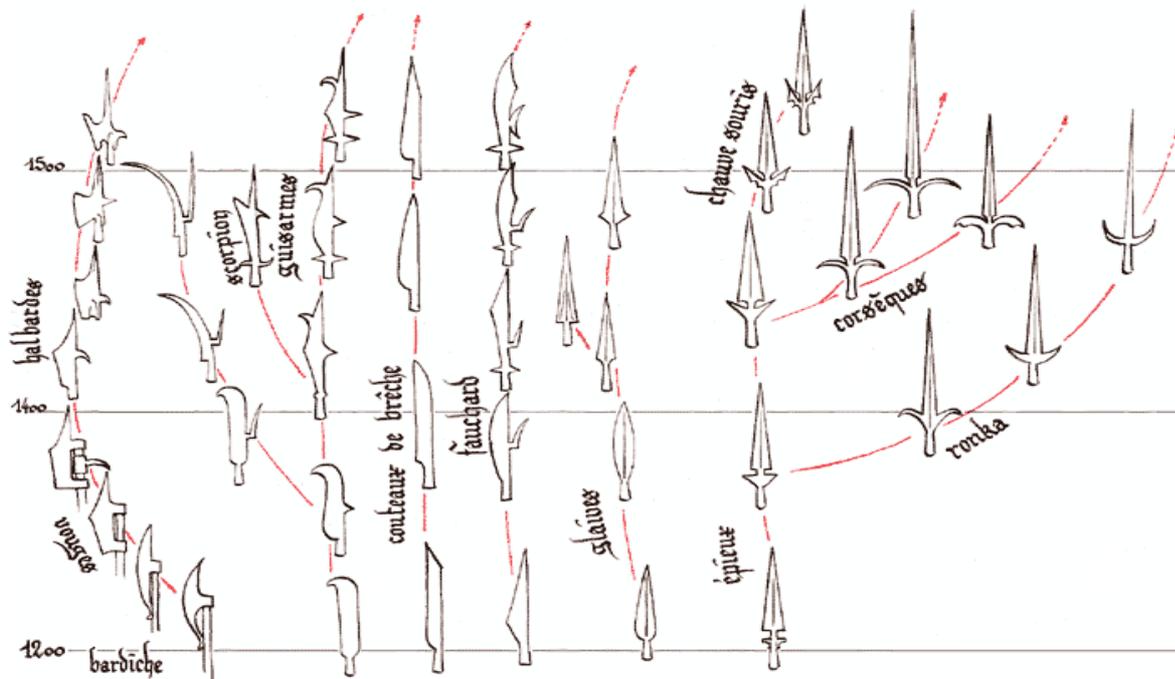


Les armes d'hast : Historique et technique succincts

De manière générale l'arme d'hast (du latin : hasta, hastae – arme munie d'une hampe), désigne toute arme d'une certaine longueur pourvue d'une partie en fer emmanchée au bout d'un manche en bois; Cette arme peut avoir une fonction principale de taille, ou bien d'estoc, ou une combinaison des deux fonctions... Elle est enseignée dans les traités d'armes jusqu'au 17^e siècle.



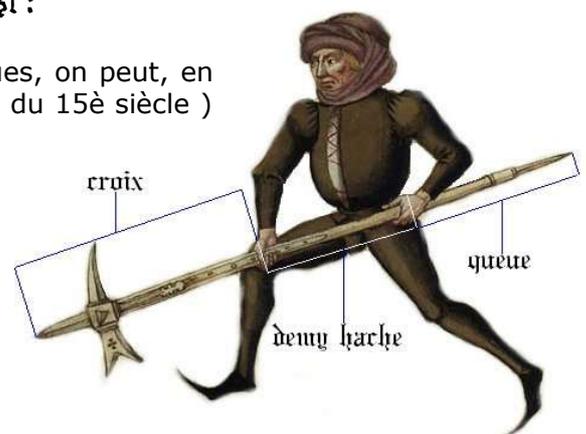
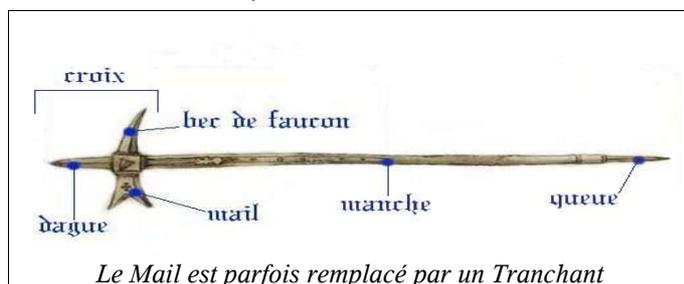
La légende veut qu'elles soient le résultat d'une lente évolution, réfléchi au cours des siècles à partir des réflexes défensifs naturels des paysans qui auraient modifiés leurs instruments agraires pour les rendre aptes au combat sur champs de bataille. Chacune des principales armes d'hast serait ainsi issue ainsi d'un outil paysan transformé ou d'une arme de chasse (cas particulier de l'épieu).



Par la suite, les soldats professionnels aidés de forgerons auraient réfléchis pour synthétiser de nouvelles armes à partir de ces improvisations « de terrain » et des bénéfices qu'ils y avaient trouvés.

Anatomie d'une arme d'hast :

Bien que chaque modèle ait ses particularités anatomiques, on peut, en se basant sur le « Jeu de la Hache » (manuscrit français du 15^e siècle) définir les diverses parties de la hallebarde comme ceci :



Techniques de maniement :

Note préliminaire : Comme pour les autres armes, l'on s'aperçoit que d'un siècle à l'autre la plupart des maîtres d'armes reprennent les mêmes « tours techniques », parfois enrichis de nouveau ou certains laissés de côté, mais globalement l'on retrouve souvent les mêmes « pièches » et « rompures » (les « techniques » et leurs « contres »)



Globalement et de manière abrupte on remarque que certaines armes sont plutôt faites pour piquer, d'autres pour trancher, enfin certaines pour fracasser – toutefois toutes permettent plus ou moins facilement la taille et l'estoc.

- Les coups de base sont : le *tour de bras*, c'est à dire un grand moulinet de l'arme donné avec la croix et les *coups d'estoc de la dague* : Dans les traités ce sont souvent les points de départ des « scénarios » ou des enchaînements entre les deux adversaires, qui forment autant de passes d'armes composées de « contres » et de « ripostes ».

- La croix est apparemment plutôt la partie attaquante, la queue la partie défensive (par enroulement ou parade chassée), la demi-hache la partie bloquante en corps à corps... mais ce n'est pas forcément aussi simple (cf « le jeu de la hache »):

Chaque partie peut être conforme à son rôle premier mais parfois aussi (pour surprendre l'adversaire le plus souvent, et fausser les distances de combat) endosser un autre rôle (ex : la queue dont la fonction première est d'enrouler l'attaque adverse, peut devenir la partie de l'arme avec laquelle on attaque; De même la demi-hache peut servir à repousser l'adversaire, voire à le frapper en attaque, selon la distance...)

- Un autre point intéressant est que dans la plupart des traités, le combat aux armes d'hast est envisagé sur toutes les distances possibles, depuis la longue distance induite par la longueur de l'arme jusqu'à des techniques de corps à corps, et de projection-amené au sol.



Les armes d'hast étant souvent fabriquées avec des tranchants et des pointes, les angles entre le tranchant et les pointes peuvent devenir de très bons crochets pour agripper une partie du corps de l'adversaire (souvent le creux poplité) ou l'arme adverse et ainsi tenter de l'arracher !

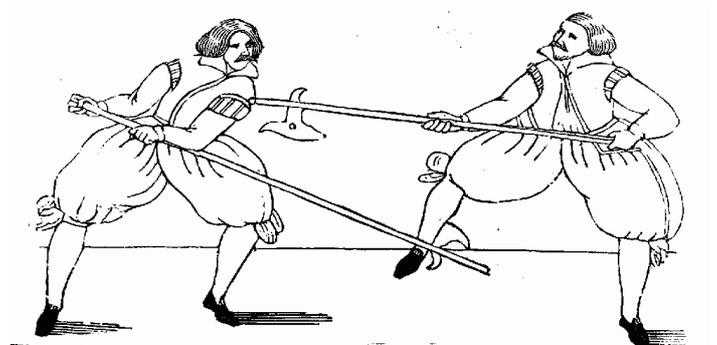
(© R.Némery et A.Méffé – 2005)

Quelques adresses pour en savoir plus:

Arma- <http://www.thehaca.com/>
Hemac- <http://www.hemac.org/>
Ardhames - <http://ardamhe.free.fr/>
J-F Gilles- <http://jfgilles.club.fr/escrime/index.html>

...et évidemment :

Aqua Ferro escrime- <http://www.aqua-ferro.com/>
« La Hestraie-Arts de combat »-<http://hestraie.chez.tiscali.fr/>



Jakob Sutor : 1612