

LE DUEL

« Mettez trois Hazat aux déserts de Pyre, ils ne seront pas un mois ensemble sans se quereller et s'égratigner »
Montaigne Decados

Petit historique :

Le duel peut revêtir deux formes :
▫ le duel sérieux (à toute outrance) ;
▫ le duel par ébattement, qui pouvait se transformer rapidement en duel à outrance (jeu qui a donné l'escrime).



Le premier nommé était à l'origine un duel religieux constituant le jugement de Dieu. Celui-ci avait lieu lorsque la Justice se révélait incapable de juger un cas. Il avait donc valeur aux yeux de la Justice et était approuvé par l'Eglise (la fortune n'intervenait pas, le gagnant était celui qui avait raison puisque sa lame était guidée par Dieu). Ce n'est que par la suite que le duel n'a plus été approuvé par l'Eglise puisqu'il s'est avéré que la chance pouvait intervenir.

Les premiers à interdire le duel furent les clercs lors du Concile de Trente en 1563. Les rois furent obligés de légiférer sur la question. En 1566, Charles IX signe une ordonnance pour limiter le développement du duel mais personne ne la respecta. En 1576, Henri III déclara le duel crime de lèse-majesté. Cependant, cette nouvelle ordonnance ne fut pas appliquée et les interdictions restèrent lettre morte. Les véritables interdictions eurent lieu (et furent appliquées) sous Louis XIII et XIV, puisque le duel était une marque de fort individualisme, une sorte de rejet du pouvoir. Monarchie Absolue oblige, le duel ne pouvait plus être.

Pendant le Moyen Age, le duel était extrêmement codifié. En effet, ses rencontres solennelles, étaient supervisées par des membres de l'Eglise. Ces rencontres étaient précédées d'un serment et on était vaincu par la volonté de Dieu.

Cette rencontre se déroulait comme suit. L'appelant parle le premier et déclare son défi, demande à prouver son dire en combat et prie. L'appelant parle à son tour.

L'aire de combat, quant à elle, est close et mesurée (selon l'ordonnance) quarante pas de large quatre-vingt de long. Elle est fermée de poutres, planches, parfois de pierres ou même de tas de neige.

Lors d'un duel nul ne doit parler ou être à cheval selon l'ordonnance suivante :

« Ançois le Roi, notre Sire, vous commande et défend, que nul ne parle, ne signe, ne crache, ne crie, ne fasse aucun semblant quel qu'il soit, sous peine de perdre corps et avoir ».

Les duels atteignent leur apogée durant l'Ancien Régime. Ils sont moins religieux et plus mondain, plus sportif.

RAPPEL : l'escrime n'est en rien un art martial !

Le point de règle :

Le duel n'est pas une forme de combat comme les autres qui se résout par : celui qui a l'initiative attaque le premier. C'est généralement plus subtil que cela. C'est un jeu d'observation et d'intuition. Il faut aussi savoir jauger, car celui qui attaque en premier le fait souvent au détriment de sa précision.

Pour simuler cela, il y a une règle simple. Chaque personnage possède une initiative (dans notre cas, mêlée). Au début de chaque tour, chacun des protagonistes du duel décide de dépenser une partie de ce capital. Celui qui dépensera le plus agira le premier, mais cela sera également un malus à son Objectif.

Exemple : un joueur décide de dépenser 2 points de son Initiative (il a 5 en Mêlée). Son Objectif est naturellement de 13, mais avec cette dépense, il ne sera plus que de 11.

C'est une règle simple qui la mérite de ne pas souffrir de lourdeur, puisque j'ai été inspiré de L5R et Dark Earth.

ATTENTION ! néanmoins si le joueur décide d'exécuter plusieurs actions et que son Initiative atteint 0 avant la dépense des points d'Initiative, alors il ne peut pas prétendre à une dépense de points.

