

Le Messer, approche des techniques d'escrime à une main

Lionel Charluteau, Olivier Dupuis
Association les *Guerriers d'Avalon*

Hie Facht an das Messer
Gott woll unsr nit vergessen

Ici, il s'agit du combat au Messer
Que Dieu nous vienne en aide
Fechtbuch de Hans Talhoffer, 1467, planche 223



Fig. 1 Marchand portant un fauchon, fin XVe

Le *Messer* est une arme du saint Empire Romain germanique dont l'usage est courant du XIVe au XVIe siècle. Il est très répandu dans les milieux populaires où le port de l'épée, fortement associé à la noblesse et au contexte de guerre, était prohibé.

Sa lame est droite et le dos comporte un faux tranchant vers la pointe, ainsi qu'un décrochement caractéristique. Ce décrochement est souvent représenté sur les traités d'escrime, mais les deux pièces examinées n'en possédaient pas. La garde est droite, souvent de section ronde et munie le plus souvent d'un ergot sur le côté droit afin de protéger le dos de la main lors du contrôle de la lame adverse. Le pommeau est toujours en forme de tête de faucon. Il est beaucoup plus massif que ce que suggèrent les illustrations et équilibre admirablement l'ensemble.

Le nom de Messer (la traduction littérale en est « couteau ») provient peut-être de sa lame à un seul tranchant, mais l'analogie avec la tradition coutelière ne s'arrête pas là. En effet, la poignée est montée à plate semelle, c'est-à-dire deux plaquettes rivetées au travers de la fusée. Sa taille est très variable, allant de 45 à quasiment 120 cm si l'on en croit les illustrations du Codex Wallerstein.

Les plus petits sont nommés Degen, Kurtzmesser ou encore Ruger et s'utilisent comme une dague. Un manuscrit anonyme de la fin du XVe siècle, supposé du sud de l'Empire, nous explique bien cet utilisation : « *Will dich leren wechten mit dem kurtzen Messer uns Spiess und under Basler und under andri Messer* »¹. Les plus longs, désignés Messer et Langmesser, se manient comme une épée à une main. Certaines poignées sont suffisamment longues pour la préhension à deux mains, mais le Messer n'est pas tenu ainsi si l'on se réfère à l'iconographie de l'époque. Certaines pièces s'effectuent néanmoins en « demi-épée », c'est-à-dire avec une main sur la poignée et la seconde sur la lame.

En dehors de l'Empire, l'arme européenne la plus proche typologiquement est le fauchon, visiblement très populaire en Angleterre où il est appelé falchion. En France, il semble qu'on lui préfère les appellations de « *braquemar* » comme l'appelle La noble science des joueurs d'espées (1538) et « *basilard* ». Naturellement, de part sa taille équivalente l'épée est très proche, sa lame ne comportant en fait qu'un tranchant de plus. La Noble science commence d'ailleurs son chapitre sur le braquemar de la façon suivante : « *La manière pour apprendre a jouer de tout les braquemars, courtes espees de luyttes et aultres semblables courtes espees a tout une main* ».

Cette taille, alliée à l'usage à une main, rend les pièces proposées par les maîtres de l'escrime allemande du XVe siècle utilisables à l'épée. D'un point de vue technique, on peut constater que la longueur de ces armes induit des contraintes d'usage comparables en combat. Mais nous reviendrons plus tard sur ce point.

Conscients de cette analogie, certains maîtres allemands n'ont pas distingués le Messer de l'épée. Ainsi, lorsqu'il présente des pièces à l'épée et à la boucle dans son ouvrage de 1467, Hans Talhoffer nomme ce chapitre « *Messer und kleiner Schild* »². Il faut bien reconnaître d'ailleurs que la place consacrée à cette arme dans les manuels est bien plus réduite que celle consacrée à l'épée longue par exemple. L'arme avait-elle une connotation trop « populaire » pour la clientèle majoritairement aisée des salles d'armes allemandes du XVe siècle ? On ne saurait l'affirmer avec certitude dans l'état actuel des recherches. Cette rareté peut aussi s'expliquer par la similitude de bien des coups avec ceux de l'épée longue.



Fig. 2 Talhoffer 1459, manuscrit de Copenhague, f.122r

¹ Je vais t'enseigner à combattre avec le couteau court et la pique et après le baselard et après les autres couteaux.

² Littéralement : fauchon et petit bouclier

Par contre, on retrouve dans les quelques pièces du Messer le pragmatisme des maîtres de l'époque. L'écrasante majorité d'entre elles expliquent comment contrer un coup violent de haut en bas. C'est un ouvrage sur l'épée longue du XVe, le « Von Danzig », qui nous en donne peut-être l'explication lorsqu'il qualifie cette attaque très simple de « coup de paysan ». Il n'est pas le seul maître allemand à l'appeler ainsi et même les italiens ont leur « colpi di vilano » (sans commentaire). En effet, en cas de rixe qui dégénère, on aura beaucoup de chance de tomber sur une brute avinée n'ayant aucune méthode et utilisant ce coup, ergonomiquement naturel mais tellement prévisible !

Plus proche de nos considérations, ces techniques s'intègrent bien dans la pratique de la reconstitution historique du XVe siècle. La majorité des groupes ayant un réel souci d'authenticité se concentre sur la représentation de « soldats moyens » plutôt que de « puissants seigneurs », volonté de cohérence et prix des armures de plates obligent ! Or les fauchons, braquemars divers et autres épées « à une main » sont les armes secondaires les plus représentés à la ceinture des hallebardiers et autres archers (si, pour ces derniers, on omet ceux des ordonnances de Charles le Téméraire). On comprend aisément l'utilité d'une dague ou d'un fauchon pour un hastier ayant perdu sa vouge au beau milieu d'un accrochage où se mêlent inextricablement ennemis et camarades dans un âpre corps à corps. Le manque d'espace pour manier l'épée longue est patent dans ce cas, sans parler pour le reconstituteur du risque de blesser un autre participant en armant un coup.

Reconstitution d'une escrime au fauchon

Les textes historiques présentant des techniques de combat sont assez peu nombreux dans l'Europe médiévale. Ceux traitant du combat au fauchon le sont encore moins et peu de volumes y consacrent plus que quelques lignes. L'auteur le plus remarquable à ce propos, Lecküchner, a publié en 1482 un manuscrit entièrement consacré à cette arme, et les publications ultérieures de tradition allemande se réfèrent systématiquement à cet auteur dans leur chapitre sur le fauchon. Malheureusement, ce document n'est pas encore transcrit complètement, encore moins traduit dans une langue compréhensible ; on en est donc réduit à se contenter des bribes d'informations récoltées ci et là.

L'escrime au fauchon

Le premier auteur à faire mention de cette arme, Döbringer en 1389, écrit que la technique de combat du grand couteau (*lang Messer*) est à l'origine de celle de l'épée longue. En effet le premier constat que l'on peut faire est que l'escrime au fauchon reprend une grande partie du vocabulaire et des concepts à l'escrime à l'épée longue. Döbringer ajoute que

« Un homme a seulement deux mains et peut à partir de sa main réaliser deux frappes du haut et deux frappes du bas. »

Les frappes sont les coups les plus triviaux et les plus puissants, faits pour occasionner le plus de dégâts possibles. Döbringer ajoute que des frappes « viennent l'estoc et l'entaille à partir des enroulements ». Si l'on fait pivoter le fauchon avec le poignet ou le bras pendant une frappe, le fauchon change de trajectoire. On appelle ces pivots des enroulements (*winden*) ; la plupart du temps ces pivots ne se font pas dans le vide mais en s'appuyant sur l'arme adverse. De tels pivots permettent de changer la direction de la pointe ainsi que la trajectoire et la nature du coup. L'entaille est une attaque réalisée de telle sorte à couper plutôt qu'à pénétrer. L'estoc est un coup qui fait arriver la pointe du fauchon sur la cible.

Comment se tenir face à l'adversaire

Le fauchon se manie habituellement à une main, il est très rare de le voir manié avec les deux mains sur le manche ; par contre il existe une tenue avec une main sur le manche, l'autre sur le milieu de la lame mais elle ne survient que pendant l'affrontement, dans des situations entre l'escrime et la lutte.

Quand à l'autre main, intéressons-nous à ce qu'en écrit Döbringer : « *Aussi sache que la main droite doit rester l'ennemie de la main gauche et la gauche celle de la main droite et l'une doit rester derrière l'autre et rester distante et l'autre doit faire les dégâts.* »

Lecküchner n'écrit pas autre chose mais précise que « *si tu veux combattre avec l'autre main comme prendre le fauchon, agripper, faire une clef de bras etc. alors tu dois ramener la main de ton dos vers ta poitrine.* »

On peut aussi le constater sur les illustrations : le bras non armé est bien tenu dans le dos, sans doute pour éviter qu'il ne serve de cible ou qu'il encombre.

La position des pieds dépend du fauchon. Habituellement, le pied avancé est celui du côté opposé à celui où se trouve le fauchon. Par exemple, si le fauchon est tenu du côté gauche (par un droitier ou un gaucher, peu importe),

c'est le pied droit qui sera devant. Cela va permettre de lancer une frappe en avançant le pied du même côté pour ajouter à la force du bras le mouvement du corps.

Il existe des exceptions à ce positionnement dans l'iconographie, mais il est délicat de savoir si c'est une position d'attente qui est représentée, ou une position intermédiaire réalisée dans le feu de l'action.

Les moyens de se défendre

Se défendre d'un coup, c'est éviter de le recevoir. Pour cela, l'escrime allemande propose, en simplifiant, deux méthodes : esquiver ou dévier l'arme adverse.

Avant de détailler ces deux méthodes, il est important de noter que les actions défensives ne se font pas statiquement ; Lecküchner écrit à ce propos que face à un adversaire « *tu ne dois pas rester tranquillement avec ton fauchon et attendre son coup* ». Dans l'escrime allemande il ne se conçoit pas de rester dans la défensive, et aucune action de défense ne se conçoit sans riposte. Cela s'applique évidemment au fauchon.

L'adage populaire, « la meilleure défense est l'attaque » n'était peut-être pas connu sous cette forme, mais son application était déjà de mise. C'est ce que conseille l'auteur de la Noble science en notant :



« *si aucun frappe apres vous boutez luy votre espee de bas en hault en son bras, & ainsi il l'affoiblera luy meme* »

Toutefois, il faut bien noter qu'une telle défense ne permet que difficilement de placer un bon et fort coup, et dans l'extrait précité, il est bien précisé que l'action n'est destinée qu'à affaiblir l'adversaire. Il existe peu d'esquives décrites dans les sources servant à sortir complètement de l'attaque adverse. Il s'agit bien plutôt d'actions de déplacements se réalisant pendant que l'adversaire attaque pour se positionner de manière stratégique pour la riposte. Dans l'extrait de la Noble science qui suit, le défenseur se positionne de telle sorte à pouvoir frapper au mieux après sa défense (il faut comprendre « remettez vous » par « repoussez l'arme adverse ») :

Fig. 3 *Prise à deux main et main dans le dos, Codex Wallerstein planche 62, bien court, marchez & frappez au loing apres luy* vers. 1470

Toutefois, des telles manoeuvres nécessitent de bien anticiper le projet offensif de l'adversaire et d'être capable de se déplacer rapidement en situation de combat. Il va donc falloir se prévenir plus sérieusement de la lame de l'adversaire. Pour cela, il faut utiliser son fauchon de manière à modifier la trajectoire de l'arme adverse, en s'aidant d'un pas de côté. On peut le faire de deux manières : soit en frappant le plat adverse, soit en fermant la ligne en plaçant sa lame quasiment en parallèle de la lame adverse comme dans les figures 2, 3 et 4. Au final, ça doit revenir au même, mais en pratique la deuxième méthode permet de s'assurer de rester fer contre fer. À vous de voir ce que vous voulez en faire après...

C'est à ce moment là que l'on regrette de ne pas disposer d'une arme assez longue. En effet, si le fer adverse est dans le fort de votre lame et que celle-ci est nettement plus longue que ses bras, vous pourriez espérer prendre le fer adverse tout en frappant directement votre adversaire d'estoc ou de taille selon la technique ; en escrime moderne on appelle ça un *coup de temps*. Malheureusement, le fauchon, tout comme les épées à une main, n'offre pas une longueur de lame suffisante ; ça impose de toujours avoir besoin de deux temps pour riposter sur le corps adverse et peut expliquer que le fauchon et l'épée à une main soient considérés un peu de la même manière dans l'escrime allemande³.

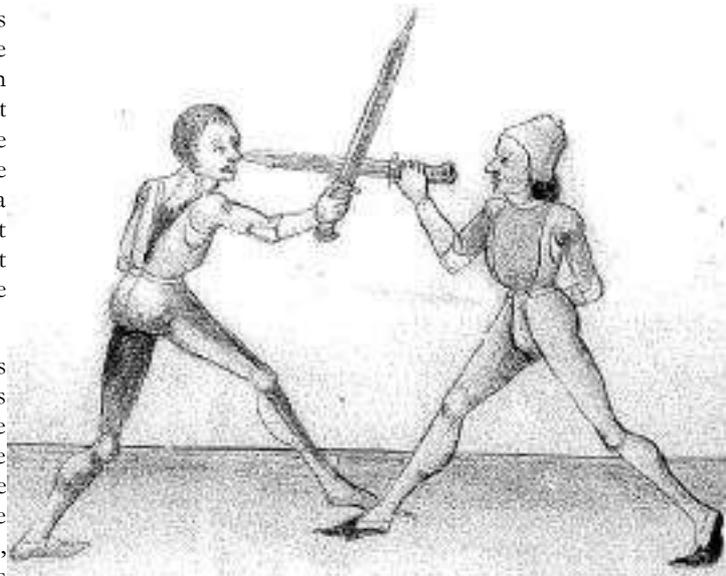
L'auteur du Codex Wallerstein précise dans un des enchaînements qu'il faut dévier la lame adverse avec le plat de son arme⁴. Si on s'attarde sur les illustrations, on remarque que la prise de fer se fait souvent avec un poignet tordu. Si ça paraît curieux au premier abord, on en trouve la confirmation dans les textes attribués à Lecküchner :

« *Il frappe depuis son épaule droite, alors en même temps frappe aussi furieusement avec lui dedans et tourne la pointe vers la figure contre son fauchon, de telle sorte que le droit tranchant soit vers le haut* »

³ Voir à ce propos l'article *Counter attacks with opposition* de S. Hand.

⁴ Codex Wallerstein, planche 57, la première des huit planches concernant le fauchon.

Chez Lecküchner, le positionnement le plus courant pour contrôler le fer adverse est, juste après le contact des lames, de tourner son poignet de telle sorte à présenter le tranchant vers le haut, la pointe vers la figure de l'adversaire comme illustré dans la figure 4. De cette façon, les lames sont plat contre plat, la garde évite que sa lame glisse sur les doigts et on est prêt à estoquer la figure. Si on avait gardé le poignet ferme et droit, la pointe n'aurait menacé que le ciel...



De la même manière pour les coups heurtant la lame adverse, on trouve à maintes reprises dans la Noble science la consigne de frapper « *du dos de vostre espee* ». Frapper la lame avec le dos permet déjà d'éviter de risquer le tranchant de son fauchon, mais aussi dans le cas où l'on a réussi à repousser l'arme adverse, de bénéficier du tranchant directement vers l'adversaire alors que dans le cas contraire il aurait fallut la retourner.

Fig. 4 Déviation d'une attaque verticale et menace de la pointe, dans Lecküchner 1482, image 23

Il reste encore un type de défense à étudier, c'est l'usage du deuxième bras, celui qui doit rester dans le dos sauf, rappelez-vous « *si tu veux combattre avec l'autre main [...] alors tu dois ramener la main de ton dos vers ta poitrine* ». Avec le deuxième bras on va pouvoir après la prise de contrôle du fer adverse attraper l'arme, attraper le bras, ou prendre son propre fauchon à deux mains pour bénéficier d'un effet de levier. Toutefois, dans le cadre de cet article il ne peut pas être question d'étudier en détail toutes ces situations ; il suffit de retenir que dans l'escrime médiévale, les prises du fer ou du bras adverse comme toute autre situation de lutte étaient parties prenantes de l'enseignement et de la technique.



Fig. 5 *Pastey et stier*, dans Lecküchner 1482, image 29

tenez votre fauchon devant vous avec le bras étendu vers le bas et la pointe vers le sol de telle sorte que le dos soit au-dessus. Une variante se pratique avec le pied droit devant, le fauchon vers l'arrière devant le genou gauche.

La garde du guet ou *luginslandt* se fait en plaçant le pied gauche en avant et en maintenant le fauchon pointe vers le haut, la main à côté de la tête et tranchant vers l'avant. Les illustrations la représentent souvent dans sa variante plus menaçante avec le pied droit devant.

La garde du bouvillon ou *stier* se réalise du côté droit avec le pouce sur le plat du fauchon, le pied gauche en avant, le fauchon au côté droit avec la garde devant la tête de telle sorte que le dos soit vers soi et la pointe vers la figure de l'adversaire. Du côté gauche, cette garde se fait avec le tranchant vers soi.

Les gardes

Une garde est un positionnement relativement précis de l'arme et du corps. Une garde ne prend son intérêt qu'à travers une technique précise et face à un adversaire armé. Les gardes au fauchon par exemple ne sont pas les meilleures positions pour donner des coups puissants. Par contre ce sont des positions qui vont permettre de facilement se défendre et de riposter, donc de pratiquer l'escrime. Lecküchner propose quatre gardes différentes, le bastion (*pastey*), la garde du guet (*luginslandt*), la garde du verrat (*eber*) et la garde du bouvillon (*stier*). Dans toutes les descriptions, on suppose que le fauchon est tenu dans la main droite.

La garde du bastion ou *pastey* se pratique ainsi : placez votre pied gauche en avant et

La troisième garde est celle du verrat ou *eber*. Elle se fait du côté droit comme pour la garde du bouvillon mais avec le fauchon à la jambe droite avec la garde à côté de la hanche. Cette garde possède deux variantes du côté gauche ; soit on garde le dos du fauchon vers le haut, en se baissant sur ses jambes comme illustré dans Lecküchner. Soit avec le tranchant vers le haut, comme dans la garde du bouvillon, mais avec la main au niveau de la hanche comme illustré dans La Noble science.

Un nombre restreint de gardes simplifie le travail du combattant. Une fois qu'il s'est constitué un bagage suffisant de ripostes et de défenses pour chacune d'entre elles, le combattant saura réutiliser ces connaissances quand dans le combat il se retrouve dans une situation proche. Ces gardes ont d'ailleurs eu un tel succès que des coups se sont spécialisés pour pouvoir, entre autre, les briser, c'est-à-dire mettre en difficulté un combattant qui les adopte sans agir. Mais c'est une autre histoire qui nous mènerait trop loin, il suffit juste de savoir que ces coups sont appelés coups secrets (*verborgen haum*) par Lecküchner.



L'escrime au fauchon en reconstitution

Fig. 6 Luginslandt et eber dans la Noble science, 1538, f.46

Passons aux choses sérieuses. Les techniques de combat historique ne peuvent pas être appliquées telles qu'elles dans le monde de la reconstitution, ne serait-ce que parce qu'elles sont faites pour blesser ou tuer. Il va donc falloir les adapter tout en essayant de garder le maximum d'éléments typiques.

Une technique de combat viable et sécurisée

On ne peut pas engager une attaque en reconstitution sans se soucier des dommages que cela peut occasionner. Or rares sont les personnes qui possèdent un harnoi complet et quand bien même, elles ne sont sans doute pas disposées à servir de défouloir et voir leur armure bosselée de partout. La conclusion est simple, on ne peut pas toucher impunément avec une arme en métal. La première sécurité est donc de ne pas chercher à toucher à tout prix ; il est indispensable de contrôler ses frappes et surtout ses trajectoires.

Par contre si on veut que cela ressemble à un combat, il faut absolument que les trajectoires puissent toucher, sinon, on brasse de l'air inutilement.

L'idéal est d'arriver à donner des coups en étant sûr que l'adversaire va s'en défendre ou s'il ne s'en défend pas, d'aller à la touche sans dommage. Il vaut mieux éviter la surprise. Il faut éviter d'être surpris soi-même de toucher l'adversaire alors qu'on s'attendait à ce qu'il se défende. De même, il vaut mieux éviter la surprise de l'adversaire qui se fait attaquer et risque de réagir de manière inadaptée. C'est dans ces moments-là que les blessures ont le plus de chances de survenir. Le meilleur moyen pour parer à ce problème est de chercher à établir la communication avec l'adversaire-cible pour éviter toute surprise, puis d'engager la passe d'arme. Il existe plusieurs moyens très simples pour établir cette communication : interpeller oralement, brasser de l'air avec son arme dans le champ visuel de l'adversaire pour qu'il comprenne que vous vous intéressez à lui, ou encore le tapoter avec votre arme s'il vous tourne le dos ; une fois qu'il vous prête attention, vous pouvez le mettre en difficulté.

Enfin, il faudrait s'abstenir de réaliser les estocs vers la figure ; en effet, il existe peu de modèles de casques qui protègent correctement cette partie sensible du corps où on ne peut en aucun cas se permettre de toucher. Les estocs sur les autres cibles devraient être réalisés avec la même prudence que les autres attaques, c'est-à-dire sans rechercher la touche à tout prix.

Un zeste d'historicité dans un monde de brute

Voici quelques conseils simples qui, s'ils sont suivis, devraient permettre à un reconstituteur combattant au fauchon de présenter des attitudes historiquement correctes sans que pour autant il passe des heures et des heures d'étude et d'entraînement.

Tous ces points s'inspirent de l'analyse présentée au chapitre précédent.

Les attitudes

- La main non armée est dans le dos quand elle ne sert pas ;
- il convient d'adopter les gardes spécifique du fauchon le plus souvent possible : toute défense devrait venir d'une garde et toute attaque non aboutie dans le vide devrait se terminer sur une position de garde ;
- enfin il faudrait jouer sur le fer de l'autre le plus longtemps possible plutôt que de séparer les armes au moindre contact.

Les techniques de défense

- utilisation du dos ou du plat du fauchon pour dévier ou contrôler le fer adverse ;
- ne pas bloquer le fer adverse avec son tranchant⁵ ;
- ne pas rester immobile face à une attaque et décaler le plus souvent possible pour riposter.

Mise en pratique par des enchaînements

Les textes présentent souvent les techniques sous formes d'enchaînements, les pièces (*stück*). Nous vous en présentons trois ici qui montrent la richesse du combat au fauchon. Cet article n'en présente que les fondements, nous espérons que ces enchaînements vous donnerons envie vous aussi d'aller plus loin dans son étude.

Le Wecker ou le coup du réveil

La première pièce retenue est une adaptation d'un coup secret, le Wecker, décrit par Lecküchner. C'est un coup similaire à celui que l'on retrouve aussi à l'épée longue sous le nom de coup tordu (*Krumphaum*).

Les positions de départ sont *Luginslandt* pour l'attaquant et une garde avec l'arme à droite du corps pour le défenseur.

L'attaquant porte une attaque verticale, de haut en bas.

Le défenseur se désaxe d'un pas vers sa droite et légèrement en avant afin de laisser passer l'arme de l'attaquant de côté. Puis il frappe le dos de la lame de l'attaquant avec le dos de son propre Messer. L'arme de l'attaquant est ainsi repoussée loin de son corps et vers le sol.

Dans la pratique, le défenseur n'a plus qu'à avancer son bras pour frapper son adversaire au visage. Gageons qu'en reconstitution la personne recevant le coup appréciera certainement que le défenseur tourne son poignet (le tranchant du Messer tourné vers le sol) pour le toucher avec le plat de la lame sur le biceps droit !

Si l'attaquant maîtrise les chutes, le défenseur peut parachever son contre avec une prise de jambe. Le lecteur comprendra qu'il faille mieux éviter face à un inconnu...

Le défenseur place son pied gauche derrière la jambe droite de l'attaquant. Il relève son arme au-dessus de la tête. Il place son bras gauche contre la poitrine de l'attaquant puis il pousse pour l'amener au sol. Dans ce cas, une dernière frappe sur l'homme à terre sera de bon ton pour « l'achever » !

Le défenseur peut aussi opter pour une prise illustrée dans la partie consacrée à l'épée longue du Talhoffer de 1467 (planche 55). Il plaque le plat de sa lame sur la poitrine de l'attaquant et lui saisit la cheville droite avec sa main gauche en se baissant. Le simple fait de se redresser en appuyant sur la poitrine de l'attaquant amènera ce dernier à terre. Attention cependant à ne pas laisser l'arme glisser vers le visage de l'attaquant lors de cette phase de la prise.

Première pièce du Zorn Haw ou coup furieux

Voici une adaptation de la première pièce du coup furieux décrite par Lecküchner.

Les positions de départ sont idéalement *Luginslandt* pour les deux protagonistes. L'attaquant porte un coup furieux, c'est-à-dire une violente frappe depuis son épaule vers la tête du défenseur. Ce dernier réplique de même par un coup furieux. Il intercepte l'attaque à mi-chemin avec une torsion du poignet, sa main à hauteur du visage.

Un décalage en diagonale vers l'avant à droite (pour deux droitiers) permet au défenseur d'éviter de se faire fendre le crâne...

⁵ Lire à ce propos *Much ado about nothing or the cutting edge of flat parries* de Gregory Mele dans Spada. L'auteur explique clairement que le débat du blocage sur le plat ou sur le tranchant n'a pas lieu d'être puisque dans l'escrime médiévale on évitait le plus possible de bloquer un coup.

Puis il n'a plus qu'à pousser pour estoquer au visage, le long tranchant de la lame tournée toujours vers le haut. Ce coup au visage est très dangereux, c'est pourquoi il ne doit **jamais** être mené jusqu'au bout en reconstitution, **même avec des casques**. Au lieu de cela, il vaut mieux toucher entre le bras d'arme et la tête.

Pour l'éviter, l'attaquant peut écarter le Messer du défenseur en poussant son arme vers la gauche. Mais Lecküchner a prévu ce réflexe ! Il conseille au défenseur de se désaxer alors encore un peu plus vers la droite et de tourner son poignet pour garder le contact du fer avec le dos de son fauchon. La pointe est dirigée vers le bas ou vers la poitrine pour estoquer en contournant l'arme de l'attaquant.

S'il pousse encore plus fort pour contrer cette seconde menace, le défenseur ramène brusquement son Messer vers lui. L'attaquant est alors entraîné par son élan et expose ainsi son flanc aux coups adverses. La touche peut alors s'effectuer selon les ouvertures disponibles... en évitant les points sensibles naturellement (coudes, etc.).

Prise du bras adverse

La troisième pièce proposée est issue du Fechtbuch de 1467 de Hans Talhoffer (planches 223 à 225). Elle a été sélectionnée pour illustrer l'un des usages possibles de la main gauche lorsque la distance de combat a été réduite.

Les positions de départ sont *Luginslandt* pour l'attaquant et *Pastey* vers la gauche pour le défenseur. Il se tient donc avec la jambe droite en avant, le *Messer* tenu sur la gauche avec la lame pointée vers le sol et vers l'arrière. Il peut être dans n'importe quelle garde permettant de se défendre sur sa gauche.

L'attaquant porte son coup verticalement, de haut en bas en direction de la tête ou même du cou.

Le défenseur se décale en diagonale vers la gauche (pour un droitier) en direction de l'attaquant. Le décalage latéral ne doit pas être trop exagéré, sous peine de prendre un coup sur les doigts. A contrario, si le défenseur ne se désaxe pas, il risque de prendre le faible de la lame adverse sur le haut du front... un peu de doigté que diable !

Dans le même temps, le défenseur remonte rapidement son bras d'arme au-dessus de sa tête, son *Messer* pointé vers le bas. Le bras gauche (toujours pour un droitier...) quitte le dos pour venir soutenir l'arme, le plat de la lame reposant juste au-dessus du coude. La frappe de l'adversaire est donc réceptionnée sur le plat.

Dès l'impact, le défenseur enroule son bras autour du poignet de l'attaquant qui est ainsi immobilisé par cette clef verrouillée par le coude.

Hans Talhoffer préconise d'achever le mouvement en fendant le crâne de l'attaquant. Dans le cadre de la reconstitution historique, nous proposons une issue moins radicale à la pièce. Le défenseur vient frapper (en douceur et en contrôlant l'arme svp...) le bras gauche de l'attaquant, entre l'épaule et le coude (mais sans heurter ce dernier...). Pour conserver l'esprit du jeu de poignet du maniement du fauchon et la sécurité inhérente à la reconstitution, cette frappe peut se faire après une rotation du poignet du défenseur vers lui-même. De cette façon, le tranchant est dirigé vers le haut et c'est le plat de la lame qui touche.

Remerciements

Cet article ne serait pas ce qu'il est sans les remarques pertinentes de Michaël Huber d'ARDAMHE-IDF et les travaux d'interprétations du manuscrit Cgm 582 de Munich (Lecküchner 1482) de l'association allemande *Ochs, historische Kampfkünste*.

Merci à Christian Folini, président de la *Company of Saynt George* pour les précisions au sujet du Rüter.

Nous remercions tout particulièrement le musée des Unterlinden (Colmar) pour nous avoir ouvert les portes de leurs vitrines ainsi que l'auberge « Au vieux pressoir » du Bollenberg (68 250 Westhalten) afin d'étudier leurs Messer.

Sources consultables

Transcription du Cod.ms.3227a attribué à Hanko Döbringer, vers 1389 : <http://www.bog.org.pl/arma/zrodla/traktaty/doebringer.html>

Liste de sources traitant de l'escrime au *messer* : <http://www.guerriers-avalon.org/messer/>

Dont la transcription partielle d'une section importante attribuée à Lecküchner du manuscrit MI29 de Salzbourg de 1491 : http://www.guerriers-avalon.org/messer/speyer_leckuchner_messer.html

La Noble science des joueurs despee, édition de 1538 : http://ardamhe.free.fr/biblio/noble_sciences/sommaire.htm

Bibliographie

Grzegorz Zabinski. *Codex Wallerstein : A Medieval Fighting Book from the Fifteenth Century on the Longsword, Falchion, Dagger, and Wrestling*. Paladin Press, 2002.

Mark Rector. *Medieval Combat: A fifteenth-century illustrated manual of swordfighting and Close-Quarter combat* (Talhoffer 1467). 2000.

Stephen Hand. Counter attacks with opposition. Dans *Spada: anthology on swordmanship*. Chivalry bookshelf, 2003. p. 48–64.

Gregory Mele. Much ado about nothing or the cutting edge of the flat parries. Dans *Spada: anthology on swordmanship*. Chivalry bookshelf, 2003. p. 32–47.

Annexe – mesures de deux pièces archéologiques

Musée des Unterlinden de Colmar

Cette pièce en excellent état de conservation est très semblable aux illustrations du Fechtbuch de 1459 de Hans Talhoffer et pourrait bien dater de la fin du XV^e siècle.

Longueur totale :	805 mm
Longueur lame :	652 mm
Largeur lame au talon :	50 mm
Longueur faux-tranchant :	352 mm
Longueur quillons :	130 mm
Poids :	1,166 g

Le pommeau contronique est massif et amène de ce fait le point d'équilibre de l'arme à 60 mm en avant de la garde, lui conférant ainsi une extrême maniabilité.

Collection privée, auberge du vieux pressoir du Bollenberg

Ce Messer est doté d'une garde en « S » protégeant les doigts, mais comporte aussi l'ergot latéral caractéristique. La lame est fine et n'est pas dotée de décrochement à la pointe. Il n'est malheureusement pas daté, mais pourrait bien nous venir du XVI^e siècle du fait de sa similitude avec ceux représentés dans la Noble science des joueurs despees de 1538 (fig. 6).

Longueur totale :	870 mm
Longueur lame :	745 mm
Largeur lame au talon :	35 mm
Longueur faux-tranchant :	185 mm
Longueur quillons :	entre 110 et 120 mm

L'arme étant fixée sur un support, il n'a pas été possible de la peser, ni de la manier. Elle doit cependant être elle aussi bien équilibrée, l'absence de réel pommeau pouvant être compensé par la finesse de la lame.