

## Yiikes

Post original : *Yiikes*, par Ron Edwards, <https://adeptplay.com/2023/02/16/yikes/>

Traducteur : Greg

[Cet article est adapté de l'activité au Patreon.]

Ce serait bien de s'intéresser au combat à la rapière, si "bien" signifie compétence de meurtre réalisé avec d'horribles instruments conçus exclusivement à cet égard. Je songe principalement à la violence civile et aux armes qui s'utilisent avec des instruments tenus dans la main non dominante, ce inclus les boucliers et les défenses improvisées.

Sérieusement, ces choses sont cauchemardesques. Si l'on met de côté la quasi-totalité des apparitions littéraires ultérieures, et certainement le théâtre et le cinéma, et que l'on regarde plutôt la littérature contemporaine, les événements historiques et les manuels, je préférerais être pris dans une fusillade. On peut supposer que l'une des raisons pour lesquelles la culture populaire du XXe siècle s'est désintéressée de ce type de combat, ou l'a remplacé par des techniques scéniques entièrement différentes, est que cela ne peut être simulé pour le simple divertissement - même faire semblant est trop dangereux.

(Note annexe pour les escrimeurs modernes : tout le mérite revient à cette activité en tant que sport et art martial moderne, et je note que le risque personnel encourus à la pratique de ce sport sportif sont assez élevés pour les praticiens. Mais encore une fois, restons concentrés sur les événements et les pratiques historiques].

Qu'en est-il des jeux de rôle ? Pour de multiples raisons, la rapière est souvent incluse dans comme option dans les armes, mais presque aussi souvent en excluant son caractère sérieux. Les joueurs aiment les épées longues, épaisses et solides... et aucune discussion sur les armes dans les jeux de rôle n'est complète sans que quelqu'un ne se mette à parler de la destruction virile à la Milius, par opposition aux travail pointu d'une aiguille perforante.

Il y a des exceptions. J'aimerais réunir vos avis sur les jeux qui sont conçus de manière plus proche de ces choses et de la manière dont ils sont utilisés. Il est évident que *Flashing Blades* et *Lace & Steel* devraient être examinés à nouveau et initier une nouvelle culture de jeu, mais il y en a d'autres, j'en suis sûr. *The Riddle of Steel* compte techniquement, et il se trouve qu'ARMA et d'autres groupes similaires étudient le combat à la rapière de style urbain, mais sans surprise, tous ceux qui jouent à ce jeu ou qui sont impliqués dans ces groupes sont vraiment plus intéressés par les épées longues et les zweihander utilisées en sur un champ de bataille. L'un de mes jeux préférés était *Swashbuckler*, découvert par notre groupe comme remarquablement amusant et dramatique - et impitoyablement décisif - dans ces termes.

Pour en revenir à ce qui compte vraiment, l'expérience de jeu, deux pistes de réflexion semblent adéquates.

La conception du combat sans référence spécifique aux armes, mais qui, selon vous, est facilement orientable vers des aspects spécifiques du combat à la rapière.

Des règles spécifiques à la rapière qui, selon vous, donnent une idée de ce qu'est le combat à la rapière.

Les réflexions sur des règles ou des idées potentielles sont également les bienvenues.

---

Les discussions sur le Patreon ont porté sur les jeux *Stormbringer* (version originale), *Lace & Steel*, *En Garde! Ecryme* (dernière version) et *Bushido*. Nous nous sommes également souvenus d'une vieille discussion de Forge sur les règles de combat qui supposent des frappes réussies par défaut, de sorte que les dés ne concernent que les degrés de réussite de la défense.

**Noah** : Des réflexions sur le jeu sont à venir, mais d'abord - j'ai eu le plaisir de pratiquer les principes fondamentaux du combat à la rapière avec Richard Marsden, un escrimeur très respecté dans la communauté HEMA, à la *Phoenix Society of Historical Swordsmanship* l'année dernière. Pour me joindre à tes pensées, Ron, il est difficile de surestimer la rapidité décisive de l'arme une fois qu'un combattant a atteint un seuil minimum de compétence. Je pense que c'est une des autres raisons pour lesquelles ce type de combat n'apparaît pas souvent dans les films (bien que *The Duelists* de Ridley Scott soit une merveilleuse exception). Un combattant peut s'entraîner pendant des années et finir sa carrière en se vidant de son sang dans une ruelle florentine putride car qu'il a été battu lors d'un échange brutal ayant duré une seconde et demie.

**Moi [Ron]** : La littérature et les adaptations ne fournissent jamais vraiment, il me semble, le contexte de quand et pourquoi les gens faisaient cela. Ce fut clairement une caractéristique de la vie urbaine pendant des siècles, et cela ne se limitait pas à la Cour aristocratique. Mais dans quelle mesure, pourquoi et qui le faisait ? L'autobiographie de Cellini s'approche le plus pour moi d'une telle question, mais j'aimerais avoir une meilleure vue, plus élargie, sur la problématique.

**JC** : Voici une statistique que j'ai trouvée dans un document du 17<sup>ème</sup> siècle sur les duels extra-judiciaires (illégaux). En France, un tiers des duels étaient annulés. Parmi les duels qui ont eu lieu, la moitié d'entre eux se sont terminés par la mort ! Pour ceux qui ne se terminaient pas par la mort, les deux participants en sortaient blessés, ou "se satisfaisaient" de quelques mouvements dans un combat (sans intention de tuer). Sans oublier que les duels pouvaient se transformer en escarmouches puisque les duellistes amenaient des seconds, des troisièmes, des quatrièmes, etc.... ET je ne parle que des duels, pas des vols ou des meurtres (bien que la frontière entre un duel et un meurtre soit inexistante).