

OPERA NOVA

Antonio Manciolino

Au plus illustre Don Luigi de Cordoba, Duc de Sessa, ambassadeur du plus serein empereur Hadrien VI

Illustre Duc, beaucoup d'ingénieux et d'excellents auteurs dignes de louanges immortelles, se sont efforcés d'enseigner et de démontrer leur art non seulement de vive voix, mais aussi pour la postérité et pour leurs successeurs. Malgré cela, jusqu'à notre époque (autant que nous connaissons), personne n'a mis par écrit à l'exception de notre auteur, la façon dont on doit se défendre quand on est assailli par des ennemis connasseurs.

Dans l'œuvre suivante, celui-ci montre les évasions et les défenses de la menace d'une mort violente, comme votre illustre Seigneur verra dans cette œuvre que je lui dédie en tant que Capitaine expert dans l'art militaire grâce ses fréquentes victoires obtenues. Et une œuvre aussi petite va à un Seigneur aussi excellent. Mais regardez en cela le courage et la volonté de celui à qui elle est dédicacée et qui est préparé contre toutes ses œuvres, et que Dieu a fait parfait et qu'il conservera de toutes les fortunes adverses.

Opera Nova pour apprendre à combattre et à se défendre avec toutes sortes d'armes. Composé par Antonio Manciolino, bolonais.

Il arrive que de plus en plus de maîtres grossiers dans cet art, dont on se protège des coups avec raison, apposent un long morceau de papier dans un coin haut et solennel de leur école sur lequel sont écrits les chapitres à lire. Et en réalité, qui les lira, trouvera ces chapitres. Mais cela est ce que font les vendeurs de vin sur leurs bouteilles, choses des plus monstrueuses qu'humaines.

Et comment ces maîtres peuvent-ils être humains s'ils démontrent si ouvertement leur avarice et leur avidité ? Et cela est une chose humaine que d'aider les autres et de faire foi que personne ne naît comme il est. Ainsi, il est avare selon moi et d'un instinct d'acier de montrer des choses dans l'école qui ne peuvent profiter qu'à soi et non aux autres. Et il en va ainsi de leurs chapitres, qui ne servent à rien d'autre qu'à être vendus pour des démonstrations des jeux de cet art. Comme si la vertu des armes était tombée si bas qu'on ne trouvait plus celle-ci que dans le membre sacré qui est son prix de vente dans l'école.

On ne peut considérer que les esprits émoussés tirent ces jeux comme le font les esprits vifs. Ni que l'art n'est qu'une putain à vendre.

Et voulant suivre un chemin plus utile, j'avise que dans l'école doivent être offertes quelques démonstrations de l'Art. Il est plus reconnaissant et plus avantageux pour moi que cette œuvre profite à mes élèves que de mettre les jeux à vendre.

Cependant, je demande trois choses à mes élèves : respect, foi et rémunération. Respect en tant que maître. De même pour la foi parce qu'il convient au disciple de

croire comme le dit le philosophe. La rémunération comme elle est requise de la part des élèves pour les maîtres. Parce que sans cela l'art périra, comme l'écrit Cicéron. Si donc je me dis satisfait avec les trois choses précédentes, pourquoi perdre du temps avec d'autres quand cette œuvre peut être mon profit ?

Début de la plupart des règles principales, ou documents sur le valeureux Art de l'Escrime.

Quelqu'un voulant jouer doit toujours combattre contre un plus vaillant pour son œuvre et sa réputation. Parce que la gloire du vainqueur dépend de la valeur du vaincu. Ainsi le perdant n'est pas à blâmer si la réputation du vainqueur l'embellit.

Le plaisir du jeu avec des joueurs divers et variés rend l'homme habile en lui donnant l'œil vif et les mains rapides. Parce que de la variété d'autant de pratiques ingénieuses provient la sage et savante expérience, mère de toutes les choses.

Tant que quelqu'un dans le jeu a des doutes sur l'autre, il ne doit jamais s'arrêter dans une seule garde, mais il doit immédiatement se déplacer dans une autre, de sorte que son ennemi ne puisse se faire aucun avis.

Contre les joueurs qui font leurs coups avec une grande rage, ce qui souvent engendre de la peur à leur compagnon, il peut être fait deux choses. Soit le laisser aller dans le vide et pousser (un estoc) aussitôt intelligemment en prétendant l'écœurement. Soit se jeter devant pour parer avant que le coup n'ait pris de la vitesse. On peut également lui frapper la main afin qu'il tire moins fort.

Bien que la frappe à la main de l'ennemi ne soit pas valide dans le compte du jeu au coup, elle sera la plus singulière à frapper dans le combat parce qu'elle est la première à se découvrir et aussi le membre de l'ennemi qui pourra le plus t'offenser.

Le plus admirable des coups est le *mandritto* parce qu'il est le plus courtois et le plus noble et qu'il se fait avec beaucoup de difficulté et de danger. Ainsi frapper du *mandritto* est plus dangereux que du *roverso* car ce premier fait aller l'homme totalement découvert dans le temps, et il est donc ainsi le plus admirable.

On doit toujours avoir les yeux à la main d'épée de l'ennemi plutôt qu'à son visage, parce que de là on voit tout ce qu'il compte faire.

La parade courtoise d'un coup n'est pas de peu de profit ni de peu d'élégance. En fait, elle est d'égale ou même d'une plus grande beauté que de faire un beau coup. Parce que beaucoup savent tirer de beaux coups, mais peu ont la science pour les parer sans être offusqués. Ce qui satisfait les observateurs.

Connaître les temps est une chose nécessaire, le jeu étant imparfait sans eux. À ce propos, je dois t'informer que quand le coup de l'ennemi aura dépassé ta personne, il sera alors temps que tu le suives avec la riposte qui sera la plus appropriée.

Les joueurs qui ont la vue courte doivent également avoir en main des armes courtes parce que leur vertu ne s'étend pas dans le lointain.

Également, quelconque joueur avec une arme courte ou une épée courte sera de meilleure vertu parce que cela force les joueurs à s'approcher, ce qui ainsi fait prendre de meilleures parades et fait de bons yeux.

Pour tout égard, la meilleure chose est d'entraîner les deux mains avec les jeux de toutes les armes, et de savoir ainsi frapper et défendre avec l'une comme avec l'autre.

Nous avons les gardes hautes et les basses. Le principe des gardes hautes est de frapper et de suivre avec la parade naturellement. Celui des gardes basses est le contraire : de parer et d'ensuite frapper. Et dans ces gardes basses, seul l'estoc est une frappe naturelle.

Comme de raison, on ne fait pas de frappe sans parade, ainsi toute parade doit être suivie d'une attaque, en utilisant néanmoins les temps. De sorte que si quelqu'un pare toujours sans jamais répondre d'une frappe à l'ennemi, cela informe de sa timidité manifeste. Sauf si avec ses parades il repousse l'ennemi en arrière, chose qui est procédée avec un grand courage. Et en réalité, les parades doivent se faire en allant en avant et non en arrière afin d'être capable de mieux atteindre l'ennemi et aussi d'affaiblir son coup qui nous arrive. Parce qu'en te frappant de près il ne pourra te nuire qu'avec la partie arrière de l'épée qui va du milieu à la garde et cela sera beaucoup moins douloureux qu'avec la partie avant.

Quand un bon joueur jouera avec un autre qui le fuit, chose qui enlève à ses vertus beaucoup de grâce parce qu'en le voyant s'enfuir il ne pourra pas faire de chose parfaite, il devra alors faire semblant de fuir pour donner le courage d'avancer à ce premier fuyard, et ainsi il ravivera son jeu de sa beauté perdu.

Les joueurs qui font beaucoup de coups sans mesure et sans temps, bien qu'ils puissent atteindre l'ennemi avec ceux-ci, sont disgracieux et sont plus les enfants de la chance que de l'art. Et ceux que l'on nomme joueurs sérieux et déterminés sont ceux qui cherchent à frapper leur adversaire avec le temps et avec la grâce.

Si l'on se trouve près de l'ennemi, l'on ne doit jamais tirer de coups finis, parce que l'épée ne doit pas s'éloigner de la personne pour la sécurité de celui qui la tient. Et frapper de ce coup imparfait est nommé un demi-temps.

Se trouvant deux joueurs ayant une égale science de l'art de sorte qu'aucun ne puisse donner à son compagnon de façon sûre. L'un peut avec mes conseils provoquer la chance en espérant vaincre avec l'une de ces deux façons. C'est-à-dire soit avoir l'œil pour tirer dans le même temps que l'ennemi aura pris. Soit il peut lui donner du mieux qu'il soit possible, et aussitôt se jeter contre lui en l'enlaçant, cela fait, chacun estimera lequel est le vainqueur.

Si quelqu'un veut faire tirer un coup à l'ennemi afin de le parer pour l'atteindre dans ce temps, il convient qu'il le fasse trois ou quatre fois de suite en faisant cela à la façon d'une invitation. Et parce qu'il est de coutume aux joueurs de singer, l'adversaire sera tenté de faire de même. Ainsi on lui aura fait tirer le coup que l'on désire.

Si vous voulez frapper l'ennemi à la partie haute, vous le tromperez en commençant par frapper à la partie basse. Et également, si vous voulez gagner la partie basse, vous ferez l'attaque à la partie haute. Parce qu'en se défendant dans les lieux de ces frappes, il sera forcé que les autres (lieux) se découvrent.

Parce qu'aucun coup ne peut être tiré sans passer raisonnablement dans une garde, il en suit que dans la montée ou la descente des gardes se démontrent la vertu des joueurs. Dans les grands champs, celui qui se parera de la victoire est celui qui assaillira à nouveau l'ennemi avant que son arme n'arrive dans une garde car celui-ci se tenant entre deux pensées, il peut plus facilement être frappé.

L'homme doit toujours avoir le bras bien tendu dans les parades de n'importe quel côté. Parce que non seulement il viendra à repousser les coups de l'ennemi à l'extérieur et loin de sa personne, mais cela le rend plus fort et rapide dans la frappe.

L'utilisation d'armes lourdes et l'amusement de frapper long et tendu nourrissent une bonne vigueur et une grande force. De sorte qu'en allant avec des armes légères en mains, l'homme deviendra plus agile.

Dans l'art de l'épée affûtée, il ne faut pas départir des gardes basses, car elles sont plus sauvages que les hautes. Et la raison est que te trouvant dans une garde haute tu pourras être atteint d'un estoc ou d'un coup de taille aux jambes, alors dans les gardes basses, ces coups ne sont pas un danger.

Ceux qui auront le plaisir de parer les coups donnés avec le falso¹ de l'épée seront des joueurs valeureux parce qu'il n'existe pas de meilleure et plus forte parade, et parce qu'elle pare et frappe presque dans un temps.

Ni combattant, ni aucun joueur ne doit se laisser vaincre par la surabondance des coups ou par l'arrogance. Parce qu'alors il se privera de courage et le laissera entièrement à l'ennemi.

Le plaisir de l'épée seule est d'autant plus utile que celui des autres armes. Car la personne est très peu souvent accompagnée des autres armes en main comme de la rondache ou de la bocle, alors que l'on peut toujours avoir l'épée seule.

Si l'on combat contre un gaucher, le déplacement continu vers son épée est le meilleur moyen pour se défendre. Et quand il tire un *roverso*, on tire un *mandritto* à sa main d'épée. Et s'il tire un *mandritto*, l'on tire un *roverso* à la main ou au bras d'épée. Et cela promet une victoire sans doute.

Le déplacement équitable avec chacun des pieds suivant le temps et la nécessité est une chose très utile et profitable. Néanmoins, je crois que se déplacer en ayant toujours les pieds égaux est d'une plus grande utilité parce qu'ainsi l'on peut avancer et reculer sans désavantager la personne. J'ajoute également que l'homme peut ainsi jouer plus fortement que dans d'autres façons. Et quand je dis à pieds égaux, je signifie que les pieds ne sont pas éloignés de plus que la mesure d'un demi-bras, en accompagnant toujours la main avec les pieds et les pieds avec la main.

Chacun peut se nommer parfait dans cet art comme dans d'autres s'il peut l'enseigner aux autres. Parce que comme le dit le philosophe dans l'*Éthique* : le signe de la science est de savoir enseigner.

Jouant avec l'épée à deux mains au jeu large, on aura toujours les yeux sur la partie avant, du milieu de l'épée vers la pointe. Mais si on arrive aux estrettes de la mi-épée, on aura les yeux à la main gauche afin que l'ennemi ne nous fasse pas de prise de cette main.

Il est nécessaire que celui qui veut être un bon joueur connaisse l'art de la mi-épée. Car ceux qui ne savent jouer que du jeu large et qui arrivent au jeu restreint seront forcés de se reculer avec danger et opprobre. Et ils donneront souvent la victoire aux mains de l'ennemi, ou au moins ils montreront leur ignorance de cet art à ceux qui regardent.

¹ FALSO : LE FAUX, SOIT LE FAUX TRANCHANT, OU FAUX FIL, DE L'ÉPÉE, LE TRANCHANT QUI REGARDE VERS NOUS QUAND ON TIENS L'ÉPÉE VERS L'AVANT, EN OPPOSITION AU VRAI TRANCHANT, OU DROIT FIL. LE TERME FALSO EST AUSSI UTILISÉ POUR DÉSIGNER UNE FRAPPE AVEC CE FAUX TRANCHANT.

Si quelqu'un se trouve être aux mains avec un plus puissant et plus fort que lui, il ne doit en aucune façon aller aux prises, parce que le plus faible sera contraint de s'allonger en dessous.

Touchant le choix des armes au plus fort, il doit armer le plus faible généreusement, parce que sa victoire est dans les prises, alors que la raison demanderait à ce que les faibles aient une armure légère.

Une grande personne ayant le choix des armes et combattant contre une petite, doit par toutes les façons lui armer les parties basses et non les hautes, car elle est plus apte à frapper ces dernières en raison de sa taille. Mais si le petit a le choix des armes, il convient qu'il fasse armer les parties hautes et laisse désarmées les parties basses.

Les combattants de vertu, force et taille égales peuvent choisir les armes avec indifférence.

Les armes plus courtes sont dites plus périlleuses parce qu'elles offensent de plus près et sont d'un plus grand danger. De telle sorte qu'il n'est pas possible de parer facilement leurs coups à cause de la vitesse à laquelle ils arrivent. Ainsi, il s'ensuit que la pertuisane est plus dangereuse que la lance, comme le poignard l'est par rapport à l'épée.

Quand deux personnes jouent ensemble, celui qui frappe de riposte est plus louable que celui qui frappe le premier. Parce qu'il démontre plutôt d'une incrédulité qu'une perte de vigueur à la suite de la réception d'un coup.

De deLe joueur valeureux est celui qui redouble ses coups.

Les armes les plus longues sont préférables aux plus courtes. Et ainsi la lance est choisie plutôt que l'épieu, en la tenant contre ce dernier non pas au talon de par la dangerosité de sa longueur, mais au milieu avec un peu d'avantages. Et de même, la pertuisane doit être choisie plutôt que l'épée à deux mains.

On fait peur à l'ennemi en tirant des coups du milieu vers le haut plutôt que du milieu vers le bas. Parce que les yeux, et en conséquence le cœur, se laissent vaincre par ces éblouissements.

Il doit être observé que l'ennemi n'ait point d'avantage dans les armes, ou dans d'autres choses, parce que cela pourrait lui donner la victoire.

On ne doit jamais exposer le dessein de ses coups à l'autre, mais au contraire bien comprendre celui de son adversaire. Cela parce qu'en combattant d'une humeur calme, on doit remédier aux desseins de l'autre. Mais en étant au jeu où il en va de l'honneur, il est ici une chose louable de montrer son dessein à son opposant.

Livre Un

Parce que le valeureux art des armes amène constamment avec lui des gardes protectrices pour sa sécurité, dont dix sont renommées et qui sont vingt en tout avec leurs divers noms, j'ai jugé utile de décrire celles-ci en premier lieu parce qu'en les apprenant avant, elles feront le champ libre et spacieux et apporteront ainsi plus de lumière au reste de l'œuvre. Ici, donc commençons avec l'aide divine.

La guardia alta

La première garde sera nommée haute, parce qu'elle se prend élégamment au-dessus de la personne, l'épée empoignée avec le bras le plus haut qu'on puisse le lever, de sorte que l'épée vienne à rester en arrière. Le bras tenant la bocle doit se tendre bien en avant vers l'ennemi autant que possible et le pied droit doit être arrangé environ quatre doigts devant le gauche avec le talon un peu soulevé. Et les deux genoux resteront droits et non arqués. On peut encore faire cette garde de deux autres façons : soit en faisant un grand pas en avant avec le pied droit, soit avec un grand pas de la même façon avec le gauche, tout en tenant l'épée et la bocle de la façon précédente. Et chaque fois que l'épée se trouvera empoignée avec le bras tendu en l'air, cette garde se nommera toujours haute peu importe la façon dont on arrange les pieds, parce que son nom vient non pas des pieds, mais de l'arrangement que prend l'épée.

La guardia di testa

La seconde est dite garde de tête et elle se fait en étendant les bras de façon identique vers l'ennemi, de sorte que quand tu auras étendu les poings, ils se trouveront quasiment à la hauteur des épaules. Dans cette garde, les mains diffèrent seulement dans le fait que la main d'épée doit se trouver un peu plus basse que celle de la bocle. Et pour en venir aux pieds, je dis qu'ils peuvent se trouver dans un grand pas de deux façons, soit avec le droit devant, soit avec le gauche, et néanmoins cela sera la même garde pour la même raison que pour la précédente.

La guardia di faccia

La troisième se dit garde de face, elle est identique en deux points à la précédente et en diffère sur un seul. Ainsi, non seulement elle est semblable sur l'arrangement des pieds en pouvant être soit avec le droit soit avec le gauche devant, mais aussi dans la hauteur des bras. Et la seule différence est que dans la précédente on tient l'épée de travers et que dans celle-ci on la tient droite avec la pointe vers la face de l'ennemi et la main armée de la bocle par-dessus celle-ci.

La guardia di sopra braccio

La quatrième est dite garde de dessus le bras parce que la main empoignant l'épée vient à la façon d'une croix reposer au milieu du bras gauche, en tenant la pointe vers l'arrière. Et en conséquence, le bras de bocle sera bien tendu vers l'ennemi. Quant aux

pieds, je dis que la première façon est d'avoir le pied droit restant un peu devant le gauche sans le toucher. On peut de même faire cette même garde en faisant un grand pas avec le pied droit et en se penchant un peu avec grande élégance. Et on s'arrangera toujours pour garder la main d'épée par-dessus et au milieu du bras gauche parce qu'autrement cette garde changerait de nom pour la même raison que celle dite pour la première. Néanmoins, le bras pourra s'écartez un peu, car avant il était serré. Ainsi l'épaule droite viendra à regarder à l'encontre de l'ennemi de sorte que tu l'attaqueras là où cela te paraîtra le mieux.

La guardia di sotto braccio

La cinquième est dite garde de sous le bras parce que la main d'épée doit rester sous le bras de bocle, c'est-à-dire sous l'aisselle, en tenant l'épée avec la pointe qui regarde derrière et avec le bras de bocle bien tendu vers l'ennemi. Et pour les pieds, je dis que le droit doit s'arranger de la même façon que précédemment, soit un peu devant le gauche, soit dans un grand pas. Et si l'on se met dans un grand pas, il convient que l'épaule droite soit dirigée vers l'ennemi de la même façon que pour la quatrième garde.

La garde de porta di ferro stretta

La sixième garde se nomme porta di ferro stretta. Dans celle-ci, la personne doit s'arranger de travers de sorte que l'épaule droite (comme il est dit ci-dessus) regarde l'ennemi. Les deux bras doivent s'amener également à l'encontre de l'ennemi de sorte que le bras d'épée soit étendu droitement vers le bas pour la défense du genou droit et de telle façon que le poing d'épée soit près et au milieu de ce genou. Et le bras de bocle doit lui être étendu droitement aussi vers l'ennemi, ni en haut, ni en bas, afin de garder la tête. Pour les pieds, le droit doit s'arranger dans un grand pas avec le genou dirigé de même vers l'ennemi et un peu courbé de sorte que la garde le défende. Le pied gauche est aussi de travers avec le genou un peu courbé. Et cela est ainsi nommé une porta di ferro stretta car elle est la plus sûre de toute et forte comme le fer. Et à la différence de la large (de laquelle nous traiterons ici après), on pousse l'épée vers l'ennemi en se restreignant de la même façon à la défense des genoux.

De la porta di ferro larga

La septième garde est nommée porta di ferro larga et celle-ci a pour origine la précédente, parce que ni les pieds, ni la personne ne bougent de la position précédente. Seule la main d'épée se déplace du genou et fait tomber la pointe au sol vers l'intérieur du genou droit. Et de par cela, elle est dite large parce que l'épée s'éloigne de ce genou droit pour donner une meilleure ouverture sur la personne que la précédente.

De la garde cinghiara porta di ferro

La huitième garde se nomme cinghiara porta di ferro et dans celle-ci le pied gauche s'avance de travers en pliant un peu le genou et en gardant la jambe droite tendue. La main d'épée doit rester avec le poing devant le genou gauche comme il est fait dans la porta di ferro de laquelle elle tient aussi son nom en grande partie. Et la main gauche restera étendue pour la défense de la tête avec la bocle comme peu de fois j'ai dit avant. Elle est dite cinghiara parce que l'animal qui porte ce même nom attaque avec la tête et ses défenses arrangées de travers de la même façon pour frapper.

De la garde de coda longa e alta

La neuvième garde est dite coda longa e alta avec le pied gauche devant en pliant un peu le genou. Les pieds doivent rester droits vers l'ennemi dans un grand pas. Le bras droit est bien tendu vers ce dernier avec l'épée bien empoignée et de travers de sorte que la pointe regarde bien l'ennemi. Le bras de bocle lui est bien tendu vers la face de l'ennemi. Et non seulement cette garde, mais aussi les suivantes, ont pour origine cette garde de coda longa e alta. Comme dans celle où l'on est arrangé avec les pieds de la manière précédente et en tenant le bras d'épée étendu en arrière et à laquelle on donne le nom en conséquence. Car comme le dit le proverbe commun, l'on ne doit pas déplaire aux grands maîtres parce que cela a de longues conséquences, c'est-à-dire qu'ils peuvent vous offenser avec de multiples suites. Ainsi, on donne ce même nom à cette neuvième garde ainsi qu'à la dixième car elles ont beaucoup de façons d'atteindre et d'offenser le compagnon, et c'est pourquoi on l'appelle coda longa e alta.

De la garde de coda longa e stretta

La dixième garde se nomme coda longa e stretta avec le pied droit devant dans un grand pas, de façon néanmoins à ce que le genou se plie un peu de travers. Les deux bras doivent rester comme dans la garde précédente, excepté que le bras d'épée se repose un peu plus bas. Et toutes ces précédentes gardes sont suffisantes pour notre œuvre.

Chapitre 2 : Les coups

Il doit être su que tout cet art courageux se divise en deux parties. La première consiste à d'abord se protéger, et le chapitre précédent sur les gardes a été fait pour cela. La seconde consiste à savoir frapper son ennemi dans le temps de sorte qu'il ne puisse pas t'offenser, parce qu'aucune gloire ne ressort si tu es frappé quand tu frappes et qu'ensemble vous soyez tous deux vainqueurs et vaincus, car il n'est pas voulu que l'ennemi participe à ta victoire ou toi à sa honte.

En premier, je vais t'enseigner les frappes. Et il est nécessaire que tu connaisses les noms des coups parmi lesquels cinq sont les principaux et deux autres ne le sont pas. Le premier est le mandritto, le second est le roverso, le troisième est le fendente, le quatrième est la stoccata ou bien punta, le cinquième est le falso. Et parce que l'épée a deux taillants, on nomme celui qui regarde l'ennemi le droit fil, et celui qui regarde vers soi le falso. Ainsi donc quand on tirera naturellement vers l'ennemi un coup principal prenant de l'oreille gauche et continuant jusqu'au genou droit, ou alors à n'importe quelle autre partie du moment que ce coup soit tiré au côté gauche de l'ennemi, celui-ci sera nommé mandritto. Mais si l'on tire son contraire, c'est-à-dire au côté droit soit en haut, soit en bas selon votre envie, ce coup sera nommé roverso. Et si on lève l'épée au milieu des deux coups précédents, c'est-à-dire directement au-dessus de la tête, on nommera ce coup un fendente. Et chaque coup que tu feras depuis le sol vers le haut, ou à la tête de l'ennemi, ou à droite, ou à gauche, sera nommé falso. Et si tu pousses un estoc à l'ennemi, il sera toujours appelé stoccata qu'il soit avec le pied droit ou avec le gauche, ou au-dessus, ou en dessous.

Outre ces cinq coups, il en reste deux qui ne soient pas principaux car seulement présents dans le jeu de l'épée et de la bocle. Le premier est le tramazzone, lequel se fait avec le poignet de la main d'épée s'articulant de bas en haut vers ton côté gauche à la

façon d'un fendente. L'autre coup est nommé montante parce qu'il se tire de bas en haut à la façon d'un falso qui monte en guardia alta.

Chapitre 3 : Des offenses depuis la guardia alta

Ayant déjà traité des gardes, des noms des coups et de comment ils se font, maintenant nous commencerons l'enseignement des frappes et les suivront de leurs remèdes. Et parce que toujours les meilleurs joueurs s'arrêtent dans des gardes pour leur sûreté, je te montrerai comment déconcerter et frapper l'ennemi dans chacune de ces dix gardes, et ensuite comment l'on doit s'en défendre. Et en premier, nous parlerons des offenses qui peuvent se faire depuis la guardia alta.

Ainsi, prenons le cas où toi et ton ennemi êtes tous deux en guardia alta et que tu es l'attaquant. Tu peux tirer un mandritto à sa main d'épée qui va au-dessus du bras, et bien retourner d'un roverso à cette même main, et ensuite lui monter un montante en haut qui retourne en guardia alta. Et si tu fais ces trois coups, l'ennemi ne pourra en tirer aucun vers toi qui pourrait t'offenser parce qu'à chaque fois tu iras contre sa main d'épée.

Mais si cela ne te plaît pas de lui tirer ces trois coups précédents, tu peux lui tourner un roverso à la cuisse. Et si l'ennemi te tire à la tête, atteins-lui la main d'épée avec un falso traversato² par-dessus le bras.

Ou bien, tu peux faire semblant de monter d'un montante, et dans ce temps passer d'un grand pas avec le pied gauche devant et aller avec l'épée en guardia di testa en attendant là le coup de l'ennemi sur ton épée. Cela fait, tu pourras ensuite rapidement aller avec le pied droit vers son côté gauche en lui donnant dans ce temps un mandritto à la tête, avec le pied gauche suivant par derrière le droit, et en allant en guardia di testa pour te couvrir.

Autrement tu pourras également faire semblant de descendre avec un roverso à la cuisse en ayant bien l'œil à la main de l'ennemi. Et quand il te tirera à la tête, tu lui tireras rapidement de là un mandritto par-dessous le bras à sa main d'épée, en faisant que ta bocle garde bien la tête et en fuyant en arrière avec un roverso pour ta sûreté.

Tu pourras de même lui tailler un tramazzone qui tombe en porta di ferro tout découvert³ de sorte qu'il ait une raison de te tirer un coup. Tu iras alors rapidement avec l'épée en guardia di testa en avançant un peu du pied droit devant, et de là tu te défendras en tirant successivement un mandritto à la face ou à la jambe et en protégeant pareillement la tête avec la bocle. Et ensuite, tu fuiras d'un roverso avec le pied en arrière pour te garder.

Tu pourras également lui tirer un tramazzone vers son côté droit en passant en avant⁴ avec le pied gauche, et ensuite lui faire croire de vouloir le frapper d'un roverso mais au final lui tirer un mandritto.

Ou bien tu feinteras de le frapper d'un tramazzone et tu le frapperas d'un mandritto.

² *Traversato* : de *traversare*, à travers ou croiser

³ Certainement en *porta di ferro larga* donc

⁴ *Trapassando* : vient de *trapassare*, passer outre, passer devant

Si cela ne te plaît pas, tu peux tirer une punta par-dessus la main en la suivant d'un ou deux tramazzoni.

Ou bien tu le frappes d'un fendente accompagné d'un tramazzone.

Ainsi sont finies les multiples façons par lesquelles on peut offenser celui qui restera contre toi dans cette dite garde.

Et si tu es l'offensé, nous verrons rapidement ci-dessous les contres, ou ripostes, aux offenses précédentes.

Chapitre 4 : Des contres qui peuvent se faire par celui qui est offensé en guardia alta

L'ennemi te lançant le coup qu'il lui plaît pour t'offenser quand tu es en guardia alta, toi tu percuteras le rebord de ta bocle de bas en haut trois ou quatre fois, c'est-à-dire avec le fendente et le falso de l'épée. Et en faisant cela, tu viendras à être en sûreté d'un quelconque coup offensif.

Contre chacune de ces frappes, tu peux également tirer le pied droit d'un grand pas derrière le gauche, en chassant une punta à la façon d'un montante qui va en guardia di faccia.

Chapitre 5 : Des offenses que l'on peut faire contre quelqu'un en guardia di testa

Vous trouvant tous les deux dans cette guardia di testa et toi voulant offenser ton ennemi, tu peux tirer un mandritto à la face ou au flanc ou à la jambe.

Ou bien lui pousser une punta à la face et tirer un tramazzone.

Ou bien faire semblant de frapper d'un mandritto mais tirer un roverso.

Ou si cela te plaît plus, lui faire deux mandritti.

Également, tu peux faire semblant de tirer un tramazzone et néanmoins le frapper d'un mandritto.

Chapitre 6 : Des contres à faire si on doit se défendre d'un autre en guardia di testa.

Les contres que tu peux faire aux précédentes offenses sont ceux-ci :

Au mandritto au flanc, à la jambe ou à la face, tu peux retirer le pied droit d'un grand pas derrière le gauche, et dans ce temps éviter le mandritto comme il se doit. Et te trouvant à la suite de cela en coda longa e alta, tu pousseras une punta à la face, et dans cette frappe tu iras avec le pied droit devant dans un grand pas en lui donnant dans ce temps un mandritto à la face.

Si l'ennemi te tourne une punta avec un tramazzone, tu te couvriras de cette punta avec l'épée. Et quand il tournera les tramazzoni, tu mettras la main d'épée sous la bocle en dirigeant la pointe de ton épée vers sa main.

Si par contre il tire un mandritto, tu iras avec l'épée en guardia di faccia. Et pendant qu'il tourne un roverso en haut ou en bas, tu le pareras avec ton épée et tu lui tourneras aussitôt un mandritto de la meilleure façon qu'il te paraîtra.

Aux deux mandritti, tu pourras t'opposer en taillant un mezzo mandritto⁵ à la main d'épée à l'intérieur du rebord de ta bocle, ajustant ensuite ton épée en porta di ferro stretta. Et quand il te tirera l'autre mandritto, tu t'en défendras avec un falso, lui tirant en haut un mandritto à la face, tout en avançant dans ce même temps avec le pied droit devant pour avoir un meilleur moyen de le frapper.

S'il fait semblant de tirer un tramazzone pour donner un mandritto, toi dans cette feinte tu t'opposeras en tournant un mandritto et en ramenant l'épée en porta di ferro stretta. Et quand l'ennemi tirera le mandritto pour te toucher, tu le frapperas aussitôt avec le falso, et tu lui donneras un roverso à la cuisse.

Chapitre 7 : Des offenses qui peuvent se faire contre quelqu'un arrangé en guardia di faccia

Étant tous les deux en garde et toi voulant offenser l'ennemi, tu peux pousser une punta dans sa face.

Ou bien le provoquer avec un mandritto puissant.

Ou avec un tramazzone.

Ou si cela te plaît plus, tu frapperas avec le falso de ton épée dans celle de ton ennemi en tirant à la face.

Ou bien en faisant semblant de tirer un roverso de bas en haut, tu pourras lui donner un mandritto.

Chapitre 8 : Des contres en riposte aux précédentes offenses en guardia di faccia

Tu seras avisé que, pendant que l'ennemi poussera une punta, tu passeras avec le pied gauche vers son côté droit, et dans ce pas tu feras une demi-volte avec le poing de l'épée de telle sorte que l'ennemi reste à l'extérieur. Et alors, tu le frapperas ensuite à la face.

S'il tire un mandritto, quand il élèvera son poing d'épée, toi aussitôt tu offriras la pointe de la tienne à celui-ci de sorte que par peur il se résigne à l'abaisser.

⁵ *Mezzo mandritto* : demi-maindroit, le terme demi indique que la frappe se termine avec la pointe de l'épée dirigée vers l'adversaire. Cette frappe est dite aussi réalisée sur un demi temps.

Si néanmoins, il tire un tramazzone, tu te couvriras avec un falso, c'est-à-dire que tu tourneras bien celui-ci vers son côté gauche, pour que non seulement cela vienne à te protéger du tramazzone, mais également à lui donner du droit fil dans la face.

S'il frappe ton épée pour te donner dans la face, toi rapidement tu feras une demi-volte avec le poing d'épée, et ainsi tu resteras en sûreté.

S'il fait semblant de faire un roverso de bas en haut pour te donner un mandritto, toi dans cette feinte, tu rapprocheras la main d'épée de la main de bocle. Et quand il fera le mandritto, tu tireras le pied droit d'un grand pas derrière le gauche et tu pousseras ton droit fil dans sa main d'épée.

Chapitre 9 : Des offenses que l'on peut faire contre quelqu'un en guardia di sopra braccio

Tu peux tirer un roverso.

Ou bien faire semblant de tirer deux roversi et cependant l'offenser d'un mandritto. Et pour faire de telles offenses, comprends que vous êtes tous les deux dans cette même garde, et cela est dit une fois pour toute.

Ensuite, tu peux également tirer un roverso à l'intérieur du rebord de ta bocle.

Ou bien feindre de lui donner un roverso et le frapper de mandritto.

Ou bien passer avec le pied gauche vers son côté droit et feindre de lui donner un roverso, passer avec le pied droit vers son côté gauche et lui donner un fendente dans la tête, de sorte que la jambe gauche suive la droite par derrière.

Tu peux également faire semblant de pousser une punta roversa par-dessus le bras et néanmoins tirer un tramazzone.

Ou bien tu peux faire ensemble un roverso, un fendente et un tramazzone.

Ou bien tu peux aller avec le pied gauche devant et lui pousser une punta par-dessus la bocle. Puis passer avec le pied droit, et de là tu pourras lui tirer un mandritto ou un tramazzone comme tu veux.

Tu peux aussi guider le pied droit vers son côté droit en tirant un roverso spinto⁶ ou en lui donnant un mandritto.

Chapitre 10 : Des contres aux précédentes offenses en guardia di sopra braccio

⁷Quand l'ennemi te tirera les deux précédents roversi, tu te couvriras du premier avec l'épée. Et quand il fera le second, toi aussitôt tu ramèneras ton pied droit auprès du

⁶ Spinto : poussé, il s'agit peut-être de faire le roverso à la façon d'une entaille mais en poussant vers l'avant

⁷ Il manque ici le contre au premier roverso

gauche et tu passeras avec ce pied gauche devant en lui donnant dans ce temps un roverso spinto dans la face.

S'il fait semblant des deux roversi pour donner le mandritto, tu jetteras le pied droit derrière le gauche en allant avec l'épée en cinghiara porta di ferro. Et quand il voudra frapper du mandritto, toi aussitôt tu retourneras avec le pied droit devant en frappant en même temps celui-ci d'un falso de ton épée et en lui tirant un roverso.

S'il frappe avec le roverso à l'intérieur du rebord de la bocle, tu tourneras un mandritto à la face.

S'il fait semblant du roverso pour te donner un mandritto, à cette feinte tu iras en guardia di faccia. Et quand il tirera pour te donner ce mandritto, tu te feras petit sous l'épée pour te couvrir de celui-ci, et tu passeras aussitôt avec le pied gauche vers son côté droit en lui poussant un roverso à la tempe droite, de sorte que la jambe droite suive la gauche par-derrière.

S'il passe avec le pied gauche pour feindre de te donner du roverso, toi aussitôt tu t'arrangeras avec ton épée en guardia di faccia. Et quand il passera vers ton côté gauche pour avoir l'occasion de te donner un fendente, tu lui frapperas aussitôt la tempe droite d'un roverso en traversant.

S'il pousse la punta roversa, tu t'en défendras avec ton épée. Et quand il tirera les deux tramazzoni, aussitôt tu iras avec l'épée en guardia di testa et là tu t'en défendras, en le frappant d'un mandritto à la face.

S'il tire de roverso, tu lui tourneras une punta à la main en l'accompagnant de la bocle. Et s'il tire de fendente, tu iras avec l'épée en guardia di testa pour t'en couvrir. Et s'il tourne le tramazzone, toi aussitôt tu iras avec le pied gauche devant dans un grand pas, et tu t'en défendras avec la bocle en lui donnant une stoccata au flanc et tu t'élèveras avec un saut en arrière.

S'il passe avec le pied gauche devant et qu'il pousse une punta à la face par-dessus le bras, tu t'en couvras avec ton épée. Et quand il passera avec le pied droit pour te donner un mandritto, tu lui donneras un roverso dans sa cuisse droite avant que le coup n'arrive dans son extension.

Quand il tirera les deux tramazzoni, tu te défendras avec ton pied droit devant et avec l'épée en guardia di testa et tu lui tireras une punta dans la face⁸.

S'il passe avec le pied gauche vers ton côté droit pour te donner un roverso spinto dans la face, tu lui tourneras aussitôt un falso dans sa tempe droite de sorte que la bocle défende bien la tête.

Quand il donnera le mandritto, tu tireras aussitôt le pied droit auprès du gauche enlevant en même temps le bras d'épée pour éviter celui-ci. Puis tu pourras jeter le pied droit devant le frappant en réponse d'un mandritto à la tête.

⁸ Cette défense ne correspond ici à aucune des attaques décrites dans le chapitre précédent

Chapitre 11 : Des offenses que l'on peut faire contre quelqu'un qui est en guardia di sotto braccio

Tu peux tirer un roverso à la face.

Ou bien lever un falso et tirer néanmoins un mandritto à la face.

Tu peux également tirer un roverso en fuyant derrière avec le pied gauche.

Ou bien pousser une punta dans la main de l'ennemi.

Ou avec le pied gauche devant, lever en l'air un falso et dans ce temps chasser une punta à la façon d'un montante promptement en passant avec le pied droit devant, puis tourner un tramazzone qui tombera en porta di ferro stretta.

Chapitre 12 : Des contres aux offenses en guardia di sotto braccio

Quand l'ennemi tirera le roverso à ta face, tu passeras avec le pied gauche devant vers son côté droit en lui tirant dans ce temps un roverso à la tempe droite.

Si l'ennemi fait le falso suivi du mandritto, tu lèveras le falso de ton épée à son encontre, et dans sa frappe de mandritto, tout en jetant le pied droit un grand pas derrière le gauche, tu donneras un mezzo mandritto dans son épée te replaçant en cinghiara porta di ferro. Et ainsi tu passeras aussitôt avec le pied droit d'un grand pas devant en poussant une punta dans la face de l'ennemi, tirant ensuite un mandritto aux tibias.

S'il tire du roverso en fuyant en arrière, tu iras en avant avec le pied gauche en tirant en même temps un roverso à la face.

Quand il pousse une punta à la main d'épée, tu iras avec l'épée en coda longa e alta en jetant promptement le pied droit d'un grand pas derrière le gauche.

Si à l'occasion il tire un falso en guardia alta, pendant qu'il voudra chasser une punta à la façon d'un montante, tu tireras le pied droit derrière le gauche et tu iras en cinghiara porta di ferro. Et s'il tire le tramazzone, tu retourneras devant d'un grand pas avec le pied droit et tu te couvriras de celui-ci du falso, lui donnant ensuite un mandritto à la face.

Chapitre 13 : Des offenses qui peuvent se faire contre la garde de porta di ferro stretta

Tu peux tourner un tramazzone.

Ou bien aller avec le pied gauche devant en poussant une punta à la face, et ensuite passer avec le pied droit devant en tournant deux tramazzoni.

Tu peux également faire semblant de tirer un tramazzone et toutefois lui donner un roverso à la cuisse.

Tu peux aussi pousser une punta à la face et en passant avec le pied gauche devant faire semblant de lui donner un roverso à la tête, et lui donner alors un mandritto à la tête ou à la jambe comme tu veux.

Ou bien tu peux pousser une punta avec le pied gauche devant et ensuite aller avec le pied droit d'un grand pas devant en tirant un roverso de bas en haut au bras, et lui tourner aussitôt un mandritto à la tête ou à la jambe. Et pour te défendre, tu feras un roverso à la main d'épée en jetant le pied droit d'un grand pas derrière le gauche. Et cela est la couverture des deux derniers coups.

Chapitre 14 : Des contres qui se font dans la garde précédente de porta di ferro stretta

Pendant que l'ennemi voudra te percuter d'un tramazzone, dans le tour qu'il fera du poing, tu lui tourneras un falso vers son côté gauche, te défendant de celui-là, et tu lui tireras du droit fil dans la face.

S'il passe avec son pied gauche devant pour te donner une punta dans la face, tu frapperas cette punta jusqu'en guardia di faccia. Et pendant qu'il tournera le tramazzone, tu te feras petit sous ton épée en allant en guardia di faccia te défendant de celui-ci avec le droit fil. Et aussitôt, tu passeras d'un grand pas avec le pied gauche vers son côté droit le frappant dans la tempe droite d'un roverso en haut, avec la jambe droite suivant derrière la gauche.

S'il fait semblant de te donner du tramazzone, tu iras avec l'épée en guardia di faccia. Et quand il tirera le roverso à la cuisse, tu lui tireras aussitôt un roverso au bras d'épée en jetant le pied droit derrière le gauche.

Quand il poussera la punta avec le pied gauche pour te frapper la face, tu te défendras avec le falso. Et s'il fait semblant du roverso, tu feras une demi-volte du point à son encontre. Et quand l'ennemi tournera le mandritto, tu tireras en opposition un mezzo mandritto à son poing.

Quand il poussera la punta avec le pied gauche pour te donner au visage, toi en jetant le pied droit derrière le gauche et de travers, tu iras en cinghiara porta di ferro. Et si l'ennemi va avec le pied droit en faisant un roverso pour te frapper la tête d'un mandritto, tu défendras le mandritto avec le falso, et tu passeras avec le pied droit devant en tirant en réponse un mandritto à la face.

Chapitre 15 : Des offenses contre la porta di ferro larga

Tu pourras faire falso et roverso.

Ou bien lever un falso et tirer de mandritto à la face, de sorte que le pied gauche pousse le droit devant.

Tu peux également tirer deux punte, l'une à la droite du visage en passant avec le pied gauche vers son côté droit. Tu lui pousseras l'autre ensuite dans le flanc en passant avec le pied droit vers son côté gauche et en retirant la main en arrière. Et afin de pouvoir réaliser plus librement cette punta, pendant que tu la feras tu bloqueras son épée avec ta bocle avec le pied gauche suivant le droit. Et cela fait, tu lui percuteras la tête d'un fendente.

Tu peux également aller avec le pied droit devant et lui tirer un roverso à la tête.

Ou bien tu peux lever un falso jusqu'en guardia di faccia, et de là lui tourner un tramazzone.

Également, tu auras merci de lui tirer un falso en guardia alta.

Ou bien lui tirer une punta trivellata⁹ suivie d'un tramazzone.

Chapitre 16 : Des contres aux précédentes offenses en garde de porta di ferro larga

Quand l'ennemi tirera le falso et le roverso, tu frapperas ce falso d'un même falso. Et pour te défendre du roverso, tu lui tourneras un mandritto à sa tempe gauche.

Quand il lèvera le falso pour tirer de mandritto, toi aussitôt en faisant semblant de même de l'atteindre d'un falso, tu tireras l'épée à toi avec ton poing et tu lui pousseras une punta dans la face dans le temps où l'ennemi tirera le mandritto. Et de là, avec une grande vitesse tu iras avec le pied gauche vers son côté droit en tirant un roverso à la tête.

S'il tire les deux punte, quand il poussera la première, tu la pareras aussitôt avec le falso de l'épée. Et dans le déplacement qu'il fera du pied droit pour donner la seconde, tu t'en couvriras avec le droit fil. Et pendant qu'il tournera la fendente à la tête, tu te défendras de celui-ci en guardia di faccia, lui tirant un roverso à la cuisse.

Quand il passera avec le pied droit vers son côté droit pour te donner un falso dans la face, tu t'en défendras avec le falso¹⁰.

Quand il passera avec le pied droit pour te donner un roverso, toi aussitôt tu iras en guardia di testa te couvrant de celui-ci. Ensuite tu tireras un mandritto à la face ou à la jambe comme tu veux.

⁹ *Punta trivellata* : pointe vissée, certainement un estoc donné avec un mouvement de rotation du poignet

¹⁰ Cette défense ne correspond à aucune des attaques données au chapitre précédent

S'il tire de falso pour te frapper la face, tu iras avec l'épée en guardia di faccia te défendant de celui-là. Mais s'il tourne des tramazzoni, tu iras avec l'épée en guardia di faccia et ainsi tu seras sauf.

Pendant qu'il tirera un falso qui va en guardia alta, tu le laisseras aller en haut tout en l'évitant.

Quand il tirera la stoccata, tu t'en défendras avec le falso. Mais s'il tire de tramazzone, tout en allant avec le pied gauche vers son côté droit, tu lui tireras un tramazzone au bras d'épée avec la jambe droite suivant la gauche.

Chapitre 17 : Des offenses qui peuvent se faire contre la cinghiara porta di ferro

Étant en garde de cinghiara porta di ferro, tu peux pousser une punta à la face avec le pied droit devant et tirer ensuite un mandritto contre ton ennemi qui est bien dans cette garde.

Ou bien suite à la poussée de la punta, tu tireras un roverso à la jambe.

Ou bien ayant fait cette punta, tu peux passer avec le pied gauche vers son côté droit, et en posant ta bocle sous sa main d'épée tu lui tireras un mandritto à la jambe avec ton pied droit suivant le gauche.

Tu peux également pousser deux punte, une avec le pied droit devant et passer promptement avec le gauche vers son côté droit. Ensuite, quand tu auras tiré ton poing à toi, tu lui en pousseras une autre dans la face.

Tu peux aussi lever un falso en guardia di faccia en passant avec le pied droit devant et le frapper d'un mandritto.

Ou bien pousser une punta suivie d'un tramazzone, bien avec le pied droit devant.

Ou bien suite à la punta, faire semblant de lui donner un roverso et le frapper de mandritto.

Ou bien suivre cette punta avec une autre punta trivellata, en tirant le poing en arrière en faisant celle-ci.

Chapitre 18 : Des contres aux offenses de cette précédente garde de cinghiara porta di ferro

Quand l'ennemi poussera une punta avec le pied droit, tu t'en défendras avec le falso. Et pendant qu'il voudra te frapper du mandritto, tu lui donneras un mezzo mandritto dans le bras d'épée en jetant ton pied gauche derrière le droit.

Quand il te poussera une punta, tu t'en défendras avec le falso. Et quand il voudra venir avec le roverso à ta face, tu t'en couvriras en guardia di testa en passant avec le pied droit devant et en le frappant ensuite d'un mandritto à la face.

S'il pousse la punta avec le pied droit devant, tu t'en défendras avec le falso en passant bien devant avec ce même pied droit. Et dans le pas qu'il fera du pied gauche devant

pour te frapper la jambe en traversant d'un mandritto, tu lui frapperas aussitôt la main d'épée d'un mezzo mandritto en jetant le pied droit derrière le gauche.

S'il pousse les deux punte, tu frapperas la première de falso en passant avec le pied droit devant, et la seconde du droit fil en allant avec pied gauche ensuite devant et en le frappant d'un falso à la face.

S'il lève le falso pour te donner un mandritto en ayant le pied droit devant, tu jetteras le pied gauche derrière le droit et tu iras en porta di ferro larga. Et quand il laissera tomber le mandritto à la tête, tu t'en défendras avec le falso et tu lui donneras de ton mandritto à la face.

S'il pousse avec le pied droit devant une punta accompagnée d'un tramazzone, tu t'en défendras de même avec le falso. Et pendant qu'il tournera le tramazzone, tu te couvriras en guardia di faccia.

Quand il voudra pousser la punta avec le pied droit devant, tu frapperas d'un falso sans déplacement. Et quand il voudra feinter de roverso, tu lui tourneras du droit fil contre cette feinte en passant avec le pied droit devant. Et quand il tournera la frappe de mandritto à la tête, tu iras en guardia di testa te défendre de celui-ci et tu lui en donneras un similaire dans la face.

S'il pousse une punta à la face avec le pied droit devant, tu lui tourneras un tramazzone sur celle-ci sans bouger les pieds. Et s'il pousse la punta trivellata, en passant avec le pied droit devant d'un grand pas, tu t'en défendras avec un falso en lui en poussant une bonne dans la face.

Chapitre 19 : Des offenses à faire si vous devez être en coda longa e alta avec le pied gauche devant

Tu peux aller avec le pied droit devant et faire falso et mandritto.

Ou en passant bien avec ce même pied, faire un falso puis faire semblant du mandritto et cependant lui tirer un roverso.

Également, une fois que ce pied sera passé, tu peux pousser une punta et tirer de mandritto.

Ou en passant bien avec ce même pied, tirer une punta suivie d'un roverso.

Également, en tirant le pied gauche auprès du droit et en passant ensuite avec le pied droit devant, tu peux le frapper d'un fendente.

Ou bien avec le pied droit devant, tu peux pousser une punta accompagnée d'un tramazzone.

Ou bien lui tirer cette punta dans la face avec ce pied droit devant. Puis tu pourras passer avec le gauche vers son côté droit et en plaçant ta bocle sous son épée tu lui tireras un mandritto à la jambe de telle sorte que le pied gauche suive le droit par derrière.

Chapitre 20 : Des contres qui peuvent se faire aux précédentes offenses en coda longa e alta

Quand l'ennemi en passant avec le pied droit devant fera falso et mandritto, toi sans déplacement tu t'arrangeras en cinghiara porta di ferro. Et pendant qu'il tirera du mandritto, tu passeras avec le pied droit devant en frappant celui-ci avec le falso, et tu lui tireras aussitôt un mandritto à la face ou à la jambe comme tu veux.

Quand il fait un falso puis semblant du mandritto, toi en passant avec le pied droit devant tu iras en guardia di faccia. Et dans le tour qu'il fera du roverso à la cuisse, toi en passant avec le pied gauche devant et en tournant la pointe vers le sol tu t'en couvriras et tu lui pousseras aussitôt une punta au visage.

S'il pousse une punta avec le pied droit devant pour te donner un mandritto, dans la poussée de la punta tu passeras avec le pied droit devant t'en défendant avec le droit fil. Et quand il voudra te frapper de mandritto, tu lui pousseras une punta au visage sans bouger les pieds.

Quand avec le même pied droit il passe pour pousser une punta et tourner un roverso, dans la poussée de la punta qu'il fera, tu te défendras de celle-ci avec le droit fil en même temps en passant avec le pied droit. Et pendant qu'il voudra tirer de roverso à la jambe, tu jetteras le pied droit en arrière à droite tout en frappant son bras d'épée avec un roverso.

S'il fait un changement des pieds pour te donner un fendente, tu te couvriras aussitôt en porta di ferro. Et quand il passera avec le pied droit pour te frapper de fendente, tu t'arrangeras en guardia di testa te défendant de celui-ci et tu lui tireras un mandritto à la face ou à la jambe, comme tu veux.

Si avec le même pied il te pousse une punta pour te donner du tramazzone, toi tu frapperas celle-là du falso, et en passant avec le pied droit vers son côté gauche tu lui tireras un mandritto à la tête de sorte que le pied gauche suive le droit par derrière.

S'il pousse avec le même pied une punta en passant ensuite avec le pied gauche pour te donner un mandritto à la jambe, quand il poussera la punta, tu la frapperas avec le falso de l'épée. Et pendant qu'il voudra passer pour te frapper de mandritto, tu lui frapperas la main d'épée d'un mezzo mandritto en jetant le pied gauche derrière.

Chapitre 21 : Des offenses qui se font quand on se trouve en coda longa e stretta avec le pied droit devant

Tu pourras pousser une punta avec le pied gauche devant et ensuite passer avec le pied droit et lui donner un mandritto.

Ou alors en faisant bien la précédente punta, tu peux aller avec le pied droit devant et tourner un tramazzone.

Ou bien après avoir poussé cette punta, en passant avec le pied droit devant tu feras semblant de lui donner un mandritto, le frappant cependant d'un roverso à la face ou à la jambe.

Également, suite à la poussée de cette punta, tu pourras passer avec le pied droit devant en lui tirant un fendente à la tête.

Chapitre 22 : Des contres qui se font en coda longa e stretta avec le pied droit devant

Quand il poussera la punta avec le pied gauche devant afin de frapper de mandritto, tu la frapperas avec le falso. Et lui voulant t'offenser avec le mandritto, sans déplacement tu frapperas sa main d'épée avec un mezzo mandritto.

Si après avoir poussé cette punta il veut te donner un tramazzone, tu t'opposeras à celle-là avec le droit fil. Puis pour être en sûreté du tramazzone tu t'arrangeras en guardia di faccia sans bouger les pieds.

Si suite à la précédente punta il fait semblant de te tirer un mandritto pour néanmoins te tirer un roverso, pour te défendre de la punta, tu en pousseras une similaire à celle de l'ennemi afin que les deux épées se rencontrent avec le droit fil. Et pour te défendre du mandritto, tu t'arrangeras en guardia di faccia sans bouger aucunement. Et dans le roverso qu'il fera à la face, tu frapperas celui-là en faisant une demi-volte de la main et tu lui tireras un mandritto à la jambe ou à la face. Mais si ce roverso vient à la jambe, en allant aussitôt avec le pied gauche devant vers son côté droit tu lui pousseras une punta dans la face en laissant aller le pied droit derrière le gauche.

Si suite à la punta il veut te frapper la tête d'un fendente, tu te défendras de la punta avec un mezzo mandritto qui le percutera à sa main d'épée. Et pour te défendre du fendente, tu iras aussitôt en guardia di testa. Et ainsi protégé, tu lui donneras en riposte un mandritto à la face ou à la jambe comme tu veux.

Livre Second

Ayant suffisamment traité dans le précédent livre des dix fameuses gardes et des offenses qui peuvent naître de celles-ci, il m'a paru diligent de vous donner les instructions dans le suivant de trois magistraux jeux, ou assauts, que vous désirez à l'épée et à la petite bocle. Et vos élèves devront en être bien reconnaissants car ceux-ci rendront plaisantes et rapides autant la personne que les jambes et les mains.

On ne doit pas s'étonner que je parle des jambes parce que celui qui n'appréciera pas les déplacements dans le temps et suivant la façon que nous lui enseignerons, et que nous lui avons enseigné, ne pourra jamais rapporter de grâce ou de victoire du jeu.

Pas de grâce, car les riches parures embellissent les charmantes et belles nymphes flânant au mont Menalus ou au Lyceum autant que l'élégant déplacement embellit les coups de la radieuse épée. Et quand elle est privée de ces pas convenables, elle recherche la disgrâce telle une nuit sereine qui serait veuve de ses étoiles brillantes. Et comment pourrait-on être candidat à la victoire là où manque l'élégante grâce ?

Ainsi, raisonnablement, nous n'appellerons pas quelqu'un vainqueur si par chance il gagne ou s'il a tiré des coups au hasard comme un paysan. De même nous n'appellerons pas vaincu celui qui aura fait son devoir. Perdre avec grâce est une chose plus louable auprès des hommes intelligents que de vaincre par chance et en dehors de toute grâce. Même si quelquefois la fortune prend place dans la vilaine disgrâce, la victoire siège toujours dans la grâce qui n'est jamais excessive. C'est pourquoi je conclus que jamais la bonne grâce ne peut perdre bien qu'elle puisse être frappée par le malheur.

Mais avant de commencer à parler du propos¹¹, nous enseignerons à venir au jeu. Parce que les bons joueurs se font non seulement dans l'offense et la défense, mais aussi en donnant leurs coups avec une belle forme et en y intercalant souvent des mouvements de la personne.

¹¹ *Proponimento* : le dessein, le propos, l'intention selon le FLORIO. Manciolino entend par cela la partie de l'assaut où nous sommes au contact avec notre adversaire.

Le premier assaut

Aller au jeu

Premièrement, t'opposant à ton ennemi, tu te placeras dans un coin de la salle ou d'un autre emplacement spacieux, joyeusement arrangé de ta personne, debout avec l'épée et la bocle en mains de sorte que chaque mouvement, chaque façon et chaque geste soient pleins de grâce.

1. Et en voulant aller vers ton ennemi, tu passeras avec le pied droit de travers vers ton côté droit, et dans ce déplacement tu donneras un coup de falso dans l'umbo¹² de la bocle tout en plaçant l'épée en guardia alta, et ta bocle doit regarder¹³ vers le visage à la façon d'un miroir.
2. En passant ensuite avec le pied gauche devant, tu retoucheras¹⁴ la bocle arrangeant l'épée en guardia di testa et tombant la bocle le long de la cuisse gauche.
3. De là, tu marcheras avec le pied droit devant en levant l'épée en guardia alta.
4. Puis en passant avec le pied gauche, tu feras un montante accompagné d'un mandritto par-dessus le bras. De là, tu iras avec l'épée en guardia di testa.
5. En marchant avec le pied droit devant, tu toucheras l'umbo de la bocle avec le falso et tu feras un montante qui s'élève en guardia alta.

Ensuite, tu embelliras le jeu.

1. Cela se fait en jetant(en arriere) d'abord le pied droit puis le gauche et en taillant dans le bord de la bocle avec un fendente faisant tomber l'épée. Et aussitôt, tu remonteras par la suite en guardia alta.
2. Puis en tirant le pied gauche auprès du droit tu feras une retouche de la bocle et tu marcheras devant d'un grand pas avec le pied gauche en ramenant l'épée en guardia di testa.
3. De là, en passant de même avec le droit¹⁵ devant, tu percuteras l'umbo d'un falso et tu feras un montante en guardia alta en tirant le pied droit le long du gauche avec la bocle gardant bien la tête.

Ainsi je mets fin à ce point qui contient la façon avec laquelle tu dois aller trouver l'ennemi. Et n'oublie pas, lecteur, cet embellissement du jeu parce que dans plusieurs endroits du présent assaut je le réutiliserai sans le décrire à nouveau.

Quand tu seras auprès de l'ennemi où les coups ne seront plus à réaliser dans le vide,

¹² Umbo : partie centrale de la bocle en forme de bosse.

¹³ Stare : rester au premier sens, il peut prendre le sens de regarder dans certains cas.

¹⁴ Ritoccare : défini par l'action de toucher la bocle du pommeau.

¹⁵ Manciolino parle ici du pied droit. Le mot pied est en général oublié, il précise juste le droit ou le gauche.

1. tu passeras d'un grand pas devant avec le pied droit en lui tirant un mandritto à la face qui ira par-dessus le bras.
2. Tu retourneras de roverso en faisant tomber l'épée en [coda longa e stretta](#).
3. Là, tu feras que la bocle couvre bien la tête et retourneras aussitôt avec un montante jusqu'en guardia alta où il convient que tu tires le pied droit le long du gauche.

De là, en passant avec le pied droit,

1. tu tireras un fendente jusqu'en [guardia di faccia](#).
2. Ensuite tu passeras avec le gauche vers son côté droit et dans ce temps tu tireras un [tramazzone](#) tombant en [cinghiara porta di ferro](#) en opposant la bocle à la tête.
3. Ensuite en passant d'un grand pas avec le pied droit, tu feras un falso transversal¹⁶ à la face de l'ennemi de sorte que l'épée s'élève ensuite en guardia alta.

1. Tu tireras un mandritto par-dessus le bras, à la tête ou à la face, en ramenant le pied droit auprès du gauche.
2. Puis tu repasseras avec ce pied droit d'un grand pas en jetant le poing d'épée en haut et en tirant un mandritto à la face qui va sous le bras ([guardia di sotto braccio](#)).
3. Ensuite, tu retireras le pied droit à côté du gauche en mettant bien la bocle.
4. De là, en marchant devant de même avec le droit, tu feras un falso jusqu'en guardia di faccia accompagné de deux tramazzoni de sorte que le dernier se termine en [porta di ferro stretta](#).
5. De là, en tirant le pied droit au gauche, tu feras un montante en guardia alta.
6. Cela fait, tu embelliras le jeu comme je t'ai montré ci-dessus.

De là, en passant avec le pied droit devant,

1. tu tireras un mandritto par-dessus le bras, puis le pied droit auprès du gauche.
2. Ensuite, tu retourneras avec le même pied droit devant en faisant deux roversi, un à la face, l'autre à la cuisse.
3. En laissant aller une stoccata sopra mano ¹⁷et qui va par-dessus le bras, tu retireras le pied droit auprès du gauche.
4. Là, tu marcheras avec le gauche en poussant une punta roversa dans la face de l'ennemi.

¹⁶ *Traversale* : équivalent à *trasversale*, signifiant qui va de travers, en croix.

¹⁷ *Sopra mano* : par-dessus la main, frappe avec la main d'épée élevée en haut à droite. Cette frappe est appelée *imbrocatta* chez d'autres auteurs.

5. Puis tu tireras le pied gauche auprès du droit et tu passeras avec le droit devant en lui poussant une punta dans la face accompagnée d'un roverso à la cuisse.
6. Cela fait, l'épée tombera en coda longa e stretta.
7. Là, tu passeras avec le pied gauche devant en poussant une punta dans la face, puis en marchant avec le pied droit devant, tu lui tourneras avec un tramazzone à la tête qui tombe en [porta di ferro stretta](#) en défendant bien la tête avec la bocle.
8. Ensuite, tu feras un montante ramenant l'épée en guardia alta tout en tirant le pied droit le long du gauche.
9. De là, tu embelliras le jeu de la façon dite.

Puis

1. tu tireras un mandritto par-dessus le bras avec le pied droit devant que tu retireras à côté du gauche une fois ce coup fait.
2. Là, tu passeras avec le même droit devant en tirant une stoccata roversa¹⁸ dans la face.
3. En marchant aussitôt avec le pied gauche vers son côté droit, tu tourneras un tramazzone à la face.
4. Puis en passant avec le pied droit devant, tu lui tourneras un autre tramazzone bien dans la face suivi d'une punta accompagnée de ta bocle en guardia di faccia.
5. Puis tu tourneras le troisième tramazzone à la tête, lequel tombera en [porta di ferro stretta](#).
6. Tu feras alors un montante en guardia alta en tirant le pied droit auprès du gauche
7. et tu embelliras le jeu (ici comme au-dessus).

Cela fait,

1. tu feras une estrette de la mi-épée. C'est-à-dire que tu marcheras du pied droit devant d'un grand pas en tirant un mandritto sous le bras ([guardia di sotto braccio](#))..
2. Tu ramèneras ensuite le pied droit à côté du gauche et tu retourneras d'un grand pas devant avec le pied droit en faisant un falso traversato jusqu'en guardia di faccia.
3. Puis en passant de même avec le gauche, tu feras une demi-volte du poing accompagnée d'une punta que tu pousseras dans sa face.
4. Puis, tu marcheras avec le pied droit vers son côté gauche en faisant semblant de lui donner un mandritto dans son côté gauche puis dans ce temps la jambe droite retournera derrière en lui poussant un roverso dans sa tempe droite.

¹⁸ *Stoccata roversa* : une estocade reverse, c'est à dire avec la main sur notre côté gauche tenant l'épée en supination

5. Puis en retirant de même le pied gauche, tu frapperas l'ennemi d'un mezzo mandritto lequel ira en guardia di faccia.
6. Tu pourras t'arranger ensuite en guardia alta avec le pied droit le long du gauche
7. et ainsi tu embelliras le jeu comme j'ai dit au-dessus.

Ayant produit le jeu avec ton adversaire, tu feras un retour en arrière non moins beau que l'aller au jeu que tu as fait dans la première partie du présent assaut.

Tu feras celui-ci

1. en retournant avec les pieds en arrière de sorte que tu ailles ensuite du gauche en tirant dans ce temps un mandritto sous le bras.
2. En retournant ensuite en arrière de même avec le gauche, tu feras un montante de ton côté gauche de sorte que ton épée s'élève en guardia alta.
3. Tu feras ensuite un autre montante du côté droit en retournant avec l'épée en guardia alta et en tirant pareillement le pied droit auprès du gauche.
4. Là, tu tireras un mandritto sous le bras en fuyant en arrière avec le pied droit.
5. Puis tu feras une demi-volte de ta personne vers ton côté droit et dans cette volte l'épée devra sortir par dessous le bras en la tournant à la façon d'un tour par-dessus la tête.
6. De cette façon, l'épée ira se trouver en guardia di alicorno, c'est-à-dire avec le poing haut et la pointe vers le sol.
7. Là, tu jetteras le pied gauche d'un grand pas en arrière en poussant une punta de bas en haut qui montera en guardia alta tout en tirant le pied droit à côté du gauche.
8. Ainsi, tu seras retourné de là où tu es parti.

Le second assaut

Il doit être évident à la lecture de ce premier assaut que chacun d'eux est divisé en trois parties. La première est la façon d'aller au jeu. La seconde est le jeu. La troisième est le retour du jeu. Et comme la seconde a les coups offensants, la première et la troisième ont les extravagances et les joies.

Commençons donc le second assaut avec sa première partie qui est cet aller au jeu.

De même, tu t'arrangeras dans un coin de la salle comme tu l'as fait faire à ton élève dans le premier assaut. Tu passeras avec le pied droit vers ton côté droit en frappant l'umbo de la bocle avec le falso et en levant l'épée en guardia alta de sorte que la bocle soit tournée vers la face à la façon d'un miroir. De là, tu passeras d'un grand pas du pied gauche devant en faisant un grand saut vers l'ennemi. Pendant ce temps, l'épée doit faire un tramazzone en porta di ferro stretta. Ainsi, tu resteras à pieds joints. Tu passeras aussitôt d'un grand pas avec le pied droit devant en faisant un montante en guardia alta.

De là, tu embelliras le jeu mais pas de la façon dont tu l'as fait dans le premier assaut parce que chacun de ces trois assauts a un embellissement propre que je décrirai avec plaisir. Et ceux-ci se trouveront au début pour chaque jeu.

L'embellissement de ce second assaut sera de tailler dans le bord de la bocle un fendente qui tombera en cinghiara porta di ferro tout en tirant dans un même temps le pied droit derrière. Tu fuiras avec le pied gauche derrière le droit et en même temps tu percuteras l'umbo de la bocle. Puis tu feras un montante jusqu'en guardia alta en tirant le pied droit à côté du gauche.

De là, voulant assaillir l'ennemi, tu guideras le pied gauche devant d'un grand pas en lui tirant une punta à la façon d'un montante qui va jusque dans la face de l'ennemi. En passant aussitôt bien d'un grand pas avec le droit devant, tu lui tireras un roverso trivellato dans la face, le redoublant de deux tramazzoni à la tête de sorte que le dernier tombe en porta di ferro stretta. Tu feras aussitôt un montante en guardia alta en tirant le pied droit auprès du gauche. Puis en passant avec le pied droit devant, tu tireras un mandritto par-dessus le bras ramenant pareillement le pied droit auprès du gauche. Puis en marchant avec le gauche devant, tu feras un mezzo roverso jusqu'en guardia di faccia. Et en faisant semblant d'un autre roverso, tu conduiras le pied droit devant en lui donnant aussi à voir de le frapper à la tête d'un mandritto et dans cette feinte tu lui chasseras une punta à la façon d'un montante dans la face en marchant avec le pied gauche. Puis avec le droit devant, tu tireras un roverso de bas en haut et un mandritto allant par-dessus le bras. En jetant ensuite le droit derrière le gauche, tu feras un roverso à la main d'épée avec la bocle défendant bien la tête, et l'épée se reposera en coda longa. Là, tu t'arrangeras avec le pied gauche devant et avec l'épée en guardia di testa. Puis en passant avec le droit vers son côté gauche, tu lui tireras un fendente à la tête et dans ce temps la jambe gauche devra suivre la droite par-derrière. Là tu abriteras¹⁹ ton épée en porta di ferro stretta en allant ensuite en guardia di faccia. De là, tu guideras le pied gauche devant vers son côté gauche et avec la jambe droite qui suit la gauche par-derrière. Cela fait, tu lui tireras un roverso à la face. Tu pousseras ensuite une stoccata en faisant un élégant saut en arrière. En passant ensuite avec le pied droit devant, tu feras un montante en guardia alta et tu tireras le pied droit auprès du gauche. Suite à cela, tu embelliras le jeu de la façon ci-dessus.

Reprisant le jeu avec le pied droit devant, tu tireras un fendente jusqu'en guardia di faccia, ramenant le pied droit à côté du gauche. Puis avec le gauche devant, tu tourneras un tramazzone à la tête. En plaçant ensuite le droit devant, tu feras semblant de tourner un autre tramazzone et cependant tu lui frapperas la jambe avant d'un mandritto avec l'épée allant sous le bras et la bocle défendant la tête. Tu tireras ensuite un roverso de bas en haut à la main de l'ennemi, sautant aussitôt en arrière élégamment de sorte qu'une fois ce saut fait tu te trouveras à pieds joints en coda longa e alta. De là, en passant avec le pied droit devant, tu feras un montante en guardia alta. Tu tireras ensuite un tramazzone en porta di ferro larga totalement découvert et tu resteras attentif. Et dans le cas où l'ennemi veut te frapper la tête, tu iras devant avec le pied gauche en laissant aller l'épée en coda longa et tu prendras son coup avec la bocle. Puis tu lui répondras d'un falso à travers la tempe gauche de sorte que l'épée aille sous le bras. En jetant par la suite le pied gauche derrière le droit, tu lui tireras au visage un roverso tombant en coda longa avec la tête bien protégée par la bocle. Là, en ramenant le pied droit derrière le gauche, tu lui pousseras une punta dans la face. En retournant ensuite devant avec ce même pied droit, tu lui doubleras deux tramazzoni dont le dernier

¹⁹ Ricourar : Ricouro équivalent à Ricovere selon le FLORIO, mettre à l'abri

tombera en porta di ferro stretta. Tu le suivras d'un montante en guardia alta et de là pour la troisième fois tu embelliras le jeu de la façon ci-dessus.

En passant ensuite avec le pied droit devant, tu tailleras un tramazzone qui tombe en porta di ferro larga et tu garderas bien ta tête en la précédant avec ta bocle. Là, en tirant le pied gauche auprès du droit, tu feras un falso de bas en haut en allant en guardia di faccia. En jetant aussitôt le pied droit devant, tu tireras un mandritto transversal à sa face de sorte que l'épée tombera en porta di ferro. De là, tu iras avec l'épée en guardia di testa et tu lui tireras à la jambe un mandritto qui va sous le bras. Ramenant aussitôt le pied droit en arrière, tu lui frapperas la main d'épée d'un roverso qui tombe en coda longa. De là, en marchant avec le droit devant, tu lui pousseras une punta dans la face. Et quand il lèvera l'épée pour s'en défendre, tu mettras aussitôt ta bocle sous celle-ci et tu passeras dans ce temps avec le pied gauche vers sa droite en lui donnant un mandritto à la jambe, faisant qu'aussitôt le pied droit suive derrière le gauche. En ramenant ensuite le pied gauche derrière le droit d'un grand pas, tu feras une demi-volte de la main de sorte que ton épée se reposera au final en coda longa e stretta. Tu pousseras ensuite une punta dans la face sans bouger des pieds. Aussitôt cela fait, tu marcheras avec le pied gauche vers son côté droit en lui tirant un roverso à sa tempe droite de sorte que le pied droit suive alors le gauche par-derrière et que la bocle garde bien la tête. De là, tu pousseras une stoccata dans la face de l'ennemi, faisant ensuite un saut agile en arrière en ramenant l'épée en coda longa e alta. Puis en passant avec le pied droit devant, tu lui pousseras une autre punta dans la face en faisant semblant de lui frapper la tête d'un mandritto, mais tu frapperas d'un roverso à travers sa tempe droite, faisant tomber l'épée en coda longa. De là, tu tireras un falso transversal à sa main d'épée, lequel ira par-dessus le bras. Puis en levant la main d'épée en l'air, tu lui tireras à la face un mandritto qui va sous le bras. Ensuite, en tirant aussitôt en arrière le pied droit, tu lui frapperas la main d'épée d'un roverso. De là, en allant avec le pied droit devant, tu lui pousseras une punta dans la face et en faisant semblant de lui tirer un roverso dans la face, tu lui donneras un mandritto à travers la tempe gauche, ramenant l'épée en porta di ferra stretta où tu défendras bien la tête avec la bocle. En retirant ensuite le pied droit derrière, tu feras une demi-volte du poing ramenant l'épée en coda longa e stretta. Là sans bouger les pieds, tu tailleras à la main adverse un mezzo mandritto qui tombera en cinghiara porta di ferro. Tu iras ensuite avec le pied droit devant et tu lui pousseras une punta dans la face, la redoublant avec deux tramazzoni à la tête tout en gardant bien ta tête avec ta bocle. Puis tu feras un montante en guardia alta en ramenant le pied droit à côté du gauche. Cela fait, tu embelliras le jeu de la façon dite ci-dessus.

Ensuite, tu feras une estrette de la mi-épée, laquelle se fait en tirant un tramazzone qui tombe en porta di ferro larga. Tu mèneras aussitôt le pied gauche devant en lui poussant une punta au côté droit du visage et quand il lèvera l'épée pour se défendre de cette punta, tu la lui prendras par le côté intérieur avec ta main gauche et tu lui tireras un mandritto à la tête ou à l'endroit qu'il te paraîtra le mieux. Ainsi tu auras fini le jeu avec satisfaction.

Et, comme il est d'usage, je veux que tu partes du jeu avec légèreté. Toi en allant avec le dos en arrière, dans cet aller, tu jetteras le pied droit derrière en tirant un mandritto sous le bras. De là, en retirant de même le gauche derrière, tu feras un montante à ton côté gauche et un autre du côté droit avec lequel l'épée ira en guardia alta. En jetant ensuite une nouvelle fois le pied droit derrière, tu tireras un mandritto sous le bras et là, en tournant de ta personne vers ton côté droit et de pied ferme, tu tireras un roverso de sorte que l'épée aille par-dessus la tête dans la guardia di alicorno dont j'ai parlé avant. Puis en jetant le gauche derrière, tu pousseras une punta qui va en guardia alta en tirant

le pied droit auprès du gauche et ainsi tu seras retourné à l'emplacement dont tu es parti pour aller au jeu.

Le troisième assaut

Pas autrement que ce qui a été dit dans les deux précédents assauts, on se retrouve avec beaucoup de manières courtoises dans un coin de la salle. Voulant assaillir ton ennemi, tu passeras avec le pied droit de travers vers ton côté droit en faisant un molinello, c'est-à-dire une rotation par l'extérieur du bras d'épée. Ensuite, en passant de même avec le gauche, tu feras un roverso de bas en haut qui va par-dessus le bras. De là, en marchant avec le droit devant, tu tireras deux roversi de telle sorte qu'avec le dernier l'épée se retrouve en guardia alta. Tu mèneras ensuite le pied gauche devant en faisant une retouche de la bocle et en ramenant l'épée en guardia di testa. De là, en passant de même avec le droit devant, tu feras un montante à la façon d'une punta qui ira en guardia alta. Et dans ce temps, fais que le pied droit se retire près du gauche.

Cela fait, tu embelliras le jeu mais non par une des deux façons que j'ai décrites ci-dessus car il me plaît que chaque assaut ait un embellissement différent. Celui-ci est donc ainsi : tu tailleras un fendente dans le rebord de la bocle en tirant le pied droit dans ce temps en arrière tout en faisant tomber puis remonter l'épée en guardia alta. Ou bien tu feras un autre molinello par derrière la tête avec le poignet, c'est-à-dire une rotation à la façon d'un cercle. Puis tu tireras le pied gauche auprès du droit en retouchant la bocle d'un bon coup. De là, tu iras avec le gauche devant t'arranger en guardia di testa. Et en allant avec le droit devant, tu feras un montante à la façon d'une punta, l'épée allant en guardia alta, tirant dans ce temps le pied droit auprès du gauche.

Voulant toutefois en venir aux mains avec l'ennemi, tu passeras avec le pied droit devant et tu tireras un mandritto par-dessus le bras, ramenant en même temps le droit auprès du gauche. En retournant aussitôt du pied droit devant, tu feras un mezzo roverso jusqu'en guardia di faccia. Tu lui tireras ensuite un fendente par-dessus la tête accompagné de deux tramazzoni en faisant que le dernier tombe en porta di ferro stretta où la bocle gardera bien la tête. Là, tu tireras un montante en guardia alta en ramenant le pied droit auprès du gauche. Puis tu passeras avec le droit devant et tu tireras un mezzo mandritto jusqu'en guardia di faccia. Ensuite, tu lui frapperas la tête de deux tramazzoni mais tu feras semblant du dernier, c'est-à-dire que tu feinteras de lui donner un tramazzone mais tu le frapperas d'un mandritto à la jambe en tombant l'épée en porta di ferro larga. Puis tu lèveras un falso jusqu'en guardia di faccia. Et là, en ramenant le pied droit derrière, tu t'arrangeras en coda longa e alta. Cela fait, tu tireras le pied gauche auprès du droit puis tu marcheras avec ce même pied devant en poussant une punta dans la face. Ensuite, en faisant semblant de lui donner un tramazzone à la tête, tu lui frapperas la cuisse d'un roverso. Puis tu lui pousseras dans la face une punta suivie d'un tramazzone tombant en porta di ferro stretta tout en faisant que la bocle défende bien la tête. Puis en tirant le pied droit auprès du gauche, tu feras un montante en guardia alta. De là, tu embelliras le jeu de la façon dite avant.

En marchant ensuite devant avec le pied droit, tu continueras avec le gauche dans un déplacement similaire tout en chassant une punta de bas en haut dans la face de l'ennemi. Et rapidement, tu en feras une autre en précédant le pied droit au gauche. Tu le frapperas avec un roverso redoppio de bas en haut au bras et tu tireras un fendente à la tête qui tombera en porta di ferro stretta. Puis en allant avec le pied gauche devant, tu lui pousseras dans la face une punta sagace. Et pendant qu'il lèvera (son épée) pour s'en défendre, tu lui frapperas la cuisse avant d'un roverso en allant avec l'épée en guardia di testa. En retournant en arrière avec le pied gauche, tu lui frapperas la main

d'épée d'un mezzo mandritto qui tombera en porta di ferro larga. Ensuite, tu feras semblant de lui frapper son épée avec ton falso et pendant qu'il voudra s'en défendre, tu lui chasseras ton épée par-dessous la sienne dans la face. Quand il voudra se couvrir de cette punta, tu lui frapperas la cuisse droite d'un roverso. Ensuite, pour ta défense, tu lui frapperas la main d'épée d'un falso suivi d'un mandritto à la face qui tombera en porta di ferro larga. Et là, à cette même main d'épée, tu lui pousseras une punta de sorte que ta main d'épée soit couverte par celle de la bocle. Puis tu doubleras aussitôt de deux tramazzoni à la tête. Puis en faisant un montante en guardia alta, tu tireras le pied droit auprès du gauche et tu embelliras le jeu de la façon ci-dessus.

De là, en marchant après avec le pied gauche de travers et en tirant un mandritto à la façon d'une chute, tu guideras rapidement le pied droit devant en plaçant le falso sous son épée. Puis en passant avec le pied gauche devant, tu feras une volte de la main, lui poussant une punta dans la face. En conduisant ensuite le pied droit d'un grand pas devant, tu doubleras de deux tramazzoni à sa tête dont le dernier ira en porta di ferro stretta avec la bocle gardant bien la tête. Puis tu feras un montante en guardia alta en ramenant le pied droit auprès du gauche. En passant avec le pied droit devant, tu lui tireras un mandritto à la jambe qui ira sous le bras. En passant également avec le gauche vers son côté droit, tu lui tireras un roverso à la face. Tu feras ensuite tomber l'épée en coda longa en laissant aller la jambe droite derrière la gauche. Là, tu passeras avec le pied droit devant en tirant un falso de bas en haut jusqu'en guardia di faccia. Et aussitôt, en faisant semblant de le frapper d'un roverso à la tempe droite, tu lui atteindras la jambe avant d'un mandritto allant sous le bras avec la bocle gardant bien la tête. Tu tireras ensuite le pied droit auprès du gauche et en passant devant du pied droit, tu lui tireras un roverso à la face qui tombera en coda longa e stretta. En faisant ensuite un montante en guardia alta, tu tireras le pied droit auprès du gauche et tu embelliras le jeu de la façon ci-dessus.

Tu passeras ensuite avec le pied droit en le frappant d'un mandritto par-dessus le bras, de sorte que ton épaule droite se place avec la pointe²⁰ vers la poitrine de ton ennemi. Puis en lui tirant un roverso à la manière d'un fendente qui tombe en coda longa stretta, tu lui frapperas la main d'épée d'un falso qui retourne par-dessus le bras. Levant ensuite la main d'épée en guardia alta, tu lui tireras un mandritto par-dessous le bras en ramenant le pied droit auprès du gauche. Et aussitôt, en marchant avec le pied droit vers son côté droit, tu le frapperas d'un falso allant jusqu'en guardia di faccia. Puis en guidant le pied gauche devant, tu feras semblant de lui donner un roverso dans la tempe droite mais en passant rapidement avec le pied droit vers le côté gauche de l'ennemi, tu lui donneras un fendente à la face qui tombe en porta di ferro larga de sorte que la jambe droite suive la gauche par derrière, et tu feras que la bocle garde bien la tête. De là, en ramenant le pied gauche auprès du droit, tu lui chasseras un falso jusqu'en guardia di faccia. En marchant ensuite avec le pied droit devant, tu iras avec l'épée en guardia alta et alors tu lui frapperas la tête d'un fendente suivi de deux tramazzoni à la face avec la bocle défendant bien la tête. Tu feras ensuite un montante en guardia alta en tirant le pied droit auprès du gauche. De là, en passant devant avec le pied droit, tu lui tireras un fendente jusqu'en guardia di faccia. Faisant de même avec le (pied) gauche mais vers son côté droit, tu lui tireras un tramazzone qui tombe en cinghiara porta di ferro. De là, tu passeras avec le pied droit en faisant semblant de lui donner un tramazzone à la tête, et néanmoins tu lui frapperas la jambe d'un mandritto qui va sous le bras. Là, en ramenant le pied droit derrière, tu lui frapperas la main d'épée d'un roverso avec ta bocle protégeant bien ta tête. En allant ensuite avec le droit devant, tu feras un falso jusqu'en guardia di faccia. Puis en faisant aussitôt semblant de le frapper d'un mandritto,

²⁰ Pointe de l'épaule : correspond environ à la jonction de l'omoplate et de l'humérus

tu l'atteindras d'un roverso en passant devant avec le pied gauche. En ramenant ensuite le pied gauche derrière, tu lui tireras dans ce temps un mandritto qui va jusqu'en guardia di faccia. Puis en jetant le pied droit derrière, tu feras une volte de la main t'arrangeant en coda longa e alta. Tu ramenas ensuite le pied gauche auprès du droit et tu passeras alors avec le pied droit devant en poussant une punta dans la face suivie d'un fendente qui ne dépassera pas la guardia di faccia. Là, en allant aussitôt en guardia di testa, tu lui tireras un mandritto qui va sous le bras en ramenant le pied droit auprès du gauche. En marchant ensuite devant avec le pied gauche vers le côté droit de l'ennemi, tu lui tireras un falso de bas en haut jusqu'en guardia di faccia. Puis en marchant avec le pied droit devant, tu iras avec l'épée en guardia alta. Tu lui tireras un fendente à la tête qui tombera en porta di ferro stretta avec la bocle faisant bonne défense de la tête. Tu feras ensuite un montante en guardia alta en ramenant le pied droit auprès du gauche et tu embelliras le jeu comme il a été dit.

De là, en guidant devant le pied droit, tu lui tireras un mandritto qui finit par-dessus le bras. Cela fait, tu passeras avec le pied gauche vers son côté droit en tournant la bocle par-dessus la main et en allant avec l'épée en cinghiara porta di ferro. En passant aussitôt avec le pied droit devant, tu frapperas dans l'épée de l'ennemi un falso qui ira en guardia alta. Puis tu lui tireras aussitôt à la jambe un mandritto qui va sous le bras en faisant que la bocle garde bien la tête. Là, en jetant derrière le pied droit, tu lui frapperas la main d'épée avec un roverso qui tombera en coda longa e larga. Tu tireras ensuite le pied gauche auprès du droit et tu passeras avec le droit devant en lui poussant une punta dans la face. Puis en passant avec le gauche vers son côté droit, tu feras semblant de lui donner un roverso mais tu passeras avec le droit vers son côté gauche en lui tirant un fendente à la face de sorte que ton épée tombe en porta di ferro larga, et le pied gauche suivra le droit par-derrière. Là, en ramenant le gauche auprès du droit, tu feras un falso allant jusqu'en guardia di faccia tout en l'accompagnant de la bocle. Ensuite, en marchant aussitôt devant avec le pied droit, tu lui tireras un roverso à la face qui tombera en coda longa e stretta, et tu feras que la bocle défende bien la tête. De là, en passant devant avec le pied gauche, tu lui pousseras une punta dans la face. En faisant de même avec le pied droit, tu lui doubleras deux tramazzoni à la tête dont le dernier tombera en porta di ferro stretta. Tu feras ensuite une montante en guardia alta en tirant le pied droit auprès du gauche et tu embelliras le jeu de la façon dite ci-dessus.

Ici, tu feras une estrette de la mi-épée, c'est-à-dire que tu passeras avec le pied droit devant sans bouger l'épée ou la bocle, ensuite tu marcheras devant d'un grand pas avec le gauche en lui poussant une punta qui va à la façon d'un montante jusqu'en guardia di faccia. Là, en passant avec le droit devant, tu feras semblant de lui frapper la tête d'un mandritto, néanmoins tu lui donneras bien de celui-ci à travers les jambes. Ensuite, tu te feras petit sous ton épée en allant en guardia di faccia où tu te couvriras du coup ennemi. Là, en marchant avec le pied gauche vers son côté droit, tu lui tireras un roverso à la tempe droite de sorte que le pied droit suive le gauche par-derrière et que la bocle fasse bonne garde de la tête. Puis en lui poussant une stoccata dans la face, tu feras un saut en arrière de sorte que ton épée se repose en coda longa e alta. Et là, avec le droit allant devant, tu feras un montante qui va en guardia alta. Et en ramenant le pied droit auprès du gauche, tu auras fourni le jeu.

Voulant retourner ensuite avec la victoire dans le lieu d'où tu es parti au début, en allant comme à l'usage avec le dos en arrière, tu jetteras le pied droit en arrière en tirant un mandritto sous le bras. Puis de même en ramenant le gauche dans un second pas, tu feras un montante vers ton côté gauche qui ira en guardia alta. Tu feras rapidement un autre montante vers ton côté droit en ramenant le pied droit auprès du gauche. Ensuite, avec ce même pied droit en arrière, tu tireras un mandritto sous le bras. En ramenant le

gauche à côté du droit, tu amèneras l'épée vers ta poitrine puis par-dessus le bras de bocle. Là, en allant devant avec le gauche, tu feras un molinello par l'extérieur du bras de sorte que l'épée tombe en coda longa e stretta. Puis tu ramèneras le pied droit de telle sorte que son talon touche la pointe du pied gauche, en levant dans ce temps l'épée en guardia alta avec la bocle bien tendue vers la face adverse.

Livre Trois

Bien plus que le feraient nos défenses, les assauts sont ces bonheurs écrits dans ce livre que les satyres échevelés font aux nymphes²¹.

Alors qu'avec cela les auteurs ornent leurs écrits avec délicatesse, ceux-ci constituent de suaves paroles avec un style doux et continu.

Tandis que certains composent sur le membre laineux des dieux mi chèvre, ou les cornes de leurs fronts, ou leurs mouvements lascifs, ou leurs simples et rustiques tromperies, non à l'écrit mais en peinture, on montre les déesses anxieuses dans le lointain. Certaines élèvent leur vêtements pourpre sur leur blanc genous, avec des meches blondes de leurs cheveux tombant par-dessus leurs épaules douces, ou bien en tresses, dans lesquelles le vent souffle. D'autres se jettent dans les rivières claires et coulantes, pour protéger leur virginité consacrée à Diane. Fuyantes et harassées de fatigue, certaines en viennent à rester cachées derrière les buissons épais, telle la rosée matinale qui vient souvent avec l'apparition du soleil, et jouent avec leurs doigts fins de leurs mains blanches de ces perles de verres et viennent à perdre leur anxiété.

Mais mon sujet n'est pas de proposer à tous de tels élégances, ainsi les lecteurs éduqués me pardonneront donc que je n'apporte pas plus que des *mandritti*, *riversi*, *falsi* et *punte* ainsi que d'autres termes dont je ne pourrai pas changer le nom si je veux être compris dans mon art. Au contraire de la signification de "passer" que j'écris continuellement avec ma plume, ainsi si souvent il m'advint de dire que le joueur passe avec le pied gauche ou droit devant que j'en arrive à dire aussi *passare*, *varcare*, *valicare*, *scorrere*, *scorgere*, *guidare*, *condure* le pied. Et où je dis le droit, je dis aussi à la place sa dextre, ou son fort, ou son valide, parce que l'homme a naturellement plus de force du côté droit que du côté gauche. Et de même pour le gauche qui est dit senestre ou faible afin d'échapper aux fastidieuses répétitions car il n'y a pas de chose plus odieuses que la fréquente répétition d'une même chose par un même mot.

Bien qu'il me soit clair que de telles répétitions peuvent plaire à ceux dont les oreilles chastes ont l'habitude des chants doux et tristes de Philomène, néanmoins s'ils ont la poigne d'un homme, ils devraient lire cet œuvre pour son propos dans lequel les ornementations ne manquent point. Continuant donc mon instruction, je dis que dans ce troisième livre j'enseignerai l'art du jeu à la mi-épée. Sache que souvent quand tu joues avec ton ennemi, vous êtes amenés aux estrettes qu'il vous convient de jouer à la mi-épée non sans ingéniosité et sans grand art. Néanmoins, parmi tous les autres (arts), celui-ci tient la place principale. Et celui qui n'a pas une connaissance parfaite et optimale de ses bases ne pourra être un bon maître par aucune façon. Et bien qu'il existe de bons joueurs ou défenseurs qui soient dotés de mains rapides, ils ne pourront néanmoins pas enseigner ce véritable art lequel consiste à rester fort. Et l'on dit de

²¹ Figure représentée souvent dans la peinture de la Renaissance : Les satyres poursuivant les nymphes à travers les bois.

ceux-là qu'ils ne sont pas dotés de science mais de chance quand ils font quelques touches.

Et il doit être su que tout ce troisième livre ne sera pas divisé en chapitres mais en offenses et en contres, bien entendu au jeu de l'épée et petite bocle.

Te retrouvant donc aux estrettes de la mi-épée avec ton ennemi. Si tu veux être agent, il convient que tu sois plus rapide des mains que dans les autres jeux, parce que si tu es lent, tu seras toujours patient. L'autre chose est de savoir que tu ne peux te retrouver que de deux façon à ce jeu, soit à tranchant contre tranchant de sorte que les épées regardent vos épaules gauche avec leur pointe. Soit à la falso contre falso, de sorte que les épées regardent vos épaules droites avec leurs pointes. Et par cela, d'autres coups naissent pour offenser ou défendre d'une manière ou d'une autre.

Falso contre Falso

Commençons l'instruction où je vous dis quoi faire si vous vous retrouvez à falso contre falso.

Étant avec l'ennemi de sorte que les deux épées se touchent de falso, toi avec le pied droit devant tu te feras agent si de ton falso tu lui tournes une frappe à la façon d'un tramazzone à travers sa tempe gauche. Et aussitôt pour te couvrir, fais cela : retire-toi en arrière avec ce même pied fort, le droit, en lui donnant si tu veux un roverso à la tempe droite.

Le contre à cette estrette pour celui qui devra s'en défendre est que pendant qu'il fera tourner le falso à la façon d'un tramazzone comme dit, aussitôt en marchant devant vers son côté droit avec le pied faible, ou le gauche comme il te plaît à dire, tu lui donneras un roverso de bas en haut dirigé à sa tempe droite.

Si tu n'arrives pas à l'offenser de la façon susdite en étant toujours à la mi-épée, tu lui donneras du pied droit dans le ventre. Et tu retourneras avec ce même pied en arrière en lui donnant dans ce temps un fendente dans sa tête.

Le contre à cette offense est que quand il voudra te donner ce coup de pied, tu lui percuteras aussitôt le tibia de sa jambe attaquante avec la bocle afin qu'il ne réalise pas son dessein.

La troisième façon d'offenser est que te retrouvant avec le pied gauche devant, tu passeras vers son côté gauche avec le pied droit en faisant semblant de le frapper d'un mandritto à la tête. Néanmoins, dans cette feinte tu laisseras tomber au sol ton épée par derrière, et en passant aussitôt avec le pied gauche vers son côté droit, tu chasseras ta tête sous son aisselle droite et ta main droite à l'intérieur de ses cuisses. Tu le soulèveras alors du sol et le feras tomber par derrière tes épaules.

Le contre à la précédente estrette et offense est que pendant qu'il fera semblant de te donner du mandritto, tu ne feras voir aucune riposte à cette feinte. Et quand il laissera tomber l'épée pour mettre sa tête sous ton aisselle, tu te retireras d'un grand pas du pied droit et lui donneras un roverso dans le cou.

La quatrième façon d'offenser sera qu'en ayant le pied droit devant, tu feras semblant de lui frapper la tempe gauche d'un mandritto. Et dans cette feinte, tu laisseras tourner

l'épée à la façon d'un molinello. Mais en passant aussitôt avec le pied gauche vers son côté droit, tu lui donneras un roverso dans sa tempe droite.

Le contre est que quand il fera la feinte de mandritto, tu serreras la main d'épée avec celle de la bocle. Et dans le déplacement qu'il fera du pied gauche pour te donner un roverso, tu tireras aussitôt la jambe gauche derrière la droite et tu le frapperas d'un mezzo mandritto dans sa tempe gauche à la façon d'une guardia di faccia. Et en faisant cela, son roverso ne pourra pas t'offenser.

La cinquième façon d'offenser sera qu'en ayant ce dit pied droit devant, tu passeras ta main d'épée de bas en haut par l'intérieur de sa main d'épée, faisant tomber celle-ci un peu vers le bas pour que tu puisses lui chasser le falso dans son cou.

Le contre à cette offense est que pendant que l'ennemi voudra mettre sa main de la façon démontrée, toi avec ta main tu pousseras son bras d'épée vers son côté gauche et ainsi il ne réalisera pas son intention.

La sixième façon est que te retrouvant bien avec ce pied devant, tu peux passer avec le pied gauche vers son côté droit en lui donnant de ta main de bocle à l'extérieur de sa main d'épée. Et tu suivras d'un roverso dans le cou ou la tête.

Le contre à cette sixième façon est que pendant qu'il guidera le pied gauche devant pour te donner dans la main de bocle, tu lui donneras aussitôt du rebord de ta bocle dans son bras arrivant.

La septième façon est qu'étant bien arrangé avec ce pied devant, tu peux passer d'un grand pas avec le pied gauche vers son côté droit en lui tirant un roverso de bas en haut. Ensuite en passant aussitôt avec ton pied droit vers son côté gauche, tu lui donneras un mandritto à la façon d'un fendente en faisant que ta jambe gauche suive la droite par derrière.

Le contre à cette septième façon est que quand il avancera avec le pied gauche devant pour te frapper de ce roverso, tu iras en guardia di faccia avec la bocle par dessous la main d'épée de sorte que la main touche et soit couverte par la bocle. Et quand il tournera le mandritto à la façon d'un fendente, tu lui donneras aussitôt un mezzo mandritto à sa main d'épée en jetant le pied droit derrière.

La huitième façon est qu'ayant le pied gauche devant, tu avanceras avec le droit vers son côté droit en tirant en arrière ton épée par dessous la sienne. Et dans ce même temps, tu pousseras ta bocle sous sa main d'épée en le frappant avec le falso au cou à son côté gauche. Ensuite, en laissant aller la jambe gauche derrière la droite, tu t'arrangeras avec l'épée en guardia di faccia. Puis en retirant le pied droit en arrière, tu lui frapperas la tempe d'un roverso spinto.

Le contre de la précédente façon est que quand l'ennemi tirera l'épée en arrière par dessous la tienne, tu te retireras de la présence en arrière avec ton pied droit et tu t'arrangeras en guardia di faccia.

La neuvième façon d'offenser sera en étant aussi avec le pied gauche devant. Tu pourras avancer avec le pied droit devant en faisant semblant de frapper l'ennemi à la tête d'un mandritto. Et dans cette feinte, tu feras la méthode Pérugine. C'est-à-dire que tu jetteras ton épée et ta bocle et tu lui prendras ses deux bras. Et l'ayant ainsi

fortement serré, sans t'en séparer tu te laisseras tomber en arrière, et aussitôt tu lèveras tes pieds joints et les lui donneras fortement dans le ventre. Le retournant alors par cette percussion, il viendra à être jeté par derrière tes bras.

Le contre à cette offense est que pendant qu'il passera avec le pied droit pour faire semblant du mandritto, tu resteras attentif en ayant les yeux fixés à ses mains en raison de la prise. Et quand tu le verras faire tomber l'épée et la bocle, tu lui frapperas aussitôt la tête d'un roverso en te retirant avec le pied droit derrière.

La dixième façon d'offenser avec le pied gauche devant sera en passant avec le pied droit vers son côté droit en percutant son épée d'un vaillant mandritto. Ensuite, en allant vers le même côté droit avec le pied gauche, tu lui donneras un roverso dans le cou en faisant que le pied droit suive le gauche.

Le contre sera que quand il mènera son pied fortement comme il est dit au-dessus pour te donner un mandritto dans l'épée, tu le frapperas avec ton épée pour arrêter celui-ci. Et quand il passera pour te frapper de roverso, toi dans ce temps tu lui tourneras à la face un mezzo mandritto.

La onzième façon d'offenser est en te trouvant aussi avec le pied gauche devant. Tu avanceras fortement avec le pied droit vers son côté gauche et dans ce pas tu feras semblant de le frapper d'un mandritto. Mais en fait tu lui percuteras la cuisse d'un beau roverso. Et tu resteras découvert au côté supérieur pour inciter l'ennemi à t'attaquer à cet endroit. Et quand il fera ce que tu veux, tu pareras avec l'épée en guardia di testa et ensuite avec la main de bocle tu lui prendras l'épée par l'intérieur en lui donnant un fendente à la tête ou bien une punta à la face. La contre sera qu'aussitôt qu'il s'avancera pour faire la feinte de mandritto, tu ne feras aucun mouvement à celle-ci. Et quand il voudra frapper de roverso à la cuisse, tu tourneras la pointe de l'épée vers le sol et ainsi tu te couvriras de cela. Alors tu riposteras en lui tirant un fendente à la tête.

La douzième façon d'offenser sera que te trouvant avec le pied droit devant, tu peux lui tirer un mandritto à la tête. Et si c'est un bon joueur, il frappera celui-ci. Et aussitôt tu feras semblant de lui donner un roverso en penchant la tête mais tu lui donneras en fait à nouveau un mandritto. Le contre est que quand il voudra t'offenser à la tête avec le mandritto, tu lui tireras un roverso de bas en haut qui va en guardia di testa pour te couvrir de son mandritto. Là, tu chasseras aussitôt ta main de bocle à son épée par en bas en le frappant d'un roverso au côté supérieur ou ailleurs si cela te plaît plus.

La treizième façon sera que te trouvant bien avec le pied droit devant, tu feras semblant de lui donner un mandritto pour néanmoins lui tirer un roverso à la façon d'une punta trivellata.

Son contre est que quand il fera ladite feinte, alors tu ne bougeras pas. Mais s'il tire de roverso, tu ramèneras le pied droit en arrière et l'épée en guardia di faccia.

La quatorzième façon est qu'en ayant de même le pied droit devant, tu passeras en avant avec le gauche et tu feras avec l'épée une demi-volte du poing en lui poussant dans ce tour une punta dans la face.

Le contre à cela est que dans le pas qu'il fera du pied gauche, tu amèneras rapidement le pied droit en arrière pour t'arranger en coda longa e alta.

La quinzième offense est qu'étant avec ce même pied devant, tu feras semblant de lui frapper la tête d'un mandritto. Et pendant que l'ennemi voudra s'en défendre par peur, tu lui donneras un roverso à la cuisse en t'arrangeant en guardia di faccia.

Son contre sera que dans la feinte que te fera ton ennemi, tu ne bougeras pas. Et quand il voudra te frapper la cuisse d'un roverso, tu lui donneras un roverso dans le bras d'épée en ramenant le pied droit en arrière.

La seizième offense, aussi avec le pied droit devant, est que tu peux montrer de lui donner un roverso à la tête et néanmoins le frapper d'un mandritto au flanc. Et tu t'arrangeras en guardia di faccia.

Son contre est que pendant que ton ennemi te montre de faire le roverso, tu tireras le pied droit en arrière. Et quand il estimera te frapper du mandritto au flanc, tu lui frapperas la main d'épée d'un mezzo mandritto accompagné de la bocle.

La dix-septième manière est que te trouvant bien avec le pied droit devant, tu pousseras la bocle sous l'épée adverse. Puis en allant avec le pied gauche vers son côté droit, tu lui donneras un mandritto à travers sa cuisse droite de sorte que le pied droit suive le gauche.

Le contre est que quand il voudra pousser sa bocle sous ton épée, tu te retireras de sa présence avec le pied droit en arrière et tu lui donneras un mandritto accompagné de la bocle dans la main d'épée.

Droit fil contre droit fil

Ayant écrit ce qui peut se faire en étant aux estrettes de la mi-épée à falso contre falso, voici ici la seconde façon, c'est-à-dire les attaques et les contres quand vous vous trouvez proche à droit fil contre fil. Cela en suivant la règle que j'ai énoncée ci-dessus, c'est-à-dire qu'il n'y a pas d'autre façon d'être à la mi-épée que par ces deux façons.

Donc étant à droit fil contre droit fil et toi voulant être agent en premier, ayant le pied droit devant, tu avanceras avec le gauche vers son côté droit en lui donnant un roverso spinto dans la tempe droite et en faisant que le pied droit suive le gauche.

Le contre de cette première façon est que pendant qu'il avancera pour te donner du roverso, tu lui tourneras un mezzo mandritto à la tête qui s'arrêtera au final en guardia di faccia.

La seconde façon d'offenser est qu'étant bien avec le pied droit, tu marcheras avec le gauche vers son côté droit en lui donnant un roverso de bas en haut à son bras d'épée. Et aussitôt, tu retireras le pied gauche derrière en lui donnant dans ce même temps un mandritto au visage.

Le contre est que quand il passera pour te donner du roverso, toi en te plaçant sous la bocle tu seras couvert. Et pendant qu'il retirera le pied gauche en arrière pour frapper de mandritto, tu lui atteindras la tempe droite d'un roverso transversal.

La troisième façon est qu'en ayant bien le pied droit devant comme dans chacune des offenses présentées, ce que je ne répéterai pas pour éviter l'ennui, tu lui tourneras un roverso dans sa tempe droite. Si l'ennemi s'en défend, tu frapperas aussitôt avec tes

quillons ou ta garde, comme tu veux, dans l'épée de l'ennemi au côté extérieur en lui donnant un fendente à la tête.

Le contre sera que pendant qu'il tournera ce roverso, tu t'en défendras avec le droit fil de ton épée. Et quand il voudra frapper ton épée avec ses quillons, tu lèveras la tienne rapidement en haut pour que son coup manque. Et dans ce temps tu lui donneras un roverso dans la tête.

La quatrième façon d'offenser est que tu peux lui faire croire que tu frappes de roverso et lui tourner aussitôt le pommeau de ton épée par-dessus le poignet de la main ennemie par l'extérieur en marchant avec le pied gauche vers son côté droit. Et tu le presseras de telle sorte que tu puisses lui frapper la tête d'un roverso.

Le contre est que dans la feinte de roverso qu'il fera, tu ne bougeras pas. Et quand il voudra tourner avec le pommeau, rapidement en mettant ta bocle sous son épée, tu lui atteindras la cuisse droite d'un roverso transversal.

La cinquième façon d'offenser est que tu peux mener ton pied gauche vers son côté gauche en faisant semblant de le frapper d'un roverso néanmoins retourner avec le gauche en arrière en lui donnant un fendente dans la tête.

Le contre est que quand il fera semblant du roverso, tu ne bougeras pas. Et quand il voudra tourner la fendente à la tête, tu tireras aussitôt un roverso de bas en haut qui ira jusqu'en guardia di testa.

La sixième façon d'offenser sera que tu passeras d'un grand pas devant avec le pied gauche vers son côté gauche en lui tirant un roverso de bas en haut à son bras d'épée. Tu feras ensuite une prise, c'est-à-dire que tu feras semblant de le frapper de la bocle à la tête, et quand il bougera la tête par peur de cela, en chassant aussitôt ton bras de bocle par l'intérieur de son épée, tu le lieras en l'amenant avec une grande oppression sous ton aisselle gauche. Là, en retirant le pied droit derrière le gauche, tu feras qu'il ne pourra pas t'offenser de la bocle.

Le contre sera que pendant qu'il passera du pied gauche de ladite façon pour te donner du roverso, tu pousseras ta main d'épée bien devant la bocle en couvrant l'ouverture. Et dans la feinte qu'il fera de te donner de la bocle dans la face, tu étendras fortement l'épée en avant de sorte qu'il ait une raison de te lier les bras de la façon dite. Et quand il estimera te les prendre, tu serreras le bras venu vers toi en le chassant fortement en bas, comprends par cela il devra abandonner la bocle écrasé par la douleur. Ainsi tu pourras lui frapper la face d'un roverso à ta volonté.

La septième façon d'offenser sera que tu lui feras voir de donner un roverso et aussitôt tu lui donneras un mandritto à la jambe, revenant avec l'épée en guardia di faccia.

Le contre est que pendant qu'il fera la feinte de roverso, tu ne bougeras pas. Et quand il voudra frapper de ce mandritto, tu jetteras le pied droit en arrière en lui donnant un mandritto transversal dans le bras d'épée.

La huitième façon est que tu feras semblant de lui donner un roverso à la tête. Tu passeras ensuite du pied gauche vers son côté droit et tu mettras ta bocle sous son épée en lui tirant un mandritto à la jambe, avec le pied droit suivant le gauche par derrière.

Le contre est que pendant qu'il fera la feinte de donner un roverso, tu garderas les yeux à ses mains sans bouger. Et quand il passera avec le pied gauche pour te donner le mandritto, aussitôt en retirant ton pied droit derrière, tu lui donneras un mezzo mandritto à la main d'épée.

La neuvième façon d'offenser est que tu passeras avec le pied gauche vers son côté droit en lui percutant la tempe droite d'un roverso. Et tu lui donneras aussitôt du rebord de la bocle dans la face.

Le contre à cela est que dans le pas qu'il fera pour t'offenser du roverso, tu tireras en arrière le pied droit et tu t'arrangeras en guardia di faccia.

La dixième façon est que tu passeras avec le pied gauche vers son côté droit en lui donnant un roverso dans sa tempe droite. Là, tu retourneras un peu en arrière avec le pied gauche en faisant semblant de lui donner un mandritto à la tête. En retournant ensuite de ce pied gauche vers son côté droit, tu lui frapperas la tête d'un roverso en laissant aller le pied droit derrière le gauche.

Son contre sera que dans le pas que l'ennemi fera pour te donner le roverso, tu le frapperas avec le droit fil de l'épée. Pendant qu'il fera semblant du mandritto, tu iras avec l'épée en guardia di faccia. Quand il voudra donner l'autre roverso, aussitôt en jetant le pied droit vers son côté gauche tu lui frapperas la tempe gauche d'un mezzo mandritto.

La onzième offense est que tu lui tireras un roverso dans sa tempe droite en lui donnant du talon gauche dans le ventre. Et là, en retournant en arrière du pied gauche, tu lui percuteras la tête d'un mandritto.

Le contre à cela est que tu frapperas avec le droit fil dans la frappe qu'il fera de roverso. Et quand il voudra te percuter avec son talon, tu lui donneras aussitôt de la bocle dans le tibia. Enfin, tu iras en guardia di faccia pour te protéger du mandritto.

La douzième offense est que tu marcheras d'un grand pas avec le pied gauche vers son côté droit en faisant semblant de lui donner un roverso. Néanmoins, tu tireras le poing d'épée vers l'arrière en mettant ta bocle sous sa main d'épée et en lui donnant une punta dans la face.

Le contre à cela est que dans la feinte qu'il fera de roverso, tu t'opposeras à celle-ci avec le droit fil. Pendant qu'il tirera son épée en arrière pour te donner une punta, tu t'opposeras à nouveau bien avec le droit fil en chassant l'épée de l'ennemi vers ton côté gauche. Ainsi, tu te seras défendu de sa punta. Puis tu lui pousseras aussi rapidement que possible un falso dans la face.

La treizième offense est que tu passeras avec le pied gauche vers son côté droit en lui tirant en même temps un roverso transversal à sa cuisse droite. En te faisant petit, tu t'arrangeras en guardia di testa avec la jambe droite suivant la gauche par derrière.

Le contre est que quand il passera pour te donner du roverso, tu te retireras en arrière du pied droit et tu lui en donneras un de fait dans le bras d'épée.

La quatorzième offense est que tu marcheras du pied gauche vers son côté droit en faisant voir de le percuter d'un roverso à la tête. Néanmoins, tu passeras avec le droit

vers son côté gauche en lui frappant la tête d'un fendente de sorte que la jambe droite suive derrière la gauche.

Le contre est que dans le pas qu'il fera avec la feinte de roverso, tu serreras l'épée et la bocle ensemble. Et quand il marchera pour te donner le fendente, tu lui tourneras un roverso à sa tempe droite.

La quinzième offense est qu'en retirant l'épée en arrière tu lui pousseras une punta dans sa tempe droite en compagnie de la bocle et avec le pied droit qui suit le gauche afin d'esquiver tout coup nocif.

Le contre est que quand il fera cette punta, tu la frapperas avec le falso de l'épée en lui donnant un mandritto dans la face.

La seizième offense est que tu marcheras avec le pied gauche d'un grand pas vers son côté droit et dans ce déplacement tu prendras l'épée de l'ennemi au milieu avec la main de bocle en lui frappant la tempe droite d'un roverso.

Le contre est que dans le pas qu'il fera afin de faire cette prise, tu lui frapperas la face d'un mezzo mandritto.

La dix-septième offense est qu'en marchant avec le pied gauche vers son côté droit, tu lui tourneras un roverso à sa tempe droite. Là, tu prendras ton épée en son milieu avec la main de bocle en lui donnant par l'intérieur de la main dans le visage, ou alors tu lui tireras bien les cheveux. Le contre est que pendant qu'il viendra pour te donner le roverso, tu feras aussitôt une demi-volte du poing te défendant de cela. Et quand il prendra son épée au milieu pour te donner un coup au visage, tu percuteras le bras arrivant avec le rebord de la bocle en lui donnant un autre mandritto à la face.

Livre quatre

J'ai dit ci-dessus que l'œuvre présente n'amenait aucun ornement, maintenant je vous en donne la raison (chers lecteurs) qui m'y a conduit. Si vous voulez juger cela de près, aucun de vous ne pourra nier que beaucoup de choses sont parfois dignes de louanges et d'autres fois blâmables ou non convenables.

Et qui est celui qui ne louerait pas la finesse, la démarche élégante et le visage bien maquillé d'une femme ? Alors que si l'on voyait de telles choses chez un jeune homme, tous le blâmeraient.

Nous louons également les paroles infantiles d'un bambin, alors que si elles étaient tenues par une personne plus âgée, tous s'en moqueraien.

Ainsi, il se démontre qu'une même chose peut être louée et blâmée, non pour elle-même, mais au regard de celui qui s'y joint.

En réalité, qui ne loue pas les belles couleurs de la douce éloquence, l'union parfaite des sons bien composés, et aussi l'harmonisation sonore ?

Celui-là serait hors des bonnes connaissances. Et à ceux pour qui également cette même éloquence n'est pas convenable, ceux-là sont justement appelés sans honneur.

Ainsi les sages écrivains font parler et répondre les personnes dans leurs œuvres suivant leur fonction. Tout comme il ne conviendrait pas qu'une personne âgée et sage porte des vêtements ou bien conte des choses de l'amour comme un jeune.

Aussi il serait impropre qu'un militaire à l'épée rouillée et ayant toujours porté les armes profère certaine élégance avec sa langue, laquelle il lui a fait soutenir tant de sièges et de journées de détresse en continu à la guerre, et dont plusieurs fois la poudre volant dans l'air est venue la rassasier.

À moins qu'il ne soit magnanime comme Ajax face à Ulysse.

Comme pour le compte des armes d'Achille où Ajax le soldat et Ulysse l'orateur ont fait démonstration de leur talent en discourant devant les Princes de toute la Grèce. Le discours d'Ulysse bien que privé de ses couleurs persuasives fut supérieur à celui d'Ajax. Tout comme Diane dépouillée de ses ornements, ou Vénus auprès de Pallas, la toujours nue mais belle déesse des bergers .

Ainsi je veux conclure que même si à présent je ne suis pas venu devant les hommes comme orateur, cependant mon parler n'est pas aussi irrégulier pour tous qu'il pourrait le paraître de l'extérieur ou de loin en comparaison des œuvres de beaucoup d'orateurs modernes. Mais procédant avec mon quatrième travail, je dis que dans celui-ci je composerai l'art de l'épée affûtée avec la targe ou la large bocle, lequel est bon et pourra également être transmis aux bons joueurs d'épée de jeu. Et je te dis qu'à la fin de ce

livre, il y aura deux autres jeux, celui des deux épées, et celui de l'épée seule. Mais commençons par celui de l'épée et de la large bocle ou de la targe.

Chapitre Premier

Étant avec **l'épée et la grande bocle** bien arrangé avec le pied gauche devant, le bras de bocle bien tendu vers l'ennemi et l'épée en coda longa e alta, tu ramèneras le pied droit auprès du gauche et tu marcheras en avant avec le pied gauche sans tirer aucun coup. Parce que te rapprochant ainsi de ton ennemi, il sera forcé de faire une de ces deux choses, soit attaquer, soit fuir. Et supposons qu'il te tire une stoccata avec le pied gauche devant.

Tu pourras faire plusieurs contres à cette stoccata. Soit tu passeras avec le pied droit vers son côté gauche en lui tirant dans ce même temps un roverso dans le bras d'épée, avec la jambe gauche suivant la droite par-derrière. Et pour te couvrir, tu te retireras rapidement en arrière du pied droit et t'arrangeant en coda longa e alta comme j'ai dit ci-dessus.

Soit en jetant le pied gauche vers son côté gauche, tu pourras chasser ton falso sous celle-ci. Et en passant avec le pied droit vers son côté gauche, tu lui frapperas la jambe gauche d'un mandritto, avec le pied gauche suivant le droit par-derrière. Et là, en jetant le pied droit derrière tu feras une demi-volte du poing pour te retrouver dans la garde du début.

Tu pourras également marcher avec le pied droit vers son côté gauche en lui poussant une punta au flanc de sorte que le pied gauche suive le droit par-derrière. Et là, tirant en arrière ce pied droit tu te ramèneras dans la précédente garde.

Tu peux également marcher avec le pied droit devant vers son côté gauche en lui chassant sous sa stoccata le falso de ton épée accompagnée de la bocle. Et là, tu lui percuteras aussitôt la jambe gauche d'un roverso. Pour te couvrir, tu te retireras en arrière avec le pied droit en ramenant l'épée en guardia di faccia. Ensuite, tu t'arrangeras dans la garde susdite.

Tu pourras également passer avec le pied droit devant un peu vers son côté gauche en faisant plonger avec le droit fil de ton épée dans ce temps la stoccata poussée. Là, en lui tirant un roverso à la face, tu tireras le pied droit en arrière. Tu pousseras ensuite une punta en guardia di faccia pour ta défense et tu t'arrangeras dans la précédente garde.

Et ainsi les contres à la stoccata sont terminés.

Maintenant je parlerai des contres qui peuvent se faire contre quelqu'un qui te pousse une stoccata pour te frapper d'un mandritto à la place, vous trouvant tous les deux avec le pied gauche devant en coda longa e alta.

En défense de cette punta, tu pourras tirer un mezzo mandritto à la main d'épée en défendant bien ta tête avec la bocle. Et l'épée tombera en cinghiara porta di ferro. Quand il tirera le mandritto pour te frapper la tête, aussitôt tu marcheras en avant avec le pied droit et tu reviendras en guardia di testa pour te défendre de celui-ci. Puis tu lui donneras de même un mandritto à travers la jambe. En retirant ensuite le pied droit en

arrière, tu tourneras la main d'épée et par ce mouvement tu te trouveras arrangeré en coda longa e alta avec le pied gauche devant.

Ou bien, tu ramèneras le pied gauche près du droit et tu mèneras le pied droit devant en chassant le droit fil de ton épée dans cette punta. Quand il tournera le mandritto pour te frapper la jambe, tu pourras te défendre rapidement de ce coup avec ton épée sous ta bocle vers son côté droit. Cela fait, tu lui atteindras la jambe droite d'un roverso transversal. Tu retireras ensuite le pied droit en arrière en lui poussant ensemble une punta allant jusqu'en guardia di faccia pour ta défense. Puis tu t'arrangeras dans cette garde de coda longa e alta.

Tu pourras également mettre le pied gauche derrière le droit en lui tirant un mandritto à la main d'épée qui tombera en porta di ferro larga. Quand il voudra frapper la tête du mandritto, tu le frapperas avec le falso en marchant un peu devant avec le pied droit et en lui tirant ensemble un roverso à la jambe. Tu retourneras ensuite de ce même pied en arrière en poussant une punta par-dessous ta bocle qui ira en guardia di faccia pour ta défense. Et tu t'arrangeras dans cette même garde.

Tu pourras aussi passer avec le pied droit vers son côté gauche et avec ce déplacement tu te couvriras avec la bocle tout en lui frappant la jambe d'un mandritto, et avec le pied gauche suivant le droit. Là, en tirant bien en arrière le droit et en tournant l'épée tu te trouveras dans cette même garde.

Ou bien tu marcheras avec le pied droit vers son côté gauche en lui chassant le droit fil de ton épée dans sa punta. Et tu lui tourneras aussitôt un roverso à la face de sorte qu'il ne puisse pas faire le mandritto. Puis en tirant le pied droit en arrière, tu tireras une stoccata dans la face en partant en arrière de toute ta personne élégamment. Tu retourneras ainsi dans la susdite garde. Puis également quand il tirera la punta, tu lui frapperas la main d'épée d'un falso de bas en haut jusqu'en guardia di faccia. Et quand il tirera le mandritto, tu marcheras alors avec le pied droit vers son côté gauche en lui percutant le bras d'épée avec un mandritto, et avec le pied gauche suivant le droit fortement par-derrière pour ta défense. Et en tournant la main d'épée, tu te retrouveras dans ladite garde.

Chapitre second

Et si l'ennemi te tire une stoccata et qu'ensuite il amène le pied gauche auprès du droit et marche du pied droit devant pour te donner un mandritto ou bien un fendente. A cette première stoccata, tu ne bougeras pas. Quand il viendra avec le mandritto, tu frapperas celui-ci en allant en guardia di testa avec le pied droit devant. Ensuite en lui frappant la jambe d'un mandritto, tu tireras en arrière le pied droit, et en tournant la main tu t'arrangeras en garde dans la façon souvent utilisée.

Chapitre Trois

S'il pousse une punta pour t'atteindre d'un roverso à la face ou à la jambe, tu regarderas sa main. Quand il chassera cette punta, tu passeras devant avec le pied droit en te défendant de celle-ci avec un falso. Pendant qu'il voudra t'offenser avec un roverso à la tête, tu passeras devant avec le pied gauche te défendant de celui-ci avec le droit fil de ton épée et avec ta bocle gardant bien la tête. Là, tu retireras en arrière le poing d'épée

en lui poussant à la face une stoccata. Et en revenant avec un saut en arrière, tu retourneras dans cette dite garde.

S'il te tire ce roverso à la jambe, tu marcheras devant du pied gauche en tournant le droit fil à l'encontre du roverso de sorte que la pointe de ton épée regarde vers le sol. Tu lui pousseras ensuite une stoccata à la face en sautant en arrière. Au final, tu t'arrangeras dans cette dite garde.

Chapitre quatre

Ayant dit ce qui peut se faire en coda longa e alta, je parlerai par la suite de même des offenses et des contres qui peuvent se faire en coda longa e stretta avec le pied droit devant. Et il est manifeste qu'il n'existe pas de garde plus sûre pour se couvrir, ni de plus adaptée pour offenser que celle-ci.

Voulant donc serrer ton ennemi dans cette garde, tu tireras le pied gauche auprès du droit et tu passeras ensuite devant avec le droit. Parce qu'en le serrant ainsi, il sera forcé de faire une de ces deux choses : soit tirer, soit aller en arrière. Et perdre un peu d'espace du champ n'est pas sans peu de honte.

Supposons néanmoins qu'il pousse une punta avec le pied gauche devant pour te décontenancer et être libre de te frapper de mandritto ou d'un quelconque autre coup comme il lui plaira. Pour te défendre de cette punta, tu iras avec l'épée en cinghiara porta di ferro en retirant le pied droit en arrière. Quand il voudra t'offenser avec le mandritto ou un autre coup, tu marcheras aussitôt avec le pied droit devant en frappant avec le falso dans ce coup. Tu lui atteindras ensuite la jambe droite avec un roverso. Puis pour ta défense, tu lui pousseras une punta dans la face par-dessous ta bocle.

Là, en ramenant en arrière le pied droit d'un grand pas, tu tourneras la main d'épée de sorte que la pointe s'oppose à la face de l'ennemi. Tu feras ensuite de même une autre punta en faisant un saut élégant en arrière. Cela fait, tu te mettras dans cette garde de coda longa e stretta avec le pied droit devant.

Chapitre Cinq

Vous retrouvant tous les deux dans cette garde de coda longa e stretta avec le pied droit devant, si l'ennemi te pousse une punta avec le pied gauche pour te donner un mandritto. Tu te défendras de celle-là avec le droit fil. Et quand tu verras venir le mandritto, tu pousseras une punta jusqu'en guardia di faccia pour te défendre de celui-ci. Tu marcheras ensuite du pied gauche vers son côté droit en lui donnant ensemble un roverso dans la cuisse droite. De là, en lui poussant une stoccata dans la face tu partiras en arrière avec un saut et tu t'arrangeras dans cette garde de coda longa e stretta avec le pied droit devant.

Mais supposons que suite à la punta l'ennemi ne te tire pas un mandritto mais un roverso à la tête. Tu marcheras alors avec le pied droit devant et tu pareras celui-là avec le droit fil de ton épée et avec la bocle gardant bien la tête. Là, tu marcheras avec le pied droit vers son côté gauche en lui donnant ensemble un mandritto dans sa cuisse gauche, avec le pied gauche suivant le droit. Pour ta défense, tu ramèneras le pied droit en arrière en tournant la main d'épée afin de te trouver en coda longa e stretta avec le

pied gauche devant. Et là, te retirant en arrière de deux ou trois pas, tu iras avec le pied droit devant et tu t'arrangeras dans cette garde.

S'il ne tire pas ce roverso à la tête, mais à la jambe, tu frapperas celui-ci avec le droit fil de ton épée en marchant avec le pied gauche devant de sorte que ta pointe regarde vers le sol. Cela fait, tu lui tireras une stoccata au flanc en partant en arrière avec un saut. Et si tu ne veux pas sauter, tu te retireras de trois ou quatre pas pour retourner dans cette garde.

Chapitre six

Si l'ennemi te tire un mandritto pour te frapper la tête. Tu tireras en arrière le pied droit en lui percutant son bras d'épée d'un mandritto avec l'épée qui tombera en cinghiara porta di ferro et avec la bocle gardant bien la tête. Et là, tu te retireras en arrière avec le pied gauche et tu tourneras la main d'épée afin de te trouver安排 dans la précédente garde de coda longa e stretta avec le pied droit devant.

Chapitre sept

Si l'ennemi te tire une stoccata ou un mandritto ou un roverso comme il veut, à chacun de ces coups tu feras pour te défendre un falso transversal au bras d'épée ne dépassant pas la guardia di faccia, et de telle sorte que la tête soit bien gardée par la bocle. Et là, tu t'arrangeras à nouveau dans la précédente garde.

Si à l'occasion il te tire un mandritto à ta jambe droite, tu mèneras aussitôt le pied gauche vers son côté droit en chassant ensemble le falso de ton épée par-dessous la bocle pour te défendre de cela. Tu donneras ensuite aussitôt un roverso à sa jambe droite suivi d'une bonne stoccata à la face que tu feras rapidement. Il conviendra alors de partir en arrière avec un saut élégant. Et là, en retournant devant avec le pied droit, tu t'arrangeras dans la garde ci-dessus.

Chapitre huit

Ayant décrit les démonstrations et les vertus qui peuvent se faire dans les précédentes gardes de coda longa e alta et de coda longa e stretta avec le pied droit devant, il reste à voir deux autres gardes dans ce combat qu'il est nécessaire de montrer au lecteur avisé de sorte qu'il puisse offenser et se défendre par de multiples façons dans celles-ci. Ces gardes sont la cinghiara porta di ferro et la porta di ferro stretta. Prenant la première, je dis que vous trouvant tous les deux avec l'épée affûtée et la grande bocle, ou bien la targe, en cinghiara porta di ferro, chacun de vous peut commencer le combat. Et celui qui cherche la victoire ne doit par aucune façon être celui qui commencera, mais il devra attendre bien avisé dans cette garde.

Quand l'ennemi poussera une punta avec le pied droit devant pour t'atteindre d'un mandritto à la tête, tu pourras t'opposer à cette punta avec le falso de l'épée sans bouger les pieds. Et quand il tirera le mandritto à la tête, en marchant aussitôt devant avec le pied droit tu iras avec l'épée en guardia di testa te défendre de celui-ci, et tu lui frapperas la jambe d'un même mandritto, et tu feras que la bocle garde bien la tête pour ta défense.

Ensuite, tu retireras en arrière le pied droit en lui poussant une punta en guardia di faccia. Puis tu t'arrangeras dans cette dite garde que nous avons prise dans le champ, c'est-à-dire la cinghiara porta di ferro.

S'il pousse une punta pour te frapper la jambe d'un mandritto, tu te défendras de celle-ci avec le falso. Et s'il veut faire ce coup à la jambe, tu fuiras en arrière avec le pied gauche et tu lui percuteras le bras d'épée en réponse avec un mandritto. Cela fait, tu te retireras de deux ou trois pas en arrière pour te couvrir en t'arrangeant dans cette même garde dont nous parlons.

S'il pousse une punta avec le pied droit devant pour pouvoir te frapper la tête d'un mandritto ou d'un fendente, tu pareras celle-ci avec le falso. Et quand tu verras qu'il voudra suivre avec ces coups, tu lui atteindras le bras d'épée d'un mezzo mandritto en tirant le pied gauche en arrière. Et de même en tirant le gauche, tu t'arrangeras dans cette garde.

Si également il chasse cette punta avec le pied droit devant pour t'offenser la jambe d'un mandritto, tu te protégeras de même de la punta avec le falso. Et dans son tour de mandritto, tu marcheras aussitôt devant avec le pied droit vers son côté droit en mettant le falso de ton épée sous ce mandritto accompagné au-dessus par la bocle. Et tu lui donneras un roverso à la cuisse. Là, pour te couvrir, tu fuiras avec le pied droit derrière en lui poussant une stoccata dans la face et en partant en arrière avec un saut. Cela fait, tu t'arrangeras dans cette même garde.

Si après avoir poussé cette punta avec le pied droit devant, il veut te donner un roverso à la face. En premier tu donneras bien du falso dans la punta de sorte que l'épée ne dépasse pas la guardia di faccia. Quand il tournera le roverso à la tête, tu marcheras d'un grand pas du pied gauche derrière le droit en faisant que la bocle garde bien la tête. Et là, tu donneras un mandritto transversal dans le bras d'épée. Ensuite tu ramèneras le pied droit en arrière et tu t'arrangeras dans la garde.

S'il chasse la punta pour ensuite te frapper d'un roverso à la jambe, tu frapperas comme d'habitude avec ton falso. Et te retirant en arrière du pied gauche, tu lui atteindras le bras d'épée d'un mezzo roverso. Tu tireras ensuite le pied droit en arrière en retournant t'arranger dans cette dite garde.

Chapitre neuf

Ici je traiterai des coups qui peuvent se faire quand vous vous trouvez tous les deux avec les armes en porta di ferro stretta. Voulant donc serrer ton ennemi et étant avec le pied droit devant, tu ramèneras le gauche auprès de celui-ci et tu marcheras du droit un peu devant. Supposons que l'ennemi te pousse une punta pour te donner ensuite un mandritto ou un roverso ou un fendente à la tête. Tu frapperas cette punta comme d'habitude avec le falso. Quand il marchera du pied droit pour te donner un de ces dits coups, tu retireras le pied droit derrière et tu lui donneras un mandritto à travers le bras d'épée. Et là, en ramenant de même le pied gauche en arrière, tu t'arrangeras dans cette dite garde de porta di ferro stretta.

S'il pousse une punta avec le pied gauche devant pour te frapper la jambe avant d'un mandritto. Tu t'opposeras d'abord à cette punta avec le falso.

Quand il passera avec le droit pour te donner le mandritto, en fuyant en arrière avec le pied droit tu chasseras un coup similaire au sien à l'intérieur de son bras. Et pour ta sécurité, tu tireras de même le gauche en revenant dans cette garde.

Si suite à la punta avec le pied gauche devant, il veut marcher du pied droit et te frapper la tête d'un mandritto ou d'un fendente. En retournant en arrière du pied droit et en tombant l'épée en cinghiara porta di ferro, tu fuiras ainsi cette première punta. Et quand il marchera pour te frapper de mandritto ou de fendente, tu marcheras avec le pied droit devant en faisant un falso transversal de bas en haut dans l'épée adverse, et tu lui donneras aussitôt un roverso à la jambe. Tu fuiras ensuite pour te couvrir avec le pied droit en arrière en lui poussant une punta dans la face par-dessous ta bocle. Et là en retournant de même le pied gauche en arrière, tu t'arrangeras dans cette garde.

Et quand suite à cette punta avec le pied gauche devant, il passe bien avec le droit pour te frapper d'un mandritto à la jambe. En premier, tu te défendras de cette punta de façon habituelle avec le falso. Quand il marchera pour t'atteindre de mandritto, tu marcheras aussitôt devant avec le pied gauche vers son côté droit en lui chassant le falso de ton épée par-dessous ta bocle, et là tu te défendras de ce coup. Tu lui donneras ensuite un roverso à la jambe et tu lui tireras un stoccata dans la face. Puis tu partiras avec un bond arrière en revenant dans cette garde.

Mais s'il pousse une punta avec le pied gauche devant pour te frapper la tête d'un roverso. Tu opposeras ton falso à cette punta pour te défendre sans bouger des pieds. Et quand il marchera pour te donner le roverso, tu marcheras aussitôt avec le pied gauche devant et tu feras une demi-volte du poing de l'épée en te défendant de celui-là et en faisant que la bocle garde bien la tête. Aussitôt, tu lui pousseras ta bocle dans son épée en lui tirant une stoccata à la face ou à la poitrine comme tu veux. Tu partiras enfin avec un saut arrière en revenant dans cette garde.

Et s'il chasse une punta avec le pied gauche pour te donner du roverso dans la jambe. En défense de cette punta, tu marcheras avec le pied gauche vers son côté droit en tirant un falso dans celle-ci sans dépasser la guardia di faccia. Quand il tournera ce roverso à la jambe, tu passeras aussitôt devant avec le pied droit en tournant un mezzo roverso de bas en haut de telle sorte que la pointe regarde vers le sol. Ainsi tu t'en seras défendu. Et là, tu lui percuteras le bras d'épée d'un mandritto transversal en faisant que la bocle garde bien la tête. Ensuite en te retirant en arrière du pied droit, tu iras avec l'épée en guardia di faccia puis tu retireras le pied gauche derrière en t'arrangeant dans cette garde.

Chapitre dix

J'ai ici fourni toutes les démonstrations de ce qui peut se faire dans les quatre gardes à l'épée affûtée avec la grande bocle ou avec la targe en main.

Mais j'ai omis beaucoup d'autres coups qui ne sont pas aussi magistraux afin de ne pas être trop long. J'ai néanmoins fait un chapitre séparé avec ceux-ci pour en donner les principes en coda longa e alta qui fut la première garde, ainsi qu'en porta di ferro qui fut la quatrième et dernière.

Je dis donc que de la coda longa e alta avec le pied gauche devant, tu peux pousser une punta et faire semblant de lui tirer un roverso à la tête mais lui atteindre la jambe d'un mandritto.

Tu peux également pousser une punta avec le pied droit devant et faire voir de lui donner un mandritto à la tête mais lui tirer un roverso à la jambe.

Tu peux également bien pousser une punta avec le pied droit, puis lui atteindre la jambe d'un mandritto en menant le pied gauche vers son côté droit et avec la bocle défendant bien la tête. Et le pied droit suivra le gauche par-derrière.

Ou bien tu tireras une stoccata sans bouger des pieds et tu ramèneras ensuite le pied gauche auprès du droit. Cela fait, tu marcheras du droit devant en tirant ensemble un mandritto ou un fendente ou un roverso comme tu veux.

Tu pourras également tirer un mezzo mandritto à la main adverse et retourner avec un roverso à la jambe sans bouger les pieds.

Ou bien tirer un falso de bas en haut à sa main d'épée sans aucun déplacement.

Ou tu pousseras une stoccata sopra mano avec le pied droit devant, laquelle tombera en porta di ferro larga. Là, tu pourras faire falso et mandritto et ensuite falso et roverso. En outre de ça, tu pourras aussi faire un falso allant jusqu'en guardia di faccia, et en passant ensuite avec le pied gauche devant tu feras une demi-volte du poing en lui poussant une punta dans la face, ou dans la poitrine. Et ce coup est singulier contre un gaucher parce que tu seras couvert dans chacun des coups que tu lui tires.

Et si un gaucher te tire à la jambe, il est nécessaire que tu suives cette règle, c'est-à-dire que tu passeras avec le pied gauche devant et que tu tourneras la pointe de l'épée vers le sol en te défendant là de son coup. Puis tu lui chasseras une stoccata dans la face.

Et quand ce gaucher te tourne un mandritto, tu frapperas la main arrivante d'un roverso. Et s'il tire de roverso, de même tu frapperas d'un mandritto.

Donc, tu suivras toujours ces règles contre un gaucher en marchant toujours contre son épée.

Suit maintenant le combat contre un autre qui n'est pas gaucher. Par expérience, s'il veut t'atteindre la tête d'un mandritto, tu te retireras du pied gauche en arrière en lui donnant un mandritto à la main d'épée,

Et s'il tire un mandritto à la jambe, tu ramèneras le pied gauche en arrière en lui frappant la main d'épée d'un mezzo mandritto.

Et te retrouvant avec l'ennemi dans cette garde de coda longa e alta avec le pied gauche devant, tu peux pousser une stoccata sans bouger des pieds.

Et là, tu ramèneras le pied gauche auprès du droit de sorte que l'épée aille derrière en distesa. Tu marcheras aussitôt avec le pied droit devant en lui poussant une autre punta sopra mano. Cela fait, tu ramèneras le pied droit auprès du gauche et l'épée sous le bras. Aussitôt en passant avec le pied gauche devant, tu lui pousseras une punta roversa dans la face et tu marcheras rapidement avec le pied droit vers son côté gauche en lui

offensant la tête ou la jambe avant d'un mandritto. Et si cela est mieux, tu peux le faire avec un roverso.

Chapitre onze. Du jeu à deux épées

Parce que le jeu avec deux épées, une dans chaque main, est très utile et très beau, j'ai composé dans ce chapitre les différents éléments que vous pouvez faire avec maîtrise.

Vous retrouvant donc dans un coin de la salle face à votre ennemi et voulant combattre avec lui, pour cela tu auras le pied droit un peu devant le gauche, l'épée de la main droite en porta di ferro stretta et l'épée de la main gauche en guardia di testa. Tu passeras en premier avec le pied droit un peu de travers vers ton côté gauche et tu avanceras de même avec le gauche en faisant avec l'épée droite falso et roverso et avec la gauche falso et mandritto, tombant avec la gauche en porta di ferro stretta et avec la droite en guardia di testa, et de sorte que le pied droit suive le gauche.

Là, en passant avec le pied droit devant, l'épée de la main gauche devra faire falso et roverso, et celle de la main droite falso et mandritto. Retombant avec la droite en porta di ferro et avec la gauche en guardia di testa pour te couvrir.

Tu avanceras ensuite avec le pied droit vers son côté gauche puis avec le gauche devant en faisant falso et roverso avec la main droite amenant l'épée en guardia di testa, et falso et mandritto avec la gauche en t'arrangeant en porta di ferro stretta de sorte que la jambe droite suive la gauche. Et ainsi se termine l'aller au jeu.

Suivent maintenant les coups qui se font dans le jeu ainsi que le retour du jeu, comme fait dans les assauts à l'épée bocle dans le second livre. Etant proche de ton ennemi et toi voulant le frapper, tu iras avec le pied droit devant en lui poussant une punta dans la face et en tirant ensuite un roverso à la jambe de sorte que ton épée droite tombe en coda longa e stretta et que la gaucheaille en guardia di testa. Tu guideras rapidement le pied gauche vers son côté droit en lui tirant un fendente à la tête avec l'épée gauche, laquelle tombera en porta di ferro stretta de sorte que le pied droit suive le gauche. Là, tu chasseras les deux pointes en avant en croisant les épées pour te couvrir de sorte que l'épée droite soit au-dessus de la gauche.

Tu passeras ensuite avec le pied droit vers son côté gauche en lui tirant à la tête avec l'épée droite un mandritto en porta di ferro, et avec la gauche tu te couvriras en guardia di testa, avec le pied gauche derrière le droit. Là, tu avanceras le pied droit vers son côté droit puis de même avec le gauche, et dans ce déplacement l'épée droite doit faire falso et roverso et la gauche falso et mandritto, allant avec la gauche en porta di ferro stretta et avec la droite en guardia di testa pour te couvrir, la jambe droite suivant la gauche. En allant ensuite avec le pied droit devant, tu lui pousseras une punta dans la face avec l'épée de la main droite.

Là, en allant avec le pied gauche vers son côté droit, tu lui donneras un mandritto à travers la tempe droite avec l'épée gauche. La jambe droite suivra la gauche et l'épée de cette main gauche tombera en porta di ferro stretta et celle de la droite en guardia di faccia. Tu passeras ensuite avec le pied droit devant en poussant une punta à la face accompagnée d'un mandritto tombant en porta di ferro stretta, et l'épée gauche ira en guardia di testa. Puis tu pousseras aussitôt une punta dans la face avec la gauche et avec ton pied gauche devant. Cela fait, tu passeras alors avec le droit vers son côté

gauche en lui tirant avec l'épée droite un mandritto dans la tempe gauche qui tombe en porta di ferro et avec la jambe gauche suivant la droite par derrière et avec l'épée droite en guardia di testa.

Et si par aventure l'ennemi veut te répondre avec l'épée droite en tirant un mandritto à la tête, tu frapperas celui-ci avec l'épée gauche, et avec la droite tu lui donneras une punta dans la poitrine.

Mais s'il répond de roverso, tu iras t'en protéger avec l'épée droite, et avec la gauche tu lui donneras un mandritto dans la face.

Et quand il te fait cette riposte de mandritto avec l'épée gauche, tu t'en défendras avec le vrai tranchant de l'épée de la main droite tout en lui donnant avec celle de la main gauche un fendente à la face.

De même, si le roverso de l'ennemi est tiré avec la main gauche, tu le frapperas du droit fil de l'épée gauche en lui donnant une punta dans la face avec l'épée droite. Puis, ayant ramené le pied gauche auprès du droit, tu iras avec le droit devant en faisant falso et roverso de la main droite, et avec l'épée de la main gauche tu feras un mezzo mandritto jusqu'en guardia di faccia. Là, tu tireras le pied droit auprès du gauche et à présent tu marcheras devant du pied gauche en lui poussant une punta dans la face avec l'épée gauche. Puis en guidant rapidement le pied droit vers son côté gauche, tu lui atteindras la tête d'un mandritto qui tombera en porta di ferro stretta. De cette façon le pied gauche suivra le droit et l'épée gauche se trouvera en guardia di testa.

Ayant donné le jeu et voulant retourner de manière gracieuse dans le coin de la salle d'où tu es parti au début, tu tireras en arrière le pied droit en faisant falso et roverso avec l'épée droite en allant en guardia di testa, et avec la gauche tu feras falso et mandritto et tombera en porta di ferro stretta. Ensuite, en retirant de même le gauche en arrière sur un nouveau pas, tu tireras avec l'épée de la main gauche falso et mandritto³⁶ montant en guardia di testa, et avec la droite tu feras falso et mandritto tombant en porta di ferro. Là, avec un autre pas tu ramèneras en arrière le pied droit avec falso et roverso de l'épée droite montant en guardia di testa, et avec la gauche tu feras falso et mandritto qui tombera en porta di ferro stretta. Et ainsi tu auras fait un beau retour.

Chapitre douze. Du jeu à l'épée seule

Voulant combattre contre ton ennemi avec l'épée seule, en premier tu t'arrangeras avec le pied droit devant et l'épée en porta di ferro stretta. Et sans tirer aucun coup, tu le serreras de cette façon, c'est-à-dire que tu amèneras le pied gauche auprès du droit et tu marcheras ensuite du droit devant.

L'ennemi se trouvant ainsi serré, il devra soit frapper, soit fuir en arrière.

Et s'il pousse une punta, tu la frapperas avec le falso en lui tournant un mezzo roverso à la cuisse.

Et pour te défendre tu lui tireras un falso de bas en haut à la main d'épée en ne dépassant pas la guardia di faccia.

Et au final, tu tailleras en garde de porta di ferro stretta.

Mais s'il te tire une punta à la face pour te frapper d'un mandritto ou d'un roverso, tu t'en couvriras avec le falso.

Quand il tirera le mandritto à la tête, tu t'en défendras avec l'épée en guardia di testa.
Et avec un tel coup tu le frapperas à la jambe ou à la tête comme tu veux.

Si à cette occasion il veut t'atteindre la jambe de roverso ou de mandritto.

En opposition du mandritto, tu ramèneras le pied droit en arrière en lui donnant un mezzo mandritto à la main d'épée.

Mais s'il veut te donner le roverso, tu fuiras en arrière bien avec ce même pied en lui frappant le bras d'épée d'un mezzo roverso.

Et tu t'arrangeras finalement dans la porta di ferro stretta.

S'il te pousse une punta pour te donner un roverso à la tête ou à la jambe.

Si c'est à la tête, tu t'en défendras avec le falso de l'épée sans bouger des pieds.

Et pour contrer le roverso arrivant, tu passeras avec le pied gauche devant en faisant une demi-volte du poing et ainsi tu te seras défendu de cela.

Ensuite, en marchant aussitôt avec le pied droit devant vers son côté gauche, tu lui donneras un mandritto à la tête ou à la jambe, là où tu veux.

Cela fait, la jambe gauche doit suivre la droite.

S'il te tire le roverso à la jambe, toi en passant devant avec le pied gauche, tu tourneras la pointe vers le sol en lui poussant une stoccata au flanc.

Et à présent, en te levant en arrière avec un saut, tu iras au final dans la garde de porta di ferro stretta.

Et si tu vois venir à ton côté supérieur un mandritto ou un roverso ou un fendente ou une punta, tu pareras chacune de ces bottes avec un falso bien puissant qui ne dépassera pas la guardia di faccia.

Là, tu marcheras aussitôt devant en faisant une volte du poing.

Cela fait, tu lui pousseras une punta dans la face ou dans la poitrine, où tu veux.

Tu peux également suite à cette défense de falso lui tirer un mandritto à la face qui ira par en bas aux bras et à la poitrine, en avançant un peu devant avec le pied droit autant que tu peux le faire dans ce coup.

Et cela est une défense singulière qui peut se faire dans ce jeu.

Livre Cinq

Il advient souvent dans les repas copieux mais peu organisés que tous les convives se déclarent comblés sans avoir goûté à cause de l'abondance de la nourriture qui est apportée en une seule fois. Et cela en se plaignant clairement des serveurs, lesquels qui, soit pour fuir la fatigue de transporter les plats lourds, soit pour vouloir manger en même temps que les invités de l'honorable repas, ont fait injure à ceux-ci assis autour de la table.

N'ayant pas voulu m'engager dans ce genre d'erreur stupide, je n'ai pas désiré, cher lecteur, placer au début de cette œuvre toutes les choses, mais les apporter dans chacun

des livres (à la façon des plats), et vous faire goûter ainsi à la saveur du contenu du livre et chacun avec leur cher prologue comme je vais le faire à présent pour me défendre ainsi des nombreuses affres de la jalouse.

Parce que beaucoup d'ignorants disent que mon œuvre est incomplète car elle ne contient pas les façons d'inviter un ennemi à combattre dans les justes duels qui peuvent conduire des guerriers aux coups mortels. Façons dans lesquelles se trouvent l'élection du champ, des armes et de similaires fables. Fables je les nomme parce que seulement les fous trouvent juste que cela doive appartenir à l'escrime alors que cela est étranger à son art autant que le sont l'orbite du soleil et de la lune.

Néanmoins, je leur réponds que comme chacun des cinq sens a un seul objet, ainsi chacun des arts ne peut concerner qu'un seul sujet. La possibilité de voir ne pourra jamais avoir d'autre objet que la couleur ; l'audition, le son ; le goût, la saveur et ainsi de suite. Il serait fou de dire que la vertu des oreilles est non seulement de pouvoir entendre mais aussi de voir ou de goûter les saveurs. De même, il ne serait pas intelligent de dire que l'art de l'escrime n'est pas seulement de discerner la vertu des coups mais également les raisons qui nous poussent à combattre ainsi que les autres choses précédemment dites.

Et qui est si aveugle qu'il ne voit dans le nom de l'art, l'escrime, que celui-ci vient de garder c'est-à-dire défendre, et cela amène à la connaissance de son sujet, c'est-à-dire savoir donner les coups et savoir se défendre de ceux-ci. S'il devait également traiter des raisons du combat et de l'élection des armes, il serait nécessaire que celui-ci ait un autre nom que l'escrime ou la défense. On pourrait également le nommer justice, ou loi impériale.

Vous, les ignorants, vous, les chefs d'enseignement émoussé, ne voyez-vous pas encore dans quelle erreur vous êtes ? Laissez dans votre malheur la loi aux juristes. Et si vous connaissez l'art de l'escrime, parlez seulement de ce qui concerne la défense, c'est-à-dire la grande justesse qu'il convient d'avoir pour se sauvegarder d'une offense, ainsi que de comment offenser l'ennemi. Et quand vous connaissez la science de la loi, vous pouvez parler de celle-ci en tant que législateur mais non en tant qu'escrimeur.

Une même chose peut être considérée de plusieurs façons, comme la nature du corps humain peut être considérée par un philosophe ou un médecin ou un astrologue. Le philosophe voit cela comme une jonction du corps et de l'esprit, ou de matière et de forme. Pour le médecin, il est composé de quatre éléments avec un qui domine quand celui-ci est soumis à une maladie. Il le considère aussi comme un schéma individuel alors que le philosophe comme une pensée universelle. L'astrologue considérera ce même corps comme un individu avec les influences célestes sous lesquelles il est né. Il ne serait pas légal (par exemple) que le médecin voulant parler du corps humain parle également des influx célestes réglant celui-ci en plus de ses compositions. Car s'il parle de ces influx, on ne l'appellerait plus médecin, mais astrologue.

Ainsi deux personnes devant combattre peuvent être considérées diversement par le juriste et l'escrimeur. Le juriste considérera si la raison du combat ainsi que l'élection est juste ou non. Mais l'escrimeur considérera si rester dans telle garde est sûr et avec quel coup il pourra offenser.

Il est néanmoins plus convenable pour un médecin de parler d'astrologie de par la proximité de ces deux sciences, que pour un escrimeur de parler des raisons civiles ou impériales.

Malgré cela, l'escrime et la médecine sont similaires. Ainsi, là où la médecine commence est là où la philosophie prend fin. Ainsi l'escrime commence sa vertu là où la justice prend fin. De sorte que le juriste finit quand il a assigné les raisons ayant conduit au combat afin que celui-ci soit licite, et que l'escrimeur commence quand les armes sont données.

Tout comme les écrivains qui commencent à œuvrer sur le papier que le fabricant leur a fourni. Quand ils ont le crayon en main, ils ne sont pas concernés de quelle matière il est composé, ce qui est du domaine des fabricants. Et comme il advient que l'écrivain utilise souvent du papier qui n'est pas bon par manque d'autres matériaux, ainsi l'escrimeur peut œuvrer avec les armes sans beaucoup de raison. Ce n'est pas la raison civile qui fait cet art bon, mais seulement la connaissance des offenses et des défenses.

Ainsi, il est manifeste que le sujet de celui-ci est la connaissance des coups et de rien d'autre. Et si je vous enseigne suffisamment de ceux-ci dans cette œuvre, qu'aurai-je manqué ? Où me serai-je trompé ? Qu'est-ce qui dans mon art ne satisfait pas tout cela ? Ils seront bien mauvais (et aussi présomptueux) ceux qui proposent de parler de l'art de l'escrime et traitent de ces radotages. Et je ne nommerai pas cela autrement, car ils sont ignorants des principes d'Aristote dans Premier Analytique qui dit qu'il n'est pas licite d'aller de genre en genre et ainsi de sujet en sujet.

Pour retourner à notre propos, j'ai divisé ce cinquième livre en quatre jeux. Le deux premiers sur l'épée affûtée avec la cape, le premier sur le combat en un contre un et le second sur le combat à deux contre deux. Le jeu suivant est sur l'épée affûtée dans la main droite et le poignard dans la gauche. La quatrième sur l'épée et la rondache. Commençons donc ici le premier jeu.

Chapitre premier du jeu à l'épée cape

Si par aventure tu as la cape sur le dos, tu la laisseras tomber de ton bras³⁸ droit pour qu'elle finisse au milieu du bras gauche. Cela fait, tu tourneras rapidement la main gauche par l'extérieur pour ramener la chute de la cape par-dessus le bras. A présent, en prenant l'épée avec l'autre main, tu t'arrangeras élégamment avec le pied gauche devant en coda longa e alta.

Si tu vois ton ennemi s'arranger dans cette même garde, alors tu serreras vers lui sans faire de coup. Il sera ainsi forcé soit de tirer soit de fuir. S'il tire une stoccata avec le pied gauche devant, tu marcheras avec le pied droit vers son côté gauche en lui répondant d'un roverso à la façon d'un fendente à travers son bras d'épée, et le pied gauche suivra le droit. En tirant ensuite ton pied droit en arrière, tu t'arrangeras en coda longa e alta comme il a été dit ci-dessus.

Te retrouvant arrangé dans cette garde, tu marcheras avec le pied droit devant en lui poussant un mezza punta³⁹. Là, tu lui tireras aussitôt un mezzo roverso dans sa main de cape sans bouger l'épée de place de telle sorte que par ce coup de taille dans son poing, il te réponde comme il se doit d'une punta ou d'un mandritto ou d'un fendente. Quand il poussera la punta, tu pousseras celle-ci avec le droit fil de ton épée vers le sol

en lui offensant la poitrine d'une punta roversa. Ou bien, tu lui tireras un roverso dans le visage. S'il fait le mandritto ou le fendente, à chacun d'eux tu marcheras devant avec le pied gauche en te défendant avec la cape et en lui poussant un stoccata au flanc. Cela fait, tu partiras d'un saut en arrière dans la garde enseignée ci-dessus.

Si l'ennemi est également dans cette garde et qu'il te pousse une stoccata avec le pied gauche devant pour le ramener auprès du droit et ensuite marcher avec le droit devant en te frappant en même temps la tête d'un mandritto. Tu ne bougeras pas à cette première stoccata. Quand il tirera le mandritto à la tête, tu fuiras avec le pied gauche en arrière en lui tirant un mandritto à la main d'épée. Tu fuiras ensuite avec le pied droit en arrière en faisant une demi-volte du poing et en t'arrangeant dans cette même garde.

Si l'ennemi est dans cette garde et qu'il veut te pousser une punta ou un mandritto ou un fendente, pour chacune de ces bottes tu marcheras devant avec le pied gauche vers son côté gauche en lui chassant l'épée avec la pointe vers le sol. Ensuite, à la façon d'une rotation, tu la ramèneras en la faisant tourner vers le haut dans chacun de ses coups offensifs. Là, en marchant avec le pied droit vers son côté gauche, tu lui frapperas la tête ou la jambe d'un mandritto de telle sorte que le pied gauche suive le droit. Cela fait, tu retireras en arrière le pied droit en faisant cette volte du poing pour t'arranger dans cette garde.

Tu pourras également à l'occasion provoquer l'ennemi s'il ne veut pas sortir de la garde. Tu lui pousseras donc une mezza punta avec le pied droit devant et tu tireras un mezzo roverso à la cuisse pour attendre sa riposte. Si celle-ci est une punta, tu la frapperas avec le droit fil en la faisant plonger vers le sol et tu lui donneras aussitôt une autre punta roversa dans la poitrine ou un roverso dans la face. S'il tire de mandritto ou de fendente à la tête, tu iras avec l'épée en guardia di testa pour te défendre de cela et tu lui donneras en riposte un mandritto à la tête ou à la jambe comme tu veux.

S'il veut tirer ces coups à la jambe, en passant avec le pied gauche devant tu chasseras le falso sous l'épée adverse et tu lui donneras un roverso à la jambe de telle sorte que ton pied droit suive le gauche par-derrière. Tu lui pousseras ensuite une stoccata à la face en partant aussitôt avec un saut en arrière. Enfin, tu reviendras dans cette même garde.

Si l'ennemi essaye de te faire bouger de la garde avec cette punta avec le pied droit devant afin de te frapper la tête ou la jambe avant d'un roverso. Au cas où tu le vois arriver à la tête, en premier tu te défendras de la punta en lui frappant la main d'épée d'un mezzo mandritto tombant en cinghiara porta di ferro. Et quand il tirera le roverso, en marchant avec le pied droit devant, tu iras avec l'épée en guardia di testa te protéger de son coup. Et en faisant que la cape garde bien la tête, tu lui donneras un mandritto à la tête ou à la jambe comme tu veux. S'il tire un roverso à la jambe, tu marcheras avec le pied droit devant en faisant dans ce temps une demi-volte du poing pour que la pointe de l'épée regarde vers le sol, et là tu frapperas ce roverso. Tu lui donneras ensuite aussitôt un mandritto à la tête. Pour te couvrir, tu fuiras en arrière avec le pied droit en revenant dans cette garde.

L'ennemi voulant également te faire bouger de la garde avec un mandritto ou un fendente à la tête afin de te frapper d'un quelconque coup. Tu retireras le pied gauche en arrière en lui donnant un mezzo mandritto dans le bras d'épée. En fuyant de même avec le droit, tu t'arrangeras en garde comme d'habitude. S'il tire de mandritto à la jambe, tu

amèneras le pied gauche bien en arrière en lui tirant un mandritto à la main d'épée. En ramenant ensuite de même le droit, tu t'arrangeras dans la garde. Au cas où l'ennemi te tire un mandritto à la tête, en marchant avec le droit devant vers son côté droit, tu lui pousseras une punta dans la face et dans le bras d'épée en te faisant petit sous celle-ci. Tu te seras ainsi défendu de son coup.

Tu mèneras ensuite le pied gauche vers son côté droit en le frappant d'un roverso transversal à la jambe droite, avec le pied droit allant derrière le gauche. Pour te couvrir, tu pousseras une stoccata au flanc en partant en arrière avec un saut et en revenant dans la garde habituelle.

Si également l'ennemi veut bien t'offenser la tête d'un mandritto ou d'un roverso en réponse à n'importe quel coup. Tu passeras avec le pied droit devant te défendant en le frappant de la cape, et dans le même temps tu chasseras une stoccata dans la poitrine. Puis en retirant le pied droit derrière, tu iras avec l'épée en guardia di faccia pour te couvrir. En retirant de même le pied gauche, tu t'arrangeras en coda longa e stretta avec le pied droit devant.

Ayant parlé de ces coups qui peuvent se faire à l'épée affûtée avec la cape en étant avec le pied gauche devant en coda longa e alta, maintenant nous ajouterons ces autres non moins profitables coups qui peuvent se faire à l'épée avec la cape en coda longa e stretta avec le pied droit devant.

Étant arrangé dans cette garde, pendant que l'ennemi t'attaque d'un mandritto ou d'un fendente, tu pourras te couvrir en allant en guardia di testa pour te protéger de cette frappe et tu riposteras aussitôt d'un mandritto à la jambe. Puis pour te couvrir tu retireras le pied droit en arrière en poussant ensemble une punta qui va en guardia di faccia en compagnie de la cape. Là, tu ramèneras le pied gauche en arrière en tournant la main d'épée afin de t'arranger dans cette garde de coda longa e stretta avec le pied droit devant.

Pour contrer le mandritto, tu pourras également pousser une punta à la face en te faisant petit sous ton épée et ainsi tu te seras défendu de cela. Cela fait, tu marcheras aussitôt avec le pied gauche vers son côté droit en lui donnant un roverso à la jambe de sorte que le pied droit suive le gauche. Là, pour te couvrir tu lui pousseras une stoccata à la face en partant avec un saut en arrière. Tu te remettras ensuite dans cette même garde. Ou bien, tu pourras marcher avec le pied gauche devant en te défendant avec la cape de ce mandritto à la tête. Cela fait, tu pousseras une stoccata au flanc et tu partiras avec un saut en arrière retournant t'arranger dans la garde dont nous parlons ici. Ou bien, tu lèveras la cape en guardia di testa en lui donnant dans ce temps un mezzo mandritto dans son bras offensant de sorte que l'épée aille en porta di ferro stretta. Pour te couvrir, tu retireras le pied droit en arrière en allant avec l'épée accompagnée de la cape en guardia di faccia. Là, tu fuiras avec le pied gauche en arrière en t'arrangeant dans cette dite garde.

Dans le cas où il tire un mandritto à la jambe, tu marcheras avec le pied gauche vers son côté droit en chassant le falso de l'épée sous son coup et tu lui donneras aussitôt un roverso à la jambe de sorte que le pied droit suive le gauche par-derrière. Pour te couvrir, tu tireras une stoccata à la face en partant avec un saut élégant en arrière et en te retrouvant au final dans cette garde. Ou bien, tu fuiras avec le pied droit derrière en le

frappant d'un mezzo mandritto dans le bras d'épée. Tu tireras ensuite le pied gauche en arrière pour t'arranger dans cette garde.

Vous trouvant encore tous les deux dans cette garde de coda longa e stretta avec le pied droit devant et toi voulant l'offenser, tu marcheras avec le pied gauche devant vers son côté droit lui poussant une punta dans la face. Quand il voudra se défendre de celle-ci, tu marcheras avec le pied droit devant en lui chassant ta cape sous son épée. Et dans ce temps, tu tireras le poing d'épée en arrière et tu lui donneras une autre punta au flanc. Là, tu te couvriras en fuyant avec le pied droit en arrière en lui frappant le bras d'épée d'un mezzo mandritto de sorte que ton épée tombe ensuite en cinghiara porta di ferro. Tu partiras ensuite avec trois ou quatre pas en arrière pour t'arranger dans cette précédente garde.

Jeu à deux contre deux avec les épées affûtées et la cape en main

Dans ce jeu ou combat mortel, tu iras avec ton compagnon à l'encontre des deux autres ennemis de sorte que chacun en ait un en opposition afin de former un carré. Cela fait, tu conviendras tacitement avec ton partenaire de changer d'ennemi en croisant de la manière suivante. Ayant ton compagnon à ta gauche ou à ta droite, comme tu veux, celui de vous qui se trouve à la gauche (suivant la règle échangée entre vous) fera semblant de pousser une stoccata à son ennemi qui sera en face de lui. Néanmoins, en abandonnant cette feinte il devra marcher fortement avec le pied droit vers l'ennemi de son compagnon en se défendant avec la cape de celui qu'il a abandonné. Et en faisant cela, il l'assaillira au flanc d'une stoccata faisant suite à la feinte. Son compagnon doit également faire cela non contre son ennemi, mais à celui de son soutien en allant similairement en croisant et en poussant une punta au flanc. Chacun de vous trouvant le compagnon de son ennemi par surprise, vous aurez à cœur de repartir élégamment du combat avec la victoire désirée.

Jeu de l'épée affûtée dans la main droite avec le poignard dans la gauche

En premier, tu t'arrangeras avec le pied gauche devant, l'épée en coda longa e alta et le poignard en porta di ferro stretta. Puis tu amèneras le pied droit près du gauche pour marcher ensuite du pied gauche en avant de sorte que ton ennemi soit obligé soit d'attaquer soit de reculer.

S'il t'attaque d'un mandritto à la tête, tu iras avec le poignard en guardia di testa pour te garder de celui-ci tout en passant rapidement avec le pied droit vers son côté gauche. Et dans ce pas tu lui donneras un mandritto à la jambe ou une punta au flanc, et ta jambe gauche suivra la droite par-derrière. Pour te couvrir, tu te retireras de trois ou quatre pas en arrière en t'arrangeant dans la garde précédente.

S'il te tire une stoccata, tu la frapperas du falso de ton poignard en lui poussant une stoccata d'une façon similaire au flanc, en avançant un peu du pied gauche devant. Pour te couvrir, tu feras un saut en arrière pour t'arranger dans la garde enseignée ci-dessus.

Si vous voyez venir la pointe de l'ennemi au visage afin qu'il puisse vous offenser la jambe avant d'un mandritto, tu te garderas de la pointe avec le poignard. Quand il voudra te donner son mandritto, tu chasseras le falso de ton épée en dessous. De là, tu passeras aussitôt avec le pied droit vers son côté gauche en lui donnant un mandritto à la tête ou à la jambe et en faisant que le pied gauche suive le droit et que le poignard aille en guardia di testa. Ensuite pour te couvrir, tu te retireras de trois ou quatre pas en arrière en t'arrangeant dans la garde ci-dessus.

Si aussi ton ennemi te pousse une punta pour t'endommager la tête ou bien la jambe avant d'un roverso. Alors tu te couvriras avec le poignard et quand il voudra venir avec le roverso à la jambe, tu le frapperas également du poignard en faisant que la pointe regarde vers le sol. Tu pousseras en même temps une punta de ton épée à la poitrine ou tu lui frapperas le bras d'épée d'un falso.

Jeu de l'épée et rondache

Tu te placeras dans un coin de la salle avec l'épée en main, la rondache au bras, avec autant de grâce qu'il soit possible. Voulant assaillir l'ennemi, tu avanceras avec le pied gauche vers son côté droit et marcheras devant avec le pied droit, et dans ce déplacement tu feras falso et mandritto de sorte que l'épée tombera aux pieds en porta di ferro larga. Et pour les pieds, le gauche suivra le droit. Là, tu mèneras ton pied droit un peu vers son côté gauche et tu feras ensuite falso et roverso dans le même temps avec un grand pas du pied gauche de sorte que le pied droit suive le gauche et que l'épée se trouve en coda longa e alta. Tu passeras ensuite avec le pied gauche un peu vers ton côté droit et tu avanceras avec le droit d'un grand pas devant et dans ce même temps tu feras falso et mandritto. L'épée tombera alors en porta di ferro larga et le pied gauche suivra le droit. Là, en passant du droit un peu vers ton côté gauche et ensuite du gauche devant dans un grand pas, tu feras falso et roverso. Et le pied droit suivra le gauche par-derrière et l'épée se trouvera en coda longa e alta. Tu seras ainsi allé au jeu.

Voulant combattre ton ennemi étant maintenant proche, tu pousseras une stoccata avec le pied gauche devant. Là, tu ramèneras ce pied gauche auprès du droit en laissant aller l'épée s'étendre en arrière. Tu marcheras aussitôt avec le pied droit devant en faisant semblant de lui donner un mandritto à la tête. Quand il lèvera la rondache par peur de ce coup, tu choisiras de faire une de ces deux actions. Soit tu lui atteindras la jambe d'un roverso. Soit en passant avec le pied gauche devant, tu lui chasseras une stoccata au flanc et tu t'élèveras d'un saut vers l'arrière. Et pour la défense de ce roverso ci-dessus, tu fuiras avec le pied droit derrière en tirant un falso sous ta rondache, et comme cela tu te garderas de la riposte adverse. Tu écarteras ensuite le bras d'épée en retournant en coda longa.

Là, tu mèneras le pied gauche vers son côté gauche, tu tireras ensuite avec le pied droit falso et mandritto à la main d'épée pour finalement arriver en porta di ferro larga, avec la jambe gauche suivant la droite. Tu marcheras ensuite avec le pied droit vers son côté droit puis avec le gauche devant dans un grand pas. Dans ce temps, tu feras falso et roverso à son bras d'épée de sorte que le pied droit suive le gauche. Ensuite, en retirant aussitôt le pied gauche auprès du droit, tu pousseras une punta à la face de l'ennemi avec le pied droit devant. Là, tu feras semblant de lui donner un roverso mais tu lui atteindras la jambe avant avec un mandritto et tu feras que ton épée tombe en porta di ferra larga et que ta rondache garde bien ta tête.

Tu mèneras ensuite le pied gauche vers son côté, et dans ce pas tu te défendras du coup de l'ennemi en lui tirant un roverso à la cuisse, et ton pied droit devra suivre le gauche.

Pour te couvrir, tu tireras ensuite rapidement une stoccata au flanc en t'élevant en arrière avec un saut. Tu passeras avec le pied droit d'un grand pas devant et dans ce temps tu lui pousseras une punta à la face accompagnée d'un roverso à la cuisse. Cela fait, tu mèneras le pied gauche vers son côté droit en chassant le falso de l'épée sous ta rondache. Tu te seras ainsi défendu du mandritto que l'ennemi peut te tirer en lui donnant un roverso à travers la cuisse avant. Tu fuiras ensuite avec le pied gauche derrière en allant avec l'épée en guardia di faccia et par cet aller tu te seras préservé des coups adverses.

Tu passeras ensuite avec ton pied gauche vers son côté droit en lui tirant un roverso à la façon d'un fendente, et la jambe droite suivra la gauche par-derrière. Là, tu marcheras avec le pied gauche vers son côté gauche, et de même avec le droit en lui poussant une punta dans la face et en lui tirant un mandritto à la jambe qui tombera en porta di ferro larga de sorte que le pied gauche suive le droit par derrière. Puis tu passeras avec le pied droit vers son côté droit et ensuite devant avec le gauche en faisant ensemble falso et roverso de sorte que l'épée tombe bien derrière en coda longa e distesa. Tu tireras ensuite la jambe droite auprès de la gauche et tu passeras rapidement avec le pied gauche devant en levant la rondache vers le haut et lui frappant la face avec un falso. Puis tu fuiras avec le pied gauche derrière en lui tirant un roverso à la face. Te retirant de même avec le droit, tu lui pousseras une punta sous la rondache qui va en guardia di faccia, puis tu écarteras le bras d'épée pour t'arranger en coda longa e alta.

Si l'ennemi tire vers toi un coup quelconque, tu lui donneras un falso dans la main d'épée par-dessous ta rondache et tu retourneras aussitôt dans ta garde. Là, tu chasseras une stoccata avec le pied gauche devant, et le retirant derrière le droit, l'épée ira s'étendre à l'arrière. Et aussitôt, tu marcheras avec le pied droit devant en lui frappant la tête d'un fendente qui tombera en porta di ferro larga. Tu tireras ensuite le pied droit auprès du gauche et quand il voudra te toucher d'un coup quelconque, tu te défendras de celui-ci avec le falso en passant avec le pied droit devant, lui frappant la tête ou la jambe avant d'un roverso. Pour te couvrir, tu fuiras avec le pied droit en arrière en poussant une punta qui va en guardia di faccia sous ta rondache. Là, tu te défendras de son coup, t'arrangeant ensuite dans la garde de coda longa e alta.

Tu lui pousseras ensuite une punta à la face avec le pied droit devant, mais quand tu voudras la faire, il faudra que l'ennemi se trouve avec le pied droit devant. Là, en passant avec le gauche vers son côté droit, tu lui tireras un mandritto à la jambe en faisant que ta rondache garde bien ta tête, et avec le pied droit suivant le gauche. Tu pousseras ensuite une stoccata à la face en t'élevant d'un saut en arrière et ainsi tu t'arrangeras dans cette garde.

Si par aventure il te tire un mandritto ou un fendente à la tête, tu marcheras avec le pied droit vers son côté droit en lui chassant une punta dans la face par-dessous ta rondache, laquelle punta ira jusqu'en guardia di faccia. De cette façon tu te seras fait petit sous ton épée tout en ayant frappé le coup adverse avec. Tu passeras ensuite aussitôt avec le pied gauche vers son côté droit en lui offensant la jambe avant d'un roverso de sorte que ton pied droit suive le gauche. Pour te couvrir, tu lui pousseras une stoccata dans la face en t'élevant d'un saut en arrière. Au final tu t'arrangeras en coda longa e alta.

S'il veut t'atteindre la jambe d'un mandritto, en marchant avec le pied droit devant, tu lui chasseras le falso de l'épée par-dessous ta rondache et ainsi tu te seras protégé de son coup, puis tu le frapperas en réponse d'un roverso à la jambe avant. Ensuite, pour te couvrir tu fuiras avec le pied droit derrière en poussant une punta sous ta rondache qui va en guardia di faccia. De même en retirant le gauche, tu lui donneras un mandritto à la façon d'un fendente qui tombera en porta di ferro stretta. Là, tu chasseras une punta avec le pied gauche devant. Tu passeras ensuite avec le pied droit vers son côté gauche, l'attaquant à la tête ou la jambe avec un mandritto qui va en porta di ferro stretta, le pied gauche suivant le droit. Tu ramèneras ensuite le pied droit en arrière t'arrangeant bien en coda longa e alta.

Quand il voudra t'atteindre la tête d'un mandritto, tu frapperas celui-ci de la rondache en faisant une demi-volte de la personne sans bouger les pieds. Tu lui donneras ensuite à son bras d'épée un mezzo mandritto qui tombera en cinghiara porta di ferro. Tu marcheras aussitôt avec le pied droit devant en lui tirant de bas en haut un falso à la main d'épée accompagné d'un roverso à la cuisse. L'épée tombera en coda longa e stretta avec le pied droit devant.

Dans cette garde, il ne peut pas se faire de coup que ne soit pas efficace, et pour cela, elle est jugée la meilleure.

Ayant fini le combat et voulant retourner avec grâce comme à l'usage, tu ramèneras en premier le pied droit en arrière en faisant falso et mandritto de sorte que l'épée tombe en cinghiara porta di ferro. Là, en ramenant de même le gauche, tu feras falso et roverso tombant en coda longa e stretta. Tu marcheras bien avec le pied droit en arrière en donnant falso et mandritto de sorte que l'épée tombe en cinghiara porta di ferro. Et au final, en ramenant le pied gauche auprès du droit, tu écarteras le bras d'épée et t'arrangeras en coda longa e alta, te retrouvant à l'endroit d'où tu es parti.

Livre Six

Ici je désire montrer que ceux qui disent que le bon art du combat n'est pas appris par la pratique avec des épées non tranchantes ou émoussées se trompent.

Pour commencer, je leur demande si l'on apprend avec sa tête ou avec ses pieds. Ceux-ci sont bien forcés de répondre que l'intellect est celui qui apprend. Et je pose une autre question, est-ce que l'intellect saisit la réalité de ces mêmes choses mises devant nous ou alors juste leurs similitudes ?

En réalité, il n'y aura personne assez folle pour clamer que mes élèves ont appris le même art qui sied en moi, mais plutôt un qui est similaire. Le pèlerin rentrant à Rome ne porte pas dans son esprit Rome à proprement parler (dont les murs ne rentreraient pas dans sa tête) mais bien son image. Par exemple, il pourra voir pour son plaisir dans ses pensées Rome tel qu'il y serait, bien qu'il soit à Bologne.

En conséquence, les similarités sont si proches de la réalité et des choses qu'elles représentent, qu'en les connaissant, on connaît de même les choses semblables. Et

celles-ci sont de deux types. Certaines entrent seulement dans l'esprit, comme celles décrites, et ne peuvent pas être vues par d'autres que par celui qui les a à l'esprit. Les autres sont hors de l'esprit et se manifestent aux yeux de tous, comme si ceux-ci en avaient la représentation. Et cette manière n'est pas inférieure à la première.

Ayant vu plusieurs fois des oiseaux se faire tromper en volant dans les murs sur les grappes peintes estimant que celles-ci représentaient le réel.

Aussi le jeune Narcisse regardait dans la source qui lui montrait sa belle image et lui, ignorant que c'était la sienne, en tomba amoureux. Et dans les églises sacrées, devant les statues de marbre ou les peintures, nous adorons le vrai Dieu sachant néanmoins que cela n'est que marbre ou peinture et non pas Dieu. Et pourtant adorer toutes ces représentations est considéré comme bon.

Maintenant, pour en revenir à notre cas, il advient que notre art n'est pas le seul à avoir des simulacres à la façon des choses précédentes. Ainsi les épées non affûtées et les autres armes non offensantes représentent les armes réelles.

Également, les serveurs de mets (si parfaits soient-ils), avant de tailler la véritable viande, entraînent leurs couteaux virevoltants avec des racines ou des plantes. Beaucoup se sont servi de jouets d'agneau fabriqués en bois, et les découpes réalisées sur ceux-ci sont reproduites sur la vraie viande.

Je désire donc que les ignorants cessent de glosier sur ce qu'ils ne connaissent point. Parce que celui qui frappe de l'épée non affûtée, frappera aussi bien de la tranchante. Il ne serait pas bon que les nouveaux élèves afin qu'ils apprennent à se défendre, s'entraînent avec des armes tranchantes ou avec de tels instruments capables de blesser par leurs percussions.

Et ayant déjà suffisamment traité des combats avec les petites armes, dans ce sixième livre je composerai l'art des armes d'hast qui est tout aussi élégant et utile que les précédents. Celui-ci comprendra d'abord deux jeux de la rondache et pertuisane, ensuite la pertuisane seule, troisièmement le combat à l'épieu, et enfin le jeu de la roncone et de la lance.

Jeux à la rondache et pertuisane contre les mêmes armes

Tu t'arrangeras en premier avec la rondache et la pertuisane en main afin de tirer contre ton ennemi qui est de la même façon avec les mêmes armes.

Si par aventure il veut te chasser un coup de pertuisane dans la jambe gauche en la tenant en main, tu passeras avec le pied droit vers son côté gauche en tournant le fer de ta pertuisane vers le sol et tu étendras fortement le bras devant vers son côté droit. Tu te défendras ainsi de son coup avec la jambe gauche suivant la droite. Là, tu lui donneras une punta roversa dans la poitrine. Pour te couvrir tu feras à présent un saut en arrière en faisant une demi-volte avec la pertuisane par-dessus la tête et arrivant dans le même arrangement qu'au début.

Mais si tu veux être celui qui tire ce coup de pertuisane que j'ai décrit ci-dessus et que l'ennemi veuille s'en défendre de la même façon que tu as apprise, alors quand il

passera avec le pied droit afin de se défendre, tu sauteras aussitôt en arrière et tu t'arrangeras avec le pied gauche devant de la même façon qu'avant.

Tu peux également t'approcher de l'ennemi et faire semblant de lui pousser un estoc au visage. Comme par peur de celui-ci, il élèvera sa rondache, tu changeras aussitôt la pertuisane pour lui donner un estoc au corps. Et en faisant un saut en arrière, tu retourneras avec la pertuisane par-dessus la main dans ladite forme bien proprement.

Si vous voulez vous lancer les pertuisanes l'un contre l'autre et que l'ennemi commence, tu passeras avec le pied droit de travers vers ta droite en poussant également ton bras armé de la pertuisane à l'extérieur de sorte que le fer regarde vers le sol, et le pied gauche suivra le droit par-derrière. Cela fait, tu seras sauf de ce lancer.

S'il te lance une autre pertuisane, tu retourneras avec le pied gauche de travers vers ton côté gauche et tu pousseras le bras de la pertuisane bien à l'extérieur vers ton côté droit de sorte que le pied droit suive le gauche et que le fer regarde vers le sol. Tu te seras ainsi défendu de cette autre pertuisane et tu seras retourné dans cet arrangement pour attaquer.

Un autre jeu des mêmes armes

À la suite se trouve un autre jeu de la pertuisane avec la rondache. Et bien qu'il soit moins beau que le précédent, il est néanmoins utile.

Au début de celui-ci, tu prendras le talon de la pertuisane avec la main droite et l'autre côté de celle-ci avec la gauche, en ayant également la rondache attachée de sorte que les métacarpes des deux mains regardent vers le haut et que ta pertuisane soit arrangée un peu vers son côté droit, avec le pied gauche devant mais pas dans un grand pas. Tu attendras là que l'ennemi t'attaque. Si à l'occasion il te tire un coup de pertuisane à la jambe, tu frapperas celui-ci avec ta pertuisane à l'extérieur vers son côté gauche, de sorte que la main droite soit un peu plus haute que d'habitude afin de mieux te défendre. Et tu lui tireras aussitôt un coup de pertuisane dans la jambe et tu reviendras dans cette position pour tirer.

Si à l'occasion il te pousse un coup de pertuisane à la face, tu abaisseras la main droite vers le sol de sorte que le fer regarde vers le ciel, et ainsi tu te seras défendu. Là, tu lui chasseras un estoc de la pertuisane dans la face ou dans la jambe, comme tu veux, revenant ensuite dans la position habituelle.

Jeu de la pertuisane seule

Premièrement, tu prendras la pertuisane en main de sorte que la main gauche soit devant et avec le pied gauche dans un grand pas devant. Les métacarpes de tes deux mains seront tournées vers le haut, avec la pertuisane un peu de travers vers ton côté gauche. Si l'ennemi se met dans le même arrangement, ou dans celui qu'il veut, chacun de vous pourra être le premier à frapper.

Quand l'ennemi sera le premier à frapper plaçant un estoc à la jambe, tu frapperas celui-ci de ta pertuisane en le poussant beaucoup à l'extérieur vers son côté gauche. Et

tu feras en sorte que ta main droite soit en haut avec la pointe de la pertuisane légèrement vers le sol. Ainsi tu seras sauf.

Tu lui tireras ensuite rapidement un coup de pertuisane au flanc ou à la jambe, comme tu veux, et tu feras un saut en arrière en t'arrangeant comme ci-dessus.

Si l'ennemi te pousse un estoc ou un coup de taille à la face, pour ces deux frappes tu abaisseras la main droite vers le sol de sorte que le fer de la pertuisane soit dirigé vers la face de l'ennemi tout en te défendant de son coup. Là, tu lui tireras aussitôt un coup de pertuisane au flanc.

S'il veut lancer la sienne à ta jambe, tu te couvriras de celle-ci comme cela te fut enseigné dans le précédent jeu. S'il lance celle-ci en haut, tu prendras ta pertuisane avec la main gauche auprès du fer en faisant que les métacarpes de cette main regardent vers le haut. Tu marcheras ensuite avec le pied droit vers son côté gauche en te couvrant de sa pertuisane avec le talon de la tienne. Et la jambe gauche suivra la droite par-derrière.

S'il a deux pertuisanes et qu'il veut te lancer la seconde de la même manière, tu passeras avec le pied gauche de travers vers ton côté gauche en faisant une volte de la pertuisane de sorte que le fer regarde vers le sol et que la main gauche soit en dessous de la droite. Et la jambe droite suivra la gauche en t'arrangeant dans la façon ci-dessus pour lancer.

Combat à épieu contre épieu

Tu t'arrangeras avec le pied gauche devant en ayant l'épieu en main, les bras bien tendus à l'extérieur de la personne, avec la main gauche basse et la droite un peu haute derrière, le fer sera vers le sol de sorte que tu te défendras des coups ennemis. Comprends bien que toutes les armes d'hast frappent d'estoc et ainsi nous procéderons rapidement.

Je dis donc que si l'ennemi s'arrange comme toi ci-dessus et qu'il veut te tirer un coup d'épieu en haut ou en bas, alors tu frapperas celui-ci avec ton épieu à l'extérieur vers ton côté gauche et ainsi tu seras sauf. Tu lui tireras en riposte un coup d'épieu au flanc en avançant dans ce temps un peu avec le pied gauche devant.

Si tu te sens plus puissant que lui, tu tenteras d'enfourcher les ailes de son épieu avec les tiennes. Puis sans jamais l'abandonner, tu le forceras à tourner fortement à l'extérieur vers ton côté gauche et ainsi tu pourras lui donner un estoc au flanc.

S'il change de garde et qu'il vient avec le pied droit devant, tu changeras comme lui.

Cette même frappe peut être réalisée avec un quadrello ou un spontone, comme vous le souhaitez, excepté que par l'absence des ailes vous ne pouvez pas enfourcher comme avec l'épieu.

Combat à roncone contre roncone

Tu marcheras à l'encontre de ton ennemi avec le pied droit devant et tu prendras la roncone à son talon avec la main gauche, la main droite devra donc être devant. Dans

cet arrangement, tu te tourneras vers l'ennemi et tu feras en sorte que la corne de la roncone regarde vers le sol. En avançant un peu avec le pied droit devant, tu lui pousseras un estoc dans la face, tirant de semblable façon avec celle-ci un taillant⁴⁴ de la corne au bras. Tirant un nouvel estoc à la poitrine, tu feras un saut en arrière à pieds joints. Là, tu t'arrangeras dans une autre garde, c'est-à-dire avec le pied gauche devant et avec la roncone en l'air comme pour lui donner un mandritto à la tête. Tu iras ainsi contre lui.

S'il te tire un mandritto à la tête, tu marcheras aussitôt avec le pied droit devant vers son côté gauche en lui tirant de même un mandritto dans sa roncone de sorte que tu la projetteras au sol. Tu lui tireras aussitôt un estoc au flanc en faisant ensuite un saut en arrière. Là, tu retourneras dans cette garde avec le pied gauche devant comme pour lui donner un mandritto à la tête.

Également, s'il t'attaque à la jambe d'un mandritto ou d'un estoc, tu marcheras aussitôt avec le pied droit devant contrariant ses coups avec un falso de bas en haut de ta roncone. Tu lui pousseras par la suite un estoc au flanc.

S'il te tire un estoc à la face, tu feras ce même pas et tu percuteras bien sa roncone avec un mandritto, lui chassant ensuite un estoc dans la poitrine.

Combat avec la lance en main en un contre un

En premier, tu prendras ta lance avec la main droite et le pied droit devant dans un grand pas, te plaçant ainsi pour que l'ennemi s'arrange comme toi et qu'il soit le premier à attaquer. Pendant qu'il aura le pied gauche devant, il prendra sa lance en main afin de la tirer vers toi. Tu feras de même en riposte mais tu ne bougeras pas la pointe de la lance du sol. Pendant qu'il poussera le premier coup de lance⁴⁵, tu le frapperas avec ta lance de travers vers ton côté gauche, de sorte que tu sois libre pour aller le frapper. Là, tu passeras aussitôt avec le pied droit puis avec le gauche en lui tirant un coup de lance au flanc.

Si tu veux être le premier à attaquer, tu marcheras avec le pied droit devant en lui poussant un coup de lance afin qu'il fasse cette frappe que tu as faite. Quand il frappera, en tirant aussitôt ta lance de travers, tu la laisseras aller hors de tes mains et tomber par-dessus la sienne vers son côté droit. Tu passeras ensuite dans ce temps vers le talon de sa lance et tu chasseras ta main à l'épée ou au poignard que tu auras au côté. Arrivant à lui par surprise, tu le frapperas comme il te plaît.

Si à l'occasion il te frappe de cette façon, tu tireras un bon coup ta lance avec ta main droite vers l'arrière, laissant courir ta main gauche jusqu'au fer. De cette façon, il ne pourra pas t'offenser, ni avec l'épée, ni avec le poignard. Il pourrait aussi faire de même mais comme peu de ces choses sont comprises, vous serez toujours avantagés.

Te retrouvant également avec le pied gauche devant contre l'ennemi, tu marcheras avec le pied droit devant en lui tirant un coup de lance à la poitrine avec une riposte de revers.

Si l'ennemi fait en sorte qu'il te tire ce coup de lance, tu feras semblant de fuir de quatre ou cinq pas en arrière en tirant en arrière ta lance avec la main droite. Dans ce déplacement, tu te jetteras de travers vers ton côté droit, et là tu prendras la lance en

main. En t'arrangeant contre lui, tu lui pousseras un coup de lance au flanc parce que tu le trouveras en disgrâce.

Si l'ennemi fait ce que je t'ai enseigné ci-dessus, tu prendras ta lance en main et tu le suivras ensuite pendant qu'il fuira. Quand il voudra se jeter de travers, tu lui donneras un coup de lance avant qu'il ne s'arrange pour prendre sa lance.

Également, quand tu auras la lance en main, tu pourras faire semblant de lui tirer un coup de lance. Par peur de celui-ci, il fuira avec le pied gauche en arrière afin de se couvrir. Tu passeras alors de quatre ou cinq pas de travers vers son côté gauche, le trouvant ainsi en disgrâce, tu lui chasseras un coup de lance au flanc.

Tu pourras également passer vers son côté droit et faire ce même coup qui est singulier et utile en combat en un contre un.

Le contre à cela est que pendant que tu le verras avancer, tu retireras le pied droit en arrière prenant ta lance avec la main gauche, parce que tu ne pourras pas être offensé si tu es bien positionné pour frapper comme lui.

Tu peux également lui tirer un coup de lance avec le pied droit devant, en abandonnant la main gauche de la lance et en poussant le bras droit vers ton côté gauche de sorte que ton flanc droit soit directement tourné vers l'ennemi et que la pointe de la lance se trouve vers son côté gauche. Tu attendras là qu'il t'attaque. Quand il t'attaquera d'un coup de lance au flanc, tu passeras avec le pied gauche devant en poussant beaucoup ta main droite à l'extérieur vers ton côté droit. Tu te seras ainsi défendu de cela. Et aussitôt tu prendras la lance avec la main gauche et tu passeras avec le pied droit devant en le frappant à la poitrine d'un coup de lance.

Le contre se fait ainsi : pendant qu'il avancera pour se défendre, tu feras semblant de tirer. Parce que s'il vient en avant pour faire ce que tu as fait, il se trouvera tout découvert grâce à la feinte que tu as faite. Tu pourras ainsi le frapper d'un coup de lance à ta guise.

Si tu veux également te placer à l'extérieur de l'ennemi pour t'avantager, quand tu le verras avec le pied gauche devant, tu changeras les mains tenant la lance de sorte que la droite soit devant la gauche. Tu iras ainsi avec le pied droit devant. Ou bien, si tu as la lance avec la main droite devant, tu changeras de main pour prendre l'extérieur de ton ennemi. Quand tu le verras avec le pied droit devant, tu sauras que l'ennemi est posté à l'extérieur. Tu feras ce changement de mains quand vous serez tous les deux à l'intérieur afin de te mettre à l'extérieur de l'ennemi de sorte qu'il ne puisse pas te nuire.

Si tu as la lance et que tu es assailli par quelqu'un qui a une pertuisane, une roncone, un épieu, ou une autre arme, tu prendras la lance au milieu et tu te contenteras d'avoir comme avantage de la lance un bras de plus sur la longueur de l'arme ennemie, ainsi tu resteras en sécurité. Car si tu combats de toute ta lance contre une arme courte, il pourra plus facilement la frapper et te surpasser par la suite. Et je répète un fait que j'ai dit ci-dessus (ce qui mettra fin au livre), c'est que toutes les armes d'hast ont une attaque propre et celle-ci est l'estoc.

J'ai fini les chapitres ou les règles générales sur le valeureux et belliqueux art de l'escrime.

Imprimé à Venise par Nicolo d'Aristotile dit Zoppino.

1531.