANŒUVRES POUR MATELOTS

3 3 Coup de crosse (pistolet). *Le marin étourdit son adversaire d'un coup de crosse sur la trogne.* Pistolet en main, ou seconde main libre et pistolets et bande de soie. Immédiatement après votre attaque, votre adversaire subit 2 points de dégâts dans la Tête et perd 2 actions au tour suivant.

3 3 Faucher du pied. *Le marin fauche son adversaire d'un balayage et celui-ci se retrouve au sol.* Votre adversaire est à terre. Il subit 2 points de dégât.

3 6 Lancé (de cabillot). *Le marin lance sur son adversaire un cabillot, ou tout objet de petite taille à portée de sa main.* Seconde main libre. Pont seulement, ou vous devez avoir un petit objet à portée de main. Si votre adversaire a une arme à feu en main ou en bandoulière, celle-ci tire dans le vide et est désormais déchargée. S'il l'a rangée dans son pantalon, il subit 3 points de dégâts dans une jambe au hasard.

3 6 Poussée (à la barre de cabestan). *Le marin pousse son adversaire au moyen d'une barre de cabestan, d'une chaise ou d'un pied de table.* Seconde main libre. Pont seulement, ou vous devez être près d'une barre. Votre adversaire recule de 3m. Il subit 2 points de dégâts et se retrouve à terre.

3 6 Coup (de barre de cabestan). *Le marin donne un grand coup de barre de cabestan, de chaise ou de pied de table sur la trogne de son adversaire.* Seconde main libre. Pont seulement, ou vous devez être près d'une barre. Immédiatement après votre attaque, votre adversaire subit 4 points de dégâts.

3 9 Accroché (au fanal de poupe). *Le marin s'accroche à une tenture, au fanal de poupe ou à toute structure, cordage ou*

tenture au-dessus du vide pour éviter un coup de son adversaire. Seconde main libre. Pont seulement, ou vous devez pouvoir vous accrocher en un endroit qui vous éloignerait de votre adversaire. Votre Bras Gauche, votre Jambe Gauche, votre Torse et votre Tête sont invulnérables à cette attaque (dégâts réduits à 0).

3 9 Coup de pied dans les parties. *Le marin envoie son pied dans les parties de son adversaire, qui se tord de douleur.* Votre adversaire subit un Point de dégâts dans le Torse. Du fait de la douleur qu'il ressent, tous ses Tests du Tour suivant sont Difficiles (-2).

3 9 Entraver la lame ennemie (avec des cordages ou des pistolets). *Le marin force son adversaire à se déplacer sous une manœuvre ou sous un lustre, si bien que l'arme de celui-ci se prend dedans, à moins qu'il ne lui enroule la soie de ses pistolets autour de la lame.* Seconde main libre. Pont seulement, ou pistolets et bande de soie. L'attaque de votre adversaire est Difficile (-2). Votre Tête, votre Bras Gauche et votre Bras Droit sont invulnérables à cette attaque (dégâts réduits à 0).

6 6 Levée de cabillot. *En soulevant un cabillot, le marin libère la manœuvre qu'il retient. Celle-ci se tend violemment et emporte l'adversaire qui se trouvait dessus.* Seconde main libre. Pont seulement. Immédiatement après votre attaque, votre adversaire subit 5 points de dégâts dans la Jambe Gauche.

6 6 (Cabillot) dans la main gauche. *Le marin se bat désormais avec une arme dans la main droite et une arme d'improvisation (cabillot, barreau de chaise) dans la main gauche pour parer les coups ennemis.* Seconde main libre. Pont seulement, ou vous devez être près d'un objet allongé mais court. Vous gagnez une Action supplémentaire contre cet adversaire ou un autre, que vous pouvez utiliser lors d'un tour suivant (si vous avez conservé le cabillot dans votre seconde main) pour réduire de 2 la Réussite de votre adversaire du moment. Jusqu'à cet instant, votre seconde main n'est plus considérée comme libre.

6 9 (Boulets, Cordage, Taquets, Clairevoie) dans les pattes. *Le marin envoie des objets gênants, comme des boulets ou des cordages, dans les pattes de son adversaire qui s'y empêtre, à moins qu'il ne l'amène sur des objets encombrants du pont (taquet, clairevoie, charnier).* Pont seulement, ou vous êtes près d'un objet sur le sol. Cette attaque de votre adversaire et les suivantes sont Assez Difficiles (-1) jusqu'à ce qu'il se déplace, ce qu'il ne peut pas faire ni ce Tour-ci, ni le suivant.

6 9 Ascension. *Le marin fait ascension le long d'un hauban, d'un escalier ou sur un balcon.* Seconde main libre. Après cette action, vous changez de lieu, et votre adversaire doit dépenser 2 Actions de mouvement pour vous rattraper. Lorsqu'il vous aura rattrapé, votre première attaque sera Assez Facile (+1) du fait de votre position dominante.

9 9 Changer de place avec l'ennemi. *Le marin est dans une position délicate, et attire son adversaire de manière à changer de place avec lui.* Seconde main libre. Vous gagnez les avantages de position de votre adversaire et il subit vos désagréments. De plus, vous pouvez relancer jusqu'à deux de vos dés (même les « 9 »).

9 9 Coincer la lame ennemie. *D'une esquive, le marin laisse la lame ennemie le frôler et se planter dans le bois.* Votre adversaire a sa lame plantée dans une pièce de bois. Il peut une fois par Tour tenter de l'enlever en réussissant un Test de Force Difficile (-2) au prix d'une Action.

NIVEAU 3 : MANŒUVRES POUR VIEUX DE LA CALE

3 3 3 Tailler des croupières. *Le marin donne un coup de prime dans l'entrejambe de son adversaire.* Votre adversaire s'écroule, terrassé par la douleur, et est incapable d'agir pendant plusieurs heures. Il a 4 chances (modifiées par sa Chance) sur 10 de ne pas y laisser ses bijoux.

3 3 3 Pied sur la lame ennemie. *Le marin pare de septime un coup dirigé vers sa jambe gauche et met son pied sur la lame ennemie.* Vous faites lâcher son arme à votre ennemi. En revanche, vous êtes immédiatement à portée de dague. Si vous ou/et votre adversaire en avez une en main, vous pouvez porter une attaque gratuite à la dague. Cette attaque est en opposition si tous les deux êtes armés d'une dague.

3 3 6 Pousser (dans une écouteille). *Le marin pousse violemment son adversaire dans un trou (écouteille, escalier) ou par-dessus une balustrade (bastingage, lisse, balcon).* Votre adversaire bascule dans le vide ou tombe à terre. Il peut éviter de chuter en réussissant un Test d'Acrobatie/ Escalade (Adr), mais reste suspendu au-dessus du vide.

3 3 6 Lancer (de boulet). *Le marin attrape un boulet ou un objet lourd de sa main gauche et le lance sur un adversaire.* Seconde main libre. Pont seulement, ou vous devez être près d'un objet dense. Immédiatement après votre attaque, vous infligez 4 points de dégâts à un adversaire de votre choix.

3 3 6 Étrangler avec ses pistolets. *Le marin fait tourner ses pistolets au-dessus de sa tête et enroule leur bande de soie autour de la gorge de son adversaire. Il tire alors sur la bande de soie qu'il a en main pour l'étrangler.* Seconde main libre. Pistolets et bande de soie. Votre adversaire subit 2 points de dégâts, puis 2 points de dégâts supplémentaires à la fin de chaque Tour, dans la Tête, jusqu'à ce qu'il obtienne une meilleure Réussite que vous à son Test d'attaque.

3 3 9 Projection sur un autre ennemi. *Le marin projette son adversaire sur un autre ennemi.* Seconde main libre. Votre adversaire et un adversaire proche perdent leurs deux prochaines Actions.

3 3 9 Fléau. *Le marin utilise ses pistolets, reliés par une bande de soie, comme un fléau qu'il abat sur son adversaire.* Seconde main libre. Pistolets et bande de soie. Votre

attaque est Assez Efficace (+1D). Immédiatement après elle, vous infligez 3 points de dégâts à votre adversaire.

3 6 6 (Bôme) dans la figure. *Le marin envoie un lourd objet qui se balance (bôme, etc.) à la figure de son adversaire.* Seconde main libre. Pont et mâturation seulement, ou vous devez être près d'un lourd objet qui se balance. Votre adversaire reçoit 4 points de dégâts dans la Tête et se retrouve à terre.

3 6 6 Entraver les jambes. *Le marin enroule ses pistolets et leur bande de soie autour des jambes de son adversaire.* Seconde main libre. Pistolets et bande de soie. Votre adversaire ne peut pas s'éloigner de vous et toutes ses attaques sont Difficiles (-2) (ne pas relancer les dés pour l'attaque actuelle) jusqu'à ce qu'il obtienne plus de Succès que vous.

3 6 9 Chausse-trappes (clous en étoile). *Le marin attire son adversaire vers des chausse-trappes ou des débris de verre, à moins qu'il ne les lui envoie dans les pieds.* Seconde main libre. Vous devez avoir des chausse-trappes sur vous, ou une bouteille de verre à proximité, ou bien encore ces objets doivent joncher le sol non loin. Votre adversaire subit 2 points de dégâts à la fin de chaque Tour dans la Jambe Droite jusqu'à ce qu'il obtienne une meilleure Réussite que vous.

3 6 9 Se balancer (à une drisse). *Le marin se balance au bout d'une drisse, d'un lustre, ou en utilisant ses pistolets reliés par leur bande de soie pour s'accrocher à un objet en hauteur.* Seconde main libre. Pont seulement, ou pistolets et bande de soie. Vous ne recevez pas de dégâts, vous pouvez vous désengager du combat et tenter une attaque discrète ou acrobatique sur un autre adversaire.

3 9 9 Bouclier humain. *Le marin, en tournant autour d'un autre adversaire, se sert de celui-ci comme bouclier.* Votre réussite tombe à 0. En revanche, c'est un autre adversaire proche qui subit les dégâts à votre place.

6 6 6 Chute de poulie. *Le marin coupe une itague ou un autre cordage, et fait chuter une lourde poulie ou un lustre sur son adversaire.* Pont seulement, ou votre adversaire doit être sous un lustre, une pancarte, etc. Immédiatement après votre attaque, votre adversaire est écrasé et subit 6 points de dégâts.

6 6 9 Couper (une drisse ou une balancine). *Le marin coupe une drisse et fait immédiatement ascension, emporté par le poids de ce que la drisse maintenait hissé.* Seconde main libre. Pont seulement, ou vous devez être près d'un cordage tenant haut un objet lourd. Vous êtes invulnérable (dégâts réduits à 0) et vous vous retrouvez dans la mâturation ou à l'étage au-dessus.

6 6 9 En équilibre (sur un espar). *Le marin s'engage sur un espar ou une barre étroite, où il force son adversaire à se battre en équilibre.* Pont et mâturation seulement, à moins d'avoir un lieu instable à proximité. À partir du Tour suivant, la compétence d'Acrobatie devient nécessaire à tout Test d'attaque de votre adversaire, jusqu'à ce qu'il

obtienne plus de Succès que vous. S'il n'obtient aucun Succès à l'un de ces Tests, il tombe.

6 9 9 Acculer (au bastingage). *Le marin accule son adversaire, qui ne peut se soustraire à ses coups.* Pont seulement, ou près d'un mur. Votre adversaire ne peut se déplacer que si vous le souhaitez ou si vous vous retrouvez à terre.

6 9 9 Tourner autour (du mât/cabestan). *Le marin tourne autour d'une lourde pièce de bois pour éviter les coups de son adversaire.* Pont seulement, ou près d'un poteau ou pilier. Vous ne subissez aucun dégât. De plus, si votre adversaire obtient moins de Succès que vous à son Test d'attaque, il coince sa lame dans l'obstacle. Il peut tenter un Test de Force (For) Difficile (-2) à la fin de chaque Tour pour la retirer.

9 9 9 Par-dessus bord. *Le marin envoie valser son ennemi.* Seconde main libre. Après cette attaque, vous projetez votre adversaire, qui finit sa course par-dessus bord, un balcon ou la dunette, ou encore à travers une fenêtre, et ce quelle que soit sa position dans la pièce ou à bord.

9 9 9 Feinte : fausse position dominée. *Le marin fait mine d'être dans une posture difficile pour attirer son ennemi dans un piège.* Votre attaque est Redoutable (+4D).

BOTTES SECRÈTES

Tout bon escrimeur vous expliquera que les bottes secrètes n'existent pas. En revanche, un bretteur peut connaître des combinaisons de manœuvres d'escrime particulièrement efficaces et suffisamment rares pour surprendre un adversaire...

COMBINAISONS

Les bottes secrètes sont légions. Elles n'ont que ceci en commun : **la combinaison nécessaire à leur réalisation comporte quatre chiffres.** Voici cependant les règles à suivre quant à la puissance des bottes, en fonction du nombre de résultats de dés différents («  », « 2 », « 5 », «  »). Plus la combinaison comporte de chiffres identiques et plus elle est rare, donc plus la botte peut être puissante.

- **La combinaison comporte quatre fois le même chiffre.** Cette botte secrète foudroie tous les adversaires du bretteur. Elle ne peut pas être contrée, même par une Parade du Cercle.
- **La combinaison comporte deux chiffres différents.** Cette botte secrète foudroie deux adversaires du bretteur, qui tombent raides morts. Elle ne peut être contrée que par une Parade du Cercle.
- **La combinaison comporte trois chiffres différents.** Cette botte secrète foudroie l'adversaire du bretteur ou

le met à sa merci. Elle peut être contrée par une Parade, une Parade du Cercle et un Cavé, mais le bretteur ne peut en aucun cas subir de dégâts.

- **La combinaison comporte quatre chiffres différents.** Cette botte secrète met l'adversaire du bretteur dans une position très inconfortable ; il se retrouve par exemple désarmé, son arme ayant été récupérée par le bretteur ou étant au sol sous le pied de celui-ci. Elle peut être contrée par n'importe quelle manœuvre plus défensive qu'elle.

APPRENDRE UNE BOTTE SECRÈTE

Vous pouvez acquérir une botte secrète de plusieurs manières :

- **Vous en lisez la description dans un traité.** Dans ce cas, il vous faudra obtenir 4 Succès sur un Test de Lire/Écrire (Érudition, Compétence nécessaire : Escrime à l'épée seule) pour la maîtriser. En cas d'échec, vous pouvez retenter ce Test une fois par partie. Ajoutez-la alors à votre *maîtrise*.
 - **Un adversaire la réalise devant vous en combat,** ce qui est fort rare car les bretteurs cherchent à conserver leurs bottes... secrètes. Dans ce cas, afin de la retenir, vous devez obtenir 4 Succès sur un Test de Vigilance (Érudition, Compétence nécessaire : Escrime à l'épée seule). Vous devrez ensuite passer une semaine à vous entraîner pour la maîtriser. Ajoutez-la alors à votre *maîtrise*.
 - **Quelqu'un vous l'enseigne,** ce qui doit être encore plus rare et ne peut se justifier que par une mort imminente (ce qui ne facilite pas la démonstration) ou comme récompense d'un service immense. Votre bienfaiteur doit effectuer un Test d'Enseignement (Expression). Un seul Succès et quelques minutes suffisent pour que vous soyez capable de la réaliser sur-le-champ. Ajoutez-la alors à votre *maîtrise*.
 - **Vous la créez vous-même.** Vous devez y consacrer 4 Points d'escrime lors d'une augmentation de cette compétence. À chaque fin de scénario, et ce dès le scénario lors duquel vous l'avez créée, vous pouvez effectuer un Test d'Escrime à l'épée seule (Érudition) pour la maîtriser. Ajoutez-la alors à votre *maîtrise*.
- Dans tous les cas, vous ou votre maître de jeu devez décrire la botte secrète, comme une succession intelligente de trois à cinq manœuvres d'escrime. Il ne vous reste plus qu'à lui trouver un nom. À titre d'exemple, voici la « botte de Nevers », telle qu'elle est décrite dans *Le Bossu* : « Parade de Septime, puis Battement (sur la main), suivi d'un saisissement, pour finir sur une Botte de Tierce entre les yeux ».

La destreza

Note préliminaire : la *destreza* ne peut pas être utilisée avec une épée courte.

LA SCIENCE DU COMBAT

À chaque instant, vous connaissez autant de mouvements de base différents que le double de votre Compétence *Destreza*. L'ensemble de ces mouvements constitue votre science. Cela ne signifie pas que vous ne savez pas réaliser les autres, mais pas avec le détachement, la science et l'à-propos nécessaires pour qu'ils soient véritablement efficaces. N'oubliez pas de noter sur votre fiche d'escrime les mouvements que vous connaissez. **Chaque fois que votre Compétence *Destreza* augmente d'un niveau, votre science augmente de deux points : vous pouvez donc choisir deux mouvements supplémentaires.**

Afin de se garder de perdre l'esprit au cœur du combat, le *diestro* apprend le froid détachement du savant, qui lui vient de l'application de règles géométriques et philosophiques. Le *diestro* n'est pas seulement courageux, il est aussi calme et serein, car chacun des pas de sa danse mortelle autour de son ennemi le rapproche du cercle de mort. Tant qu'il est en dehors de ce cercle, il est intouchable, mais lorsqu'il y entre, cela doit être avec la certitude de pouvoir tuer sans être tué. La Compétence *Destreza* confère, dans certaines Compétences, un Niveau minimum égal au Niveau de *Destreza* moins 2. Les Compétences concernées sont *Sciences*, *Art (Danse)*, *Connaissance Spé. (Philosophie)* et *Religion (Chrétienne)*. Si cela n'est plus vérifié du fait d'une progression en compétence *Destreza*, augmentez le Niveau de ces compétences jusqu'à satisfaire ces conditions. Les Points d'expérience accumulés sont perdus lors de cette augmentation.

Exemple : la Compétence Destreza de Don Esteban de Valencia y Calatrava passe de 3 à 4. Sa Compétence Sciences passe de 1 à 2, ainsi que sa Compétence de Connaissance spécialisée (Philosophie). Il perd les deux Points d'expérience qu'il avait en Sciences. En revanche, sa Compétence d'Art (Danse), déjà à 2, et de Religion (Chrétienne), déjà à 3, ne sont pas modifiées.

MOUVEMENTS DE BASE

Plus encore que le bretteur avec l'escrime, vous pourrez avec la *Destreza* (=Compétence ou mot simple ?) profiter de chaque Opportunité révélée par le combat. Chaque Opportunité décrit un des mouvements de base de la

Destreza : les *movimientos* (mouvements de la lame), *compases* ou *pasos* (déplacements), les attaques et l'utilisation du manteau.

La *Destreza* peut être utilisée lors de trois Tests de compétence : Test d'attaque à la rapière (et non à l'épée courte), Test d'attaque à la dague et Test d'Esquive (contre une attaque au corps à corps ou même un tir).

Attaque à la rapière. Lors d'une attaque à la rapière, toutes les Opportunités peuvent être utilisées.

Attaque à la dague. Les Opportunités peuvent toutes être utilisées, sauf *Afirmarse* et *Arrebatar*.

Esquive (contre une attaque au corps à corps). Seules peuvent être utilisées les Opportunités Géométrie du combat, Manteau : offensive, *Pasos* et Manteau : parade.

Esquive (contre un tir). Seules les Opportunités Géométrie du combat et *Pasos* peuvent être utilisées.

1 (ou «  ») Géométrie du combat. La géométrie du combat correspond principalement à l'angle des diestros entre eux, à l'angle entre chaque diestro et sa lame, et à l'angle entre les lames. L'ensemble de ces angles forme une configuration du combat, et à chaque configuration correspond un ensemble de mouvements appropriés. Le meilleur angle d'attaque étant le profil, le diestro se déplace sur un cercle imaginaire dont le diamètre joint les deux diestros en position de garde. La stratégie du diestro consiste à guider les mouvements de l'adversaire par ses propres mouvements du corps et de l'épée, afin de créer une configuration favorable à l'attaque. Le diestro se déplace sur un cercle imaginaire passant par lui et par son adversaire. Sa rapière ou sa dague est en position dominante lorsqu'elle pointe vers le corps de son adversaire tandis que l'arme de celui-ci est maintenue écartée vers l'extérieur, vers le haut ou vers le bas. Le diestro est alors protégé. Il doit être proche de son adversaire uniquement lorsque sa lame est en position dominante. Pour chaque « 1 » obtenu, vous pouvez rejeter un de vos dés. Les nouveaux résultats de dés obtenus ne pourront générer des Opportunités qu'entre 2 et 10.

2 Tacto (movimiento, sentiment du fer). En exerçant une pression continue sur l'arme adverse, le diestro peut sentir l'intention de son adversaire et prévoir son attaque. Ce sentiment du fer, développé aussi par Liancourt dans l'escrime française, se travaille avec l'exercice, jusqu'à ce que le diestro n'ait plus besoin de se concentrer sur sa main, pour prévoir la stratégie adverse. Impossible lors d'une esquive. Pour chaque 2 obtenu, vous pouvez modifier d'un point le résultat d'un D10 (sauf un « 2 ») ou d'un dé de Localisation (le vôtre ou celui de l'adversaire). Les dés modifiés ne pourront générer de nouvelles Opportunités qu'entre 3 et 10, qui remplaceront les anciennes. Peu adapté contre : hache.

3 Afirmarse (garde). Alors que les gardes italiennes ne protègent en rien le bretteur et ne sont rien d'autre que des positions appropriées pour effectuer attaques et parades, l'Afirmarse protège réellement le diestro de toute attaque. Le diestro se tient bien droit, jambes et bras tendus mais pas bloqués, dans une posture de semi-profil permettant les déplacements circulaires et minimisant la surface exposée. L'arme est tendue droit vers l'adversaire, la pointe au niveau de la garde adverse, si bien que l'ennemi devra la contourner pour attaquer. Toute attaque directe l'empalerait sur l'arme du diestro. Impossible à la dague et également lors d'une esquivé. Votre adversaire subit un malus de -1 par « 3 » obtenu. Il doit recalculer sa Réussite sans relancer ses dés.

4 Desvio (movimiento, déflexion de la lame). Alors que la parade de l'escrime italienne consiste à bloquer la lame adverse, la destreza invite le diestro à utiliser la force de l'attaque adverse contre l'adversaire lui-même. Alors que l'adversaire porte une attaque, le diestro dévie la pointe de la lame adverse de son fer ou de son quillon, tout en redirigeant la pointe de la sienne vers l'ennemi, qui vient s'y empaler. Impossible lors d'une esquivé. Si vous obtenez au moins autant de Succès que votre adversaire, soustrayez votre nombre de « 4 » aux Succès de son attaque. Le nombre de « 4 » obtenus forment la Réussite d'une nouvelle attaque, contre votre adversaire ou un de ses alliés proches, avec un bonus aux dégâts égal à celui de votre adversaire. Inadapté contre : hache. Peu adapté contre : baïonnette.

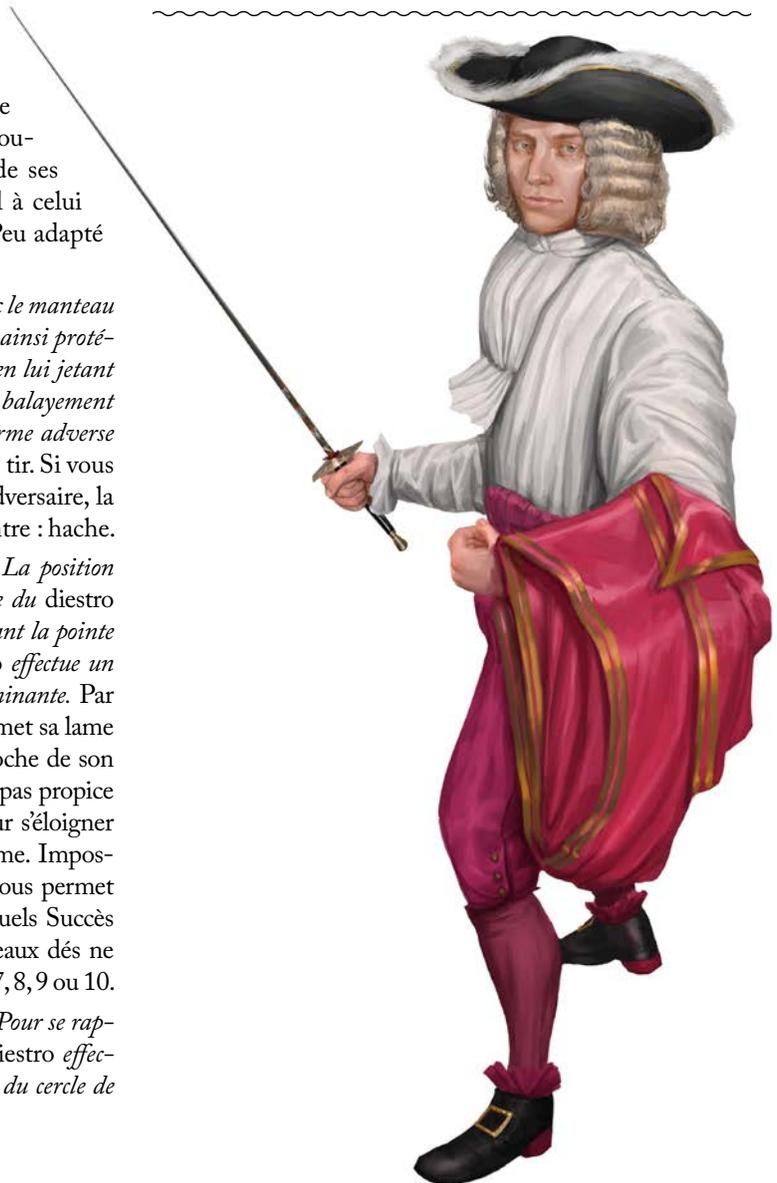
5 Manteau : offensive. Les gestes offensifs avec le manteau sont nombreux. Le diestro peut saisir de sa main ainsi protégée l'arme de son adversaire, aveugler ce dernier en lui jetant son manteau à la figure, dévier une lame d'un balayement du manteau, ou encore jeter son manteau sur l'arme adverse pour l'alourdir. Impossible lorsqu'on esquivé un tir. Si vous obtenez au moins autant de « 5 » que votre adversaire, la Réussite de celui-ci est annulée. Peu adapté contre : hache.

6 Atajo (movimiento, contrôle de la lame). La position dominante de la lame est celle selon laquelle l'épée du diestro pointe vers le corps de son adversaire tout en écartant la pointe adverse vers un côté, le haut ou le bas. Le diestro effectue un Atajo lorsque la lame adverse est en position dominante. Par un vigoureux demi-tour de poignet, le diestro remet sa lame en position dominante. Si le diestro est trop proche de son adversaire, l'angle de sa lame avec son bras n'est pas propice à l'Atajo. Le diestro effectue alors des Pasos pour s'éloigner et avoir le bras dans le prolongement de la lame. Impossible lors d'une esquivé. Chaque « 6 » obtenu vous permet de lancer un dé supplémentaire, dont les éventuels Succès s'ajouteront à ceux de votre attaque. Ces nouveaux dés ne pourront générer des Opportunités que de type 7, 8, 9 ou 10.

7 Pasos (compases, déplacement circulaire). Pour se rapprocher de l'ennemi sans se mettre en danger, le diestro effectue des Pasos curvos qui suivent la circonférence du cercle de

combat et lui permettent d'éviter la lame adverse tout en se rapprochant de son adversaire dans un angle favorable à l'attaque. Le Paso recto, lui, se fait selon une corde du cercle et rapproche temporairement le diestro de son adversaire, lui permettant éventuellement de porter une Estocada ou un Arrebar. Le cercle intérieur, deux fois plus petit que le premier, est la zone de mort, dans laquelle le diestro est en danger s'il y pénètre. Chaque « 7 » obtenu vous apporte un bonus de Facilité de +1. Recalculez votre Réussite sans relancer les dés. De plus, chaque « 7 » protège des dégâts une Localisation, dans un ordre que vous aurez établi à l'avance (par défaut : Torse, Tête, Bras droit, Jambe droite, Bras gauche, Jambe gauche).

Exemple : Don Esteban, avant le combat, choisit de protéger, par ordre de priorité, sa Tête, puis son Torse, puis son Bras Droit, son Bras Gauche, puis sa Jambe Gauche et enfin sa Jambe Droite. En combat, s'il obtient un « 7 », sa Tête ne recevra aucun dégât de cette attaque, et s'il obtient deux « 7 », sa Tête et son Torse sont protégés. Avec trois « 7 », sa Tête, son Torse et son Bras Droit sont protégés, etc.



8 Arrebatar (coup rotatif). *Les coups de taille sont aussi fréquents dans la destreza que les Estocadas. Les coups se différencient non pas par la partie ciblée, mais par la partie du corps du diestro mise en mouvement pour les réaliser : Arrebatar (rotation du bras depuis l'épaule), Medio tajo (rotation du bras à partir du coude), Mandoble (simple rotation du poignet). Impossible à la dague ni lors d'une esquive. Votre bonus aux dégâts est augmenté de +2 par « 8 » obtenu.*

9 Estocada (botte). *L'escrime espagnole ne distingue pas les divers types de bottes, appelées toutes « Estocadas ». Ce serait vain, car les Estocadas peuvent être virtuellement portées à partir de n'importe quel angle (angle du bretteur face à son adversaire, angle de la lame face à la lame adverse) : haut, bas, intérieur des armes, extérieur des armes. L'Estocada est donnée en dirigeant vers l'adversaire le bras armé, qui était déjà tendu, mais pas dans l'alignement de la lame. La puissance nécessaire à la pénétration dans la chair est donnée uniquement par le mouvement circulaire du diestro et les conditions créées par la Géométrie du combat. Impossible lors d'une esquive. Immédiatement après votre attaque, vous infligez 3 points de dégâts par « 9 » obtenu dans une Localisation à déterminer. Ces dégâts prennent effet après la résolution de l'attaque et sont annulés si la Localisation est protégée par une manœuvre d'escrime ou des Pasos.*

0 (ou «  ») Manteau : parade. *Avec un manteau enroulé autour du bras et pendant jusqu'au mollet, le diestro protège son côté gauche. La souplesse du manteau ralentit la lame adverse, amortissant les bottes et surtout les coups. Impossible lorsqu'on esquive un tir. Chaque « 0 » obtenu vous fait bénéficier d'une armure cumulative de 2 points (réduction des dégâts reçus) pour cette attaque. Peu adapté contre : baïonnette.*

Note : dans la suite, l'Opportunité 1 est notée «  » et l'Opportunité 0 «  » comme sur les dés Pavillon Noir.

LA DESTREZA EN COMBAT

STRATÉGIE

C'est surtout la combinaison des mouvements de base de la *destreza* qui se révèle mortelle en combat.

Lors du combat, vous ne pourrez pas placer toutes les techniques que vous maîtrisez, mais un échantillon choisi en fonction de la façon dont vous comptez vous y prendre. Si vous êtes déjà blessé, vous prendrez soin de protéger la Localisation mal en point ; les déplacements permettant d'éviter les coups ennemis, vous compenserez le malus dû à votre douleur par les *Pasos* et l'*Atajo*. Si vous êtes dans un état critique et que votre adversaire n'est pas disposé à vous épargner, privilégiez l'*Estocada*, pour lui porter un coup mortel et définitif. Si vous vous battez contre deux adversaires, choisissez le *Desvio*, qui vous

permettra de dévier les coups de l'un sur l'autre. Si votre adversaire est blessé, le *Tacto* vous permettra peut-être de le toucher là où il est déjà mal en point, et si vous voulez abattre votre homme rapidement, choisissez l'*Arrebatar* ou focalisez-vous sur la Géométrie du combat.

Au début du combat, élaborer votre stratégie en choisissant dans votre science – les techniques que vous maîtrisez – autant de mouvements de base que votre niveau de Compétence en *Destreza*. Vous ne pourrez profiter au cours du combat que des Opportunités correspondant aux mouvements de base de votre *stratégie*.

Exemple : Don Esteban se met en garde. Avec 3 en Destreza, sa science comprend Tacto, Pasos, Afirmarse, Desvio, Estocada et Arrebatar. Comme plusieurs pirates vont bientôt rejoindre son ennemi, il doit abattre celui-ci le plus vite possible. Il choisit donc comme stratégie Arrebatar, mais aussi Atajo et Desvio.

Si vous avez choisi *Pasos*, déterminez un ordre de priorité parmi les six Localisations. Seules les premières deviendront invulnérables aux dégâts pour cette attaque si vous effectuez des *Pasos*.

CHANGER DE STRATÉGIE

Au cœur du combat, vous pouvez dépenser une Action pour changer votre *stratégie*. Échangez alors une des manœuvres de votre *stratégie* avec une des manœuvres de votre science.

AU CŒUR DU COMBAT : LES TRETAS

La *treta* (« technique ») est une combinaison de mouvements de base – donc de résultats de dés – qui a l'efficacité redoutable d'une démonstration mathématique. Une *treta* correspond à la combinaison d'Opportunités dont vous profitez au cours d'un Tour de combat. Les situations de combat étant beaucoup moins codifiées que dans l'escrime italienne, les combinaisons de mouvements de base sont presque infinies. Il n'existe donc pas de manœuvres d'escrime espagnole, mais autant de *tretas* que de combinaisons des dix mouvements de base de la *destreza*. Plusieurs Opportunités identiques peuvent intervenir dans une même *treta*, ce qui correspond à plusieurs mouvements de base, ou à un seul, effectué avec une plus grande amplitude.

Pour utiliser la *destreza* en combat, effectuez normalement votre Test d'attaque quel que soit votre adversaire. Veillez – vous et votre adversaire – à garder devant vous les dés tels que vous les avez lancés, jusqu'à ce que votre *treta* soit entièrement résolue. Voici ce qui se produit :

- **Si aucun résultat de dé ne correspond à une des manœuvres de votre stratégie**, celle-ci n'a pas porté ses fruits ce tour-ci, et l'attaque est résolue normalement.
- **Si un ou plusieurs résultat(s) de dé(s) correspond(ent) aux Opportunités de certains mouvements de base de votre stratégie, celle-ci se concrétise.** Pour résoudre votre attaque, séparez des autres les dés dont les résultats correspondent aux manœuvres de votre stratégie. Ces résultats de dés représentent la concrétisation de votre stratégie, la *treta*, au cours du combat. **Résolvez votre treta par ordre croissant de résultat de dé.** Chaque mouvement est résolu à son tour, profitant des effets des mouvements précédents. En revanche, aucune Opportunité dont le résultat de dé est supérieur ne peut influencer sur les effets de ce mouvement.
 -  . Géométrie du combat.
 - 2. Tacto.
 - 3. *Afirmarse*.
 - 4. *Desvio*.
 - 5. Manteau : offensive.
 - 6. *Atajo*.
 - 7. Pasos.
 - 8. *Arrebatat*.
 - 9. *Estocada*.
 -  . Manteau : défensive.

Exemple : la stratégie de Don Esteban est constituée de Desvio (4), Tacto (2) et Arrebatat (8), alors que deux pirates, Belle-gueule et Tête-de-Pioche, lui font face. Renaud effectue un Test d'attaque pour Don Esteban (4 F 7) contre Belle-gueule et obtient 3, 4, 4 et 8, ce qui lui donne 3 Succès. Son adversaire en obtient 3 lui aussi.

– 3 : n'est pas une Opportunité de la stratégie de Don Esteban et est écarté.

– 4, 4 (Desvio) : Don Esteban a une Réussite égale à celle de Belle-gueule, et peut donc utiliser son Desvio pour diminuer de 2 la Réussite du pirate, qui passe donc de 3 à 1. De plus, Don Esteban dévie l'attaque de Belle-gueule contre Tête-de-Pioche. Belle-gueule ayant un bonus aux dégâts de +1, Tête-de-pioche reçoit 2 (les deux 4) + 1 (le bonus aux dégâts de Belle-gueule) = 3 points de dégât.

– 8 (Arrebatat) : le bonus aux dégâts de Don Esteban passe de +1 à +3.

Don Esteban a maintenant une Réussite de 3 et Belle-gueule une Réussite de 1. L'attaque de Don Esteban touche donc Belle-gueule et lui inflige 3 (Réussite de Don Esteban) – 1 (Réussite de Belle-gueule) + 3 (Bonus aux dégâts de Don Esteban) = 5 points de dégâts. Belle-gueule s'effondre.

Exemple 2 : Tête-de-pioche fait maintenant face au diestro. L'Espagnol, qui a l'initiative, prend deux Actions

– il en a trois – pour changer de stratégie : il échange deux mouvements de base. Il échange Desvio contre Pasos, et Arrebatat contre Estocada. Pour Pasos, il choisit de protéger par ordre de priorité : Tête, Torse, Bras Droit, Bras Gauche, Jambe Gauche, Jambe Droite. Tête-de-pioche, lui, attaque. À l'issue des Tests d'attaque, Don Esteban (4 F 7) obtient 2, 6, 9 et 9, soit deux Succès, alors que Tête-de-pioche en obtient 4.

– 2 (Tacto). Don Esteban modifie son 6 en 7, afin de réaliser un Paso.

– 7 (Pasos). Don Esteban bénéficie d'un bonus de +1, ce qui fait passer ses chances de succès à 4F8 et sa Réussite à 4. De plus, sa Tête est immunisée contre les dégâts.

– 9 (Estocada). Avec deux 9, Don Esteban inflige $2 \times 3 = 6$ points de dégâts. Il lance le dé de Localisation et obtient 4 (Bras gauche), ce qui correspond à une blessure Critique pour Tête-de-pioche, mais qui prendra effet après l'attaque.

Les combattants ont tous deux une Réussite de 4, si bien qu'ils se retrouvent fer contre fer et qu'aucune des deux attaques ne touche.

- **Si vous vous battez contre un autre diestro**, et que tous deux vous réalisez une *treta*, résolvez vos deux *tretas* simultanément, en commençant par le plus petit résultat du dé, et par le diestro qui a l'initiative pour chaque Opportunité.

Exemple : Francis de Vercourt fait maintenant face à Don Esteban. Le capitaine pirate, ayant lu le traité de Gérard Thibault d'Anvers, débute dans la Destreza, avec une Compétence de 2. Guillaume choisit pour son personnage la stratégie : Géométrie du combat () et Manteau : Offensive (5) (il a enroulé sa cape autour de son bras). Les deux diestros tournent l'un autour de l'autre. Ils effectuent leur Test d'attaque. Avec des chances de succès de 4F8, Vercourt obtient 3 Succès avec , 5, 9 et 9. Son adversaire, dont la stratégie est constituée de Desvio (4), Pasos (7) et Estocada (8), obtient 3 Succès avec 3, 4, 6 et .

On résout d'abord les Opportunités , 4 et 5 des deux diestros par ordre croissant. Francis de Vercourt a l'initiative :

–  (Géométrie du combat). Guillaume relance un de ses 9 pour Vercourt et obtient 2, ce qui augmente sa Réussite de +1 et lui permet de faire un Tacto.

– 2 (Tacto). Guillaume fait passer son second 9 à 8, ce qui augmente encore sa Réussite d'un Succès.

– 4 (Desvio). La Réussite de Vercourt est maintenant de 5. Celle de Don Esteban étant toujours de 3, le Desvio de celui-ci n'a aucun effet.

– 5 (Manteau : Offensive). Le nombre de 5 de Vercourt est supérieur à celui de Don Esteban ; la Réussite de l'Espagnol est donc annulée.

Vercourt a donc maintenant une Réussite de 4 et Don Esteban une réussite de 0. Vercourt touche donc son adversaire et, avec un bonus aux dégâts de +1, il inflige $4 + 1 = 5$ points de dégâts. Don Esteban subit une Blessure critique.

LIMITATIONS

La *destreza* connaît les mêmes limitations que l'escrime. Vous ne pouvez pas l'utiliser :

- contre un animal ou une personne désarmée,
- contre un adversaire qui ne se bat pas contre vous ou bien esquive votre coup.

DIESTRO CONTRE BRETTEUR

Lorsqu'un bretteur combat contre un *diestro*, seul l'un des deux profite de ses Opportunités. La Puissance d'une *treta* est égale à la somme des résultats des dés qui la composent. Plusieurs résultats de dés identiques comptent pour la somme de leurs valeurs (trois « 3 » comptent comme une Puissance de 9). Comparez la puissance de la *treta* du *diestro* à la puissance de la manœuvre du bretteur. Celui qui obtient le plus bénéficie de sa manœuvre (pour le bretteur) ou de sa *treta* (pour le *diestro*). En cas d'égalité, ni la *treta* ni la manœuvre ne passent.

Note : une Opportunité Peu adaptée contre l'arme de l'adversaire ne compte pas dans le calcul de la Puissance de la *treta* contre un escrimeur à l'italienne.

UTILISER LES CARTES D'ESCRIME

Si vous avez acquis les *Cartes d'escrime* pour *Pavillon Noir*, vous disposez des dix cartes de la *destreza*, correspondant chacune à un mouvement de base. Récupérez-les dans le paquet ; vous n'aurez besoin que d'elles pour faire de l'escrime espagnole.

DESCRIPTION D'UNE CARTE DE LA DESTREZA

- **1 Nom.** Le nom du mouvement de base vous permet de l'identifier immédiatement.
- **2 Opportunité.** À chaque mouvement de base est associé un chiffre, entre 1 et 0 (ou 10) : son Opportunité. Cela vous aide à vous rappeler aisément quand un résultat de dé vous permet de réaliser le mouvement de base. Les Opportunités « 1 » et « 0 » sont indiquées dans la combinaison comme sur les dés *Pavillon Noir*.

6 2
La Destreza

Impossible lors d'une esquive

1 **ATAJO (MOVIMIENTO, CONTRÔLE DE LA LAME)**

3 La position dominante de la lame est celle selon laquelle l'épée du *diestro* pointe vers le corps de son adversaire tout en écartant la pointe adverse. Le *diestro* effectue un *Atajo* lorsque la lame adverse est en position dominante. Par un vigoureux demi-tour de poignet, le *diestro* remet sa lame en position dominante.

5 Chaque « 6 » obtenu vous permet de lancer un dé supplémentaire, dont les éventuels Succès s'ajouteront à ceux de votre attaque. Ces nouveaux dés ne pourront générer des Opportunités que de type 7, 8, 9 ou 10.

2017, BLACK BOOK ÉDITIONS. TOUS DROITS RÉSERVÉS

- **3 Description.** Les gestes du mouvement de base sont détaillés, afin de vous permettre de décrire lors du combat ce que fait votre personnage.
- **4 Illustration.** Une illustration vous permettra à la fois de mieux comprendre et de mieux décrire l'action d'escrime de votre personnage.
- **5 Effet.** L'effet en termes de règles de la réalisation du mouvement de base est rappelé ici.
- **6 Adéquation à l'arme utilisée par votre adversaire.** Si l'arme utilisée par votre adversaire apparaît en bas de votre carte de la *destreza*, ce mouvement de base est Peu adapté à cette arme.
 - *Votre adversaire se bat à deux armes.* Si l'une de ses deux armes n'apparaît pas en bas de votre carte, votre mouvement de base est adapté à son arme. Sinon, votre mouvement de base est Peu adapté.

CRÉATION DE PERSONNAGE ET EXPÉRIENCE

Création de personnage. Lors de la création de votre personnage, choisissez parmi ces dix cartes autant de cartes que votre science, qui est égale à deux fois le Niveau de votre Compétence *Destreza*.

Augmentation avec l'expérience. Si vous augmentez d'un Niveau votre Compétence *Destreza*, choisissez deux cartes de mouvements de base de plus et ajoutez-les à votre science.

DÉBUT DE COMBAT

Au début d'un combat, choisissez parmi votre science autant de cartes que votre stratégie, qui est égale au Niveau de votre Compétence *Destreza*, et prenez-les en main.

Vous pouvez au cours du combat échanger une carte de votre stratégie contre une carte inutilisée de votre science au prix d'une Action.

RÉSOLUTION D'UNE TRETA

Lorsque vous faites un Test de Rapière, de Dague ou d'Esquive, jetez les dés correspondants.

- **Posez devant vous toutes les cartes de mouvements de base de votre stratégie dont l'Opportunité** (le numéro) **correspond à un résultat de dé**, par ordre croissant d'Opportunité de gauche à droite.
- **Mettez le ou les dés correspondant(s) sur la carte.** Vous devez au minimum avoir un dé par carte posée.
- **Décrivez votre action** en vous aidant des textes descriptifs des cartes que vous avez posées.
- **Résolvez ensuite les mouvements de base de gauche à droite** en lisant les effets sur les cartes.
 - Les effets de chaque mouvement de base sont proportionnels au nombre de dés posés dessus.
 - En revanche, si les effets d'une carte indiquent de lancer un dé supplémentaire, de relancer des dés posés sur la carte ou de modifier la valeur d'un dé, alors vous pouvez non seulement utiliser les cartes que vous avez posées et qui ne sont pas encore résolues, mais également poser une autre carte de votre *stratégie*. Décrivez immédiatement les gestes de votre *diestro*.
- **Posez face cachée toutes les cartes de votre stratégie** – ou retournez-les si elles sont déjà posées – **dont l'Opportunité** – le numéro – **est inférieure à celle de la carte que vous résolvez**, au fur et à mesure de la résolution de la *treta*. Il devient impossible de les utiliser et de poser des dés dessus.

Exemple : Diego Mexía Felípez de Guzmán a une compétence de 4 en Rapière et se bat contre un soldat français. Son niveau de Destreza est de 4 et sa stratégie est composée de Géométrie du combat (5), Manteau : offensive (5), Atajo (6) et Arebatar (8). Il obtient comme résultats de dés 6, 6, 9 et 9. Il pose devant lui les cartes Géométrie du combat et Atajo, et les dés qu'il a obtenus comme suit, et décrit ce que fait son personnage.



Il résout ses cartes de gauche à droite. Géométrie du combat lui permet de relancer un dé. Il choisit de relancer un « 8 », et obtient un « 6 », qu'il ajoute à la carte Atajo. Il retourne la carte Géométrie du combat face cachée, car son Opportunité est inférieure à « 6 », la nouvelle Opportunité à résoudre.



C'est maintenant au tour de la carte Atajo d'être résolue. Comme deux dés sont posés dessus, Diego jette deux dés supplémentaires et obtient 8 et 8. Le 8 ne peut être posé sur la carte Géométrie du combat, dont l'Opportunité est inférieure ou égale à 6. En revanche, le 8 lui permet de poser la carte Arebatar, sur laquelle il pose le 8. Il décrit immédiatement le coup rotatif de son personnage.



C'est enfin à la carte Arebatar d'être résolue. Comme elle ne contient qu'un seul dé, l'attaque de Diego bénéficie d'un bonus aux dégâts de +2.

Au départ, Diego avait 3 Succès. Au final, il a 6 Succès et un bonus aux dégâts de +2.



UN POINT D'HONNEUR

CHAPITRE



4

INTRODUCTION

Ce scénario de cape et d'épée, loin du monde de la mer et des pirates, peut être joué de manière isolée, ou servir d'introduction à *Pavillon Noir* pour des personnages nobles et débutants. Centré autour de l'art de l'escrime, c'est aussi un témoin des infâmes intrigues de cour qui écrasent les petits pour servir les intérêts des grands.

Attention : il est nécessaire que les PJ soient nobles ou se fassent passer pour tels, et qu'au moins un d'entre eux maîtrise l'escrime, bien qu'il soit préférable que tous y aient accès.

SYNOPSIS

Tout commence à Paris, lors de la réception organisée par la famille de l'ambassadeur de France en Espagne dans le but de rapprocher les deux pays. Les PJ prennent part à une discussion sur l'école d'escrime espagnole. La fierté des Français manque de mettre le feu aux poudres, mais un homme conciliant propose une démonstration croisée d'escrimes française et espagnole. Lors de la démonstration d'escrime française, dans une école prestigieuse, un des PJ ridiculise l'ambassadeur français, à moins que ce ne soit l'un des grands nobles espagnols, qui part en claquant la porte.

Dans une ruelle, le lendemain, les PJ sont attaqués par des spadassins qui s'acharnent visiblement contre le PJ responsable de l'incident de la veille. Pas moyen de tirer quoi que ce soit des hommes de main, si bien que les personnages iront probablement rendre visite à la victime de l'incident lors de la démonstration. Celle-ci les prend de haut et leur donne rendez-vous au Pré-aux-Clercs pour un duel.

Le duel est interrompu par les mousquetaires du Roy, qui étaient visiblement informés de celui-ci. La suite des événements dépend de l'attitude des PJ, et ils finissent soit en prison, soit en fuite avec la mort des Espagnols sur les bras. Une fois libres et au calme, ils peuvent enquêter sur ce qui ressemble fort à un complot, et mettent à jour une machination contre la politique royale.

CE QUI SE PASSE RÉELLEMENT

Août 1702. Le comté de Millau, célèbre pour ses gants, est au bord de la banqueroute. Les armées du roi, qui se sont installées dans cette région où les champs ne sont pourtant pas légion, affament l'habitant. Loin de se soucier de son peuple, le comte dépense sans compter à la cour de Versailles. En bon aristocrate, il accorde peu d'intérêt aux premiers créanciers qui viennent lui chanter pouilles. Il y a quelques mois, ce brave courtisan s'est toutefois rendu compte du désastre : ses caisses sont aussi

vides que ses dettes sont importantes, et son peuple est au bord de la révolte.

C'est dans un état de profonde détresse, pour un homme qui tient à sa vie mondaine autant qu'à son titre, qu'il voit s'adresser à lui un espion à la solde de l'Angleterre, Monsieur Hammary. La perspective de trahir son pays ne plaisait guère au comte, mais il n'était pas plus enclin au sacrifice. Ce n'est que suite à l'élaboration d'un solide plan qu'il a accepté de rendre service à l'Angleterre moyennant une rétribution sonnante et trébuchante.

La prétention de Louis XIV au trône d'Espagne est vue d'un très mauvais œil par l'Angleterre. La fusion de ces deux pays ferait de la France la maîtresse incontestée de l'Europe, ce qu'elle est déjà sur terre, et quasiment sur les mers. Le comte de Millau a donc proposé à sa grande amie, Madame de Neustrie, qu'il envisage de trahir sournoisement, d'inviter des membres de la haute noblesse espagnole à Paris afin de « rapprocher les deux pays ». La fine politicienne, devant la perspective d'accroître ses faveurs auprès du roi, a suivi le conseil de celui qu'elle estime sage, perspicace et amical.

Le comte de Millau désire faire échouer la fusion entre l'Espagne et la France par un assassinat des nobles espagnols. Pour éviter une enquête, le plus ingénieux serait de les voir mourir dans une situation infamante : surpris par les mousquetaires du Roy en plein duel. Connaissant très bien la réputation de bretteur de Monsieur de la Marque, le fils de la marquise de Neustrie, le comte va tout faire pour qu'un duel ait lieu entre le groupe des Espagnols et du jeune marquis, et des nobliaux sans importance : les PJ. Ce plan, qui repose sur toute la tradition de l'escrime française comme espagnole, ne peut que réussir...

INTRODUCTION DES PJ

Les PJ sont de jeunes nobles, nouveaux à Versailles et venant probablement de province. Tous se souviennent d'un vieil ami de leur famille, le comte de Millau, un vieil homme qui a délaissé sa magnifique région, les gorges du Tarn, depuis fort longtemps, même s'ils ne le connaissent sans doute que de nom.

Ils peuvent être à Paris pour de multiples raisons :

- **Parfaire leur science des armes.** Un PJ peut rechercher à Paris les enseignements d'un grand maître, comme André Wernesson de Liancourt ou Monsieur Labat. Dans ce cas, il peut être issu de la bourgeoisie, de la noblesse, ou encore d'un milieu intellectuel. Il peut être doué dans l'art de l'escrime aussi bien que parfait débutant.
- **Devenir courtisan.** Le personnage est venu profiter à Versailles du faste de la cour, et essayer de se frayer un chemin jusqu'au vieux Roy Soleil, pourtant peu accessible. Le chemin sera difficile et semé d'embûches, car l'oisiveté des nobles délestés de leur pouvoir les

rend extrêmement friands d'intrigues aussi stériles que mortelles.

- **Demander une faveur au roi.** La famille du personnage est peut-être ruinée par un vil créancier ou par les crues d'un fleuve transformant en marécage toutes ses terres, à moins qu'il ne veuille mettre un terme à une guerre sans fin entre voisins.
- **Amour d'enfance.** Le personnage vient retrouver son amour d'enfance, qui vit maintenant à Paris avec ses parents.
- **Le personnage habite à Paris.** Il revient alors d'une visite rendue en province à un ami ou un membre de sa famille. Il accompagne peut-être toujours ce dernier, alors en visite à Paris, pour lui servir de guide dans la ville.

Quelle que soit la raison de leur venue, Paris reste pour eux une grande ville, remplie, de nombreux dangers. Pour mener à bien leurs divers projets, ils ont donc tout intérêt à rester en compagnie du peu de gens qu'ils connaissent – les autres PJ – pour l'agrément comme pour la sécurité. Ils arrivent donc à Paris, sans le sou ou presque, ne connaissant ici que Monsieur de Millau, dont ils ont l'adresse.

LES RÉCEPTIONS DE L'AMBASSADEUR

PARIS, VILLE DE LUMIÈRE

À Paris, nul n'ignore les dépenses outrancières du comte de Millau, qui cherche à tout prix à se maintenir dans l'élite des abeilles tournant autour du roi avec espoir et ténacité comme autour d'un inaccessible pollen. Les personnages se rendent à la demeure du comte, un vaste édifice qui donne sur un magnifique jardin, que tout le monde ou presque saura leur indiquer. Ils arrivent à Paris, à cheval pour les plus pauvres, en calèche pour les plus riches, après avoir voyagé de concert sur plusieurs centaines de kilomètres. Fascinés par tout ce monde qui fourmille dans le vaste chaudron qu'est Paris en ce mois d'août, ils remontent, où des échoppes exhalent des parfums d'épices venues du Nouveau Monde. C'est avec fascination qu'ils découvrent, en compagnie des Parisiens qui en sont visiblement friands, les odeurs de cannelle, de poivre, de piment, mais aussi de banane et de mangue. Certains personnages débourseront peut-être quelque argent pour ramener plus tard de tels trésors inconnus dans leur région natale. Les prix défient toute imagination (comptez cinq à dix fois le prix indiqué dans *Pavillon Noir – La révolte*, page XXX).

Tout ici leur semble plus vivant, plus chamarré, plus stimulant que la douce torpeur de leur province. Quel émoi devant ces cinquante palmiers qui ornent la rue du Faubourg Saint Jacques, présent du comte de Millau aux habitants de son quartier, ainsi que l'indiquent les badauds ou

les écriteaux plantés devant chaque arbre. Allant de merveille en merveille, ils longent les jardins du Luxembourg, dont l'organisation à la française est saisissante de beauté et d'ordre. Il s'arrêtent non loin du Palais du Luxembourg.

Sur leur chemin, de nombreux écriteaux marqués du sceau du roi interdisent le duel, avec sanctions et excommunication à la clé.

VILS CRÉANCIERS

LE COMTE DE MILLAU

Face aux jardins, un homme au port noble, une perruque blonde lui descendant jusqu'au milieu du dos, s'éponge le front en regardant des meubles que l'on sort d'une vaste bâtisse. Près de lui, un petit homme gros et chauve, le visage sévère, est plongé dans un grand livre qu'il annote à chaque passage d'un meuble, sans se soucier du torrent de sueur qui dégouline de son front.

Alors que nos PJ sont tout proches, le comte de Millau, qui n'est autre que l'homme au port altier qui leur tourne le dos, s'adresse avec humour à un laquais courbé sous le poids d'un fauteuil, qui se cogne au chambranle de la porte :

« *Diantre, Joseph, auriez-vous l'obligeance de prendre soin de ces meubles, que j'entends bien d'ici peu voir emprunter le sens inverse !*

– *Je fais mon possible, Monsieur, mais je ne peux que déplorer l'absence des autres membres de la livrée !* »

Le comte, entendant des pas de chevaux derrière lui, se retourne brusquement. Un Test d'Empathie (Per.) permet d'apercevoir un éclair de vive inquiétude traverser son regard. Son visage s'éclaire néanmoins d'un franc sourire :

« *Mes amis, quelle joie de vous voir ! J'eusse seulement préféré que vous arrivâtes à un moment moins humiliant pour moi. Je suis le comte de Millau, pour ceux d'entre vous qui ne me connaîtraient point encore. Le triste sire que vous voyez là est mon créancier, Monsieur Samson, qui jugeait mon mobilier trop envahissant pour mon confort quotidien. Mais je vous en prie, veuillez entrer dans ma modeste demeure.* »

LA MAISON

La modeste demeure en question est gigantesque, construite en carré autour d'un joli jardin bordé d'arcades. Au cours d'un repas bien arrosé dans le jardin, près d'une charmante fontaine, le comte passe assez vite sur ses soucis d'argent, qui n'ont pas l'air de l'affecter outre mesure, et sur l'absence de sa femme, qui se retire de plus en plus souvent dans le Tarn afin de fuir la cour du roi. Il pose de multiples questions sur la santé, le bien-être et le bonheur des familles des PJ, qu'il dit ne pas avoir le temps de visiter aussi souvent qu'il le voudrait. Il est affable, vraiment sympathique, et entreprend ensuite d'allécher les PJ en évoquant les merveilles de Paris. Il les questionne sur les

raisons de leur venue et n'hésite pas à leur donner toute indication ou conseil qui pourrait leur servir.

Il s'excuse aussi de ne pouvoir les loger, son goujat de créancier l'ayant spolié de ses lits supplémentaires, et leur indique une bonne auberge, dans laquelle des appartements leur sont réservés – à ses frais malgré ses ennuis d'argent, comme les PJ s'en rendront compte à l'auberge elle-même. Le comte parle sans prêter attention au créancier qui apparaît de temps en temps dans le jardin pour arracher Joseph à son service, afin de transporter un nouveau meuble à l'extérieur.

L'INVITATION

Pour terminer, alors qu'il les raccompagne vers la sortie, il les invite le lendemain, en début d'après-midi, à une réception donnée par Madame de la Marque, marquise de Neustrie, mère de l'ambassadeur de France en Espagne, personnage fort en vogue actuellement. En effet, la prétention de Louis XIV au trône d'Espagne a grandement rapproché les deux pays. L'Angleterre et les Pays-Bas n'ont pas encore réagi à cette union... Les PJ n'ont pas besoin d'explication pour comprendre que les armées du Roy, qui se nourrissent chez l'habitant dans la province du comte, ont probablement un rapport avec le manque d'argent de celui-ci.

Cette occasion d'entrer dans le grand monde présente un attrait spécial pour chacun des PJ. Pour ceux que l'escrime intéresse, seront présents les plus grands maîtres d'escrime français, dont André Wernesson de Liancourt, l'homme qui a révolutionné l'escrime française, ainsi que le vieux Philibert de la Touche, dont le grand âge et la goutte n'ont toujours pas entamé la science du combat. L'escrime espagnole, à laquelle Monsieur de Millau n'entend rien, sera, elle, représentée par Lorenz De Rada. Un Test d'Empathie (Perception) réussi met à jour le léger mépris que le comte porte à cette « danse martiale ibérique ».

Un PJ intéressé par la politique pourra y trouver quatre des fils des grandes familles espagnoles, mais aussi Villars, futur ministre du roi en matière militaire et maréchal des armées. L'élite de Versailles ne manquera sous aucun prétexte cette occasion de briller en un moment aussi crucial. La réunion de la France et de l'Espagne offrirait au roi non seulement une puissance considérable en Europe, mais aussi le contrôle sur toute l'Amérique espagnole, qui, dit-on, s'étend de la Louisiane – française – au Pérou et à la Guyane.

Enfin, si un PJ est venu retrouver un amour d'enfance, le comte se fera un plaisir de la faire convier à cette soirée.

Conseil au MJ : le comte de Millau doit passer pour l'homme le plus sympathique du monde, prêt à aider de jeunes nobles dont il connaît la famille. À aucun moment son attitude ne doit paraître louche à vos joueurs ; si ceux-ci ont des doutes, rappelez-leur les liens qu'il entretient avec leurs familles.

CHEZ MADAME DE NEUSTRIE

LES LIEUX

Madame de Neustrie habite le château de Malmaison, à quelques lieues au sud de Paris. Les PJ peuvent s'y rendre seuls, ou bien en compagnie du comte de Millau. Dans ce cas, ils iront en calèche, conduits par Joseph, qui s'occupe désormais de tout au service du comte. « Les finances vont et viennent, il faut avoir foi en le destin ! » dit le comte pour se rassurer... Il promet aux PJ de faire tout son possible pour les introduire au cœur de la cour du roi.

Le château de Malmaison fourmille d'activité, près d'une petite bourgade qui ne connaît pas l'effervescence de la capitale. Il accueille déjà visiblement une bonne centaine de convives, qui profitent de la relative fraîcheur de cette journée d'été dans la cour du château. La calèche des PJ y pénètre après avoir traversé de jolis jardins. Musiciens, amuseurs, tables garnies de mets et de vins, tout a été installé dans la cour, où des allées de gravillons serpentent entre les bosquets, sillonnant une pelouse impeccable. Le tout procure un sentiment d'intimité sans pour autant séparer les groupes les uns des autres.

Le comte de Millau casse son talon en descendant de la calèche, et envoie les PJ faire un tour dans la réception, soucieux de ne point les importuner avec ce « fâcheux contretemps » (avec un sourire).

LES PERSONNALITÉS

Madame de Neustrie. Depuis la mort de son mari, Madame de Neustrie mène ses affaires d'une main de maître. Elle a su entrer dans les faveurs du roi, par son goût sûr pour l'art et les fêtes, que partage le souverain. Parallèlement, elle fait fructifier ses affaires dans le domaine des draperies, dont la quasi-totalité est exportée vers le Nouveau Monde. Elle a inscrit son fils dans l'école créée 75 ans plus tôt par Girard Thibault, l'homme qui a su révéler les secrets de la *destreza* aux non Espagnols, dans le but même d'en faire un ambassadeur. C'est maintenant chose faite, et elle récolte richesse et faveurs, profitant de cette nouvelle alliance entre les deux pays, une situation qui pourrait bien ne pas plaire aux Anglais. Cette dame d'âge mûr garde un sourire avenant en toute circonstance. C'est elle qui accueillera les PJ dans la cour de son château.

André Wernesson de Liancourt. Cet homme du monde n'a pas pris plus de rides que son fameux traité. Gentilhomme accompli, s'il se plaît à parler d'escrime, il s'entretient volontiers de sujets aussi divers que les intrigues de cour, la chasse, dont il est friand, et les femmes. C'est pour Madame de Neustrie qu'il est là ce soir, et aucun homme ne saurait se mettre en travers de sa route. Le comte de Millau s'est arrangé pour qu'il soit là, réclamant sa présence comme une faveur personnelle, mais sa motivation réelle reste cachée.

Monsieur de Liancourt est toujours courtois, son esprit est acéré et son discours est parsemé de mots fins, rarement agressif. Son rapport à l'escrime espagnole est tout de même assez négatif, ce qui ne saurait manquer de créer des tensions avec les jeunes invités espagnols de l'assistance, comme l'a prévu le comte de Millau. La *destreza* semble pour lui dépassée, comme un joli meuble que l'on garde pour sa patine. C'est un homme pratique, aussi la philosophie et la théologie qui sous-tendent ce type d'escrime le laissent froid.

Baptiste de la Marque, marquis de Neustrie. Nourri à la *destreza* et à la culture espagnole depuis son enfance, Monsieur de la Marque est un hidalgo d'adoption. Il se plaît ainsi et ne se demande même pas pourquoi sa mère l'a orienté dans cette voie. Son cœur est espagnol désormais, tout comme ses amis. Il a tendance à regarder les Français de haut. Monsieur de la Marque a déjà eu de nombreux démêlés avec les mousquetaires du Roy pour duel. Seuls l'amour et les relations de sa mère lui ont permis d'échapper aux sanctions prévues par la loi. Le roi a trouvé néanmoins de bon aloi, quelques années auparavant, d'en faire un diplomate français en Espagne. Monsieur de la Marque s'acquitte fort bien de cette tâche, et ce d'autant plus que les relations entre les deux pays sont en passe de devenir plus qu'amicales. Il œuvre de son mieux pour le rapprochement des deux pays. En tant que bretteur chevronné et espagnol de cœur, il représente pour le comte de Millau une cible parfaite.

Les quatre hidalgos. Les quatre hidalgos, amis de toujours, se nomment Don Esteban de la Plata y Calatrava, Don Diego de Corason y Calatrava, Don Lope de Valencia y Alcantara et Don Alfonso de Aragon y Santiago. D'une fierté sans égale, les quatre hommes visitent Paris la tête haute. Ils éprouvent pour Monsieur de la Marque un profond respect et une amitié indéfectible, suite à quelques aventures communes. S'ils se tiennent fort bien, en particulier avec leur hôte, ils ont le sang chaud et ne manqueront pas de réagir aux propos désobligeants de Monsieur de Liancourt. Ils seront alors prêts à étendre n'importe qui sur le champ.

Monsieur de Lusigny et Monsieur de Mornac. Monsieur de Lusigny, un homme fat à la morale étriquée, est un courtisan comme on en voit trop : un concentré de commère doublé de langue de vipère. Il traîne avec lui son ami, Monsieur de Mornac, un jeune homme provincial au caractère un peu emporté.

Claude-Louis-Hector de Villars. Duc et pair de France, Monsieur de Villars est une étoile montante de l'armée française. Il est actuellement maréchal général des armées du roi. Il a l'insigne honneur d'être membre de l'Ordre de la Toison d'Or. Digne successeur de Turenne, dont il a l'étoffe, il revient d'une ambassade à Vienne et on lui promet un poste de ministre du roi.

(Laurenz de Rada). Il n'a pas pu venir, mais Don Lope est un de ses élèves, aussi on dirigera un PJ intéressé par la *destreza* vers cet interlocuteur.

Mademoiselle Julie de Maupin. Après un périple à travers la France, au terme duquel elle a abandonné son amant, Julie de Maupin est de retour à Paris. Elle ne craint pas la condamnation à mort par contumace dont elle a fait l'objet pour son comportement à la fois violent et libéré. Elle a déjà tué de nombreux hommes en duel, et ne compte pas s'arrêter là si cela s'avère nécessaire. Mademoiselle de Maupin connaît actuellement un franc succès comme actrice dans un théâtre de Paris, et le roi l'a déjà félicitée de sa prestation. Sa fonction dans cette réception est fort simple pour le comte de Millau : elle doit attirer l'attention de tous sur l'escrime, sujet qui ne manquera pas d'échauffer les esprits des Espagnols comme des Français. Elle est aussi ici pour discréditer sans le savoir Madame de Neustrie par un probable duel au cours de sa réception, en présence de Monsieur de Villars. Cette révolutionnaire libérée a son franc parler, et ses répliques font mouche comme la pointe de son épée.

UNE SOIRÉE ENTRE AMIS

Animez cette réception en offrant des distractions à vos joueurs conformes aux centres d'intérêt de leurs personnages. Ils pourront prendre contact avec la faune la plus en vue de Versailles, tenter de briller grâce à leurs traits d'esprit, enrichir leur savoir en escrime auprès d'un des grands maîtres présents, conter fleurette à une jolie – ou riche – demoiselle, ou encore se lier d'amitié avec les fiers hidalgos venus d'Espagne, en un moment où tout lien avec l'Espagne risque fort de devenir un atout politique majeur.

Créez une ambiance à la fois sympathique et très huppée, où chaque mot est un pion sur l'échiquier des intrigues. Le comte de Millau, qui rejoint la fête une vingtaine de minutes après les PJ, présente en quelques mots les personnalités de la réception, et n'hésite pas à introduire les PJ, sans jamais pourtant parler des liens qui l'unissent à leurs familles. Il doit pouvoir se laver les mains de leurs actes futurs. En fait même, il les traite comme s'il venait de les rencontrer.

FÂCHEUX INCIDENTS

.....

Que serait une réception sans ces petits incidents qui la rendent mémorable ? Voici deux événements que vous devez de mettre en scène, au milieu des activités des personnages, pour que ceux-ci les remarquent, voire y participent.

LA MAUPIN FAIT DES SIENNES

Mademoiselle de Maupin fait irruption dans la réception, alors que les personnages sont affairés. Leur attention est attirée vers cette demoiselle par les regards surpris, les haussements d'épaules et les réflexions désobligeantes des gens autour d'eux. Certains sont plus indulgents : « Ah, ces

femmes de théâtre ! Que d'ennui sans leurs perpétuelles extravagances ! » En effet, Julie de Maupin entre, habillée en homme, l'épée au côté, avec à son bras deux jeunes femmes qu'elle a dû tirer des bas-fonds de Paris. Bien habillées, elles n'en dégagent pas moins une certaine aura de vulgarité. Julie les lâche dans la fête pour créer son petit désordre bien à elle. Elle s'assied à côté d'une jeune femme, Mademoiselle de Serrant, qu'un jeune noble, Monsieur de Mornac, courtise ardemment, et se met à glisser des mots doux à la demoiselle. La donzelle, visiblement un peu naïve, ne semble pas se rendre compte que ce bel homme est en réalité une femme. Julie et Mademoiselle de Serrant vont danser, devant un de Mornac fou de rage, d'autant plus que Julie lui glisse un clin d'œil provocateur.

Même les PJ les plus occupés ne pourront manquer d'entendre le « Oh ! » de l'assistance choquée lorsque Julie embrasse Mademoiselle de Serrant, ternissant définitivement au passage la réputation de celle-ci. Monsieur de Lusigny intervient, ce qui engage de Mornac à faire de même. Les deux hommes ont des mots avec La Maupin, qui jette une dague à leurs pieds. Le comte de Millau intervient, conciliant, mais bien que les belligérants lui prêtent une oreille respectueuse, ils n'en démordent pas. Par respect pour la marquise, il leur demande de régler leur différend plus tard ou à l'abri des regards. C'est cette dernière option que choisissent les duellistes. Suivis par quelques curieux, dont Monsieur de Liancourt et les quatre Espagnols, ils sortent du château et trouvent un petit pré à une centaine de mètres.

Pendant ce temps, les PJ pourront s'étonner que Monsieur de Villars, grand maréchal des armées du roi, n'intervienne pas. Si on le lui demande, il répondra sèchement qu'il est général, pas responsable de la police. En fait, La Maupin a actuellement la faveur du roi, qui est venu la voir plusieurs fois au théâtre. Villars reste donc au château et agit comme s'il ne se passait rien d'important.

Si l'un des PJ ne prête pas son épée à Julie de Maupin, c'est André Wernesson de Liancourt qui se propose : « Mademoiselle, mon épée est vôtre. Une fois débarrassée de ces fâcheux, m'accorderez-vous une danse ? » Durant le duel, la fougue de Julie contraste fortement avec le froid détachement de Liancourt. La première fond sur son adversaire et lui assène botte sur botte, feinte sur feinte, puis passe et transperce la poitrine de Monsieur de Mornac. Lusigny n'en mène pas large devant le plus grand escrimeur de son temps. Monsieur de Liancourt pare avec aisance et sérénité les bottes de son adversaire, puis soudain, il exécute un magnifique croisé d'épée, saisit l'arme de Monsieur de Lusigny et lui transperce la poitrine.

L'INCIDENT ESPAGNOL

Comme prévu par le comte, l'incident créé par la présence de La Maupin oriente sur l'escrime les conversations des nobles français et espagnols, tous attachés à leurs traditions. Alors que les deux jeunes hommes gisent

sur le sol, morts, la petite assemblée présente applaudit la performance de Monsieur de Liancourt (ou d'un PJ si un joueur s'est dévoué pour seconder Julie), excepté les quatre hidalgos qui se montrent consternés. Un Test de Vigilance (Perception) permet d'entendre leurs commentaires et un Test de Langue étrangère (Espagnol) en révèle le contenu. « Quel gâchis ! », « Ces Français sont d'un futile... », « Étonnant que l'armée française domine l'Europe avec de tels enfants dans ses rangs ! »

Si aucun PJ ne réagit, c'est un noble français qui le fera. De Liancourt, puis Philibert de La Touche, n'interviendront que pour défendre l'escrime française, et non le problème du point d'honneur. Essayez d'animer une véritable discussion en vous aidant du contenu de ce livre, tout en impliquant les joueurs du mieux que vous pourrez.

Sur le point d'honneur (voir *Duel non judiciaire*, page XXX, pour trouver des arguments pour chacun des camps). Les hidalgos ne cachent pas leur mépris du penchant français pour le duel et du prétendu « point d'honneur ». Les Français répliquent que cela vaut mieux que de commanditer des assassinats, comme c'est la mode en Espagne. Un Espagnol réplique : « Qui vengera l'honneur de Monsieur de Mornac, qui gît en ce moment dans son sang ? Un mort ne peut plus se venger ! »

Sur l'escrime (la description de la *destreza*, page XXX, vous permettra de nourrir cette discussion). Les Français ne comprennent visiblement rien à l'école espagnole du cercle mystérieux, que certains évoquent comme s'il s'agissait d'une secte. Un Espagnol présente en quelques mots les préceptes de la *destreza*, en ajoutant que si les deux duellistes morts avaient appliqué ces principes, ils seraient encore vivants. Les Français, très attachés à la qualité de leur escrime, reconnue comme la plus aboutie en Europe, montent sur leurs grands chevaux, en particulier le vieux Philibert de la Touche. De Liancourt participe à la discussion un léger sourire aux lèvres (Test d'Empathie (Adaptabilité) pour comprendre que ce ne sont pas les propos des Espagnols qui le font sourire, mais la futilité d'un tel débat, car pour lui, l'escrime espagnole a vécu). Il glisse à l'un des PJ : « L'on se croirait presque à Naples, où les débats stériles remplacent depuis longtemps les duels. Moins dangereux, mais d'un ennui ! » Français et Espagnols campent sur leurs positions et en viennent presque aux mains.

UNE SOLUTION ÉLÉGANTE

Le comte de Millau, satisfait de la tournure prise par les événements, glisse un mot à l'oreille de l'un des PJ (faites passer un petit papier au joueur concerné), de préférence celui qui se montre le plus attiré par la politique. Il suggère au PJ d'intervenir et de proposer, comme partage entre les deux pays, un cours mutuel d'escrime. Les Français apprendront aux Espagnols l'escrime à l'épée seule, tandis que les Espagnols enseigneront aux Français intéressés les bases de la *destreza*. Chacun s'arrête de parler, frappé par l'intelligence

de la proposition, et Don Esteban de la Plata y Calatrava tire son chapeau au PJ. Un peu plus tard, Monsieur de la Marque ira voir le PJ pour lui proposer, si cela l'intéresse, de travailler avec lui à l'union de « nos deux beaux pays ».

Le comte de Millau se retire de la discussion « en toute modestie », pour aller converser avec Madame de Neustrie. Si le PJ, par honnêteté, indique que l'idée vient du comte, celui-ci se contente de faire un humble salut. Il est pourtant fort mécontent, ce qu'un Test d'Empathie (Per.) opposé à sa Comédie (4F7) permet de percevoir. Si on lui demande pourquoi, il affirmera être déçu que le PJ n'ait pas « profité de l'occasion pour s'introduire dans les hautes sphères de la politique française ».

Toujours est-il que Monsieur de la Touche ouvrira les portes de son école dès le lendemain après-midi, pour une première démonstration d'escrime franco-espagnole.

DÉMONSTRATION D'ESCRIME

Le lendemain de la réception, donc, la noblesse de Paris abandonne Versailles pour assister à une démonstration d'escrime qui s'annonce mémorable. Elle ne le sera pas pourtant, et il est très important que la faute semble en revenir aux PJ.

L'ÉCOLE DE PHILIBERT DE LA TOUCHE

ENTRER DANS L'ARÈNE

Sise rue des Lombards, cette école est petite mais brille pourtant par sa renommée. Les nobles venus en nombre ne pourront pas tous y entrer. Les PJ dotés de titres conséquents y pénétreront sans problème, ainsi que les élèves de l'école. Quant aux autres, ils devront ruser. Ils peuvent demander une faveur au comte de Millau, proche de Monsieur de la Touche et membre de son école, ou bien tout simplement devenir les acteurs de cette démonstration en portant fièrement les couleurs de l'escrime française. Monsieur de Millau s'excusera de ne pas pouvoir les y faire entrer en tant que spectateurs, mais assure leur place dans la salle d'entraînement auprès du maître. Au moment d'entrer, de Liancourt glisse à l'oreille du plus impétueux des PJ : « Puissiez-vous ridiculiser ces damnés hidalgos et leur danse ridicule et dépassée... » Lui-même a décidé de ne pas se commettre dans cette démonstration, se contentant d'y assister dans un fauteuil.

PRÉPARATION

Monsieur de la Touche rassemble les escrimeurs français et espagnols. Il propose de commencer par une démonstration confrontant les deux écoles. Monsieur de la Marque se propose, en tant qu'ambassadeur, pour représenter l'escrime espagnole. Cependant, Don Diego, tout en le remerciant,

insiste pour représenter l'Espagne. Monsieur de la Touche demande un volontaire parmi les bretteurs français présents. Il faut espérer qu'un des PJ se lancera dans l'aventure : voilà une occasion de briller devant la cour réunie !

Ainsi que le veut la coutume, les deux adversaires utiliseront l'arme du visiteur : la rapière, donc. Le PJ qui s'est proposé devra ranger son épée courte et prendre la lourde rapière que lui tend Don Lope avec un grand sourire. Sans vraiment le vouloir, Monsieur de la Touche ajoute encore à la tension du PJ qui s'est proposé : « Faites honneur à l'escrime française, Monsieur, les deux pays vous regardent. » Il omet de préciser, pensant que le PJ le sait, que la démonstration aura lieu à la vitesse de courtoisie, afin d'éviter que les deux adversaires ne se blessent.

C'EST MAL PARTI !

À moins que votre joueur n'indique de manière explicite que son personnage effectue des mouvements lents, celui-ci presse dès le début son adversaire, qui, bon sang ne saurait mentir, répond immédiatement, si bien qu'en quelques passes, les deux escrimeurs se battent comme s'ils allaient se pourfendre.

Don Diego tourne sans cesse autour du PJ, mais la foule est nombreuse, même dans la salle d'entraînement. C'est bien entendu le comte de Millau qui a incité Monsieur de la Touche à organiser la démonstration dans son école. Le comte sait pertinemment que la *destreza* réclame de la place, d'autant plus si l'adversaire du *diestro*, ne pratiquant pas l'escrime espagnole, rompt sans cesse le cercle. Don Diego est donc extrêmement mal à l'aise. Demandez quelques Tests d'attaque au PJ, décrivez le combat et, au moindre échec de part ou d'autre, il pousse Don Diego dans les pattes d'un courtisan. S'il ne le fait pas, c'est le comte qui pousse délibérément mais subtilement le courtisan sur le chemin du *diestro*, qui s'étale de tout son long devant l'assemblée hilare. L'hidalgo se redresse, hors de lui, et foudroie du regard le PJ qui lui tient lieu d'adversaire. Il salue noblement, mais les rires au niveau du balcon ne cessent pas, relancés par un trait d'esprit de Monsieur de Liancourt.

SUITE DE LA DÉMONSTRATION

Don Diego est visiblement très affecté. Si son adversaire vient s'excuser, il se dit simplement las et exprime son désir de se retirer – mais refuse que le PJ l'accompagne. Monsieur de la Marque rejoint Don Diego à la fin de son éventuel échange avec le PJ, et les deux hommes repartent ensemble à pied. Le PJ, grâce à un Test de Vigilance (Per.) réussi, entend un court dialogue, qu'il ne peut comprendre que s'il réussit aussi un Test de Langue étrangère (Espagnol) : « Il a fait tout ce qu'il a pu pour me ridiculiser, et de plus il cherche à m'humilier. » Ce à quoi Monsieur de la Marque répond : « N'y prêtez point attention, on ne parlera plus de ce jean-foutre ni de cette démonstration dans quelques jours. S'il le faut, je réglerai tout ceci par mots d'esprit, à moins que

ce ne soit par le langage des armes. » « Jean-foutre » est dit en français et non en espagnol, et peut être compris même si le Test de Langue étrangère échoue. Un rire des deux hommes, étouffé par la distance, puis le PJ se retrouve seul.

La suite de la démonstration se passe fort bien néanmoins, une fois mis dehors les fâcheux encombrant la salle d'entraînement (les PJ devront trouver un stratagème pour rester). Les trois autres hidalgos expliquent chacun à leur tour les bases de la *destreza*, sous les regards tantôt surpris, amusés ou extrêmement intéressés de l'assistance. Monsieur de Liancourt, par exemple, ne manque pas un geste, pas une explication, le maître d'escrime prenant le pas sur le courtisan. Il pose même plusieurs questions pertinentes : « Cette approche circulaire n'est-elle pas envisageable au combat sur un champ de bataille contre des mousquetaires ? » (comprendre des tireurs au mousquet) ; ou bien : « Que devient le cercle de combat lorsque vous vous retrouvez face à deux adversaires ? » Si un PJ se propose pour tester ces techniques, il peut même gagner un Point d'expérience grâce à l'enseignement de la *Destreza*.

Puis c'est au tour de Philibert de la Touche de présenter l'escrime française à l'épée seule. De même, les PJ peuvent s'ajouter un Point d'expérience en Escrime à l'épée seule, recevant l'enseignement du maître, qui visiblement fait tout pour mettre en valeur son école et son discours devant la cour plus que devant les Espagnols (Test d'Empathie et Escrime (Ada.) pour le remarquer).

REMONTRANCE

Monsieur de la Touche ne manquera pas de sermonner en privé le PJ responsable de ce quasi-duel public dans son école : « Lorsque vous chercherez une mort stupide à l'avenir, pensez au Pré-aux-Clercs plutôt qu'à mon école, jeune sot. Ne vous a-t-on pas enseigné que le rythme d'une telle démonstration doit être courtois, et non vigoureux ? Ne mettez plus les pieds ici, à moins que vous ne vouliez que je vous assure un cours d'escrime tout personnel ! »

Le soir, alors que les PJ entrent dans leur auberge, dans une ruelle obscure du Montparnasse...

DUEL À L'ESPAGNOLE

EN GARDE, MESSIEURS

Quatre spadassins, une cape à capuchon cachant leurs traits, se placent en ligne sur le chemin, face aux PJ, une vingtaine de mètres devant eux. L'un d'entre eux, possédant visiblement des manières, s'avance, traitant de jean-foutre le PJ qui a provoqué l'escandale dans l'école d'escrime du maître. Les quatre hommes dégainent leur rapière, ensemble, un bruit qui résonne également derrière les PJ – il s'agit juste d'un écho. Mettez l'accent sur le geste identique, lent et précis des quatre hommes. Le même ajoute, à l'attention des autres PJ, qu'ils peuvent se retirer s'ils le souhaitent,

cette affaire ne les concernant pas. Il est le seul à maîtriser l'escrime, les autres sont de vulgaires hommes de main.

Les spadassins ne tireront le pistolet que si les PJ font de même. Ils se battront jusqu'à ce qu'ils soient en infériorité numérique, auquel cas ils se séparent. En attendant, ils se concentrent à plusieurs sur la cible de leur contrat, multipliant les coups de taille – suivant les ordres reçus, afin de marquer le PJ et d'exciter sa colère.

- L'un d'entre eux, le premier à s'enfuir et le moins féroce, saute sur un chariot de ballots de coton, puis sur un toit. S'ensuit une folle poursuite de toit en toit, où les personnages passent par des maisons habitées ou se rattrapent aux cordes à linge... Le tout se termine par la mort spectaculaire du malandrin qui tombe d'un toit. Sur lui, un PJ trouvera un mouchoir, avec un prénom de femme brodé : « Shirley ». En effet, cet homme est un Anglais à la solde de Hammary. Vous trouverez de plus amples renseignements sur Shirley dans le chapitre 4.
- Un autre court vers le nord et finit par se retrouver acculé sur les quais, debout sur la rambarde, avant de tomber dans la Seine sans réparaître à la surface.
- Le spadassin bretteur ne fuit pas et se bat jusqu'à la mort. C'est un petit nobliau désespéré, qui n'ose pas retourner au pays pour annoncer à sa mère qu'il l'a ruinée en dépensant des sommes folles à la cour. Il porte un sceau « RR », et une lettre de recommandation de Madame de Chamfroy (une ville de Lorraine) à Madame de Neustrie.

Si les PJ sont vaincus, ce qui ne devrait normalement pas arriver, ils se font rouer de coups et humilier par les spadassins. L'un d'entre eux balafre le PJ responsable de l'incident dans l'école d'escrime. Au moment où ils feront mine de les achever, ils s'enfuiront comme s'ils avaient entendu les mousquetaires du Roy approcher.

Si les PJ fouillent les corps de leurs adversaires, ils trouveront, outre de menus objets et des pièces françaises, 7 doublons sur chacun d'entre eux.

AGIR EN NOBLE

Devant une manière aussi peu honorable de laver un affront, le sang d'un bretteur français ne devrait faire qu'un tour. Si vos joueurs incarnent des gentilshommes fougueux « à la française », il est fort probable qu'ils iront droit chez Madame de Neustrie, hôtesse des quatre nobles espagnols. S'ils se montrent plus suspicieux, ils choisiront sans doute d'enquêter d'abord. En tout cas, il faut à peine quelques heures pour que la noblesse de Paris ait connaissance de cette altercation, et tout noble amené à échanger avec les PJ leur en parlera. En effet, l'incident lors de la démonstration d'escrime a placé, pour un jour au moins, l'un des PJ sur le devant de la scène des comérages mondains, et l'attaque de la ruelle obscure ne fait que les nourrir un peu plus. Les hommes demanderont à brûle-pourpoint ce que les PJ comptent faire pour laver

leur honneur, et les savants bretteurs ne pourront que rapeler les méthodes espagnoles de vendetta, qui ne sont pas sans évoquer ce qui vient de se passer. En d'autres termes, tout le monde se fera un plaisir, sans mauvaise intention, de pousser les PJ vers la demeure des Neustrie.

Quant au comte de Millau, à l'origine de cette rumeur qui s'amplifie d'elle-même sans effort de sa part, il optera pour la tempérance et la négociation. Il évoquera le risque de s'attaquer à des diplomates étrangers d'une part, mais d'autre part, laisser son honneur bafoué fermera les portes au PJ. Si le commanditaire présente ses excuses, tout le monde s'en tirera indemne. Mais le comte est fin, et il se doute que jamais un fier hidalgo ne s'excusera pour un crime qu'il n'a pas commis. Il ne pourra pas accompagner les PJ, du fait d'un rendez-vous pressant avec son créancier, qui menace de prendre toute la maison. Cependant, si les PJ insistent, il proposera de jouer le rôle de médiateur dans ces malencontreux incidents.

Si les PJ décident contre vents et marées d'enquêter – quels curieux gentilshommes ! –, passez au chapitre 4, que vous agrémenterez par d'autant plus d'attaques de spadassins que les PJ approcheront du but. Notez que si la première attaque avait pour but d'aiguiller les PJ vers Don Diego et non de les tuer, les suivantes viseront à les occire, pour protéger les arrières du comte de Millau.

MONSIEUR, JE NE VOUS SALUE PAS !

Les PJ rendent donc de nouveau visite à Madame de Neustrie, avec cette fois-ci des intentions plus belliqueuses. La nouvelle de l'échauffourée est parvenue aux oreilles des Neustrie et des Espagnols. Alors que les PJ pénètrent dans les jardins du château de Malmaison et s'approchent de la demeure, ils peuvent entendre, au premier étage, les rires sonores des Espagnols.

Les PJ sont accueillis par Madame de Neustrie, toujours aussi charmante. S'ils ne sont pas accompagnés par le comte de Millau, elle ne les reconnaît pas et leur demande de décliner leur identité. Alors qu'ils sont en pleine discussion dans le vestibule, Don Diego, Don Esteban, Don Lope, Don Alfonso et Monsieur de la Marque descendent l'escalier. À la vue des PJ, les rires des jeunes nobles s'arrêtent net. Un froid glacial s'abat, alors que les Espagnols, et en particulier Don Diego, jettent un regard de haine et de mépris au malheureux PJ victime des machinations du comte.

Les Espagnols font preuve de mauvaise volonté et d'agressivité :

- Toute demande d'excuses fait virer au rouge le teint de Don Diego, surtout avant la mention de l'embuscade.
- Une fois l'embuscade mentionnée, Don Alfonso avance sans sourciller : « Quel dommage que ces marauds n'aient pas eu raison de vous ! »
- Si les PJ accusent les Espagnols d'avoir commandité l'embuscade, un silence de mort flotte quelques

instants, puis Don Diego jette une dague aux pieds d'un PJ : « Puisque nous sommes en France, venons-nous à la française ! »

- Si les PJ pensent qu'il s'agit d'une machination, provoquez-les en duel, clouez-leur le bec en les abreuvant de propos hautains sur leurs origines provinciales, leurs manières et leur petite lignée. Faites bouillir leur sang pour qu'ils se battent pour ces mots, si ce n'est pour l'embuscade.

En moins de temps qu'il n'en faut pour le dire, les PJ sont conviés à se présenter dès le lendemain sur le Pré-aux-Clercs, en face du Louvres, lorsque l'église aura sonné neuf heures. Don Diego estime être l'offensé, et désigne ses trois amis espagnols comme seconds ; Monsieur de la Marque viendra en spectateur. Si les PJ sont cinq, alors Monsieur de la Marque secondera son ami Don Diego. Si les PJ refusent de se battre en duel, rappelez-leur que leur honneur est en jeu, et qu'un noble n'est rien sans honneur.

LE POINT DE NON-RETOUR

Le comte, bien-aimé ami des familles des PJ, répand le bruit de ce duel une heure à peine après qu'il ait été décidé. Il utilise pour cela un de ses protégés : Monsieur de la Cour Naut. Si bien que le soir même, dans leur auberge, les PJ sont pris à parti par un jeune nobliau, Monsieur de Varenne, qu'ils ont croisé lors de la réception, mais qui était aussi présent lors de la démonstration. Celui-ci vient demander des nouvelles de ce « fameux » duel. Le mot fameux devrait faire bondir les PJ. Même sous la menace, ce jeune homme ne saurait citer un seul nom qui rappelle quoi que ce soit aux PJ, ce ce n'est le leur ou ceux des habitants du château de Malmaison. La rumeur a fonctionné à merveille, si bien qu'une seconde personne vient les voir dans la soirée. Il n'est pas difficile de repérer les PJ, car il y a peu, l'un d'entre eux s'est fait remarquer plus qu'il ne fallait.

LE PRÉ-AUX-CLERCS

LES LIEUX

Ah, le Pré-aux-Clercs ! Un joli endroit pour rejoindre le Seigneur... Imaginez un petit parc loin de l'agitation de la ville, avec ses jolies allées bordées d'arbres, de fleurs et de petits buissons. Des étendues de gazon parfaitement entretenues entourent les arbres centenaires qui allongent leur ramure au-dessus des lieux, protégeant la peau et les yeux du promeneur solitaire.

L'entrée du Pré-aux-Clercs se fait à côté de l'abbaye de Saint-Germain-des-Prés. Il est coupé en deux par le ruisseau La Noue, longe la Seine sur une centaine de mètres, puis oblique vers le nord pour se déverser dans la Seine. Un petit pont de pierre rejoint les deux parties du Pré-aux-Clercs. De la partie Nord du pré, s'ouvre un

magnifique panorama sur le fleuve, et au-delà le Louvres, qui étend ses deux jambes tentaculaires le long de l'eau.

Le Pré-aux-Clercs est un endroit calme. C'est ici que Philippe le Bel faisait la revue de ses sujets, devant les clercs du palais et des provinces. Ce jardin s'est retrouvé envahi à la fin du XVI^{ème} siècle, tout au long de la journée, par les bretteurs en mal de mort et d'honneur. Puis les édits royaux, de Henri IV à Louis XIV, sont tombés comme une malédiction. Qui peut désormais arpenter ce lieu magnifique ? Si vous vous trouvez dans le coin alors que la patrouille de mousquetaires inspecte les lieux, de façon de plus en plus épisodique, vous risquez d'attirer le déshonneur ou les ragots sur votre famille, et pourquoi pas être condamné pour duel.

UN BEAU JOUR POUR MOURIR

En cette belle journée, les PJ s'avancent dans le Pré-aux-Clercs, quittant la civilisation pour pénétrer dans un domaine de paix troublé seulement par les chants d'oiseaux et une faible brise qui court entre les arbres. Si les PJ sont arrivés en avance, ils pourront se dégourdir les jambes et échanger quelques passes d'arme.

Les Espagnols et Monsieur de la Marque arriveront à l'heure, discutant entre eux. Ce duel n'a pas l'air de les affecter le moins du monde, et pour cause. Tous cinq sont des *diestros* renommés, et deux d'entre eux, Don Lope et Don Alfonso, sont considérés comme des maîtres de l'école de Carranza. Il n'en est point parmi eux qui n'arbore une superbe rapière signée par un grand armurier de Tolède. La vue de ces armes, si ce n'est de ces parfaits escrimeurs, devrait créer une certaine appréhension chez les personnages, mais ils ne pourront de toute façon plus reculer, car leur honneur est en jeu.

Monsieur de la Marque, représentant du camp des offensés, s'avance vers les PJ. « Messieurs, je n'ai point d'animosité envers vous. Si vous aviez une chance minime de blesser l'un de ces membres de la grande noblesse espagnole, j'aurais tout fait pour interdire ce duel. Il s'agit visiblement d'un malentendu. Excusez-vous, et je vous assure que je ferai tout mon possible pour que personne ne sache que ce duel devait avoir lieu. »

Il est peu probable que les PJ désirent s'excuser, mais si c'était le cas, tout le monde sait déjà que ce duel doit avoir lieu. Ils devront donc se battre.

CONNAIS TON ENNEMI

SUBIS L'ART QUE TU MOQUAIS !

Nos amis se mettent en garde, prêts à mourir pour la plus grande joie de la Reine d'Angleterre. S'ils ont assisté jusqu'au bout à la démonstration d'escrime, ils ne

devraient plus être trop surpris ni par l'*afirmarse*, ni par les *compases*, ni par les *atajos* incessants de leurs adversaires. Impossible, sans dégager, de se trouver en position de porter une botte. Avant de le pouvoir, il faut serrer la mesure de bien plus d'un mètre, car l'*afirmarse* place les Espagnols hors mesure. Leurs *atajos* mettent la pointe des épées courtes françaises bien loin du corps de leurs ennemis. De plus, la pointe adverse est braquée sur eux, que ce soit par le haut, la droite, la gauche ou le bas.

C'est alors qu'à un rythme d'abord lent et prévisible, puis de plus en plus rapide et chaotique, les hidalgos entament leurs *compases*. Aidez-vous du chapitre sur les oppositions de techniques afin de décrire un combat palpitant. Les Espagnols, qui devraient largement avoir le dessus, retiennent leurs coups, comme pour donner une leçon à ceux qui se sont moqué de la *destreza*. Décrivez les lames qui s'arrêtent devant la gorge, les *arebatar* ou *mandoble* qui lacèrent la peau en surface. Pourtant, un Test d'Étiquette (Érudition) apprendra aux PJ qu'il est trop tard pour reculer et que le duel ne s'arrêtera que lorsqu'un des deux camps sera hors combat.

SAUVÉS PAR LES MOUSQUETS ?

C'est alors qu'un PJ attentif remarquera huit mousquetaires sortant de derrière la Chapelle des Clercs. Le temps que les bretteurs et les *diestros* se rendent compte que le duel est terminé, les mousquetaires traversent le pont et mettent tout le monde en joue. L'allure et la coordination de ces fantassins d'élite rendent justice à leur réputation. Ils sont situés à une soixantaine de mètres et subiront donc un malus de -1 à leur tir. La suite du scénario dépend entièrement de la réaction des joueurs, aussi laissez-leur quelques minutes pour prendre leur décision. Les Espagnols et Monsieur de la Marque prendront part à la discussion, car les bretteurs se doivent d'être solidaires face à ceux qui les empêchent de laver leur honneur. Toutefois, laissez les PJ en être maîtres et proposer des solutions.

Se rendre. Un Test de Politique (Adaptabilité) révèle que la reddition est probablement la plus dangereuse des options. Ce duel est une erreur diplomatique, car la mort de l'un des Espagnols met en péril toute la politique du roi, qui vise la fusion de la France et de l'Espagne en un pays disposant d'une suprématie totale sur l'Europe. Cela ne signifie pas qu'il fallait faire fi de son honneur, mais, dans la situation actuelle, les PJ et Monsieur de la Marque risquent fort d'y laisser leur col. Si ce dernier peut attendre tout le soutien des Espagnols, sa faute peut être considérée comme de la trahison. Tout cela, les Espagnols l'ont compris. Quant aux PJ, ils n'auront que leurs yeux pour pleurer, car il est fort à craindre que les Espagnols se feront un plaisir de poursuivre leur vendetta. Les familles des PJ subiront tout le poids de leur déshonneur et de leur désaveu par la Couronne.

- **Conséquences.** Cette réaction a l'air de surprendre le capitaine des mousquetaires. Bien qu'il ait donné sa parole qu'il tirerait sur les quatre hommes que le comte a décrits – et qui se révèlent être les Espagnols –, il s'abstient de le faire, par sens du devoir. Tous sont emprisonnés.

Se battre. Cette alternative ne manque pas de panache. Si les PJ sont vainqueurs, leur honneur sera préservé, mais cette décision équivaut presque à un suicide. En effet, les mousquetaires sont de redoutables tireurs (4F7), et des combattant d'élite (4F6). Leurs mousquets sont chargés et ils en useront pour se défendre. Si les PJ se préparent à monter à l'assaut, les Espagnols leur emboîtent le pas... et à la grâce de Dieu !

- **Conséquences.** Les mousquetaires ne s'en laissent pas conter et font feu. Aucun d'eux ne connaît nos protagonistes, et ils auraient fait feu indistinctement sur un PJ ou un Espagnol, mais leur capitaine leur a donné ordre de tirer en priorité sur les nobles dont la description correspond aux hidalgos. Chaque PJ doit réussir un Test de Chance pour n'être pas sur le passage d'une balle (chance de base 8/10). Un Test de Vigilance (Adaptabilité) réussi fera réaliser que les mousquetaires visent en priorité les Espagnols. Don Diego tombe et Don Esteban est légèrement blessé. Les deux autres s'en sortent indemnes. En effet, les Espagnols ont appliqué les préceptes de la *destreza* et s'approchent de leurs adversaires avec des mouvements circulaires, qui rendent la visée des mousquetaires difficile. S'ensuit un combat d'escrime en règle, au terme duquel les PJ seront soit vainqueurs, soit prisonniers (voir plus haut pour les conséquences de l'emprisonnement), soit en fuite (voir plus bas).

Fuir. Fuir face aux mousquetaires n'est peut-être pas le plus glorieux, mais c'est le plus raisonnable. Don Alfonso ne manquera pas de le proposer à Monsieur de la Marque, pour le sauver. Les Espagnols, quant à eux, se rendront parce qu'ils n'ont pas grand-chose à craindre. Ils déposeront donc les armes pendant que les Français, de la Marque compris, fuient à travers le Pré-aux-Clercs. Les mousquetaires, contre toute attente, font feu sur les Espagnols. Ils en tuent deux : Don Diego et Don Esteban.

- **Conséquences.** Monsieur de la Marque, voyant qu'on a fait feu sur ses amis, fait demi-tour. Don Lope lui ordonne de fuir pendant que Don Alfonso et lui protègent ses arrières. Baptiste de la Marque, indécis, se tourne vers les PJ, comme pour avoir un avis. Si les PJ ne lui disent rien, il retourne se faire tuer avec ses amis. Si les PJ les accompagnent, ils ont des chances de s'en tirer, sinon, ils meurent tous.

UNE BIEN TRISTE FIN

Voici ce qui peut se passer en fonction des conséquences de la décision prise par les PJ.

Emprisonnés. Les Espagnols sont relâchés, au grand dam du comte de Millau. Monsieur de la Marque a le col coupé en place de Grève pour haute trahison. Quant aux PJ, ils pourront de leur prison raconter tous leurs malheurs au comte de Millau, qui promettra de les sortir de là mais n'en fera rien. Les PJ sont finalement condamnés aux galères à perpétuité, punition avilissante – il n'existe en effet pas de bagne en France. Le comte dit que c'est tout ce qu'il a pu obtenir pour eux, sans pourtant avoir rien fait dans ce sens. Ils peuvent soit s'évader en route de leur carrosse étroitement surveillé et aux fenêtres fermées par une grille, soit tenter de s'échapper de la galère pendant une escale, ou encore pendant un combat. Le capitaine Hector d'Issoire, un jeune fat à qui on a confié cette galère royale à titre honorifique, part en effet, le long des côtes anglaises pour défendre l'honneur de sa patrie. Pendant ce temps, le comte de Millau, dont la femme vient de mourir – tiens, comme c'est étrange – s'est marié avec la marquise de Neustrie et tous deux deviennent les interlocuteurs privilégiés de la grande noblesse espagnole. Et si les services secrets de Sa Majesté Britannique confiaient aux PJ, arrêtés sur le sol d'Angleterre, la tâche de faire tomber la personne responsable de leur disgrâce ? Le quatrième épisode décrit le déroulement de cette enquête.

En fuite. Si les PJ fuient, ils pourront enquêter sur cette affaire, mais ils seront activement recherchés par les soldats et les mousquetaires du roi, le tout sur les conseils avisés du comte de Millau. La demeure du comte est bien entendu extrêmement surveillée, tout comme l'auberge des PJ et le château de Malmaison, en tant que lieux où les PJ, voire aussi Monsieur de la Marque, sont susceptibles de revenir.

Mort des hidalgos. De toute façon, le capitaine des mousquetaires et Monsieur de la Marque sont condamnés à être décapités sur la place de Grève. Le comte de Millau devient impopulaire à Paris et se prépare à se retirer dans son fief, avec les caisses d'or fournies par la Reine Anne d'Angleterre. Quant aux PJ, menacez de les condamner à la décapitation s'ils sont libres et condamnez-les aux galères s'ils sont pris.

Extermination des mousquetaires. C'est finalement le mieux qui puisse se produire. Personne n'est inquiété, car seul le capitaine et ses mousquetaires savent que le duel a effectivement eu lieu. Si quelques hidalgos sont morts, personne ne doutera de la parole d'un de leurs pairs affirmant qu'ils ont été victimes d'une agression dans les rues de Paris (les soldats se mettent à grouiller néanmoins). S'ils sont tous tués, cela ne laisse qu'un petit répit aux PJ, jusqu'à ce que leur mort soient découverte. En effet, notre ami le comte faisant correctement son travail, au bout de trois jours tout le monde est au fait de l'existence de ce duel, y compris les autorités, et le rapprochement avec la mort des Espagnols est vite fait.

HAUTE TRAHISON

Au terme du duel sur le Pré-aux-Clercs, ou bien avant ce duel si vos PJ sont plus fins limiers qu'hommes d'honneurs, nos héros vont se mettre en quête des causes de tout ceci. Nous reprenons ici tous les événements précédents pour vous aider à animer l'enquête des joueurs jusqu'à son terme.

Tous les protagonistes de cette histoire connaissent personnellement le comte de Millau, mais ont trois bonnes raisons de refuser d'envisager l'idée qu'il puisse avoir manigancé tout ceci. Tout d'abord, le comte est un homme affable très connu dans l'aristocratie parisienne. Il a la réputation d'être sympathique, de bonne compagnie, et inoffensif, ce qui était vrai jusqu'à ses soucis financiers. Ensuite, le comte n'étant pas un homme très charismatique, il arrive assez facilement à faire croire à ses interlocuteurs que telle ou telle idée de génie vient d'eux. Enfin, s'il prépare le terrain lui-même, il envoie ses sous-fifres agir à sa place. Ceux-ci se pressent en grand nombre autour de lui, profitant de sa gentillesse officieusement ou officiellement. C'est plutôt à ses débiteurs officieux que le comte s'adresse pour les tâches les plus risquées, et bien entendu, chacun d'entre eux à l'impression d'effacer sa dette en accomplissant ses basses œuvres.

N'oubliez pas de replacer cette enquête dans son cadre : les PJ sont peut-être recherchés, à moins que cette enquête n'ait lieu plusieurs mois après. Les souvenirs seront plus ou moins flous (les personnes interrogées témoigneront sans conviction) et les témoins plus ou moins accessibles. Le cas échéant, maintenez une pression extrême sur les PJ, sous la forme de patrouilles qui les recherchent, voire les poursuivent dans les rues ou sur les toits de Paris. L'enquête doit être menée tambour battant, et la pression doit être une motivation pour faire avancer l'enquête.

LA RÉCEPTION DE MADAME DE NEUSTRIE

MADAME DE NEUSTRIE

Si son fils est mort, Madame de Neustrie ne veut voir personne, et les PJ auront le plus grand mal du monde à l'interroger. Si son fils est condamné mais que les PJ lui proposent peut-être un moyen de le sauver, elle prend le risque de leur donner rendez-vous dans un endroit louche (pour une marquise), mais loin des soldats qui rôdent autour de son château, voire dedans.

Impact politique de la situation.

- *Une mauvaise publicité.* Il est évident pour elle que les événements récents ont porté un fort discrédit sur sa famille. Le duel lors de la réception, initié par une actrice – le mot sonne avec mépris dans sa bouche – de

surcroît, lui fait mauvaise publicité. Si certains nobles espagnols sont morts et que cela se sait, et si son fils est mort ou arrêté, c'est bien pire encore.

- *Un rejet du petit-fils de Louis XIV comme régent d'Espagne.* Si les nobles espagnols attachent de l'importance à cet incident, ils peuvent rejeter la régence du roi de France malgré le lien de parenté qui lui donne accès au trône d'Espagne.
- *À qui cela profite-t-il ?* Madame de Neustrie ne voit aucune personne en particulier, si ce n'est l'ennemi de la France : les Anglais. À moins que ce ne soit un général français qui désire attirer l'attention sur lui. Monsieur de Villars, dans ce cas ?

Point d'amitié face à l'amour maternel. Si elle est convaincue que les PJ pourront aider son fils, elle ne ménage rien, pas même ses amis les plus chers, et peut répondre à toute question.

- *Qui a eu l'idée de cette réception ?* Sans hésitation, Madame de Neustrie parle d'une discussion entre amis, trois mois plus tôt. Les personnes présentes étaient, entre autres, Monsieur de Liancourt, Monsieur de Millau, Monsieur de Saint-Lau, elle-même et Mademoiselle de la Châtaigneraie. Elle ne saurait dire qui a lancé l'idée.
- *Qui a invité Monsieur de Liancourt ?* Personne ne l'a suppliée pour le faire. Certes, son fils ne l'aime pas beaucoup, par jalousie probablement, mais c'est un homme agréable, intelligent et charmant. Quelqu'un lui a touché deux mots de l'intérêt d'unir les deux pays sur le plan de l'escrime – occupation favorite de la gent masculine –, mais qui ? Après un moment de réflexion, elle dirait que c'est soit le comte de Millau, soit Monsieur de Villars.
- *Qui est « RR » ?* RR est le sceau de Rodolphe de la Rombière. Madame de Neustrie s'en souvient comme l'un de ces si nombreux nobliaux qui viennent à Paris pour trouver la gloire et se ruinent, ainsi que leur famille, en suivant la vie parisienne. Aux dernières nouvelles, Rodolphe avait trouvé refuge dans un groupement de maisons inhabitées et insalubres au nord-ouest de Paris.

JULIE DE MAUPIN

Mademoiselle de Maupin est probablement un premier lien idéal avec le comte. En effet, non seulement elle l'a vu en personne, mais elle n'a rien à perdre si on lui demande de révéler ce qu'elle sait. Le comte lui a rendu visite au théâtre la veille de la soirée, se disant heureux de la voir le lendemain à la réception de la marquise de Neustrie. Julie lui a aussitôt répondu qu'elle n'a pas été invitée. Le comte s'est alors humblement excusé de sa balourdise – qui n'en était en fait pas une –, ajoutant à demi-mot qu'il est dommage que la marquise soit sensible à ce qu'on dit à son égard : la noblesse ne supporte plus son comportement déviant et outrancier. La manœuvre a fait mouche, car Julie, vexée, s'est fait fort de s'inviter

elle-même, quitte à occire les maraudeurs qui prétendraient lui interdire l'entrée, et de choquer dès son arrivée.

Si l'un des PJ s'est dévoué pour être son second lors de son duel et qu'ils sont maintenant recherchés, elle offrira ses services pour leur ouvrir des portes. Elle peut leur arranger un rendez-vous avec Monsieur de Liancourt ou Monsieur de la Touche, comme avec tout courtisan qui visite son théâtre et sa loge. C'est aussi une fine lame sur laquelle tout révolté ou opprimé peut compter... tant que l'histoire l'amuse en tout cas.

ANDRÉ WERNESSEON DE LIANCOURT

Le plus prestigieux des maîtres d'escrime de la plus prestigieuse des nations férues d'escrime est un phénomène dans l'aristocratie parisienne. Il est de toutes les réceptions et est toujours bien entouré à la cour. Il est donc possible de le croiser dans n'importe lequel de ces lieux. Un page ou un serviteur peut alors lui être envoyé pour le mener à l'abri des regards indiscrets, et le bretteur viendra même s'il fait nuit noire et qu'on lui demande d'entrer dans un coupe-gorge.

Si les PJ lui racontent leurs mésaventures, il leur répondra qu'il faut savoir concilier honneur et affaires d'État. Les aider, il ne le fera pas, même si on lui apporte la preuve que le comte est coupable, car il s'agit d'un ami à lui.

- **Un mépris pour la *destreza* fort à propos.** Il se rappelle avoir parlé d'escrime espagnole une vingtaine de fois en un mois – et il avoue que la démonstration lui a appris bien plus sur cet art ignoré – mais il ne saurait se souvenir des noms. Si on lui demande explicitement si le comte était parmi ces personnes, il répondra après une petite réflexion que oui, et que justement, les questions du comte, habituellement peu intéressé par l'escrime, l'ont surpris. Le comte manifestait un mépris pour l'escrime espagnole aussi grand que le sien. Cet échange les a plutôt rapprochés.
- **La réception.** Il a été étonné d'avoir été invité à la réception de Madame de Neustrie en présence de son fils, avec qui il est en froid. Quelqu'un a dû intercéder. La liste des personnes qui entrent à la fois dans le cercle de ses amis et dans celui de la marquise sont quatre : Monsieur de Saint-Lau, Mademoiselle de la Châtaigneraie, le comte de Millau et Monsieur de Villars. Tous les quatre nieront avoir intercedé pour qu'il soit invité. Néanmoins, madame de Neustrie peut éventuellement en dire plus (voir plus haut).
- **La démonstration.** À bien y réfléchir, il ne blâme pas le PJ qui a ridiculisé Don Diego. En effet, lors de la seconde partie de la démonstration, il se rappelle que Don Lope a tracé un cercle de combat sur le sol et que tout le but de la *destreza* est de se déplacer sur ce cercle. Or, à peine la démonstration commencée, tout le monde s'est avancé pour voir, et il ne restait plus assez de place à Don Diego pour se déplacer. C'était un

manque de discernement de la part de Philibert de la Touche de laisser entrer tant de monde dans son école, bien trop petite.

MONSIEUR DE VILLARS

On peut rencontrer ce haut personnage durant la journée, au château de Versailles. En temps normal, il est difficile d'obtenir une entrevue, et cela devient impossible si les PJ sont recherchés. Il ne sait rien et n'a pas grand-chose à dire qui puisse intéresser les personnages. En revanche, si ceux-ci ont la preuve de l'innocence de Monsieur de la Marque, il acceptera de les recevoir et les écoutera attentivement. Il ira même jusqu'à intercéder auprès du roi.

LA DÉMONSTRATION D'ESCRIME

PHILIBERT DE LA TOUCHE ET SON ÉCOLE

Monsieur de la Touche refusera catégoriquement de voir les PJ s'ils sont recherchés. Il est prêt à dégainer sa rapière, même seul contre quatre. Le mieux est de parler avec lui pendant qu'il tire les armes, ou de lui dire que quelqu'un a tenté de porter atteinte au prestige de son école. L'école de Philibert de la Touche est en pleine perte de prestige, les jeunes bretteurs lui préférant celle de Monsieur de Liancourt. À demi-mot, le comte l'a incité à proposer son école comme lieu de démonstration... en toute amitié bien sûr. Philibert aura du mal à avouer que cette idée ne vient pas de lui, et hésitera à dire quelque chose qui pourrait nuire à son vieil ami.

LES SPECTATEURS DE LA DÉMONSTRATION

Les PJ pourront peut-être retrouver l'un des spectateurs de la démonstration d'escrime, présent en bas lors de l'incident, pour les interroger : Monsieur de Varenne par exemple. Il se rappelle vaguement de ce qui a précédé l'incident. Certains poussaient pour voir. Parmi eux se trouvait le comte de Millau, mais Monsieur de Varenne ne peut imaginer qu'un comte se comporte ainsi. Néanmoins, il a trouvé curieux que celui-ci n'ait pas sa place au balcon.

LES SPADASSINS

Les doublons trouvés sur les spadassins semblent indiquer qu'ils ont été payés par des Espagnols, mais ce n'est pas le cas. C'est Hammary qui a avancé l'argent.

RODOLPHE DE LA ROMBIÈRE

Le nobliau désespéré, Rodolphe de la Rombière, a laissé un sceau et une lettre de recommandation écrite par une dame lorraine qui habite trop loin de Paris pour être interrogée. En revanche, les PJ peuvent poser quelques questions à Madame de Neustrie à son sujet. Ils devraient pouvoir se diriger vers son sinistre quartier, qui

a une solide réputation de coupe-gorge pour toute personne un peu trop richement habillée. La misère, la mort, la violence : un endroit charmant ! En demandant leur chemin sur place, les PJ pourront trouver la bauge qui lui sert de maison. C'est vide, c'est laid et ça fait peur la nuit.

HAMMERY ET SHIRLEY

La rue forme un angle droit. À l'intérieur de l'angle, des maisons délabrées, à l'extérieur, des demeures de gens pauvres. Si les PJ frappent aux portes des maisons, ils pourront s'apercevoir que les habitants sont loin d'être aussi pauvres qu'on le dit. En effet, Hammary a arrosé le quartier pour qu'aucun visage inconnu ne puisse se montrer sans qu'il soit prévenu. Il est sur le départ. Avant de partir, il attend d'être sûr que tout s'est bien passé pour remettre au comte son or, une semaine après les événements. Il habite au premier étage d'une maison au bord de l'écroulement, dont la cave bouchée par des gravas et des planches sert de cachette pour l'or de la transaction. Du rez-de-chaussée, on peut entendre des hommes discuter en haut – en anglais –, du moins jusqu'à ce qu'un marmot du voisinage siffle pour les prévenir. Si les PJ parviennent à convaincre qu'il y a une montagne d'or sous les pieds d'Hammary, ces faux pauvres se feront un plaisir de dépouiller leur ex-bienfaiteur. Hammary habite avec sa fille, Shirley, et quatre hommes de main qui se révèlent être des combattants forcenés et aguerris. Il se présente comme un pauvre immigré, qui ne connaît Rodolphe que comme un habitant du quartier bien poli. Si on montre à Hamery le mouchoir de Shirley, il jure en anglais et frappe à bras raccourci sur sa fille en la traitant de traînée qui aguiche tout le quartier.

Même s'il est défendu par ses hommes de main, Hammary essaiera de fuir le combat. De toute façon, il devra revenir sur place pour récupérer l'or. Il est d'ailleurs le seul à savoir où il se trouve. S'il ne peut pas revenir, il enverra un message au comte pour que celui-ci vienne le récupérer lui-même une fois la tension retombée. Même sous la torture, Hammary ne dénoncera pas le comte, que ni sa fille ni ses hommes ne connaissent.

DES NOUVELLES QUI VONT VITE

Il est impossible de remonter jusqu'à la source des rumeurs. Les noms se multiplient et ne diront rien aux personnages, puisque le comte n'a pas répandu lui-même les bruits mais est passé par l'intermédiaire d'un de ses protégés.

LE PRÉ-AUX-CLERCS

LE CAPITAINE DES MOUSQUETAIRES

Si le capitaine des mousquetaires n'est pas mort, les PJ pourront peut-être le questionner. Monsieur de la Franche Rive est un gascon dont le sympathique accent cache un arriviste forcené. Il s'est engagé dans les cadets, avant

d'avoir l'honneur de rejoindre les mousquetaires du Roy. Son réseau de connaissances lui a permis de monter rapidement en grade. Il attendait de cette intervention une récompense sous la forme d'une carrière politique, mais si les PJ n'ont pas raison de lui, le roi, lui, ne pardonnera pas.

Il a été mis au courant du duel par Monsieur de Varenne, qui lui a remis une missive. Dans celle-ci, il est dit que son intervention au Pré-aux-Clercs attirerait sur lui toute l'attention de la cour, et que, en échange de cette faveur, il devait faire feu dès que possible sur quatre individus dont la description ne peut correspondre qu'aux Espagnols (forme de la moustache, vêtements, taille des rapières). Il porte cette directive sur lui, mais elle n'est pas signée. L'écriture est celle de Joseph, qui a l'habitude d'écrire les mémoires du comte. Le capitaine est arrivé une heure plus tôt et a attendu le début du duel avant d'intervenir.

Les mousquetaires, quant à eux, ne savent rien et n'ont fait que suivre les directives de leur chef.

LES QUATRE HIDALGOS

Les Espagnols survivants ne sont pas inquiétés pour le duel, mais le roi en personne leur recommande de se tenir tranquilles, sous peine d'être renvoyés en Espagne. Cela ne les empêchera pas d'assister les PJ et de leur prêter main forte si nécessaire, surtout si nos héros peuvent sauver Monsieur de la Marque.

CHEZ LE COMTE DE MILLAU

LE COMTE

L'humeur et l'état des finances du comte de Millau dépendent très fortement de la tournure prise par les événements lors du duel. Il peut être trouvé dans sa demeure, qui est surveillée si les PJ sont recherchés, ou bien dans une de ses réceptions mondaines. Il ne se risquera pas à s'afficher en public avec des personnages recherchés par les autorités.

- **Si tout s'est bien passé**, c'est-à-dire si au moins un Espagnol est mort, le comte est de nouveau riche. Il n'affichera bien entendu pas sa richesse en public, mais règlera ses dettes et se retirera dans le Tarn. Il prétextera que ses finances ont touché le fond et qu'il doit vendre sa demeure de Paris pour payer en partie ses créanciers.
- **Si aucun noble espagnol n'est mort**, le comte se retrouve dans une situation très inconfortable, et l'apparition des PJ devient un problème supplémentaire. Il est peu probable que l'Angleterre lui cause plus de misères encore, mais c'est la banqueroute. Heureusement pour lui, Monsieur de la Marque est soit mort, soit condamné, soit recherché. Il pourra ainsi tenter, en tant qu'ami de Madame de Neustrie, de le remplacer. Il prend de nouveau des risques énormes, mais propose à l'Angleterre de perturber les relations diplomatiques

par une voie moins expéditive que la précédente. Il expliquera alors que malgré ses soucis, il est de son devoir de soutenir son amie Madame de Neustrie dans ce moment si douloureux affectivement et délicat politiquement. Dans ce cas, la femme du comte mourra malencontreusement en tombant dans un escalier...

Il n'est pas foncièrement opposé aux PJ et peut même les cacher quelque part le temps qu'ils trouvent un moyen de fuir Paris, voire la France. Il se montrera navré de leurs malheurs, mais tout de même, ils ont pris des risques inconsiderés pour un « point d'honneur » ! Le comte aimerait juste ne pas les avoir dans les pattes lorsque l'or lui sera remis si tout s'est bien passé, ou lorsqu'il tentera de prendre la place du marquis de Neustrie.

Si les PJ lui expliquent qu'ils suspectent un complot, il les écoutera pour voir s'il est en danger. Si ce n'est pas le cas, il leur propose de patienter quelques mois en province ou aux Indes le temps que cette histoire se tasse. Ils auront tout le loisir d'enquêter plus tard. Si les PJ insistent pour enquêter maintenant, ou sont même trop près du but, il leur offre une cachette, dont il donnera l'emplacement aux mousquetaires par l'intermédiaire de l'un de ses « protégés ».

LE CRÉANCIER

La preuve de la culpabilité du comte sera bientôt établie, grâce à Monsieur Samson, le créancier. En effet, bien que les finances du comte soient plus que basses, Samson attendra quelques semaines encore avant de saisir les terres de son débiteur, car celui-ci lui a promis de lui rembourser le double de ses dettes s'il lui accorde un délai, lesquelles s'élèvent à plus de 30 000 louis d'or, en comptant le remboursement en nature sur le mobilier du comte.

Cet homme plus que vénal ne compte certainement pas révéler quoi que ce soit avant d'avoir touché son or, c'est-à-dire dans une semaine. Le comte lui a dit qu'il serait remboursé, mais qu'il était hors de question de demander comment, et que toute indiscretion ferait de lui un complice. Le livre de comptes de Monsieur Samson en dit long sur les énormes dépenses récentes du comte (la raison n'est pas indiquée), qui choquent étant donné l'état de ses finances.

Un détail qui peut avoir son importance : les meubles du comte sont entreposés bien gentiment dans l'entrée de la maison du créancier, sous l'escalier et derrière une lourde armoire, protégés par des draps. Cet homme qui devrait tout faire pour les vendre ne semble pas faire beaucoup d'efforts en ce sens. Les autres meubles saisis sont remis à neuf chez un menuisier qui jouxte la maison. Les meubles déjà restaurés sont d'ailleurs en vente, mais aucun n'appartient au comte. Si on demande une explication au créancier, il répond : « On ne sait jamais, s'il peut les racheter. »

UNE MAISON QUI PARLE

Les lectures du comte. Sur la table de chevet du comte, deux livres assez remarquables sous une grosse pile.

- *Un point d'honneur !* de Geoffroy de Lormes. Il s'agit d'une analyse des points d'honneur, de leur perception dans les différents pays d'Europe, du rapport au duel qu'entretiennent toutes les nations d'Europe et de la répression du duel. Le livre est souligné par endroits, notamment les passages sur des meurtres commandités par les Espagnols pour venger leur honneur, sur le mensonge comme affront à laver, sur des provocations piquant au vif et entraînant des réactions qui se rapprochent assez de celles des Espagnols lorsque les PJ leur ont rendu visite à Malmaison.
- *Académie de l'épée de Gérard Thibault.* Un cours d'escrime espagnol accessible au profane. Le comte y a souligné nombre de choses, dont le cercle de combat et son diamètre.

Les mémoires du comte. Les mémoires du comte, peu intéressantes, sont écrites dans la seconde partie de la main de Joseph, c'est-à-dire celui qui a écrit la note trouvée sur le capitaine des mousquetaires. Le PJ pourront même trouver dans ces mémoires une page déchirée d'un semblant de roman écrit de la même main, parlant de complots et de trahison à la cour.

Tout l'or du monde (une semaine après le duel). Une semaine après le duel, si le complot a été un succès, Hammary fait livrer au comte une caisse contenant les 65000 guinées anglaises promises. 60000 sont remises le lendemain à Monsieur Samson, mais les 5000 restantes sont conservées dans une cassette dans la chambre du comte. Une telle somme en monnaie anglaise constitue une preuve presque parfaite de la culpabilité du comte.

SOUS-FIFRES

Joseph. Parmi les sous-fifres du comte, Joseph est un brave homme, qui est certes au fait de l'état de quasi dénuement de son maître, mais pas de ses agissements. Joseph est un homme avant tout loyal à son maître, surtout depuis que le comte est passé avec un sourire sur un vol de vaisselle d'argent dont il s'est rendu coupable 15 ans plus tôt. Joseph n'aidera donc personne à visiter la demeure du comte sans l'accord de celui-ci. En effet, en dernier recours, le comte met Joseph dans la confiance, en lui versant quelques milliers de pièces de huit pour son aide. Celle-ci consistera à aider les PJ à entrer par effraction... pour tomber dans une embuscade. La note donnée au capitaine des mousquetaires a été écrite par lui deux mois plus tôt comme une partie des mémoires du comte. Il n'a fait aucun rapprochement avec les événements récents. C'est Joseph qui conduira les PJ jusqu'à une demeure secondaire du comte mise en vente mais pas encore vendue, lieu de l'embuscade.

Les protégés du comte. Monsieur de Varenne, jeune arriviste et pique-assiette notoire, a informé le capitaine des mousquetaires du lieu – prévisible – et de l'heure du duel. Monsieur de Longerue, un jeune fat bavard, soporifique



et au nom vite oublié, a répandu les diverses rumeurs, comme l'existence du duel, l'issue de celui-ci, etc., dans l'espoir que son nom serait retenu, ce qui n'a pas été le cas, comme s'y attendait le comte. Il ne voit le comte que lors de réceptions, et sinon reçoit des missives. Comme un sot qu'il est, il les a conservées dans la poche de son costume, ce qui constitue une preuve contre le comte.

ÉPILOGUE

Si les PJ mènent leur enquête à son terme, ils devraient mettre à jour le complot et découvrir ses deux commanditaires : Hammary et le comte de Millau. Une fois les preuves réunies, ils peuvent les présenter à Villars ou à Madame de Neustrie, qui feront arrêter le comte et son complice anglais. Ils peuvent bien entendu aller en découdre eux-mêmes avec ces individus qui leur ont causé tant d'ennuis. Si les deux espions anglais sont conscients des risques qu'ils encourent, ils engageront des hommes de main et essaieront de fuir vers l'Angleterre, tout en se battant vaillamment contre le groupe de PJ qui se mettraient sur leur chemin. Enfin, ils peuvent préparer un coup monté permettant de prendre le comte en flagrant délit, lors de la réception de l'or par exemple. Toujours est-il que les PJ seront remerciés du service rendu à la Couronne, service qui efface leur faute... mais pas plus.

PERSONNAGES

Nous n'indiquons ici que les profils des personnages susceptibles d'interagir directement avec les PJ (reportez-vous à *Pavillon Noir – La révolte*, page XXX, pour les règles concernant les PNJ). Sauf cas particuliers (les Espagnols),

tous les bretteurs utilisent la Compétence « Escrime à l'épée seule ». Le niveau de compétence des combattants ci-dessous est adapté à un groupe de 4 ou 5 PJ débutants, versés dans l'art de l'escrime. Si votre groupe compte moins de PJ, ou si ceux-ci sont des bretteurs moins expérimentés, n'hésitez pas à réduire la puissance de leurs adversaires (enlevez 1D à leurs Compétences, par exemple).

Le comte de Millau. Archétype du Noble (*Pavillon Noir – La révolte*, page XXX), personnage Exceptionnel (+1D à toutes ses Compétences).

Monsieur Samson. Archétype du Bourgeois/Boutiquier (*Pavillon Noir – La révolte*, page XXX).

Les premiers duellistes : Messieurs de Lusigny et de Mornac. Archétype du Noble (*Pavillon Noir – La révolte*, page XXX).

Les hidalgos espagnols. Archétype du Bretteur (*Pavillon Noir – La révolte*, page XXX), personnages Exceptionnels, avec la Compétence *Destreza* à 4.

Rodolphe de la Rombière. Archétype du Noble (*Pavillon Noir – La révolte*, page XXX).

Les trois spadassins. Archétype du Spadassin (*Pavillon Noir – La révolte*, page XXX).

Les Mousquetaires du Roy. Archétype du Mousquetaire (*Pavillon Noir – La révolte*, page XXX).

Hammary. Archétype de l'Espion/Traître (*Pavillon Noir – La révolte*, page XXX), personnage Exceptionnel.

Shirley. Archétype de la Fille gâtée (*Pavillon Noir – La révolte*, page XXX).

Les hommes de main des espions anglais. Archétype de l'Homme de main (*Pavillon Noir – La révolte*, page XXX), personnages Expérimentés (-1D à certaines de leurs Compétences).

