

Description courte mais claire,
traitant
de l'escrime à l'estocade et à l'estramaçon

Auteur - Johann Georg Pasch

Date - 1661

Original - [Libis, KU Leuven](#)

Traduction - Damien Olivier-Jimenez.

Merci à Thomas Rivière pour la relecture et son aide précieuse relative aux termes propres à
l'escrime allemande.

Version en date du 2022/10/19

Notes de traduction

Cette traduction suit autant que possible la mise en page et la pagination originelle. Le choix a été fait de traduire les termes allemands ou d'italien germanisé en utilisant des équivalents en français de l'époque (milieu XVIIe). Certains termes restent cependant sans équivalent en français, notamment ceux propres à l'escrime allemande. Ces derniers seront conservés tels quels en allemand et représentés en fraktur. La traduction a été faite de l'Allemand au Français en ayant recours en cas de doute à la traduction Anglaise par Reinier van Noort, disponible sur [Wiktenauer](#) (première partie uniquement). Il a également été décidé de traduire **Stossfechten** par escrime à l'estocade et **Hiebfechten** par escrime à l'estramaçon. Bien que le deuxième soit transparent et que l'on trouve des équivalents en France à l'époque pour désigner ceci, la traduction de **Stossfechten** par escrime à l'estocade, bien que littérale, pourrait être améliorée. En France, à cette époque, l'on ne pratique presque pas l'escrime à l'estramaçon et fleuret désigne l'outil d'entraînement aussi bien que l'escrime, sous-entendue avec la pointe de l'épée. D'autres termes sont favorisés pour désigner l'escrime à cette époque (par défaut, avec la pointe) tels que *l'art* ou *l'exercice de l'épée seule, des armes, du fleuret*. Une autre traduction possible aurait donc été "de l'escrime au fleuret et à l'estramaçon", bien qu'elle apporte ses propres problèmes.

Ablaußen : non traduit, terme ancien d'escrime allemande consistant à tracer un cercle entier avec l'arme pour passer de l'autre côté de celle de l'adversaire.

Adversarius, Adv. : adversaire. Le terme d'usage en France à cette époque est Ennemi.

Aufpariren : voir *Pariren*.

Blöße : jour, ouverture.

Caviren : dégager.

Circuliren : faire un Cercle.

Concaviren : contre-dégager

Contraparaden voir *Pariren*.

Contrastockaden, Contrastossen : pousser de même temps, coup fourré ou contre (sous-entendu contre estocade, pousser le contre). Deux sens sont utilisés, mais la plupart du temps il s'agit

de pousser en même temps / coup fourré (coup fourré ayant une connotation négative en France, ce qui n'est pas le cas ici).

Creuz : croisée (pièce de la garde de l'épée).

Degen : épée. **Dempfen** : supprimer ou neutraliser. Notion d'escrime allemande adaptée à l'escrime italienne / française, qui consiste à amener l'épée adverse dans situation où elle ne peut plus offenser, comme en l'amenant au sol voire même par un simple engagement si l'on se réfère à Jean Daniel l'Ange.

Falsche Quarte : coup faux de Quarte (estramaçon). Ne pas confondre avec **Falschenhieb** (littéralement "coup faux"). Ces coups faux (tirés du faux tranchant) ne sont associés qu'à la Quarte et n'existent que dans la partie estramaçon.

Falschenhieb : non traduit, voir **Fehlhieb** (synonyme). A ne pas confondre avec **falsche 4te** qui désigne un coup de taille du faux tranchant en Quarte.

Faust : poignet (littéralement "poing"). Ceci semble faire écho à ce qui se trouve dans les textes français, désignant l'adresse des escrimeurs qui ont un bon poignet. La notion de "freyer Faust" reste ici cependant obscure.

Fehlhieb non traduit. Consiste à laisser passer un coup pour frapper après, ou à donner un coup sans le porter pour induire en erreur l'adversaire et frapper à l'ouverture créée.

Fintiren : faire une feinte.

Ganze Schwäche : faible (partie de la lame). Le « plein faible » n'étant pas d'usage en France, le mot a été simplifié en faible.

Halben Stoff : demi-botte.

Hauen : frapper (de taille).

Hiebfechten : escrime à l'estramaçon (opposé à l'escrime au fleuret).

Klinge : lame. *Ligiren* : trouver l'épée.

Mensur : mesure.

Nachhauen : riposter (dans le contexte de l'estramaçon).

Nachstossen : riposter (dans le contexte du fleuret).

Pariren : Parer. *Contrapariren* et *Auspariren*, respectivement contrer en parant et parer sur le côté, sont des notions synonymes de la parade en français.

Passaden : botte de passe.

Pattiren : battement d'épée.

Prisca-Stockaden : non traduit, non utilisé dans l'ouvrage.

Quarte revers : flaconnade. Incertain : la pièce décrite correspond aux flaconnades sans opposition de la main telles que décrites par Philibert de la Touche. Ici la flaconnade est élevé au même rang que les estocades régulières que sont la Prime, la Seconde, la Tierce et la Quarte.

Recaviren : redégager.

Resolution : résolution. Notion absence du vocabulaire d'escrime français. D'après Pasche, la résolution est quand on a le *tempo* et la *mesure*, ce qui permet de toucher l'adversaire par une estocade.

Retrahiren : se retirer, se remettre.

Schlängenheb : coup du serpent (inexistant en France).

Schneiden : couper. Tel qu'employé dans le texte, il est différencié d'un coup d'estramaçon normal par, possiblement, l'usage du bout de l'épée pour entailler, souvent au visage. On voit par ailleurs une description du "coupé de Quarte" français propre à cette époque, en soulignant en plus la ressemblance à un coup qui coupe.

Seite : flanc.

Springen : se fendre ou se remettre de la fente. Littéralement : sauter. Semble le plus souvent être utilisé pour dire "se remettre", mais pourrait également pouvoir dire sauter en arrière, au vu de l'existance des sauts comme façon de se remettre.

Stofffedten : escrime à l'estocade ou escrime au fleuret.

Stringiren : engager.

Tempo : temps.

Über den arm/der Klinge, unter der Klinge : respectivement au-dessus et en-dessous des armes. Notion transparente en français qui désigne si la pointe va au-dessus ou en-dessous de la main armée.

Verkehren : renversé(e).

Verhangener : suspendue (garde ou botte pointe suspendue). L'équivalent en France à l'époque est de dire Seconde (ou Quarte) la pointe basse.

Volten : volter.

Wechselheb : coup du changement.

Weite Mensur : hors mesure. Littéralement « Large mesure », mais équivalent au "hors mesure" français.

Zehn : pointe du pied. Littéralement : orteils.



Description courte
mais claire,
traitant
de l'escrime à l'estocade et à l'estramaçon
Établi avec une diligence singulière, et illustré
de nombreuses plaques de cuivre nécessaires.

Halle en Saxe
Imprimé par Melchior Oelschlegeln.

Les Fondamentaux de l'escrime ne sont rien d'autre que toutes les positions et les gardes, en distinguant celles qui sont bonnes de celles qui ne le sont pas. D'autre part, c'est aussi savoir faire tous les mouvements à propos, quand les prendre et les donner, tels que les Parades, Contreparades, les Dégagements, les Contre-dégagements, les Redégagements, trouver l'épée, les Engagements, ramener l'épée, les battements, les Cercles, les Feintes, les Prisca-Stockaden, les Contres, les bottes de passe, les Voltes, serrer et rompre la mesure etc.

La meilleure position dans l'escrime est quand l'on a les pieds un peu écartés, le Corps et la tête un peu en arrière, les deux genoux pliés. Dans cette position vous pouvez rester ferme sur vos pieds et facilement pousser ou rompre la mesure. Sans plier les deux genoux, vous ne pourrez pas pousser rapidement et il faudra plier le genou avant pour pouvoir pousser, ce que l'on appelle un temps. C'est ce qu'il y a de plus important dans l'escrime : savoir rester ferme sur ses pieds, prendre la mesure et le temps tout en restant sur l'épée de l'Adversaire.

De cette manière vous êtes couvert quand votre corps et votre tête sont tenus en arrière et en vous appuyant sur votre jambe arrière, vous vous éloignez de l'Adversaire. Vous serez ainsi aussi proche de votre adversaire que quand vos pieds sont rapprochés avec votre tête et votre corps plus en avant, comme plusieurs ont coutume de faire. En assaut, vous ne serez pas moins tenu d'épargner le visage de votre adversaire que son corps : ainsi, celui qui donne facilement sa tête se ravisera rapidement en reculant son corps.

La meilleure garde est la Quarte avec votre pointe droit devant vous et un peu basse, ainsi vous pourrez rapidement dégager et empêcher votre adversaire de vous approcher facilement puisqu'il devra tout le temps surveiller votre pointe.

Il est mauvais de tourner autour de votre adversaire. Le mieux à faire quand on a l'épée à la main, est de se tenir ferme sur ses pieds et lorsque l'adversaire lève son pied pour entrer dans la mesure, l'attaquer rapidement et audacieusement. Les quatre estocades sont la Prime, la Seconde, la Tierce et la Quarte. La Quarte est la plus difficile, les autres étant plus faciles car elles sont plus naturelles puisqu'il faut pencher le corps en poussant. Seulement que dans la Quarte il faut se présenter en tenant le corps en arrière, ce qui est difficile pour ceux qui débutent. Pour pousser de Quarte, il faut d'abord rester ferme du pied gauche et lorsque vous aurez le temps, commencez par pousser votre estocade de la main premier pour que votre estocade touche avant que le pied ne touche le sol. Vous devez coucher le pied arrière sur la cheville de façon à ce qu'il ne glisse ni en avant ni en arrière, et la jambe gauche doit être en même temps étendue, de manière à donner de la force au coup. Tout ceci doit se faire en un temps, après quoi vous devez rapidement vous remettre en revenant en garde à son épée avec une assiette ferme. Ainsi, si votre adversaire voulait vous offenser, vous pourrez l'estoquer dans le temps qu'il lève son pied et dégage. Vous devez également

veiller à ce que votre genou avant n'aille pas plus loin que la pointe de votre pied, ni que votre pointe de pied aille plus loin que votre genou, sinon vous ne pourrez pas pousser assez loin ni rester ferme. Aussi vous devez vous étendre entièrement quand vous poussez, car le plus on s'étend, le plus on est couvert. Il faut savoir rapidement s'étendre, dès que le pied se lève et finir avant que le pied ne se pose. Le pied arrière doit se raidir, sans quoi l'on n'aurait pas une assiette ferme. Vous devez à chaque fois étendre votre bras gauche en arrière, non pas parce que c'est plus beau, mais car l'estocade est ainsi meilleure et plus rapide et le corps mieux couvert dans toutes les estocades. Tous ces mouvements se doivent faire en un temps.

La Tierce se pousse en dehors au-dessus des armes et veillez à vous étendre entièrement en vous tenant ferme sur vos pieds. Retirez-vous rapidement de façon à revenir à son faible ou du moins à son épée. Lorsque vous avez poussé, vous devez engager l'épée adverse. Si vous voulez pousser de Quarte vous devez retourner à son épée de Quarte à son épée et l'engager. Si vous voulez pousser de Tierce, vous devez retourner à son épée de Tierce et l'engager.

La Seconde peut se pousser au-dessus ou en-dessous, mais vous devez vous pencher en avant et vous étendre quand vous voulez pousser en-dessous.

La Prime est comme la dernière, seulement que votre main est davantage renversée, lequel retournement est provoqué par le corps. Plus vous cachez le corps en derrière de votre bras étendu après avoir poussé de Tierce ou de Quarte, plus vous tournez votre main. Mais il n'est pas assez de tourner la main, il faut aussi que le corps suive, ce qui est très important.

L'on passe le plus souvent de Seconde, parfois de Prime, en se penchant bien lorsque l'on dégage, en étendant et avançant le pied gauche, l'épaule gauche en arrière, effacée autant que possible. Alors, avancez rapidement

davantage vers votre Adversaire de votre pied droit, comme si vous vouliez lui courir autour. Tout ceci doit se faire en un temps, le plus rapidement qu'on puisse le faire, sans quoi l'adversaire pourrait reculer et il vous faudrait le poursuivre.

Les autres estocades de Tierce et de Quarte se font également en passant le pied gauche pour aller au corps de l'Adversaire, seulement que vous positionnez votre corps comme dans ces estocades. La Volte se fait si votre adversaire vous engage fortement en dehors en se rapprochant ; ou alors si votre adversaire veut passer de Tierce, laquelle leçon est aussi très bonne & utile à condition d'être utilisée avec jugement au bon temps. Beaucoup de ceux qui ne sont pas rompus aux leçons se comportent d'une manière qui révèle leur dessein, ce qui permet à leur Adversaire de facilement le dévoiler. C'est pourquoi, que l'on pare ou que l'on feinte, il faut conserver son corps dans sa position pour ensuite s'adapter à son Adversaire.

La Volte se fait le plus souvent si quelqu'un veut passer sur vous, de Tierce au-dessus des armes, ou qu'il pousse fortement votre épée en dehors, vous pouvez alors Volter au-dessus de son bras droit, ou alors dégager et volter en dedans. Celui qui a un bon poignet fera ce qu'il voudra. Un appel d'escrime est comme un appât que vous apportez à votre Adversaire pour qu'il vous pousse et que vous pariez pour pousser le contre.

Lorsque vous dégainez votre épée et que vous êtes près de votre Adversaire, vous devez reculer de plusieurs pas et vérifier en même temps que le terrain derrière vous soit bon. Lorsque vous êtes hors mesure de votre Adversaire (ou que l'Adversaire s'avance vers vous), restez ferme sur vos pieds et en garde, de façon à ce que lorsque votre adversaire voudra vous engager fortement, vous pourrez l'estoquer au pied levé. Il est également nécessaire que vous fassiez attention à si votre Adversaire se tient haut ou bas (car l'on peut avoir différentes postures)

pour que vous sachiez quoi faire lorsqu'il entrera dans la mesure. Quand vous voulez pousser une estocade, vous devez le faire avec la moitié de votre force et veiller à ce que mener de votre fort droit devant vous et pousser le long du faible de votre adversaire. Quand l'adversaire pare, ce qui est certain d'arriver, qu'il ait été pris au dépourvu ou contre son dessein, faites attention à s'il se pare haut ou bas, en dedans ou en dehors, car en vous remettant, veillez à toujours retourner à son épée. A chaque fois qu'une estocade est poussée vous devrez soit vous remettre, ce qui est le plus sûr, ou passer & aller au corps de l'Adversaire.

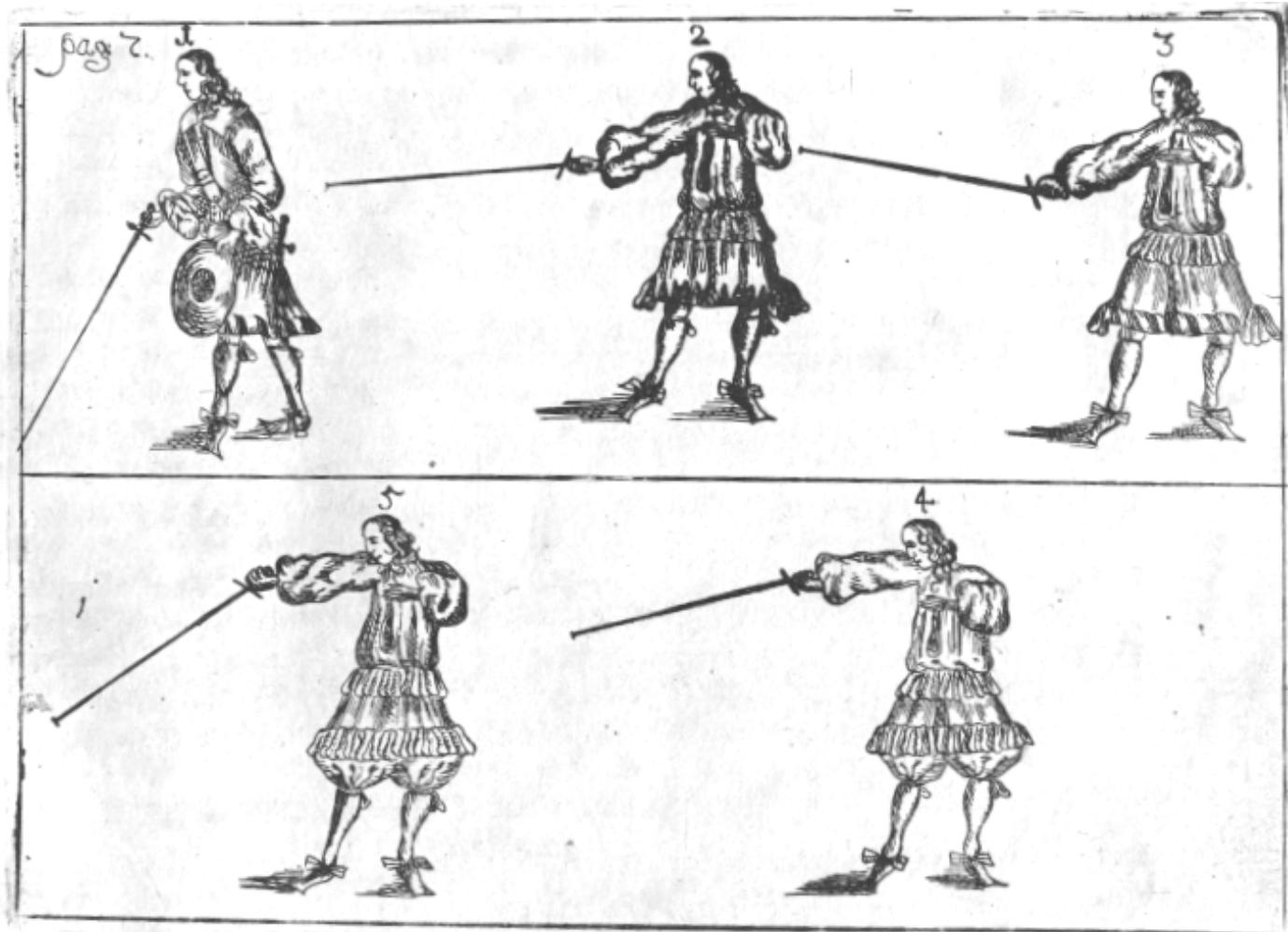
Toutes les estocades peuvent se faire de passe, mais elles ne sont pas aussi sûres. Vous devez d'abord travailler assidument les estocades de pied ferme, après quoi vous pourrez apprendre les estocades de passe plus facilement.

Si vous faites une feinte, ou une demi-botte, faites le avec la pointe, que votre fort reste toujours devant vous pour vous couvrir autant que possible. Pour ce faire, la feinte doit être faite rapidement pour pousser votre vrai coup après. Si vous faites une feinte, que votre adversaire aille à la parade ou pas, vous devez sans attendre lui pousser contre son faible, comme vous aviez prévu de faire. Aussi, quand vous voudrez dégager, vous devrez tourner la main et en même temps pousser, trois actions qui devront être faites en un temps pour que cela fonctionne. Si vous parez votre adversaire, restez ferme dans votre position & sur vos pied, que ce soit en dehors ou en dedans, haut ou bas, pour pouvoir rapidement riposter. Il faut tout le temps riposter si vous avez paré, sans quoi la parade sera vainue. Avancer en parant n'est pas toujours conseillé, car en poussant son estocade, l'Adversaire se rapproche par lui-même. C'est en revanche plus fréquent quand vous voulez retirer son épée à l'adversaire, ce qui se fait bien si l'adversaire

veut pousser sans opposer votre épée. En revanche, quand il fait une feinte, vous marcherez dans son coup, car toutes les parades peuvent être exploitées, surtout si votre adversaire a de la vitesse dans la poignet.

Quand vous affrontez quelqu'un qui a un bon poignet, la meilleure option est de frapper de même temps, bien et rapidement. Si en revanche il n'a pas d'adresse dans sa main, il vaut mieux parer. S'il ne pousse pas bien son estocade, sans savoir comment ni où il la pousse et si vous poussiez de même temps, vous pourriez être estoqué en même temps car ces tireurs vont souvent baisser le poignet au moment de votre estocade.

Gardez toujours à l'esprit que pendant l'estocade, votre bras reste toujours étendu sans s'abaisser, sinon le coup n'ira pas droit et votre faible arrivera dans le fort de l'épée adverse, ce qui est un grand défaut en escrime. Ne laissez pas non plus l'adversaire saisir votre épée. Si l'adversaire reste ferme sur ses pieds lorsqu'il vous engage, reculez & rompez la mesure, d'abord de votre pied gauche et dégagez à son épée. Si votre adversaire entre dans la mesure et vous engage, dégagez et poussez au pied levé. S'il vous engageait dedans, poussez en dehors de Tierce. S'il vous engageait dehors, poussez en dedans de Quarte. S'il vous pare, retirez-vous si vous ne voulez pas passer & saisir son épée. S'il vous suit, vous pourrez l'estoquer s'il vous en donne l'occasion. Si vous êtes en revanche hors mesure ferme sur vos pieds et que votre Adversaire entre dans la mesure, estoquez-le en dehors ou en dedans, là où vous trouverez jour. S'il pare haut ou bas faites votre parade et retirez-vous. Ceci résume globalement l'escrime au fleuret.



Ci-suivent les leçons
Première partie.

1. Si vous voulez faire un assaut en salle, alors, tout en ayant le fleuret dans votre main droite, faites la Révérence avec l'épée et votre pied droit, ce qui s'appelle un Salut en escrime, comme en N. 1, et ne vous mettez pas immédiatement en garde, afin que votre Adversaire ne voie pas tout de suite quelle garde vous utilisez, mais allez vers lui avec plusieurs pas, jusqu'à être près de lui, et alors vous pouvez vous mettre dans la garde que vous préférerez.
2. Les gardes sont diverses, qu'elles soient hautes, basses, au niveau des genoux, mais bien qu'elles puissent être faites comme vous le souhaitez, elles doivent cependant être dans la Quarte, Tierce, Seconde, ou de Prime.
3. La garde de Quarte Se fait avec la paume de la main et les doigts tournés au-dessus, comme en N. 2.
4. La garde de Tierce se fait avec vos doigts sur le côté, tournés vers votre main gauche, comme en N. 3.
5. La garde en Seconde se fait avec le creux de la main et les doigts tournés vers le sol, comme en N. 4.
6. La garde de Prime se fait avec la main entièrement renversée, de sorte que le creux de la main et les doigts aillent au côté droit, ce qui n'est pas courant, comme en N. 5.

L'épée est divisée en quatre parties, le fort, le demi-fort,
le demi-faible et le faible.

7. La première partie de la lame à partir de la croisée est le fort, la deuxième partie jusqu'au

milieu de l'épée est le demi-fort, la troisième partie est la demi-faible, la quatrième partie de la lame jusqu'à la pointe de l'épée est le faible, comme en N. 6.

8. Vous devez également tenir compte de la Mesure, du Temps et de la Résolution. La Mesure, c'est quand vous pouvez atteindre l'adversaire lorsque vous allongez votre estocade. Le tempo, c'est lorsque vous avez une ouverture. La résolution, c'est que lorsque vous avez la mesure et le tempo, vous ne perdez pas de temps, mais poussez rapidement.

9. Vous devez également savoir ce que signifie entrer dans la mesure et rompre de la mesure. Entrer dans la mesure, c'est se déplacer sur la lame de l'adversaire vers son corps. Rompre la mesure, c'est reculer pour que votre Adversaire ne puisse pas vous atteindre.

10. Trouver l'épée est presque comme engager, ce qui sera ensuite montré dans une Planche. Vous pouvez aller trouver son épée au dedans comme en dehors, en haut et en bas, lorsque l'occasion se présente, sauf que vous ne devez pas appuyer fortement sur la lame de l'Adversaire, mais seulement légèrement la toucher. Vous pouvez également, à chaque fois, avancer des deux pieds lorsque l'adversaire fait une retraite, ou reculer des deux pieds lorsque l'adversaire marche vers vous.

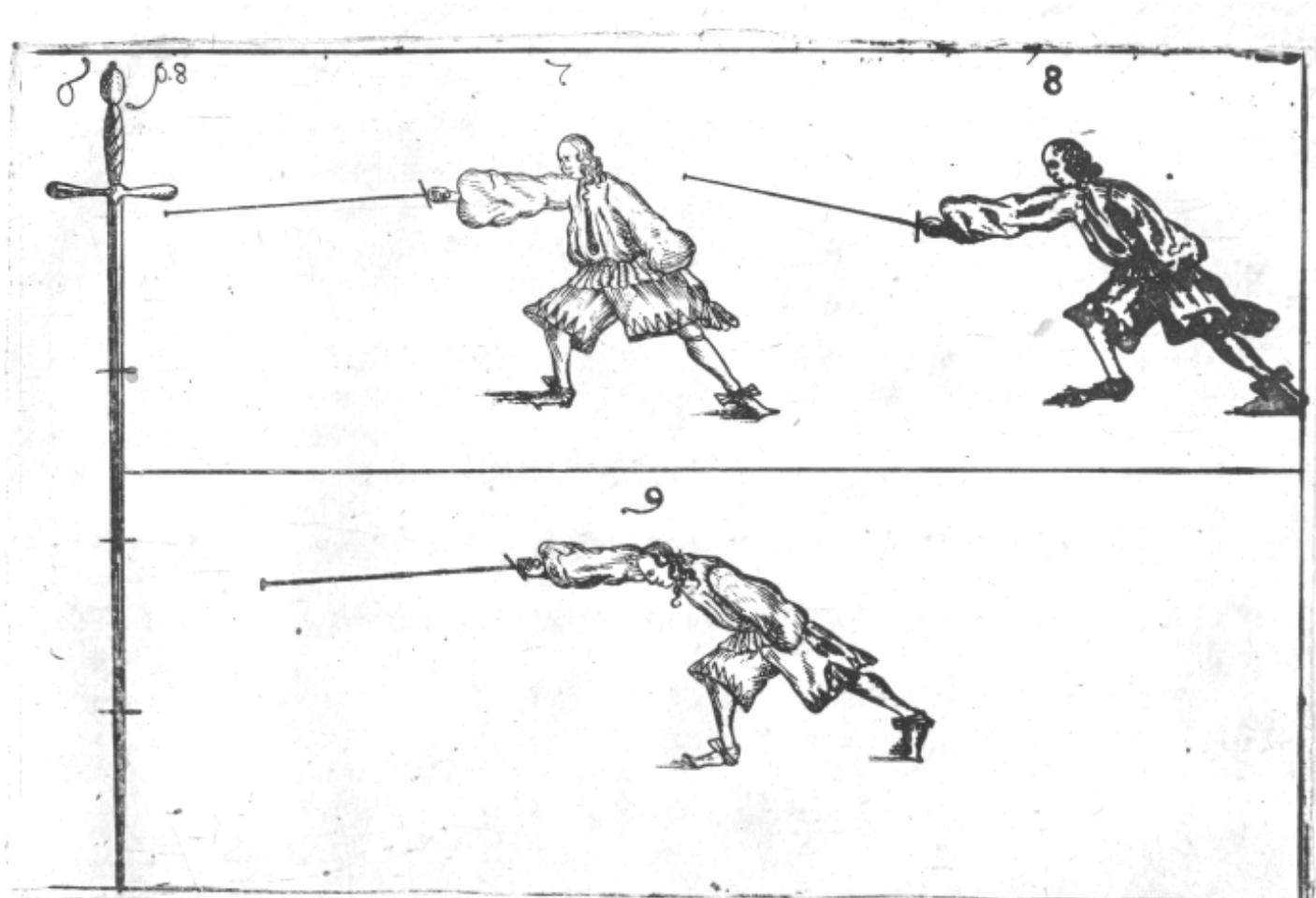
11. Estoquez en vous étendant finement de Quarte haute au dedans haute, pour que votre corps soit couvert, comme en N. 7.

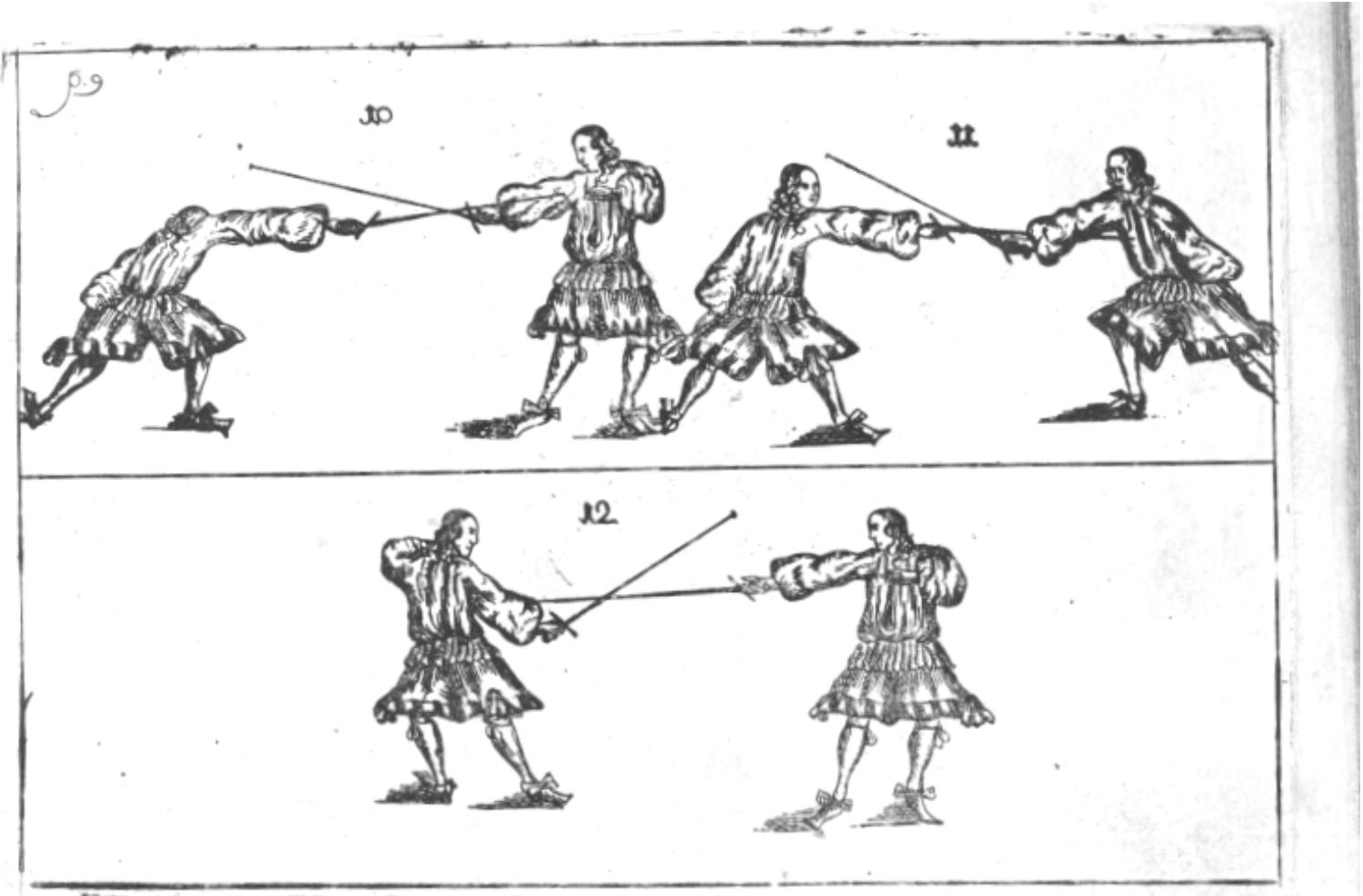
12. Estoquez de Tierce un peu basse au-dessus des armes de l'Adversaire, pour qu'il ne puisse pas facilement volter, comme en N. 8.

13. Estoquez de Seconde au-dessus des armes de l'Adversaire, en couvrant bien votre tête, afin de vous garantir de l'épée de l'adversaire quand vous vous étendez, comme en N. 9.

14. Estoquez de Prime au-dessus des armes de l'Adversaire comme le montre la leçon précédente 9., sauf que la main est tournée un peu différemment, comme expliqué précédemment.

15. Estoquez de Quarte au-dessus des armes de l'Adversaire. Cette botte se fait comme l'autre botte de Quarte à l'intérieur, comme en N. 7, sauf que cette Quarte est poussée en-dehors sur le bras.



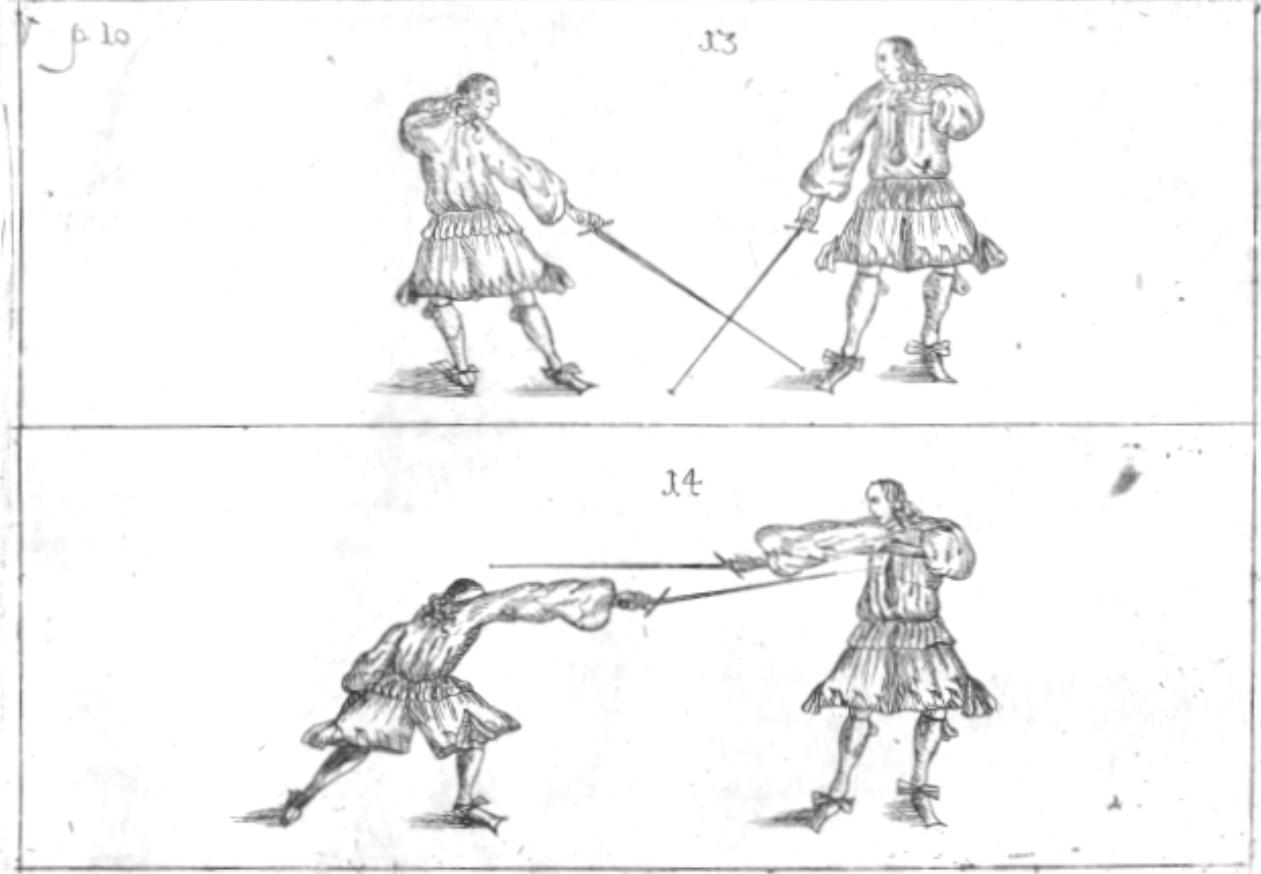


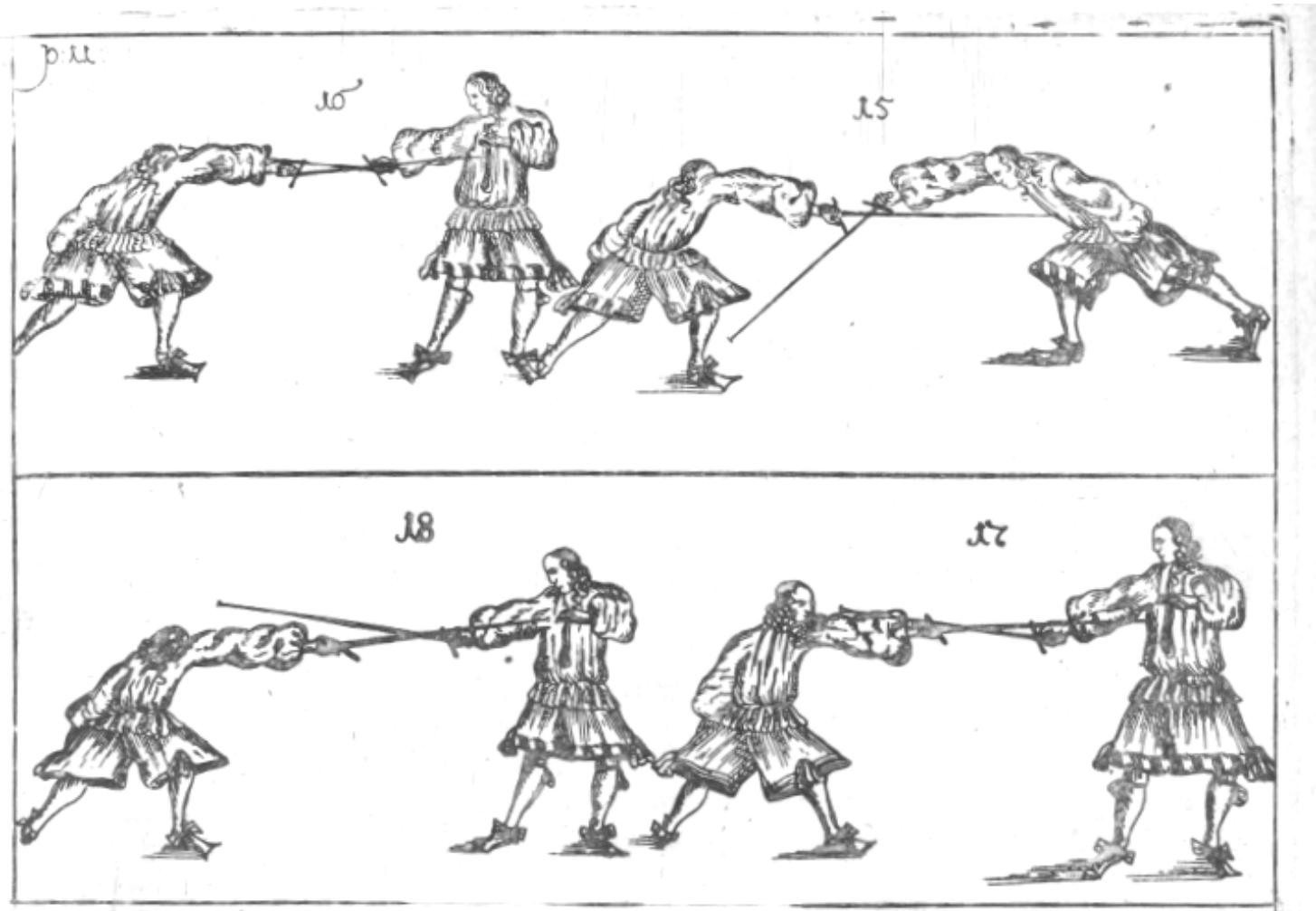
16. Poussez Seconde en-dessous des armes, poussée comme la Seconde précédente en N. 9, sauf que cette Seconde est poussée sous l'épée. La tête doit aussi être bien couverte.
17. Poussez Prime en-dessous des armes, comme vu dans la 14me Leçon, sauf qu'ici vous poussez sous les armes au lieu de pousser au-dessus.
18. Poussez Quarte en-dessous des armes, comme en N. 7, sauf que ce coup est exécuté sous la lame de l'Adversaire. La tête doit également être bien couverte.
19. Poussez Seconde au-dedans des armes, comme en N. 10. Ce coup se fait lorsque l'adversaire vous engage en-dedans.
20. Poussez la flaconnade comme en N. 11. Ce coup s'effectue lorsque l'Adversaire pousse Quarte, que vous parez, poussez par-dessus son épée en-dessous de son bras droit. Cette leçon fonctionne bien en riposte contre les débutants mais aussi contre ceux qui ont le poignet exercé.
21. Ces bottes peuvent être effectuées pendant que vous reculez, vous pouvez également les faire pendant que vous marchez et faites suivre votre pied gauche.
22. Quand l'adversaire recule, suivez le, en avançant le pied droit en premier et en faisant suivre le pied gauche. Mais lorsque vous voulez faire votre retraite, alors reculez d'abord le pied gauche en faisant suivre le droit. Que vous marchiez ou reculiez, vous pouvez dégager pour empêcher votre Adversaire de saisir votre lame.
23. Engagez l'Adversaire de Quarte en-dedans, comme en N. 12.
24. De la même façon que vous avez engagé Quarte en-dedans, vous pouvez également engager de Tierce à en-dehors, et en-dessous de Secunde ou de Prime. Il est également bon de se rappeler que lorsque vous engagez l'adversaire, vous devez toujours le faire avec le fort de votre lame sur le faible de la sienne, que vous engagez en-dedans ou en-dehors, au-dessus ou en-dessous.

25. Si c'est cependant votre Adversaire qui vous engage, que ce soit en-dedans ou en-dehors, en-dessus ou en-dessous, alors dégagez, car sinon il gagnera votre faible.

Seconde partie.

1. Trouvez l'épée de l'adversaire lorsqu'il tient son épée basse. Engagez-le avec la Seconde suspendue, comme le montre N. 13, et poussez Tierce au-dessus des armes.
2. Quand l'adversaire se tient ainsi bas, et que vous l'engagez avec de Seconde suspendue, mais qu'il remonte, alors engagez l'adversaire avec la Tierce en dehors, et poussez de Tierce sur l'Adversaire, de Seconde ou de Prime au-dessus des armes, comme en N. 8.
3. Vous pouvez aussi faire cette Leçon en avançant quand l'adversaire recule.
4. Quand à présent vous êtes venu trouver deux fois l'épée de l'adversaire, vous pouvez recommencer une troisième ou un quatrième fois si l'adversaire recule beaucoup.
5. Quand l'Adversaire tient son épée basse, engagez-le de Seconde basse en dehors, s'il pousse haut, poussez de Seconde sous son épée, comme en N. 14.
6. Si l'Adversaire se tient ainsi bas, alors allez à lui en dehors de Seconde suspendue, tournez au-dessus et poussez Seconde au-dessus. Cette leçon s'effectue presque comme la précédente.
7. Frappez de votre fort en dehors du faible de l'épée adversaire, ce qui s'appelle faire un battement, et poussez de Tierce sur l'Adversaire, comme vu précédemment au-dessus des armes.
8. Frappez de votre fort ainsi en dedans du faible de l'épée de l'adversaire, et poussez de Quarte en dedans, comme enseigné précédemment.
9. Si l'adversaire vous fait un battement en-dehors, ou engage fortement, alors dégagez et poussez de Quarte en dedans.
10. Si l'adversaire vous bat en-dedans, ou engage fortement, alors dégagez et poussez Tierce en dehors.



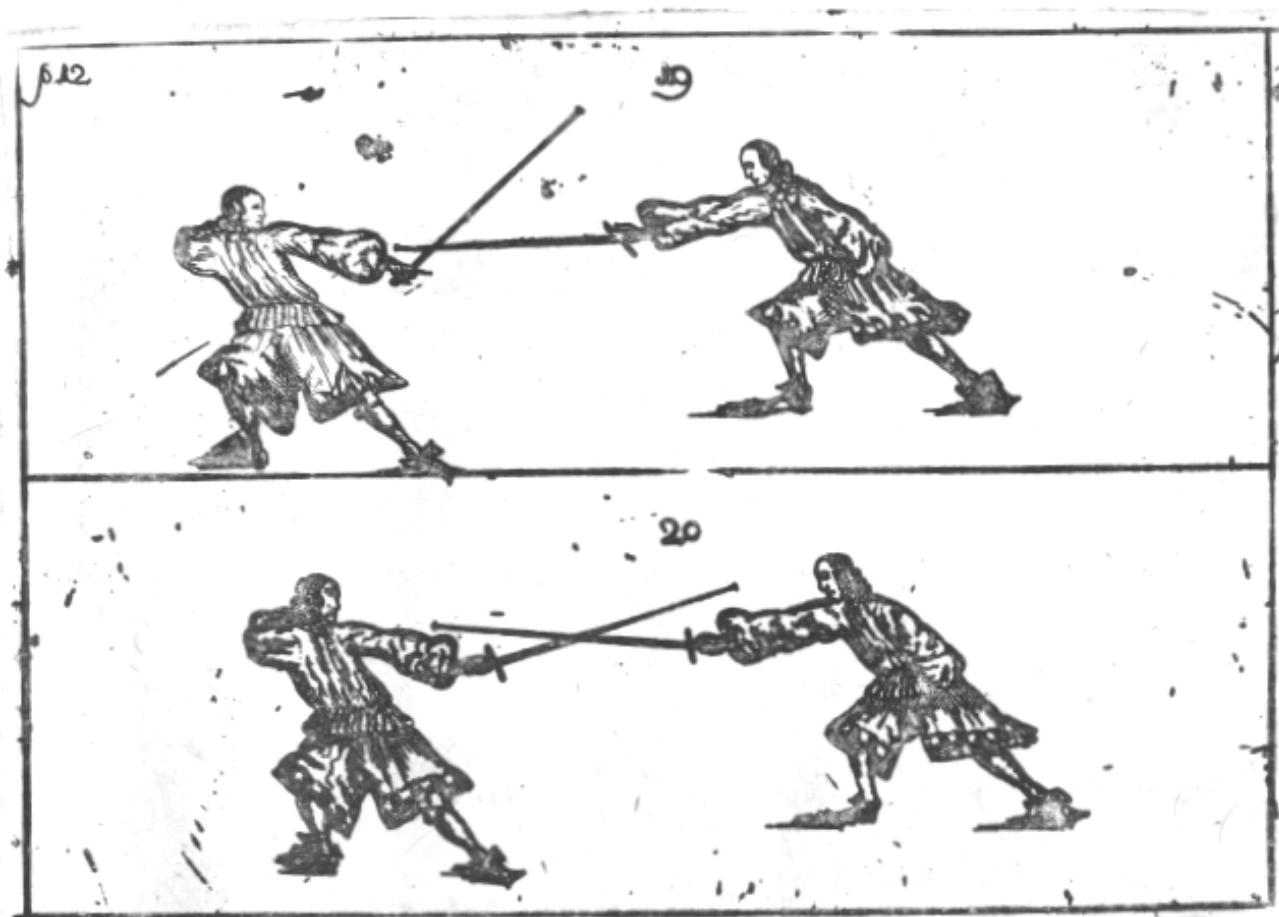


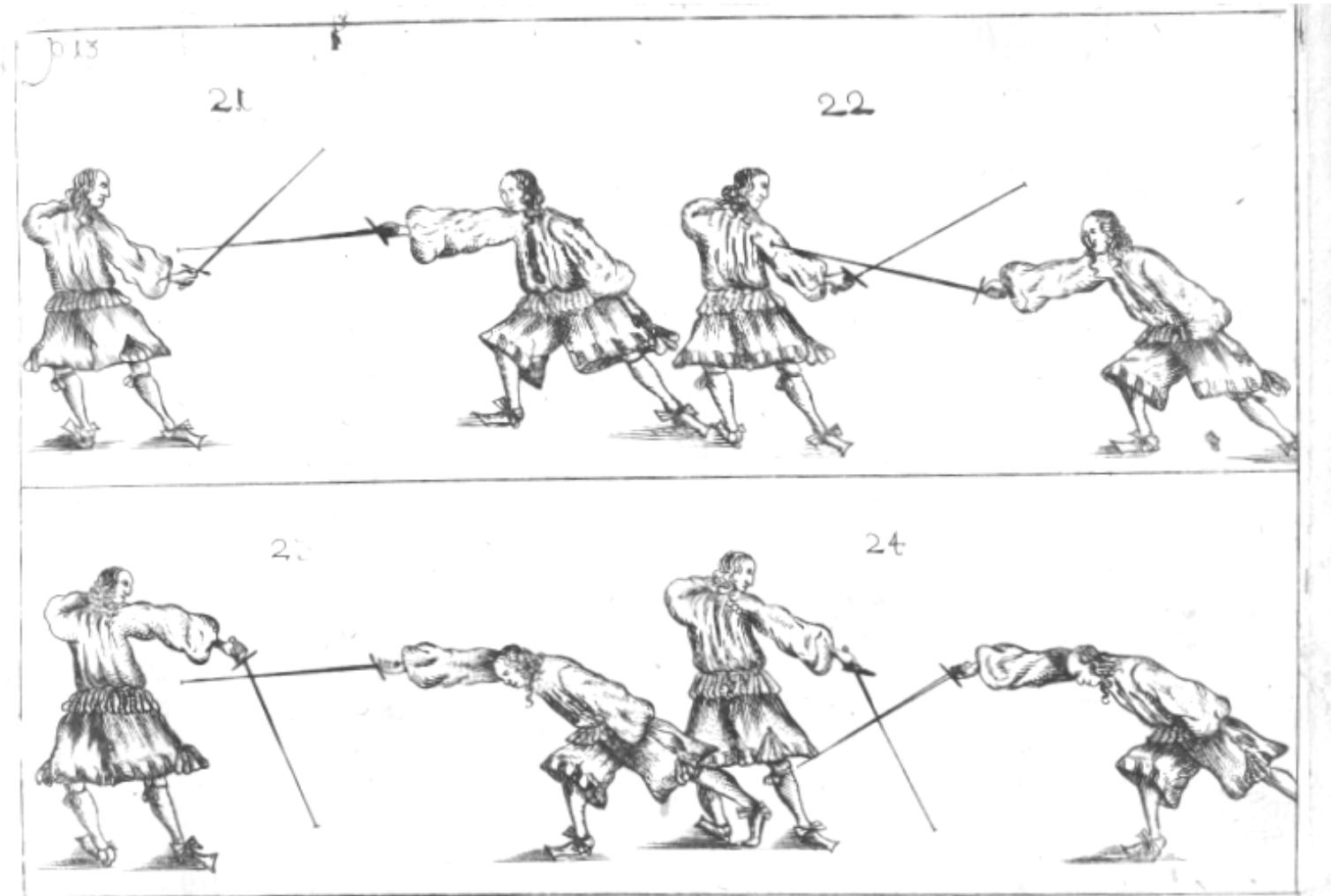
11. Si l'adversaire vous pousse de Seconde en-dessous, parez de Seconde suspendue, et poussez de Seconde au flanc le long de son épée au côté, comme en N. 15.
12. Si vous êtes en dehors de l'épée de l'adversaire, dégagez en Quarte et à nouveau en Tierce et poussez de Tierce sur les armes, une leçon qui s'appelle le redégagement.
13. Si vous êtes en dedans de l'épée de l'adversaire, dégagez en Tierce et revenez en Quarte pour pousser en dedans, une leçon qui s'appelle le redégagement.
14. Engagez votre adversaire de Quarte en dedans, s'il dégage, poussez rapidement de Tierce au-dessus des armes, comme déjà enseigné.
15. Engagez votre adversaire de Tierce en dehors, s'il dégage, poussez rapidement de Quarte en dedans.
16. Engagez votre adversaire de Quarte en dedans, poussez une demi-botte de Quarte, pendant que votre adversaire ira à la parade, poussez de Seconde en-dedans le long de l'épée, comme en N. 16. Poussez également par une demi-botte de Tierce en-dehors et quand il ira à la parade, poussez Seconde en-dessous.
17. Si l'adversaire vous engage en-dehors, à dessein de vous pousser Tierce au-dessus des armes, poussez lui rapidement de Quarte au-dessus des armes, comme en N. 17.
18. Si l'adversaire vous engage en-dedans, à dessein de vous pousser Quarte en dedans, poussez rapidement de Seconde au-dedans de l'épée de l'adversaire, comme en N. 18.
19. Engagez de Tierce en-dehors, si l'adversaire dégage, dégagez aussi et poussez de Tierce au-dessus des armes, ce qui s'appelle contre-dégager en Tierce.
20. Engagez de Quarte en-dedans, si l'adversaire dégage, dégagez aussi et poussez de Quarte en-dedans, ce qui s'appelle contre-dégager en Quarte.
21. Faites le contre-dégagement en Tierce, et poursuivez avec votre estocade de Tierce au-dessus des armes, en faisant suivre le pied gauche, ce qui permettra de faire ce contre-dégagement deux voire trois fois.

22. Faites le contre-déagement en Quarte, et poursuivez comme dans la leçon précédente, en ramenant le pied gauche pour recommencer deux ou trois fois.

Troisième partie.

1. Si vous êtes en-dehors de l'épée de l'adversaire, faites un cercle entier par la droite autour et au-dessus de l'épée adverse, jusqu'à revenir à nouveau en dehors, engagez alors en Tierce et poussez de Tierce au-dessus des armes, ce qui s'appelle faire le cercle de Tierce.
2. Si vous êtes en-dedans de l'épée de l'adversaire, faites un cercle par la gauche autour de l'épée adverse, jusqu'à revenir en dedans, engagez ainsi de Quarte et poussez de Quarte en-dedans, ce qui s'appelle faire le cercle de Quarte.
3. Si vous poussez de Tierce au-dessus des armes et que l'adversaire pare et pousse lui-même de Tierce au-dessus des armes, alors rompez du corps en restant les pieds fermes, parez et poussez comme en N. 19, de Tierce au-dessus des armes, puis remettez-vous.
4. Si vous poussez de Quarte en-dedans de l'adversaire et qu'il pare pour pousser de Quarte en-dedans, rompez avec votre corps en restant les pieds fermes et parez, poussez comme en N. 20 de Quarte en-dedans, puis une fois l'estocade poussée, remettez-vous.
5. Allez en-dehors de l'épée adverse, faites un tour entier avec votre épée à droite et poussez Tierce au-dessus des armes, comme souvent enseigné.



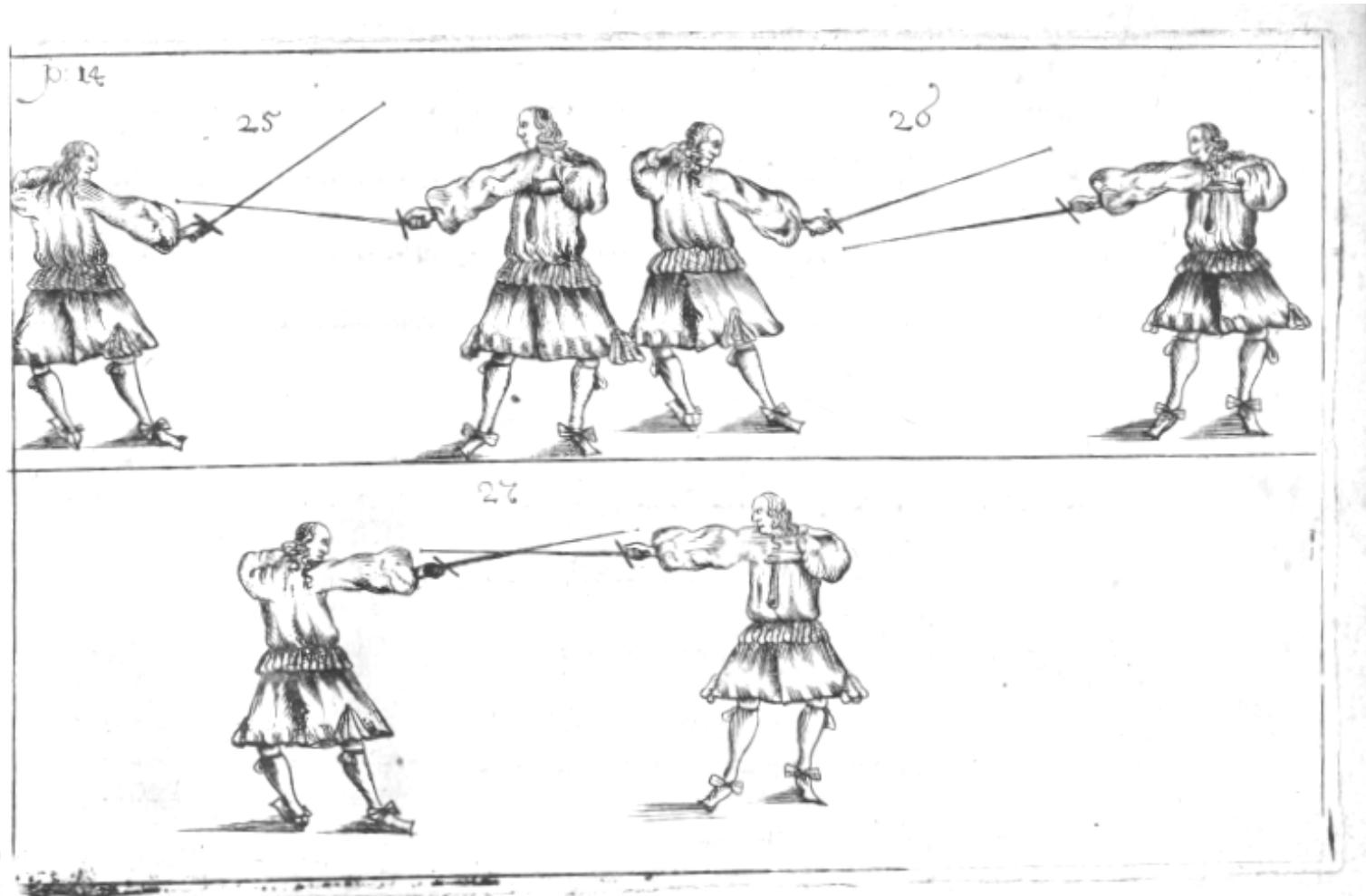


6. Allez au dedans de l'épée adverse, faites un tour entier avec votre épée à gauche et poussez de Quarte au dedans, comme déjà enseigné.
7. Si votre adversaire vous pousse de Quarte en-dedans, alors parez de Quarte, comme en N. 21.
8. Si l'adversaire pousse de Tierce sur les armes, alors parez de Tierce, comme en N. 22.
9. Si l'adversaire pousse de Seconde en-dessous, alors parez de Seconde suspendue, comme en N. 23.
10. Si l'adversaire pousse de Seconde en-dessous, alors parez de Quarte suspendue, comme en N. 24.
11. De la même façon que vous avez paré les estocades de Quarte et de Tierce en-dessous, vous pouvez les parer au-dessus, mais ne ripostez pas au-dessus de l'épée, mais en-dessous.
12. A toutes les parades il faut pousser en fonction des opportunités, que ce soit en Quarte, Tierce, Seconde, Prime, ou par la flaconnade, basses ou hautes, au-dessus ou en-dessous de l'épée, selon l'opportunité qui se présente.
13. Si l'adversaire veut vous pousser de Quarte en-dedans, dégagez et parez de Tierce en-dehors, comme déjà enseigné.
14. Si l'adversaire veut vous pousser de Tierce au-dessus des armes, dégagez et parez de Quarte en-dedans.
15. Vous engagez l'adversaire de Quarte à l'intérieur, poussez la demi-botte de Quarte et lorsque l'adversaire pare de Quarte, poussez Seconde en-dedans des armes en un temps. Cette leçon se fait comme la leçon 16, sauf que celle-ci se fait en un temps, alors que la précédente se faisait en deux temps.

16. Si vous voulez pousser de Tierce à votre adversaire et qu'il dégage en Quarte pour parer, tournez le poignet en poussant la Tierce, pour finir la main en Quarte.
17. Si vous voulez pousser de Quarte à votre adversaire et qu'il dégage en Tierce pour parer, tournez le poignet en poussant la Quarte pour finir la main en Tierce.
18. Si vous engagez l'épée de l'adversaire en Tierce et qu'il monte son épée, dégagez et poussez Seconde en-dessous, comme souvent évoqué.
19. Si votre adversaire vous pousse Quarte en-dedans, poussez de même temps de Quarte en-dedans.
20. Si votre adversaire vous pousse de Tierce en-dehors, poussez de même temps de Tierce en-dehors.

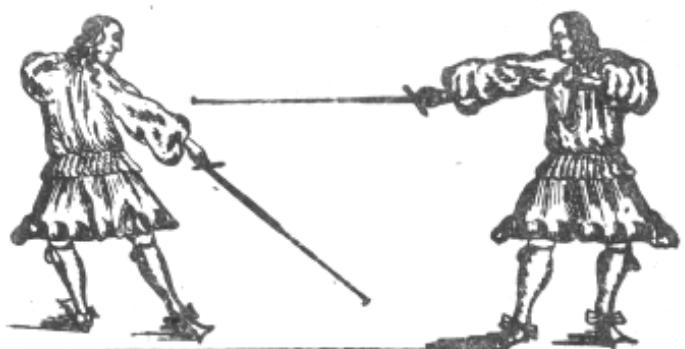
Quatrième partie.

1. Faites une feinte au flanc de Tierce en-dehors, comme en N. 25, dégagez et poussez Quarte en-dedans.
2. Faites une feinte au flanc de Quarte en dedans, comme en N. 26, dégagez et poussez de Tierce en-dehors.
3. Faites une feinte de Seconde au-dessus, comme en N. 27, dégagez et poussez Seconde en-dessous.
4. Faites une feinte de Prime au-dessus, presque comme en la leçon précédente, seulement que la main est davantage tournée, dégagez et poussez Seconde en-dessous.
5. Engagez votre adversaire de Quarte en-dedans, faites une feinte de Quarte comme en N. 26, dégagez et poussez Tierce au-dessus des armes.



§ 15

z 8



29



6. Engagez votre adversaire de Tierce en-dehors, faites une feinte de Tierce, comme en N. 25, dégagez et poussez de Quarte en-dedans.
7. Faites une feinte de Quarte haute en-dedans, à peu près comme ces feintes sont habituellement faites, dégagez et poussez en-dessous de la croisée de l'adversaire de Quarte ou de Seconde.
8. Faites une feinte de Tierce haute en-dehors, à peu près comme ces feintes sont habituellement faites, dégagez et poussez de Seconde en-dessous.
9. Battez la lame adverse de votre fort sur son faible en-dedans, faites une feinte en-dedans de Quarte, dégagez et poussez Tierce sur les armes.
10. Battez la lame adverse de votre fort sur son faible en-dehors, faites une feinte en-dehors de Tierce, dégagez et poussez de Quarte en-dedans.
11. Faites une feinte basse de Tierce vers la jambe gauche de l'adversaire comme en N. 28, ramenez votre épée au haut et poussez de Tierce au-dessus des armes.
12. Faites une feinte basse de Quarte vers la jambe droite de l'adversaire, comme en N. 29, ramenez votre épée en haut et poussez de Quarte en-dedans.
13. Faites une feinte de Quarte en-dedans et de Tierce en-dehors, comme déjà enseigné, dégagez et poussez de Quarte en-dedans.
14. Faites une feinte de Tierce en-dehors et de Quarte en dedans, dégagez et poussez de Tierce au-dessus des armes.
15. Faites une feinte de Quarte en-dedans puis en-dehors de Tierce haute à la tête, et poussez de Seconde en-dessous, comme souvent mentionné.
16. Faites une feinte en-dehors de Tierce et en-dedans de Quarte haute à la tête et poussez de Quarte sous la croisée ou de Seconde en-dessous.

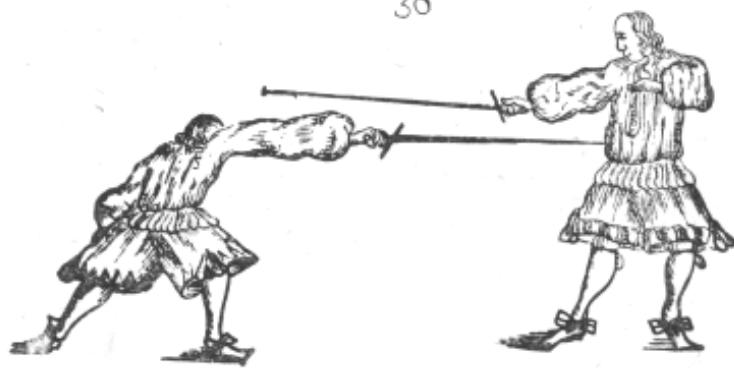
17. Faites une feinte de Seconde haute et de Tierce basse, et poussez de Tierce au-dessus des armes.
18. Faites une feinte de Tierce basse, et de Seconde haute et poussez de Seconde en-dessous.
19. Si votre épée est en dehors de l'épée adverse, faites une feinte de Seconde haute en dedans, puis en dehors haute, puis poussez de Seconde ou de Prime en-dessous.
20. Si votre adversaire tient son épée basse, engagez sa lame en dehors de Seconde suspendue, quand il remonte son épée, faites une feinte de Seconde haute et poussez de Seconde basse comme en N. 30.
21. Dans toutes les feintes, vous pouvez estoquer. Ainsi, si votre adversaire fait une feinte de Tierce, poussez de Tierce au-dessus des armes, s'il feinte de Quarte, poussez de Quarte au-dedans, s'il feinte haut de Seconde, poussez de Seconde en dessous.

Cinquième partie.

1. Engagez votre adversaire de Quarte et faites comme si vous vouliez pousser de Quarte, et allez pendant la botte sous la croisée de l'adversaire, et poussez de Quarte en-dessous, ce qui est presque comme couper, comme en N. 31.
2. Si votre adversaire vous pousse de Quarte très haute (car si l'adversaire vise la terre de sa pointe, cette leçon ne fonctionne pas), marchez avec votre pied droit et tombez avec votre main gauche au sol, l'épée au-dessus, en dessous celle de l'adversaire, en Seconde, et cachez votre tête entièrement sous votre épée, comme en N. 32.

p.16

30



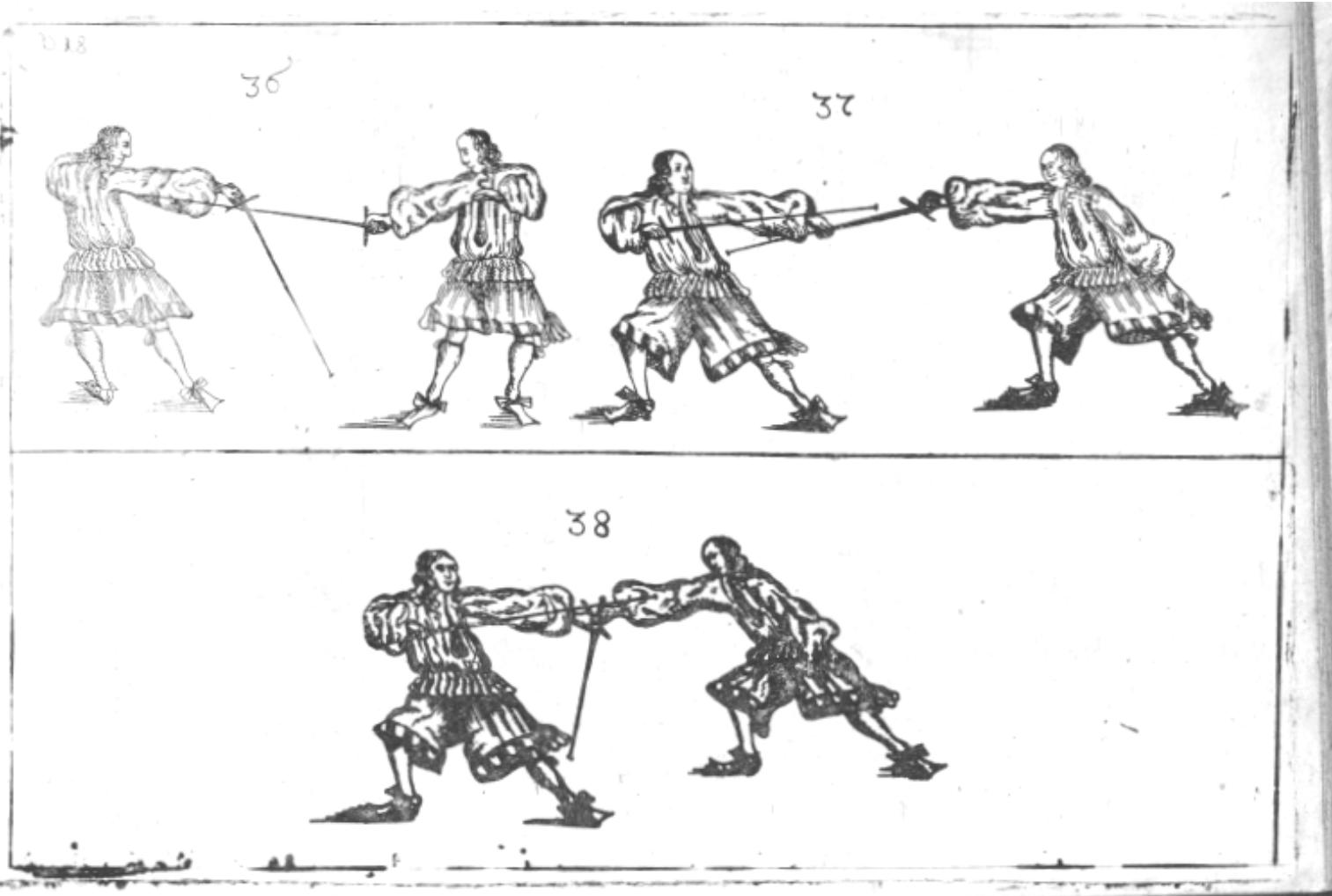
31

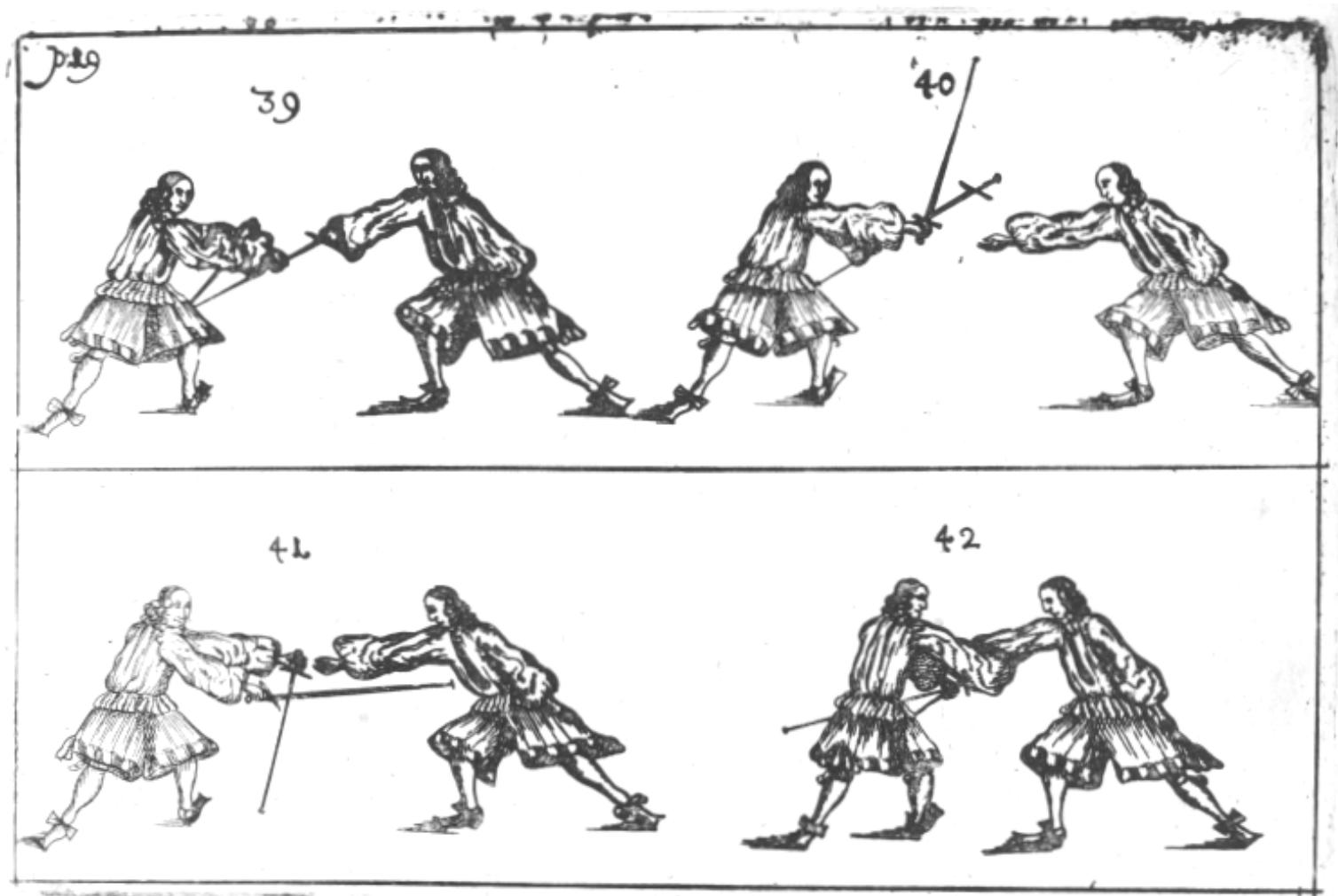




3. Une leçon avec les deux mains sur l'arme. Ainsi saisissez de la main gauche le fort de votre épée, frappez de votre épée en-dehors le faible de la sienne, marchez de votre pied gauche, dégagez sous son épée et poussez des deux mains en-dessous de son épée. Marchez de votre pied droit, dégagez à nouveau et allez à l'épée adverse et saisissez la de votre main gauche à la garde, reculez du pied droit en rompant du corps et menacez l'adversaire de votre pointe pour qu'il ne puisse pas saisir votre épée, comme en N. 33.
4. Une autre leçon à propos de l'arme tenue à deux mains. Saisissez de la main gauche le fort de votre épée, frappez en-dehors le faible de l'épée adverse, marchez et poussez des deux mains au-dessus de son épée, puis avancez du pied droit, revenez à l'épée adverse et saisissez-la avec la main gauche à la garde et reculez comme en la leçon précédente.
5. Si l'adversaire vous pousse de Tierce au-dessus des armes, parez de Seconde suspendue loin sur le côté et poussez de Seconde en restant sur son épée.
6. Si l'adversaire pousse de Quarte en-dedans, battez plusieurs fois du fort sur son faible, comme en N. 35, s'il recule, poursuivez-le et finissez par la botte de Quarte en-dedans.
7. Si vous poussez Quarte en-dedans et que l'adversaire bat votre épée de son fort sur votre faible, dégagez et poussez Tierce au-dessus des armes.

8. Ou alors si vous poussez de Quarte en-dedans et que l'adversaire bat votre épée de son fort sur votre faible, tournez votre main pour être en Seconde suspendue, comme en N. 36, passez du pied gauche et saisissez l'épée adverse sur la garde ou le fort, reculez le pied droit et procédez comme en N. 33.
9. Ou alors, si vous poussez de Quarte en-dedans et que l'adversaire bat votre épée de son fort sur votre faible, tournez votre main de Tierce basse et poussez Tierce de bas en haut, avancez et procédez comme en la leçon précédente.
10. Ou alors, si vous poussez de Quarte en-dedans et que l'adversaire bat votre épée de son fort sur votre faible, remettez-vous rapidement et frappez d'une taille ronde de façon à ce que votre épée finisse sur la sienne et que vous soyiez hors mesure.
11. Faites la première saisie de Quarte ainsi : si l'adversaire vous pousse Quarte à en-dedans, passez du pied gauche et saisissez son épée à la garde ou au fort, comme en N. 37, et procédez comme vu au N. 33.
12. Cependant si l'adversaire pousse de Quarte en dedans et que vous faites la leçon précédente, mais que l'adversaire recule, poussez une longue Quarte en-dedans, comme souvent enseigné.
13. L'autre saisie de Tierce : si l'adversaire vous pousse Tierce au-dessus des armes, parez Tierce, passez, comme en N. 38, saisissez l'épée au fort ou à la garde, tournez son épée, que sa pointe passe derrière votre corps et procédez comme en N. 33.
14. Quand l'adversaire pousse de Tierce en dehors et que vous faites la saisie de Tierce mais qu'il recule, poussez une longue Tierce sur les armes, comme souvent évoqué.
15. Faites la troisième saisie de Seconde suspendue au-dessus des armes ainsi : si l'adversaire vous pousse Tierce au-dessus des armes, parez de Seconde suspendue, passez et saisissez son épée au fort ou à la garde, comme en N. 39, frappez le alors de votre garde au visage et procédez comme en N. 33.





16. Quand votre adversaire veut vous pousser Tierce au-dessus des armes et que vous voulez faire la saisie de Seconde suspendue, mais qu'il recule, poussez une longue estocade de Seconde sur l'épée.

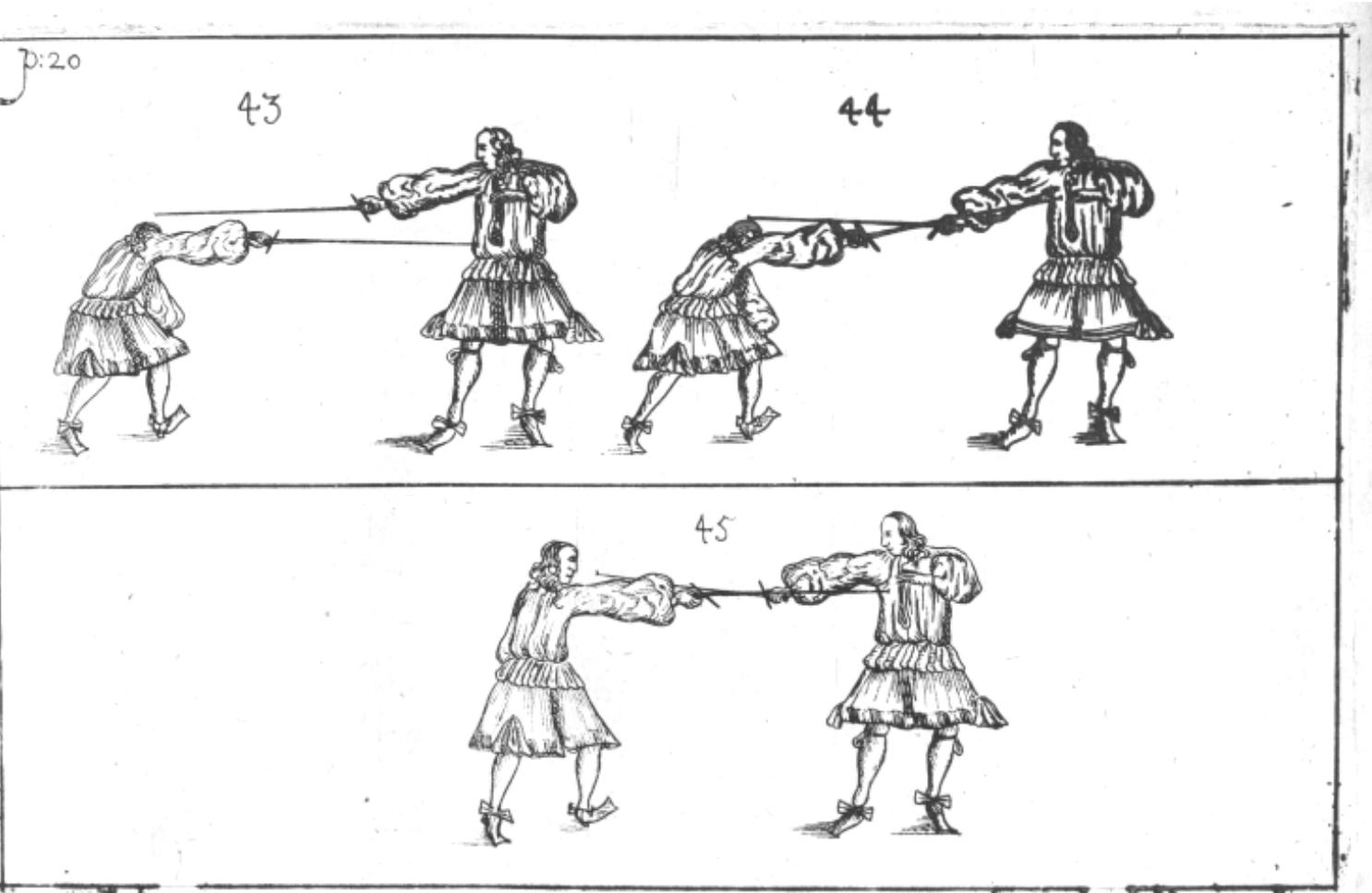
17. La quatrième Saisie de Quarte en dedans se fait ainsi : si l'adversaire pousse de Quarte en-dedans, parez Quarte en-dedans comme déjà enseigné, passez et saisissez le demi-fort adverse de votre main gauche et frappez avec votre croisée le fort, comme en N. 40, pour qu'il lâche son épée, puis faites votre retraite.

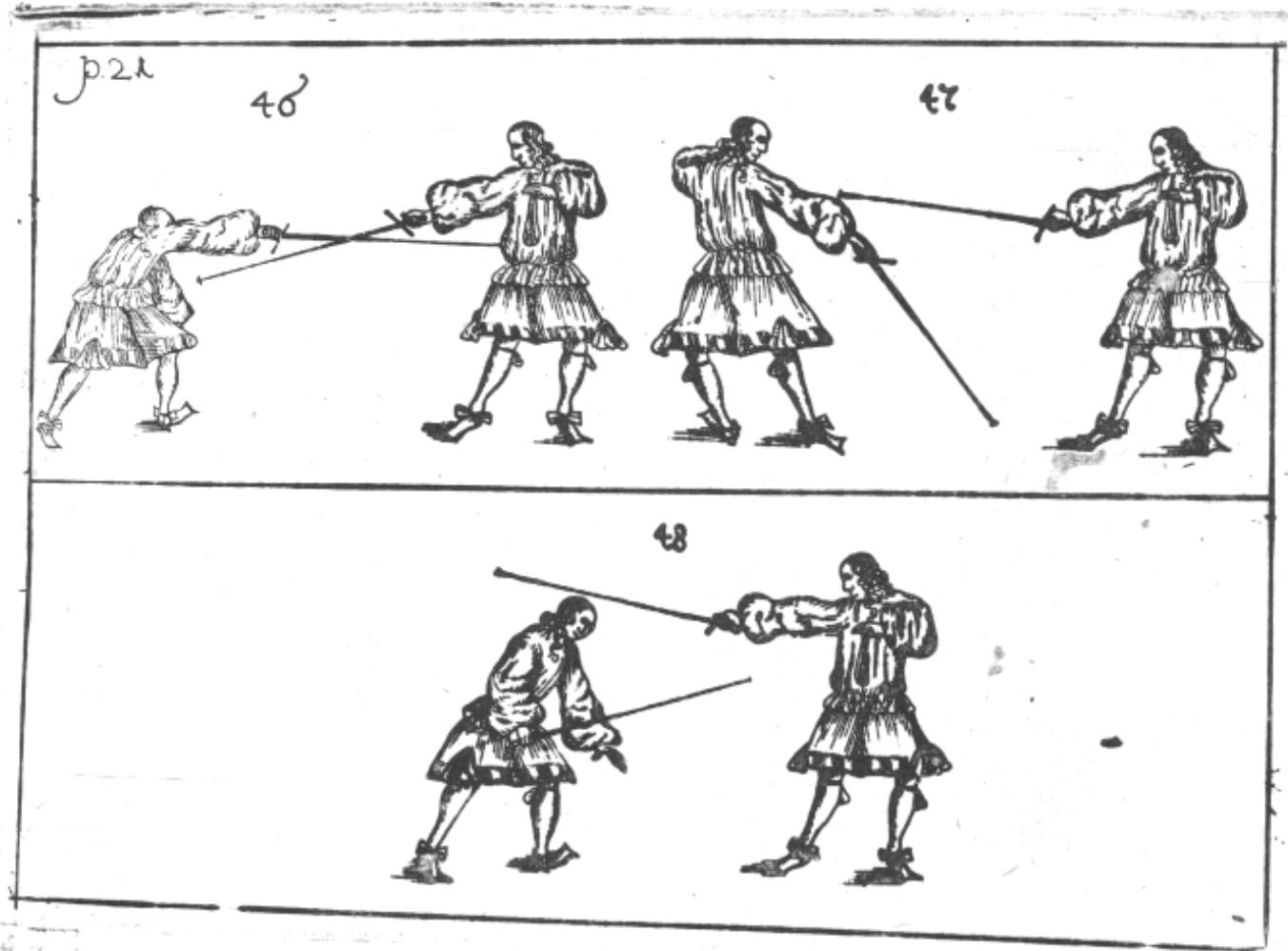
18. Cette cinquième saisie de Quarte se fait ainsi : si votre adversaire pousse de Quarte en-dedans, parez de Quarte en-dedans, passez et baissez l'épée adverse en appuyant dessus, saisissez son épée de votre main gauche sur le pommeau, comme en N. 41, et arrachez lui l'épée de la main. De cette façon, vous pourrez l'estoquer avec sa propre épée.

19. La sixième saisie se fait ainsi : si votre adversaire pousse de Tierce au-dessus des armes, parez de Seconde suspendue, passez et saisissez votre épée avec celle de l'adversaire de votre main gauche sur le fort, allez avec votre main droite au coude de votre adversaire et frappez fort sur le coude, comme en N. 42. Ainsi vous pourrez casser son bras, ou du moins le faire lâcher son épée.

Sixième partie.

1. Faites une feinte de Seconde en haut, passez de Seconde en-dessous, comme en N. 43, et procédez comme en N. 33.
2. Engagez votre adversaire de Quarte en-dedans, poussez la demi-botte de Quarte, s'il va à la parade, tournez la main de Seconde et passez en poussant sous la lame, comme en N. 44 et procédez comme en N. 33.
3. Engagez l'adversaire de Quarte en-dedans et passez ensuite en restant sur l'épée, comme en N. 45, et procédez comme en 33.
4. Engagez l'adversaire de Tierce au-dessus des armes, poussez la botte de passe de Tierce en-dehors et procédez comme habituellement.
5. Engagez l'adversaire de Tierce au-dessus des armes, passez de Seconde au-dessus des armes et et procédez comme précédemment évoqué.
6. Coupez en dedans de bas en haut vers le visage, si l'adversaire va à la parade, passez de Seconde sous les armes et procédez comme souvent enseigné.
7. Engagez l'adversaire de Quarte en-dedans et faites comme si vous vouliez pousser la Quarte. S'il vient à la parade, tournez en un temps votre main en Seconde et passez de Seconde sous la croisée, comme en N. 44, sauf que cette dernière se fait en deux temps et celle-ci en un seul.
8. Quand l'adversaire vous fait une feinte de Seconde haute, baissez votre pointe sous sa lame et poussez Seconde en-dessous, comme en N. 43 et procédez comme habituellement.
9. Si l'adversaire vous engage de Quarte en-dedans, tournez votre main de Seconde et passez au-dedans de Seconde comme en N. 44 et procédez comme avant.

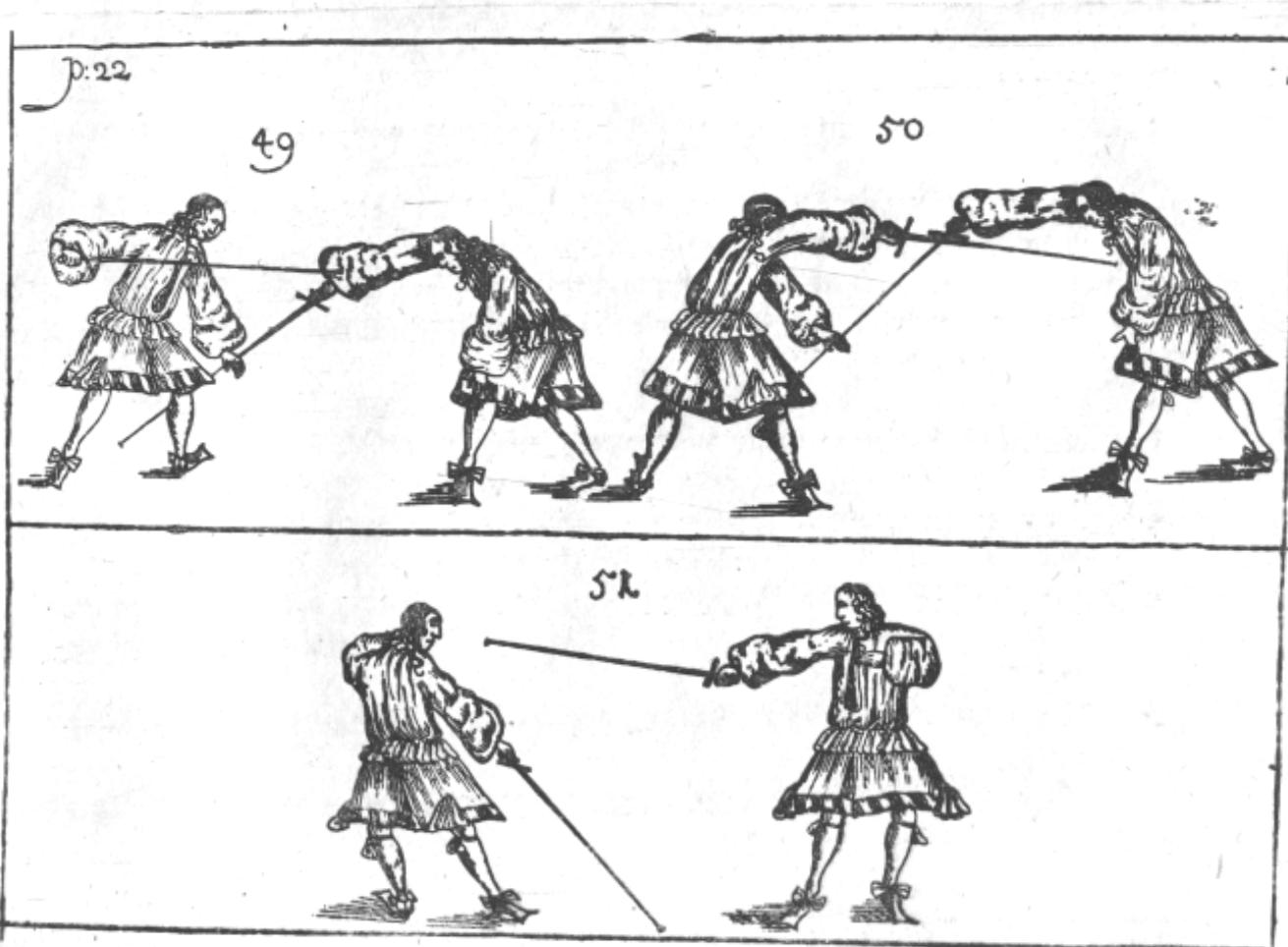


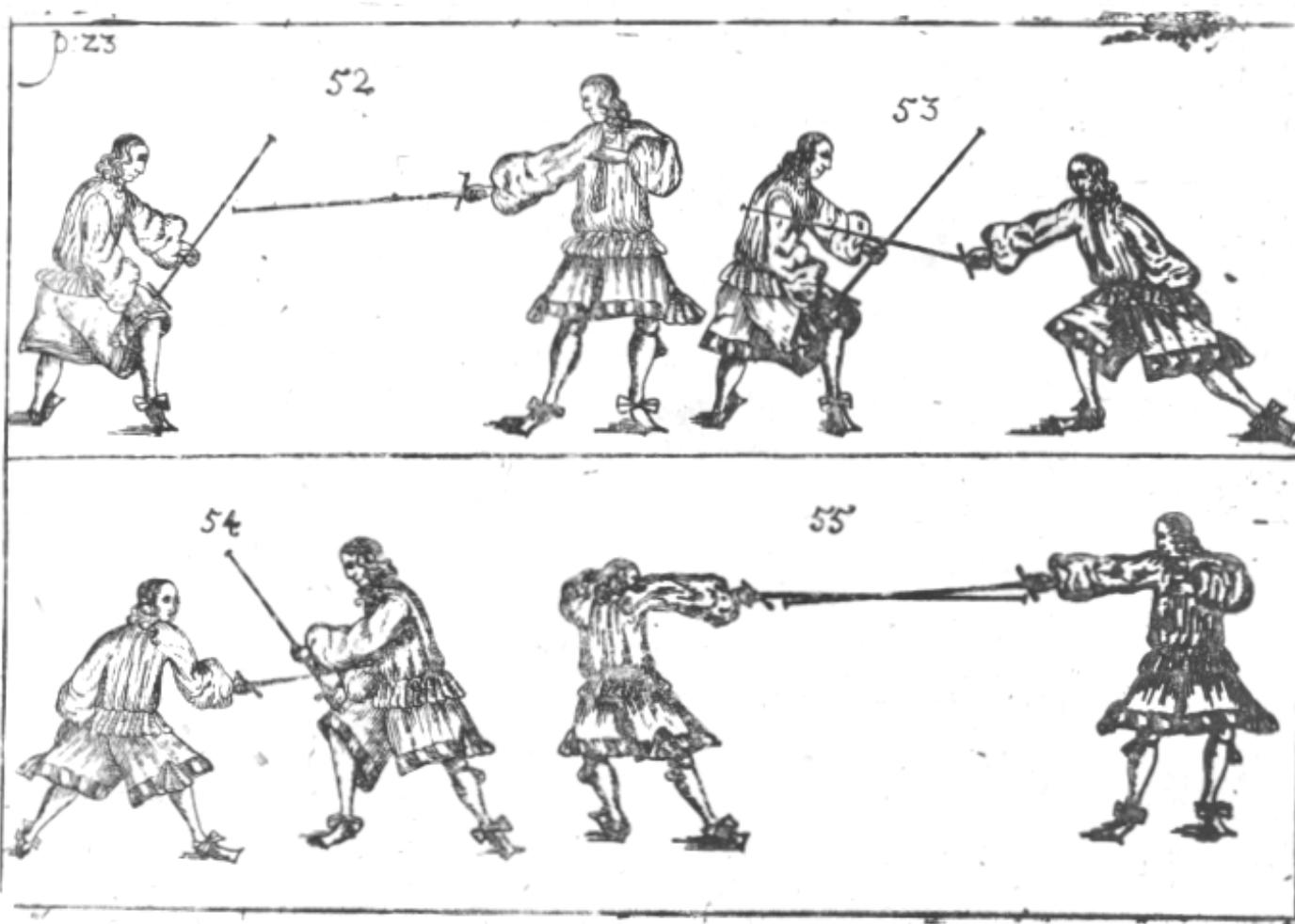


10. Engagez votre adversaire de Quarte en-dedans et tournez votre main de Seconde en emportant son épée, comme en N. 46 et passez en couvrant votre tête, et procédez comme habituellement.
11. Quand vous vous tenez en dehors de l'épée adverse, faites une feinte basse à sa jambe gauche comme en N. 47, dégarez en haut et passez de Tierce au-dessus des armes, comme habituellement.
12. Engagez de Tierce en-dehors, poussez une longue Tierce au-dessus du bras de l'adversaire, quand il pare en haut, dégarez et passez de Tierce en formant un angle sous son épée, comme en N. 48 et procédez comme d'habitude.
13. Engagez de Quarte en-dedans, et poussez une longue Quarte en-dedans, si l'adversaire pare, tournez votre main de Seconde et passez comme en N. 44 et procédez comme d'habitude.
14. Engagez votre adversaire de Tierce en-dehors, s'il dégage, tournez votre main de Seconde et passez de Seconde en-dessous comme expliqué avant.
15. Engagez votre adversaire de Quarte en-dedans, s'il dégage, tournez votre main de Seconde et passez de Seconde en-dessous comme expliqué avant.
16. Si votre adversaire vous engage de Quarte en-dedans, dégarez et passez de Tierce ou de Seconde sur les armes, comme expliqué.
17. Quand vous vous tenez en-dehors de l'épée de l'adversaire, faites une feinte de Quarte en-dedans, comme déjà expliqué avant, dégarez et passez de Tierce au-dessus des armes, comme vu avant.
18. Quand vous vous tenez en-dedans de l'épée de l'adversaire, faites une feinte de Tierce en-dehors, dégarez et passez de Seconde au-dedans des armes.

Septième partie.

1. Cette première parade de la passe par dessous est comme la parade avec la Seconde suspendue en N. 23 le montre.
2. La deuxième parade de la passe par dessous se fait comme en N. 24.
3. La troisième parade de la passe par dessous est, si vous avez reculé votre pied droit, parez l'épée adverse de la main gauche et tenez votre pointe à votre adversaire pour qu'il aille marcher sur elle, comme en N. 49.
4. La quatrième parade de la passe par dessous se fait en reculant bien le pied gauche pendant que vous parez l'épée de la main gauche et que vous tendez la pointe vers votre adversaire, comme en N. 50.
5. La passe de Tierce au-dessus des armes se pare comme en N. 22.
6. La passe de Quarte se pare comme en N. 21.
7. Une garde, si vous tenez votre épée basse, comme en N. 51.
8. Quand l'adversaire vous pousse une botte, parez de la main gauche à votre côté gauche et poussez Quarte, Tierce, ou l'estocade qui vous semblera la plus à propos.
9. Si vous tenez votre épée basse et que vous adversaire vous fait un battement d'épée ou qu'il la gagne de Seconde suspendue, dégagiez et poussez de Tierce ou de Quarte au-dessus des armes, comme souvent enseigné.
10. Ou alors si votre adversaire vous fait un battement d'épée ou s'il la gagne basse, poussez de Seconde en-dessous.
11. Si l'adversaire tient son épée basse, voltez de Quarte rapidement, comme en N. 56.





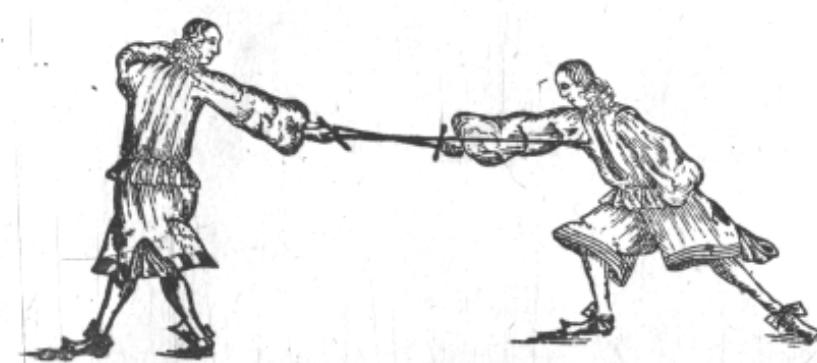
12. Si vous tenez votre épée basse et que votre adversaire volte, contrez d'une volte en Quarte.
13. Si l'adversaire tient son épée basse, poussez de Tierce en-dedans comme un arc et tenez votre main devant pour pouvoir parer si l'adversaire veut faire une riposte ou un coup fourré.
14. Si l'adversaire se tient bas, faites une feinte de Quarte, si l'adversaire veut parer avec sa main gauche, dégagiez au-dessus de sa main et poussez Seconde.
15. Si votre adversaire vous fait une feinte, que vous parez de votre main gauche et qu'il pousse au-dessus de votre main, parez également en haut de la main vers le côté gauche, et poussez de Quarte après.

Huitième partie.

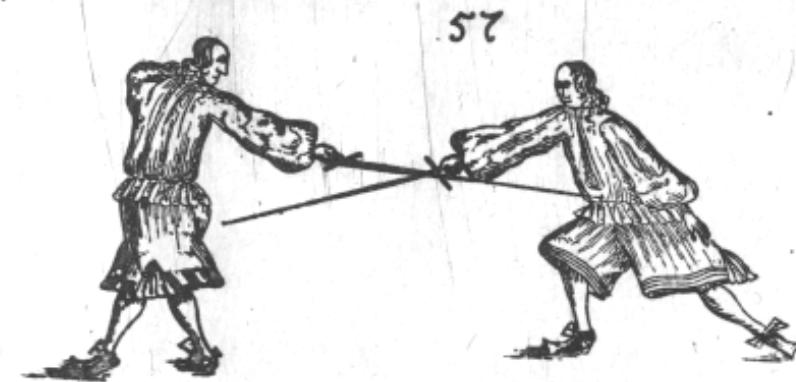
1. La garde sur le genou comme en N. 52. Cette garde ne se fait qu'en salle si l'on est fatigué par les autres gardes. Si en revanche, l'épée à la main au lieu du fleuret, ce serait assez dangereux.
2. Si l'adversaire vous pousse une estocade, quelle qu'elle soit, parez de votre épée sur le côté, comme en N. 53, s'il pousse en dehors, parez en dehors, s'il pousse en dedans, parez en dedans.
3. Si l'adversaire se tient dans cette garde, estoquez-le ainsi : si vous poussez en dedans, près de sa main gauche, comme en N. 54 ; si vous poussez en-dehors, près de sa main droite, pour que votre épée, s'il pare déjà, reste accrochée à son bras.
4. Poussez en-dedans comme un arc avec la Tierce, cette botte est difficile à parer.
5. La garde de Seconde est comme en N. 55.
6. Si votre adversaire vous pousse une estocade, parez de Seconde suspendue.

7. Si votre adversaire pousse, quelque soit la botte, vous pouvez parer de votre fort et riposter de Quarte, comme déjà enseigné.
8. Si votre adversaire vous pousse de Tierce au-dessus des armes, dégagez et tournez votre main de Quarte, de façon à ce que la lame adverse passe en-dedans des armes, et passez de la jambe gauche autour de la droite, comme en N. 56.
9. Si votre adversaire vous pousse de Quarte en-dedans, tournez votre main de Quarte et passez votre pied gauche autour, comme dans la leçon précédente, sauf qu'ici il ne faut pas dégager.
10. Comme vous voltez si votre adversaire pousse de Tierce, vous pouvez également volter avec le poignet libre.
11. Si votre adversaire vous pousse de Tierce au-dessus des armes, dégagez et tournez la main en Quarte, de façon à ce que l'épée adverse vienne en-dedans et passez votre pied autour comme en N. 56, passez dos à votre adversaire et supprimez (*Dempfe*) ainsi sa lame de votre épée.
12. Si votre adversaire vous pousse de Quarte en-dedans, tournez votre main de Quarte, passez votre pied gauche autour, passez en arrière et supprimez *Dempfe* son épée, comme en la dernière leçon, sauf qu'ici il ne faut pas dégager.
13. Si votre adversaire vous engage de Tierce en forçant, voltez en-dehors de Quarte comme en la N. 57.

p.24



56



57

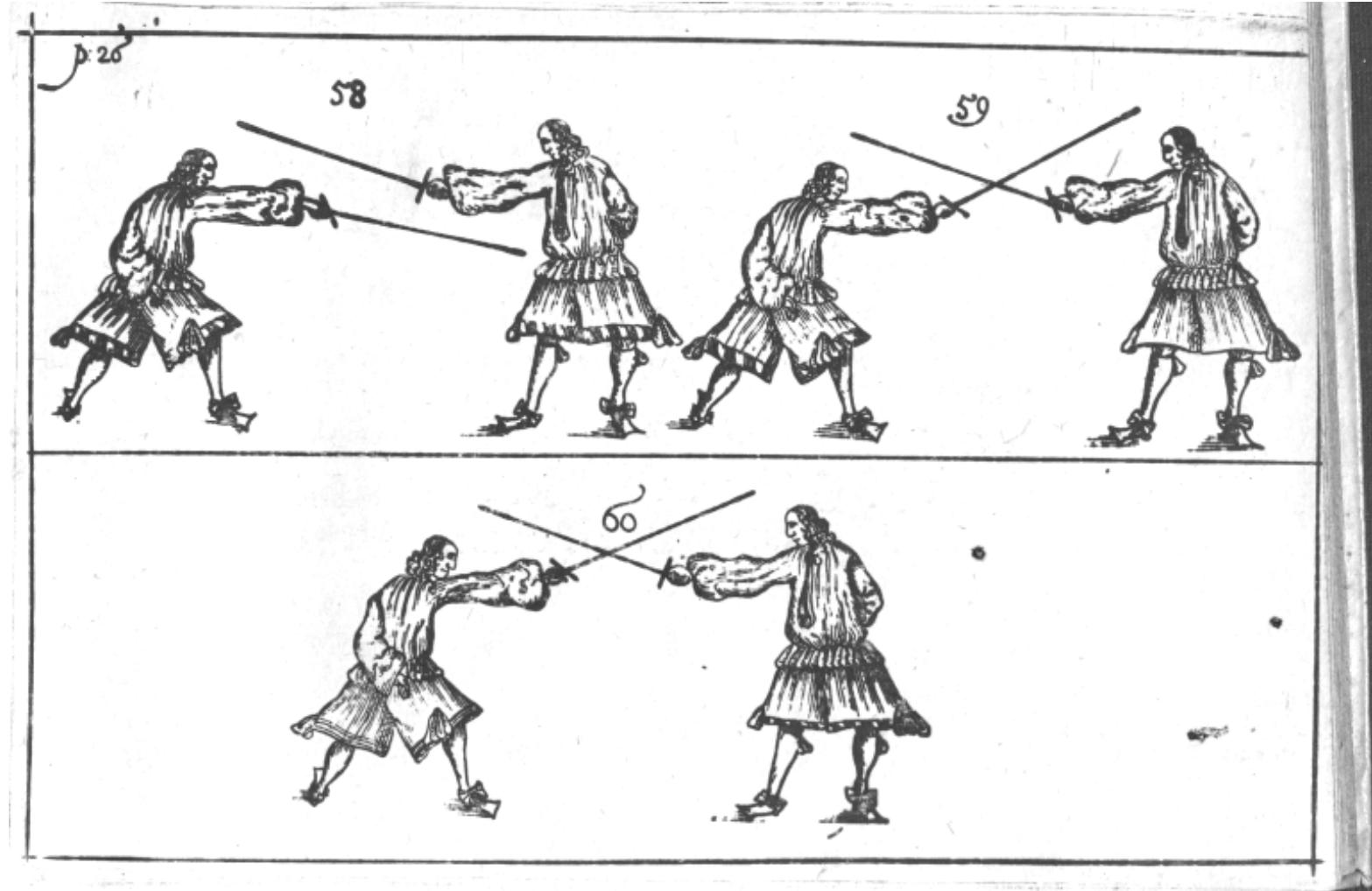
Ci-suit

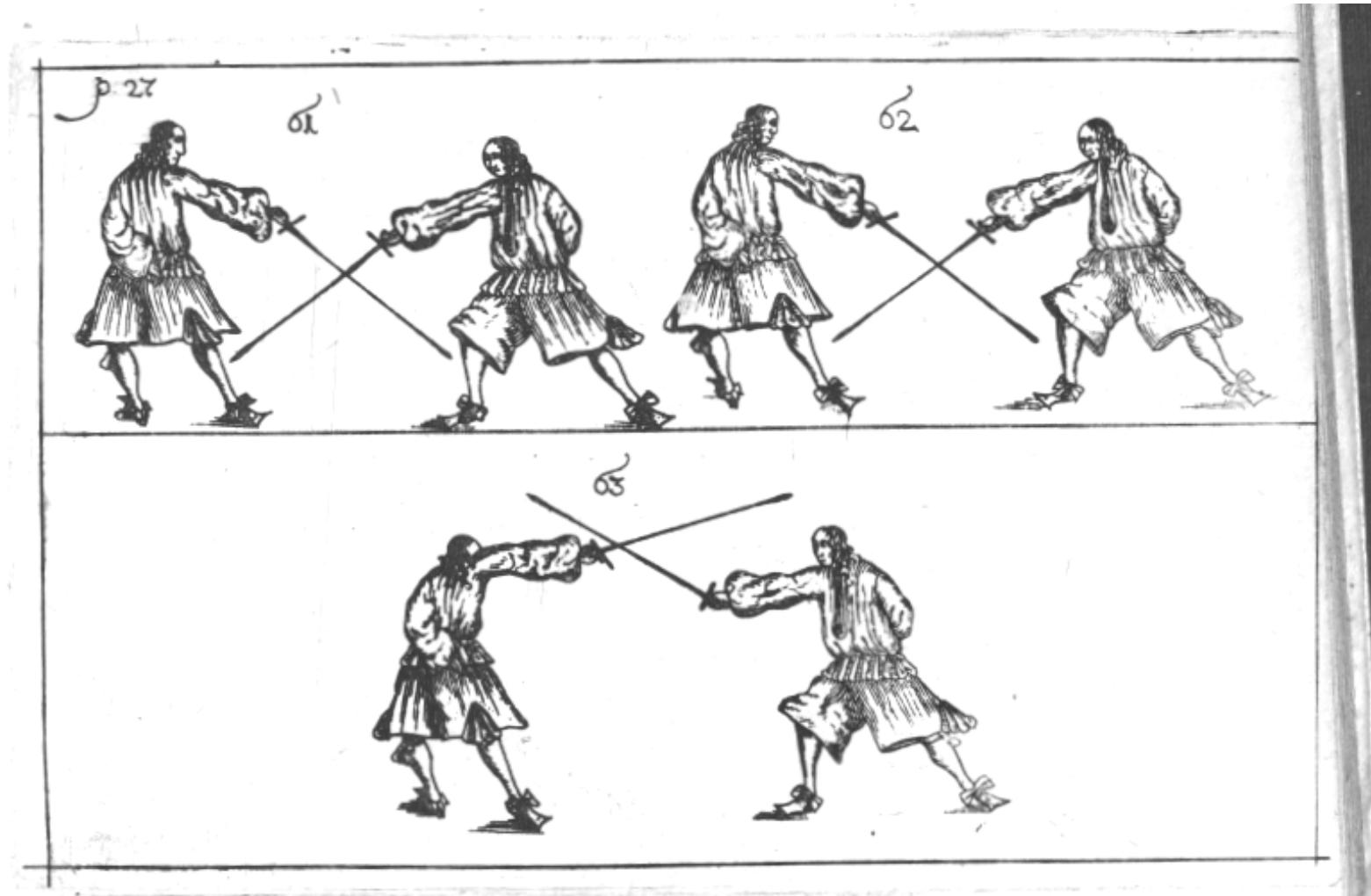
L'escrime à l'estramaçon

Ce qui a été dit pour l'escrime au fleuret peut être généralement appliqué à l'escrime à l'estramaçon, il est donc inutile de discuter ceci en longueur, mais l'on peut se référer à la section largement détaillée sur l'escrime au fleuret, où le bon lecteur trouvera assez d'information.

Première partie.

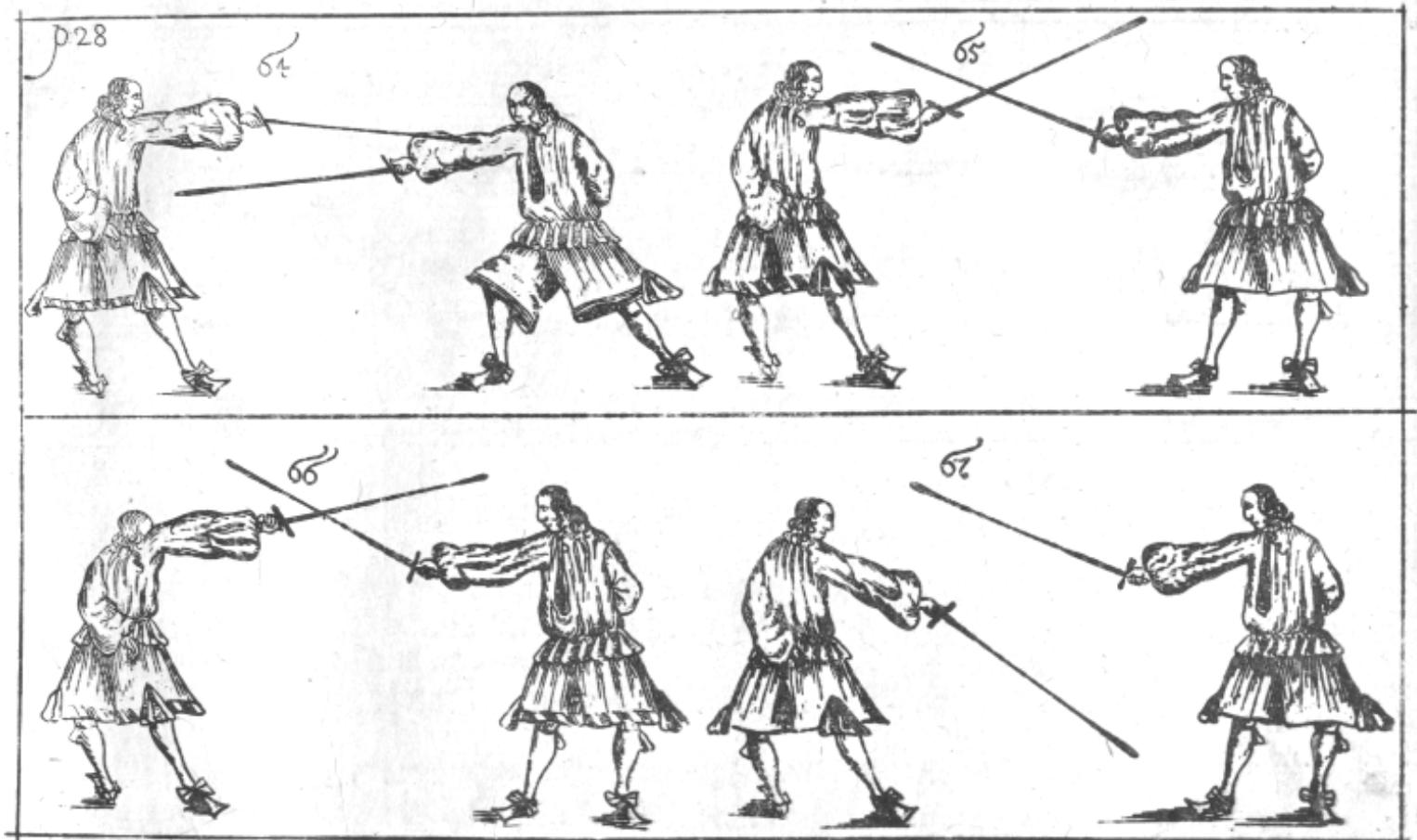
1. Faites la Révérence ou le Salut, comme avec le fleuret, N. 1.
2. Les gardes de Quarte, Tierce, Seconde et Prime sont comme au fleuret, voyez les figures N. 2, 3, 4 et 5, seulement qu'à l'escrime à l'Estramaçon, le bras droit est étendu et le bras gauche est tenu derrière le dos, et la pointe est tenue haute. Les coups d'estramaçon répondent à ces gardes, ainsi sont les coups d'Estramaçon et l'on doit s'étendre comme pour les quatre estocades vues pour l'escrime au fleuret.
3. Le coup faux de Quarte est porté du bas vers le haut comme en N. 58.
4. L'épée se divise en quatre parties, le fort, le demi-fort, le demi-faible et le faible, comme en N. 6 de la partie sur le fleuret.
5. Puisque la garde de Tierce est reconnue comme étant la meilleure, surtout pour les gens d'une faible constitution, elle sera abordée en premier.
6. Avancer, reculer, la mesure, le temps et la résolution, rompre et gagner la mesure, tout cela n'est pas différent de l'escrime au fleuret.
7. Si votre adversaire vous frappe de Quarte en-dedans à la tête, tournez votre main en Quarte et parez le coup, comme en N. 59.
8. Si votre adversaire vous frappe de Seconde en-dedans à la tête, tournez votre main en Seconde et parez le coup, comme en N. 60.

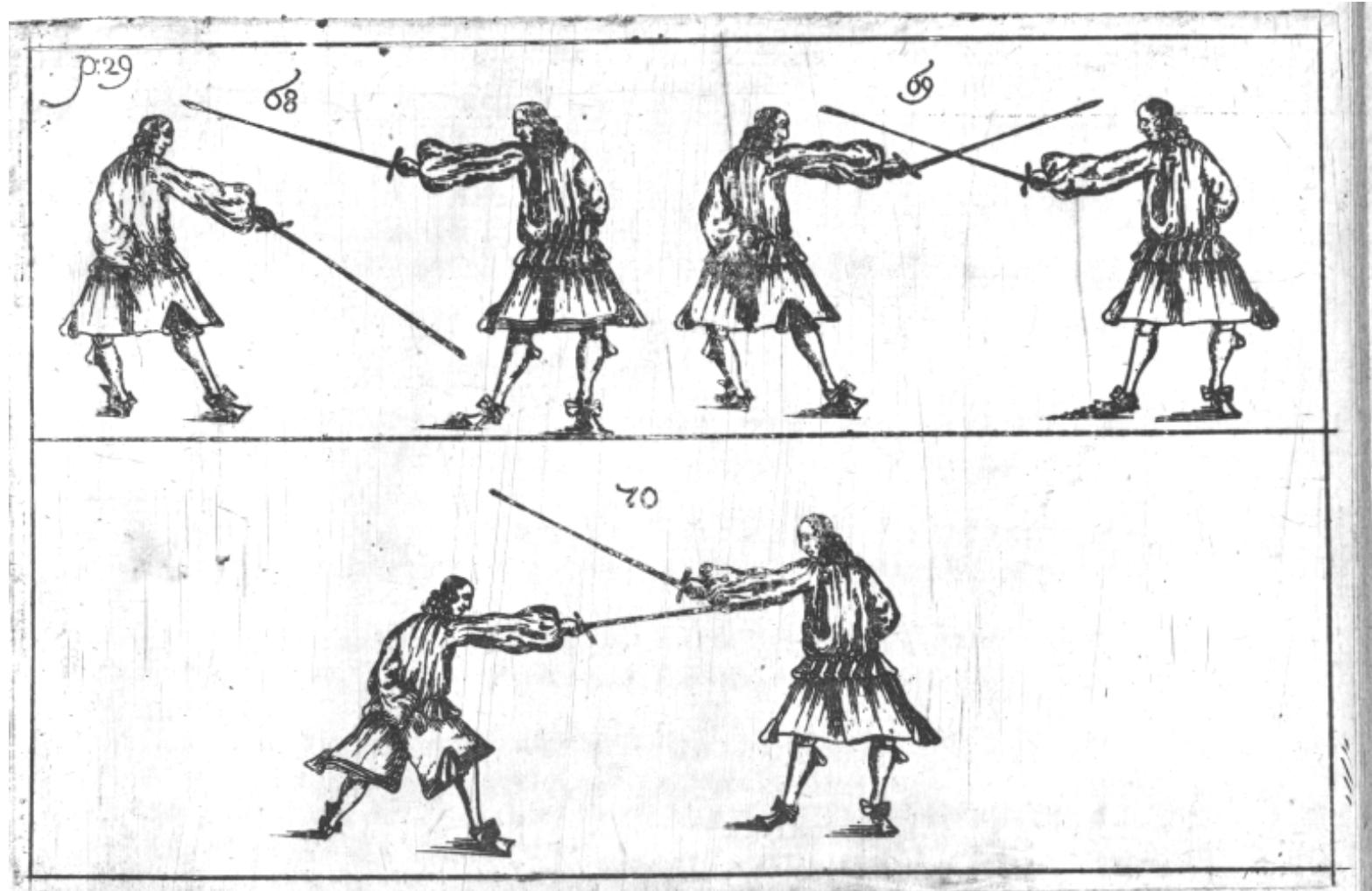




9. Si votre adversaire vous frappe de Quarte en-dedans au corps, prenez une posture un peu basse, tournez votre main de Quarte et parez le coup, comme en N. 59.
10. Si votre adversaire vous frappe de Seconde en-dehors du corps, prenez une posture un peu basse, tournez votre main de Seconde et parez le coup, comme en N. 60.
11. Si votre adversaire vous frappe de Quarte en-dedans à la jambe, parez le coup de Quarte suspendue, comme en N. 61.
12. Si votre adversaire vous frappe de Seconde en-dehors à la jambe, parez le coup de Seconde suspendue, comme en N. 62.
13. Si votre adversaire vous frappe de Tierce, parez de Seconde haute, en couvrant bien votre tête, comme en N. 63.
14. Si votre adversaire vous frappe de Prime, parez de Seconde suspendue, comme en N. 62.
15. Si votre adversaire vous frappe d'un coup faux de Quarte, parez de Quarte comme en N. 59.
16. Vous pouvez parez en restant ferme mais vous pouvez aussi bien parer en avançant et continuer de poursuivre votre adversaire.
17. Vous pouvez porter vos coups en reculant, ou bien aussi en avançant.
18. Dégagez lorsque votre adversaire engage votre épée, comme vu au fleuret.
19. Engagez de Quarte, Tierce, Seconde et Prime comme vu au fleuret.
20. Frappez votre adversaire de Quarte en-dedans à la tête, s'il vient à la parade de Quarte haute, dégagéz autour la croisée et coupez de Quarte sur son corps, et retournez sous son épée de Seconde.
21. Frappez votre adversaire de Seconde en-dehors à la tête, s'il vient à la parade de Seconde haute, dégagéz autour de la croisée et coupez de Seconde sous son flanc et retournez sous son épée de Seconde.

22. Parez ce coup et coupez de Quarte. Si votre adversaire vous frappe de Quarte en-dedans, parez de Quarte, seulement que, s'il dégage à dessein de vous couper sur le corps, suivez sa lame et parez ce coup de la même manière de Quarte en-dedans.
23. Parez de coup et coupez de Seconde. Si votre adversaire vous frappe de Seconde en-dehors, parez de Seconde, s'il dégage à dessein de vous couper au flanc, suivez sa lame et parez de Seconde en dehors.
24. Ou alors, si votre adversaire vous veut faire ce coup, reculez le corps et laissez votre épée tomber de Tierce sur son bras, comme en N. 64.
25. Si votre adversaire vous engage de Seconde en-dehors, frappez le rapidement de Quarte en-dedans. S'il vous engage de Quarte en-dedans, frappez de Seconde en-dehors. S'il vous engage de Tierce en bas, frappez de Tierce au-dessus à la tête. S'il vous engage de Seconde haute, frappez de Prime ou d'un coup faux de Quarte.
26. Frappez l'adversaire de Prime. S'il pare, frappez-le de Tierce, s'il pare à nouveau, frappez-le de Seconde à son flanc droit.
27. Faitez une feinte de Quarte haute en-dedans, comme en N. 65. Si l'adversaire va à la parade, passez votre épée autour et frappez de Seconde en-dehors à la tête.
28. Faites une feinte de Seconde haute en-dehors, comme en N. 66. Si l'adversaire va à la parade, passez votre épée autour et frappez de Quarte en-dedans à la tête.
29. Faites une feinte de Quarte en-dedans à la jambe de votre adversaire, comme en N. 67. S'il va à la parade, passez votre épée autour et frappez de Seconde en-dehors.
30. Faites une feinte de Seconde en-dehors à la jambe de votre adversaire, comme en N. 68. S'il va à la parade, pasez votre épée autour et frappez de Quarte au-dedans à la tête.





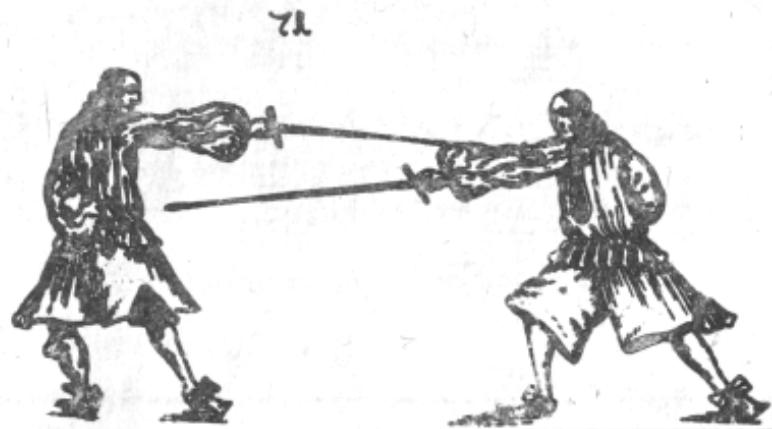
31. Faites une feinte de Tierce sur la tête de l'adversaire, comme en N. 69. S'il va à la parade, frappez de Prime en-dessous au coude.
32. Faites une feinte de Prime, si l'adversaire vient à la parade, frappez l'adversaire de Tierce sur la tête.
33. Faites une feinte de Seconde haute en-dehors. Si l'adversaire vient à la parade, faites passer votre épée autour et frappez d'un faux de Quarte en-dedans.
34. Faites une feinte d'un faux de Quarte en-dedans. Si l'adversaire va à la parade, frappez de Seconde en-dehors à la tête.

Seconde Partie

1. Si vous frappez votre adversaire de Quarte en-dedans, qu'il laisse passer ce coup et qu'il riposte en vous frappant de Tierce ou de Quarte, alors frappez & écartez sa lame et frappez en même temps de Seconde en-dehors à la tête.
2. Si vous frappez votre adversaire de Quarte en-dedans, qu'il laisse passer ce coup et qu'il riposte en vous frappant de Tierce ou de Quarte, parez de Seconde haute et frappez de Quarte en-dedans.
3. Si vous frappez votre adversaire de Seconde en-dehors, qu'il laisse passer ce coup et qu'il riposte de Tierce ou de Quarte, parez de Seconde haute et frappez de Quarte en-dedans.
4. Si vous frappez votre adversaire de Quarte en-dedans et qu'il laisse passer ce coup, coupez de bas en haut à son coude, comme en N. 70.
5. Si vous frappez votre adversaire de Seconde en-dehors et qu'il laisse passer ce coup, coupez de bas en haut comme en N. 70.

6. Si votre adversaire vous coupe au bras en-dehors, étendez le bras de Tierce et laissez tomber l'épée sur son bras, comme en N. 70.
7. Si votre adversaire vous coupe au bras en-dedans, étendez le bras de Tierce et laissez tomber l'épée sur son bras, comme en N. 71.
8. Si vous frappez votre adversaire de Quarte en-dedans et qu'il laisse passer le coup pour riposter de Tierce ou de Quarte, parez de Seconde haute, engagez en même temps son épée de Seconde et coupez à son visage comme en N. 72 et revenez en suivant son épée.
9. Faites la leçon précédente, si vous coupez à son visage, frappez immédiatement de Quarte en-dedans.
10. Faites la leçon précédente, si vous coupez à son visage, faites une feinte de Quarte en-dedans et frappez de Seconde en-dehors.
11. Faites la leçon précédente, si vous coupez à son visage, feintes une feinte de Quarte en-dedans, de Seconde en-dehors et frappez finalement de Quarte en-dedans.
12. Faites l'**Ablauen** de Quarte et frappez de Tierce. Tenez-vous comme si vous vouliez frapper votre adversaire de Quarte en-dedans, laissez glisser vers l'avant votre épée sous celle de l'adversaire et frappez de Tierce en-dehors.
13. Faites l'**Ablauen** de Tierce et frappez de Quarte. Tenez-vous comme si vous vouliez frapper votre adversaire de Tierce en-dehors, laissez glisser vers l'avant votre épée sous celle de l'adversaire et frappez de Quarte en-dedans.
14. Faites l'**Ablauen** de Quarte et faites une feinte de Tierce pour frapper de Quarte en-dedans.
15. Faites l'**Ablauen** de Tierce et faites une feinte de Quarte en-dedans pour frapper de Seconde en-dehors.

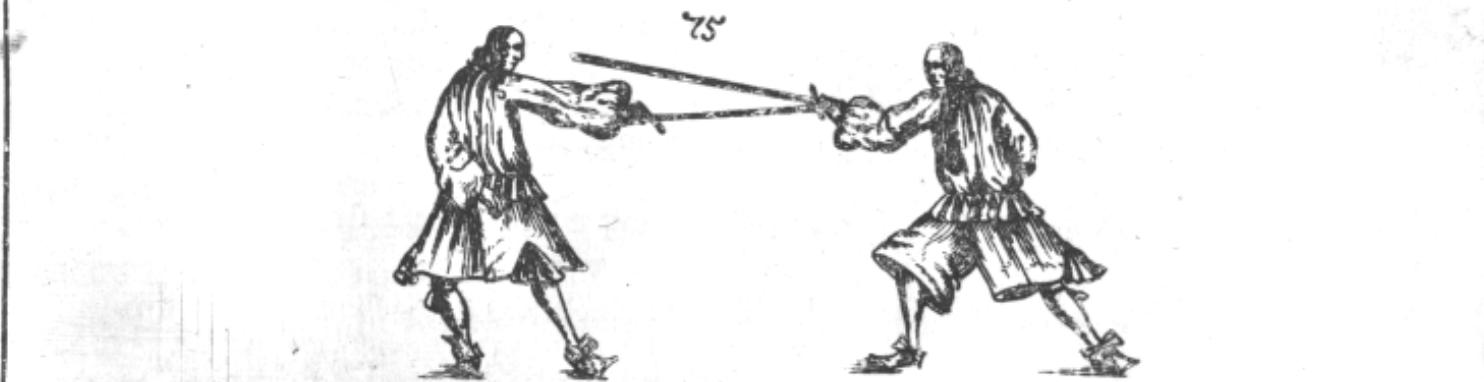
30



71



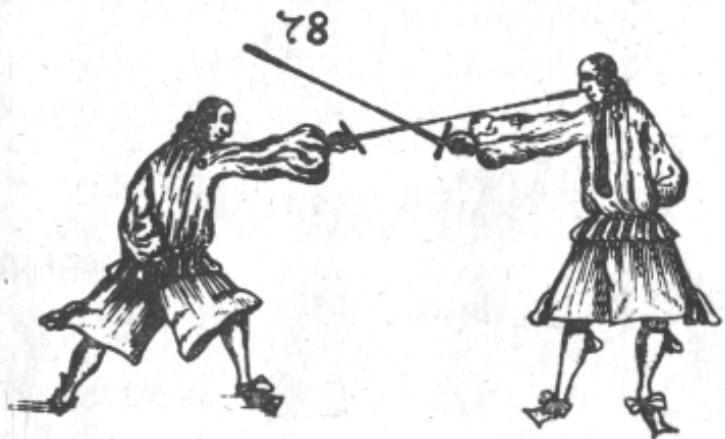
72



16. Faites l'**Ablauen** de Quarte et faites une feinte de Tierce et de Quarte pour frapper de Seconde en-dehors.
17. Faites l'**Ablauen** de Tierce et faites une feinte de Quarte et de Seconde pour frapper de Quarte en dedans.
18. Faites l'**Ablauen** de Quarte et frappez avec la main retournée. Tenez-vous comme si vous vouliez frapper de Quarte en-dedans, laissez glisser vers l'avant votre épée sous celle de l'adversaire et frapper avec la main retournée sur le bras, comme en N. 73.
19. Engagez l'adversaire en-dehors de Seconde. S'il veut vous frapper de Quarte en-dedans, coupez de Quarte au-dedans de son bras, comme en N. 74, en reculant.
20. Engagez l'adversaire de Quarte en-dedans. S'il veut vous frapper de Seconde en-dehors, coupez de Quarte ou de Seconde au-dedans de son bras, comme en N. 75, en reculant.
21. Engagez l'adversaire de Quarte en-dedans et coupez-le au visage et retournez en-dedans à son épée, comme déjà enseigné.
22. Engagez l'adversaire de Seconde en-dehors et coupez-le au visage et retournez en-dehors à son épée, comme déjà enseigné.
23. Engagez l'adversaire de Quarte en-dedans et coupez-le au visage et frappez de Seconde en-dehors, comme déjà expliqué.
24. Engagez l'adversaire de Seconde en-dehors, coupez-le au visage et frappez-le de Quarte en dedans.

Troisième partie.

1. Engagez l'adversaire de Quarte en-dedans, coupez à son visage et frappez de Tierce en-dehors.
2. Engagez l'adversaire de Seconde en-dehors, coupez à son visage et frappez de Tierce en-dedans.
3. Engagez l'adversaire de Tierce en-dehors un peu bas, coupez haut à son visage, comme en N. 76, et frappez de Prime.
4. Engagez l'adversaire de Tierce en-dehors un peu bas, coupez haut à son visage, comme en N. 76, et frappez d'un coup faux de Quarte.
5. Engagez l'adversaire de Quarte en-dedans, coupez à son visage et frappez de Quarte au-dehors comme en N. 77.
6. Engagez l'adversaire de Seconde en-dehors, coupez à son visage et frappez de Seconde en-dedans, comme en N. 78.
7. Engagez l'adversaire de Quarte en-dedans, coupez à son visage, frappez bas de Tierce en-dehors et frappez de bas en haut à son coude, comme déjà enseigné.
8. Engagez l'adversaire de Seconde en-dehors, coupez à son visage, frappez bas de Tierce en-dedans et frappez de bas en haut à son coude.
9. Engagez l'adversaire de Quarte en-dedans, coupez à son visage, faites une feinte de Seconde en-dehors et frappez de Quarte en-dedans.
10. Engagez l'adversaire de Seconde en-dehors, coupez à son visage, faites une feinte de Quarte en-dedans et frappez de Seconde en-dehors.

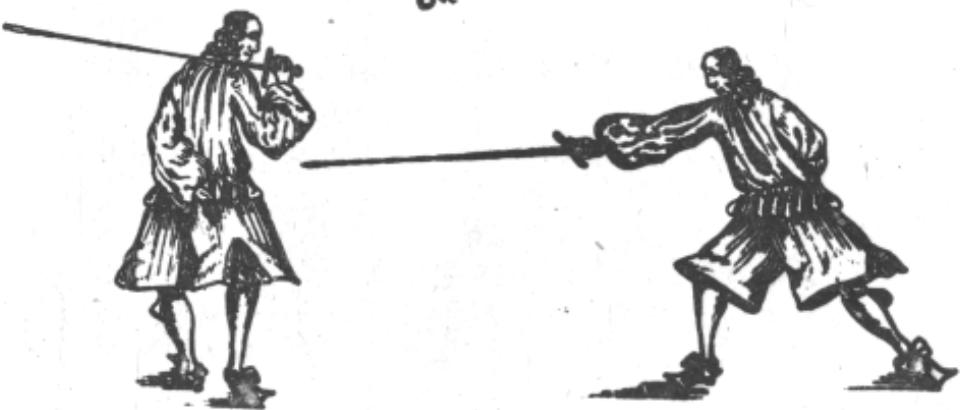


b'33

80



81



13. Engagez l'adversaire de Tierce en-dehors un peu bas, coupez haut à son visage, faites une feinte de Prime et frappez de Tierce en-dehors.
14. Engagez l'adversaire de Tierce en-dehors un peu bas, coupez haut à son visage, faites une feinte d'un coup faux de Quarte en-dedans et frappez Seconde en-dehors.
15. Engagez l'adversaire de Quarte en-dedans, coupez à son visage, faites une feinte de Seconde en-dehors puis de Quarte en-dedans et frappez de Seconde en-dehors.
16. Engagez l'adversaire de Seconde en-dehors, coupez à son visage, faites une feinte de Quarte en-dedans puis de Seconde en-dehors et frappez de Quarte en-dedans.
17. Engagez l'adversaire de Tierce en-dehors un peu bas, coupez haut à son visage, faites une feinte de Prime puis de Tierce et frappez de Prime.
18. Engagez l'adversaire de Tierce en-dehors un peu bas, coupez haut à son visage, faites une feinte du coup faux de Quarte en-dedans, puis de Seconde en dehors pour frapper du coup faux de Quarte en-dedans.
19. Engagez l'adversaire de Quarte en-dedans, dégagiez au-dessus de sa croisée, et coupez au bras de Seconde en-dedans, comme en N. 80.
21. Engagez l'adversaire de Tierce un peu bas, et laissez tomber fortement votre Tierce sur son bras, comme vu précédemment.
22. Faites un *falschen hieb* ou *Fehlhieb* de Quarte et frappez Seconde. Si votre adversaire vous frappe de Quarte en-dedans, portez votre épée sur votre aisselle droite et votre pied droit en arrière de façon à ce que son épée passe en dessous, comme en N. 81, et ripostez de Seconde en-dehors ou en-dedans.

23. Faites un **falschen hieb** ou **Fehlhieb** de Seconde et frappez de Quarte. Si votre adversaire vous frappe de Seconde, portez votre épée sur votre aisselle droite et reculez votre corps et votre pied droit pour laisser passer l'épée adverse en-dessous, comme en N. 81, et ripostez de Quarte en-dehors ou en-dedans.

24. Faites un **falschen hieb** ou **Fehlhieb** de Tierce. Si votre adversaire vous frappe de Tierce en-dehors, portez votre épée sur votre aisselle droite et reculez votre corps et votre pied pour laisser passer l'épée adverse en-dessous, comme en N. 81, et ripostez de Tierce en-dehors.

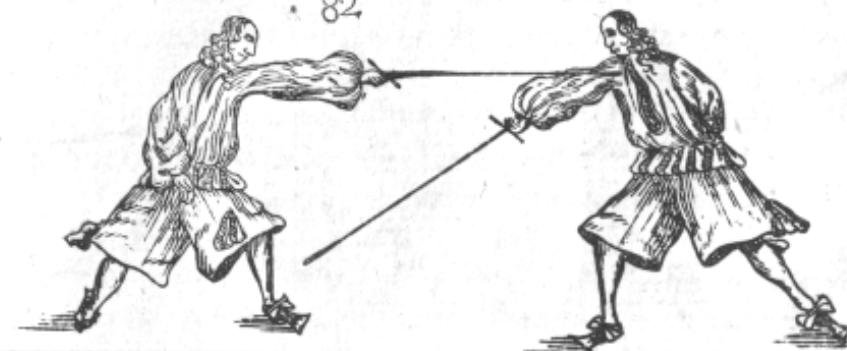
25. Faites le double **falschen hieb** ou **Fehlhieb** de Quarte en-dedans. Si vous frappez votre adversaire de Quarte en-dedans, qu'il laisse passer votre coup et riposte de Seconde en-dehors, rompez rapidement en portant votre épée sur votre aisselle droite et en reculant votre corps et votre pied droit pour laisser passer l'épée adverse en dessous comme déjà montré, et ripostez de Quarte en-dedans, comme en N. 82. Vous pouvez aussi riposter de Seconde en-dedans.

26. Faites le double **falschen hieb** ou **Fehlhieb** de Seconde. Si votre adversaire vous frappe de Seconde en-dehors, qu'il laisse passer votre coup et riposte de Quarte en-dedans, rompez rapidement en portant votre épée sur votre aisselle droite et en reculant votre corps et votre pied droit pour laisser passer la riposte adverse en-dessous, et ripostez de Seconde en-dehors comme en N. 83. Vous pouvez aussi riposter de Quarte en-dehors.

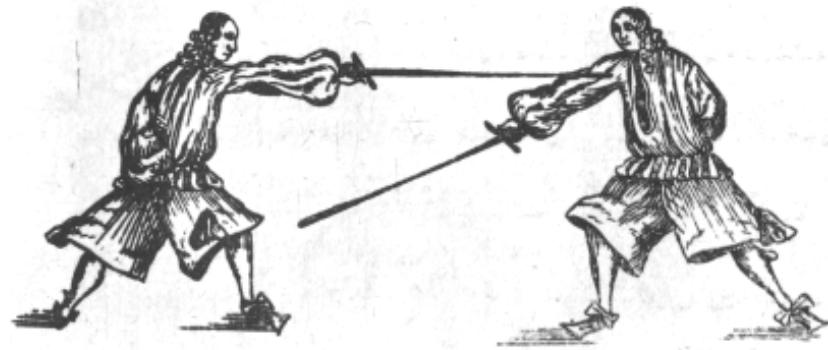
27. Faites le double **falschen hieb** ou **Fehlhieb** de Tierce. Si vous frappez votre adversaire de Tierce en-dehors, qu'il laisse passer le coup et riposte de Tierce en-dehors, rompez rapidement en portant votre épée sur votre aisselle droite et votre pied

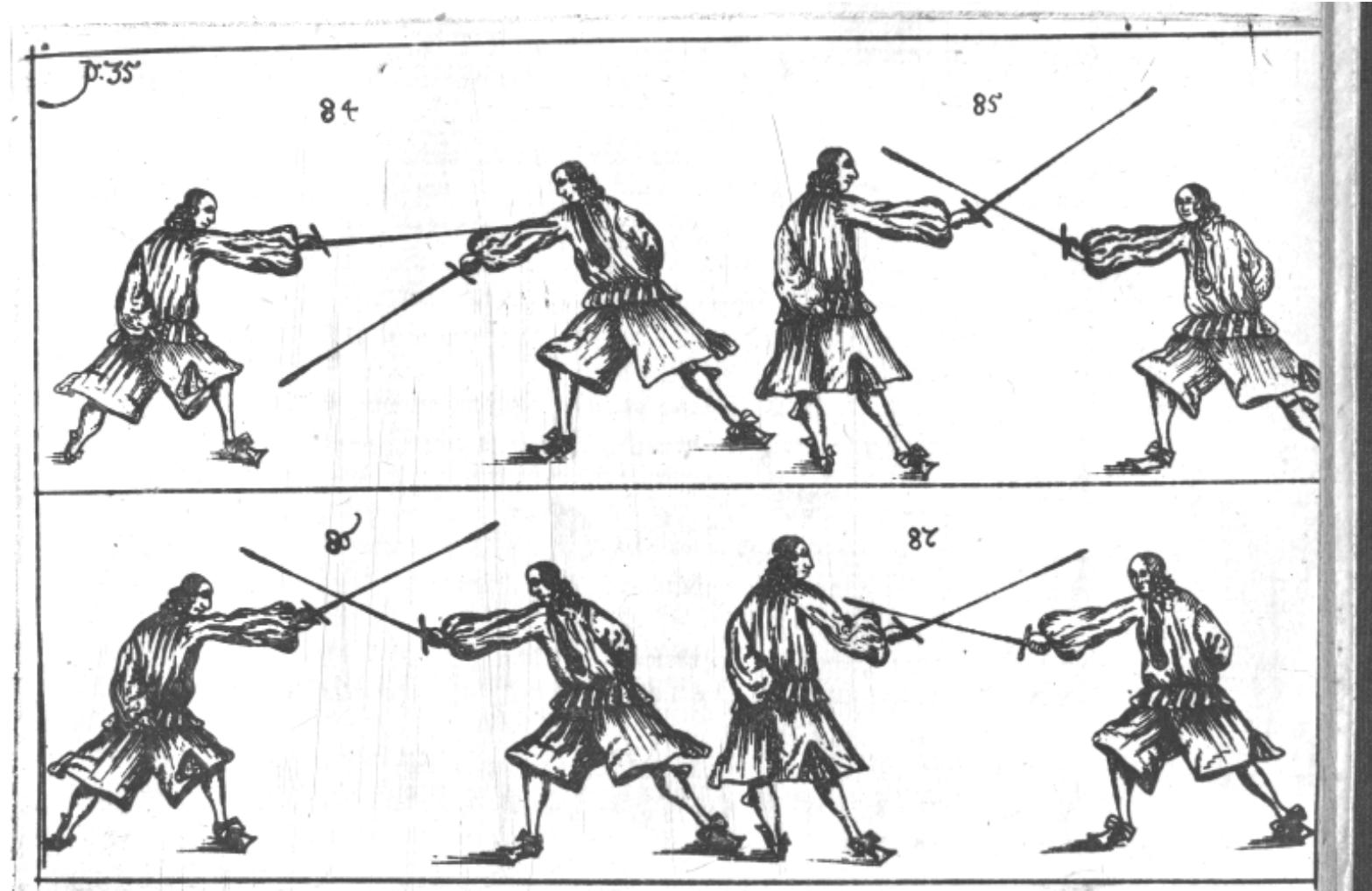
P 34

82



83





droit et votre corps en arrière pour laisser passer la riposte adverse en-dessous, et ripostez de Tierce en-dehors, comme en N. 84.

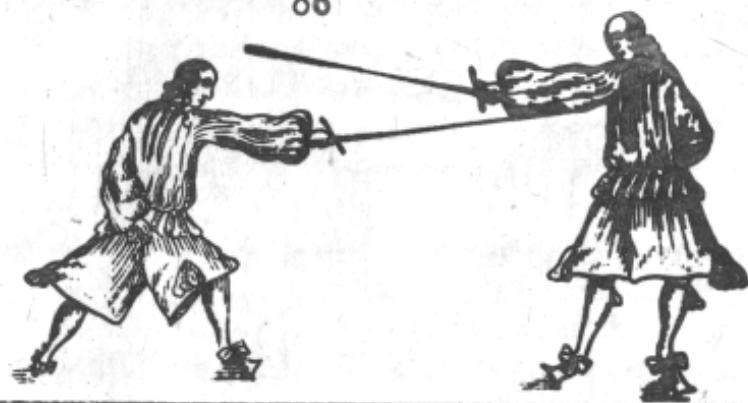
Quatrième partie.

1. Si votre adversaire vous frappe de Seconde en-dehors, dégagez et parez son coup de Quarte en-dedans, comme en N. 85, coupez à son visage et retournez à son épée en-dedans.
2. Si votre adversaire vous frappe de Quarte en-dedans, dégagez et parez de Seconde en-dehors, comme en N. 89, coupez à son visage et retournez à son épée en-dehors.
3. Si votre adversaire vous frappe de Seconde en-dehors, dégagez et parez de Quarte en-dedans, coupez au visage et frappez de Seconde en-dehors.
4. Si votre adversaire vous frappe de Quarte en-dedans, dégagez et parez de Seconde en-dehors, coupez à son visage et frappez de Quarte en-dedans.
5. Si votre adversaire vous frappe de Tierce en-dehors, dégagez et parez de Quarte suspendue comme en N. 87, coupez haut à son visage et frappez de Prime ou d'un coup faux de Quarte.
6. Si votre adversaire vous frappe de Quate en-dedans, dégagez et parez de Seconde en-dehors, coupez à son visage et faites une feinte de Quarte pour frapper de Seconde en-dehors.
7. Si votre adversaire vous frappe de Quarte en-dedans, dégagez et parez de Quarte en-dedans, coupez à son visage, faites de feinte de Seconde et frappez de Quarte en-dedans.

8. Si votre adversaire vous frappe de Quarte en-dedans, dégagez et parez de Seconde en-dehors, coupez à son visage, faites une feinte de Quarte en-dedans puis de Seconde en-dehors et frappez de Quarte en-dedans.
9. Si votre adversaire vous frappe de Seconde en-dehors, dégagez, parez de Quarte en-dedans, coupez à son visage, faites une feinte de Seconde en-dehors, puis de Quarte en-dedans et frappez de Seconde en-dehors.
10. Si votre adversaire vous frappe de Tierce en-dehors, dégagez et parez bas de Quarte en-dedans, coupez à son visage, faites une feinte de Prime et frappez de Tierce en-dehors.
11. Si votre adversaire vous frappe de Quarte en-dehors, dégagez et parez bas de Quarte en-dedans, coupez haut à son visage, faites une feinte d'un coup faux de Quarte et frappez de Seconde en-dehors.
12. Si votre adversaire vous frappe de Tierce en-dehors, dégagez et parez bas de Quarte en-dedans, coupez haut à son visage, faites une feinte de Prime puis de Tierce pour frapper Prime.
13. Si votre adversaire vous frappe de Tierce en-dehors, dégagez et parez bas de Quarte en-dedans, coupez haut à son visage, faites une feinte du coup faux de Quarte puis de Seconde-en dehors, et frappez du coup faux de Quarte.
14. Si votre adversaire vous frappe de Seconde en-dehors, dégagez et parez de Quarte en-dedans, coupez à son visage et frappez bas de Tierce en-dedans. S'il pare ce coup, coupez de bas en haut comme en N. 88.
15. Si votre adversaire vous frappe de Seconde en-dehors, dégagez et parez de Quarte en-dedans

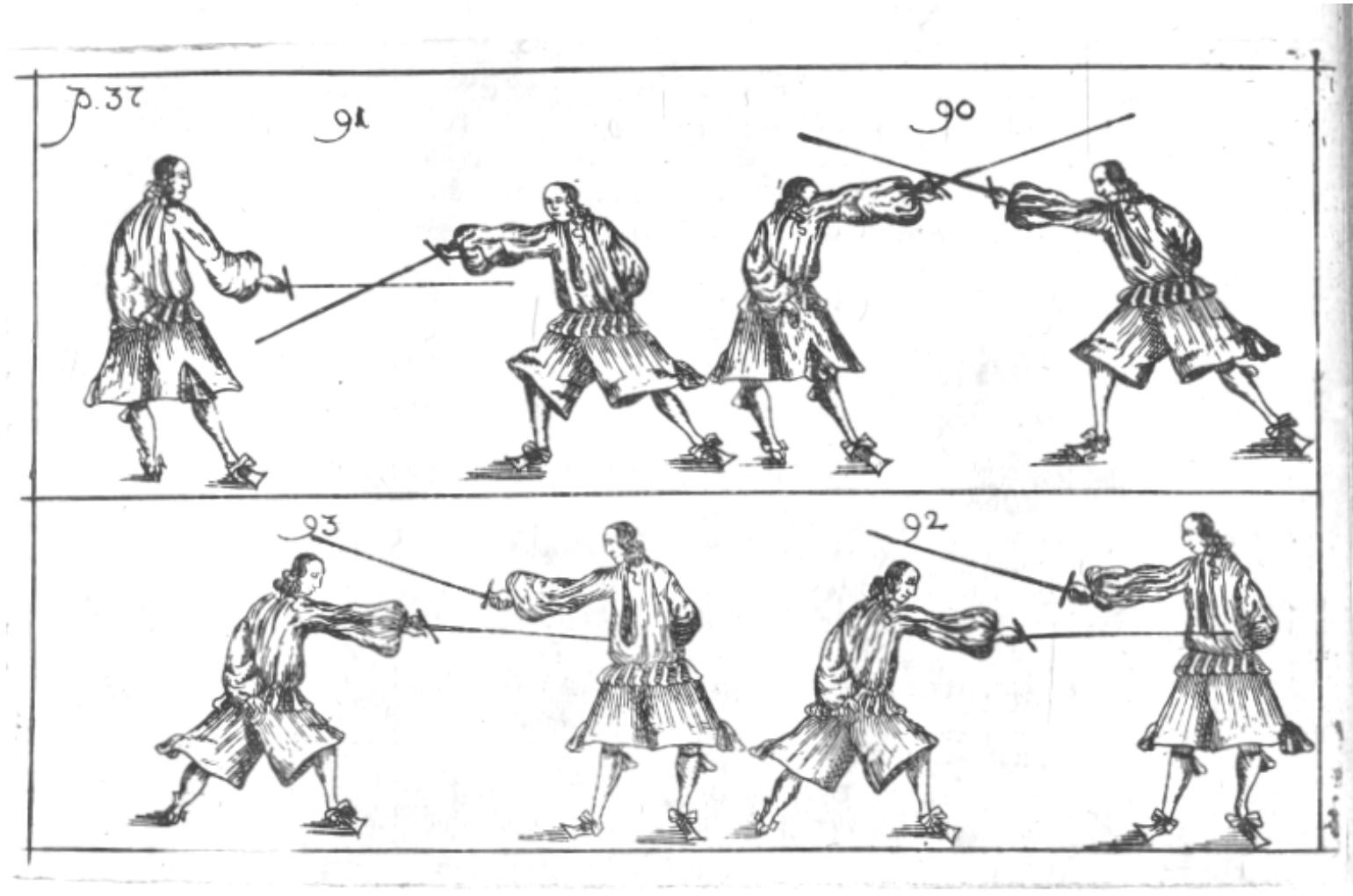
p 35

88



89





en-dedans, coupez à son visage et frappez bas de Tierce en-dehors. S'il pare ce coup, coupez de bas en haut, comme en N. 88.

16. Si votre adversaire vous frappe de Quarte en-dedans, parez et avancez en même temps dans la mesure, comme en N. 89, coupez à son visage et retournez à son épée.

17. Si votre adversaire vous frappe de Seconde en-dehors, parez en avançant, comme en N. 90.

18. Faites la 16ème leçon et frappez de Seconde en-dehors.

19. Faites la 17ème leçon et frappez de Quarte en-dedans.

20 Si votre adversaire vous frappe de Prime, parez de Tierce basse, comme en N. 91, en avançant, coupez haut à son visage et frappez de Prime ou du coup faux de Quarte.

21. Faites la 16ème leçon, faites une feinte de Seconde en-dehors et frappez de Seconde en-dedans.

22. Faites la 17ème leçon, faites une feinte de Quarte en-dedans et frappez de Seconde en-dehors.

23. Faites la 16ème leçon, faites une feinte de Seconde en-dehors et une feinte de Quarte en-dedans pour frapper de Seconde en-dehors.

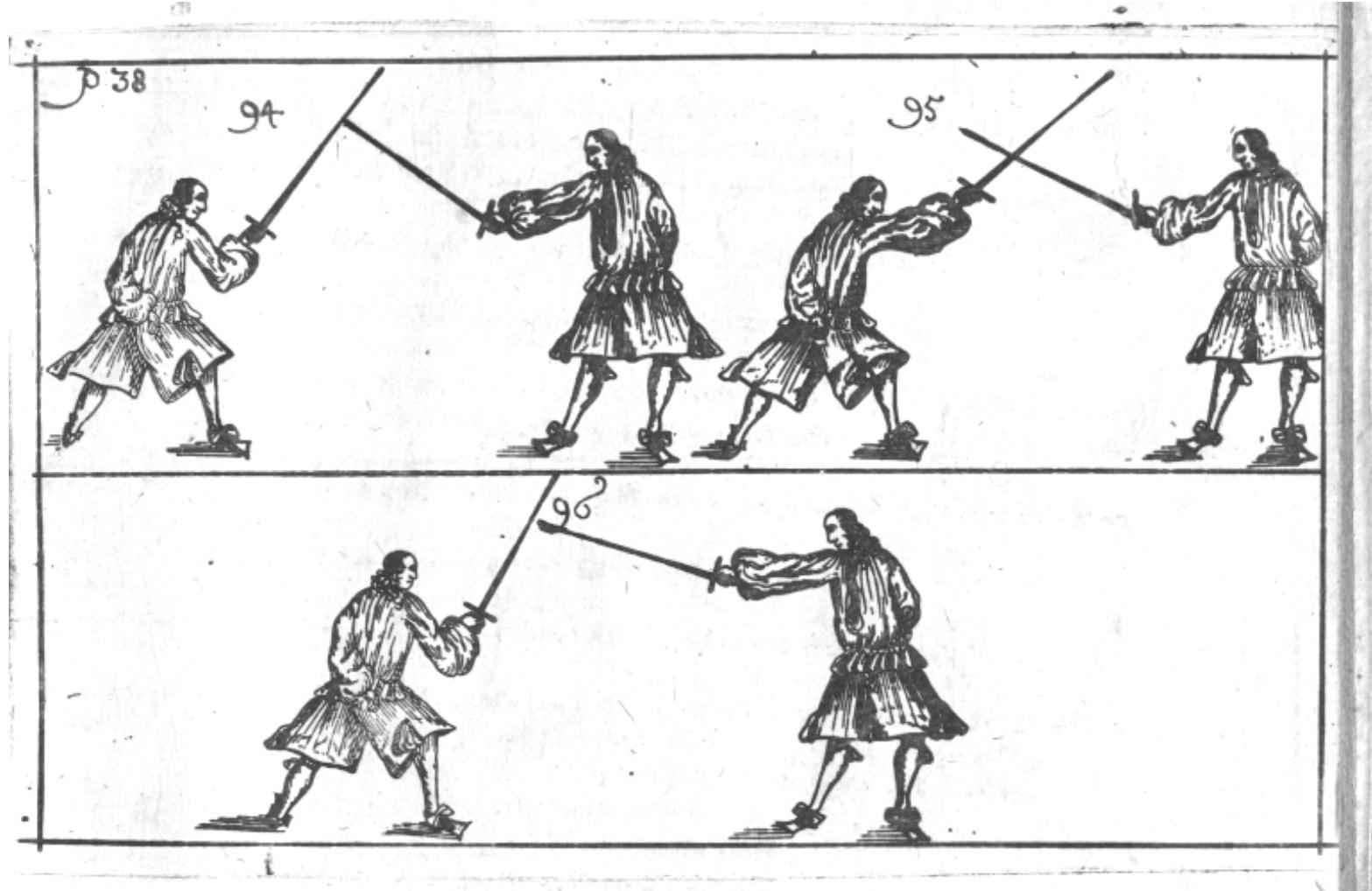
24. Faites la 17ème leçon, faites une feinte de Quarte en-dedans puis une feinte de Seconde en-dehors pour frapper de Quarte en-dedans.

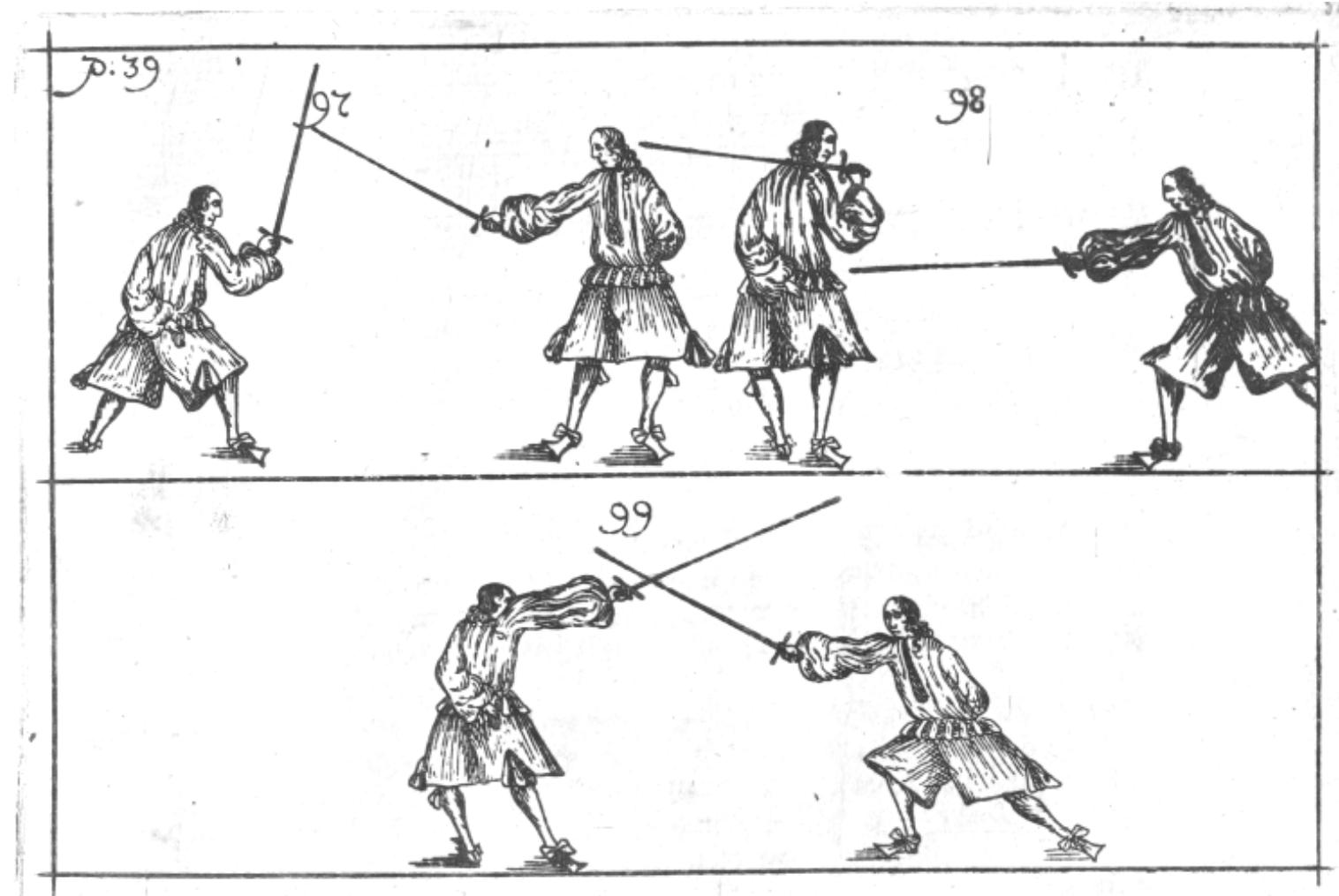
25. Engagez l'adversaire de Quarte en-dedans, coupez à son visage, dégagiez autour de sa croisée et coupez le de Quarte sur son corps en-dedans, comme en N. 92.

26. Engagez l'adversaire de Seconde en-dehors, coupez à son visage, dégagiez autour de sa croisée et coupez-le de Seconde en-dehors à son flanc, comme en N. 93.

Cinquième partie.

1. Si votre adversaire vous engage de Quarte en-dedans puis vous coupe au visage, parez cette coupe et ripostez en coupant à son visage, retournez en-dedans à son épée ou frappez de Seconde en-dehors, ou faites une feinte de Seconde en-dehors et frappez de Quarte en-dedans.
2. Si votre adversaire vous engage de Seconde en-dehors puis vous coupe au visage, parez cette coupe et ripostez en coupant à son visage, retournez en-dehors à son épée, ou frappez de Quarte en-dedans, ou faites une feinte de Quarte en-dedans et frappez de Seconde en-dehors.
3. Le cercle en Quarte. Si vous êtes en-dedans de l'épée adverse, tracez un cercle entier autour de son épée, engagez en-dedans de Quarte, retournez en-dedans à son épée, ou frappez de Seconde en-dehors, ou faites une feinte en-dehors de Seconde et frappez de Quarte en-dedans.
4. Le cercle en Seconde. Si vous êtes en-dehors de l'épée adverse, tracez un cercle entier autour de son épée, engagez de Seconde en-dehors, retournez en-dehors à son épée, ou frappez de Quarte en-dedans, ou faites une feinte en-dedans de Quarte et frappez de Seconde en-dehors.
5. Faite le coup du serpent de Tierce. Faites comme si vous vouliez frapper de Quarte en-dedans, comme en N. 94. Allez avec votre épée au-dessus de la pointe de l'adversaire et frappez de Tierce en-dehors, ce qui doit se faire en un temps.
6. Faites le coup du serpent de Quarte. Faites comme si vous vouliez frapper de Seconde en-dehors, comme en N. 95. Allez avec votre épée au-dessus de la pointe de l'adversaire et frappez de Quarte en-dedans, ce qui doit se faire en un temps.
7. Faites le double *Ablauen* en-dedans et en-dehors, et frappez de Seconde en-dehors. Tenez vous comme si vous vouliez frapper votre adversaire de Quarte en-dedans, comme en N. 96, laissez votre épée tomber par devant en-dedans et en-dehors et frappez de Seconde en-dehors.



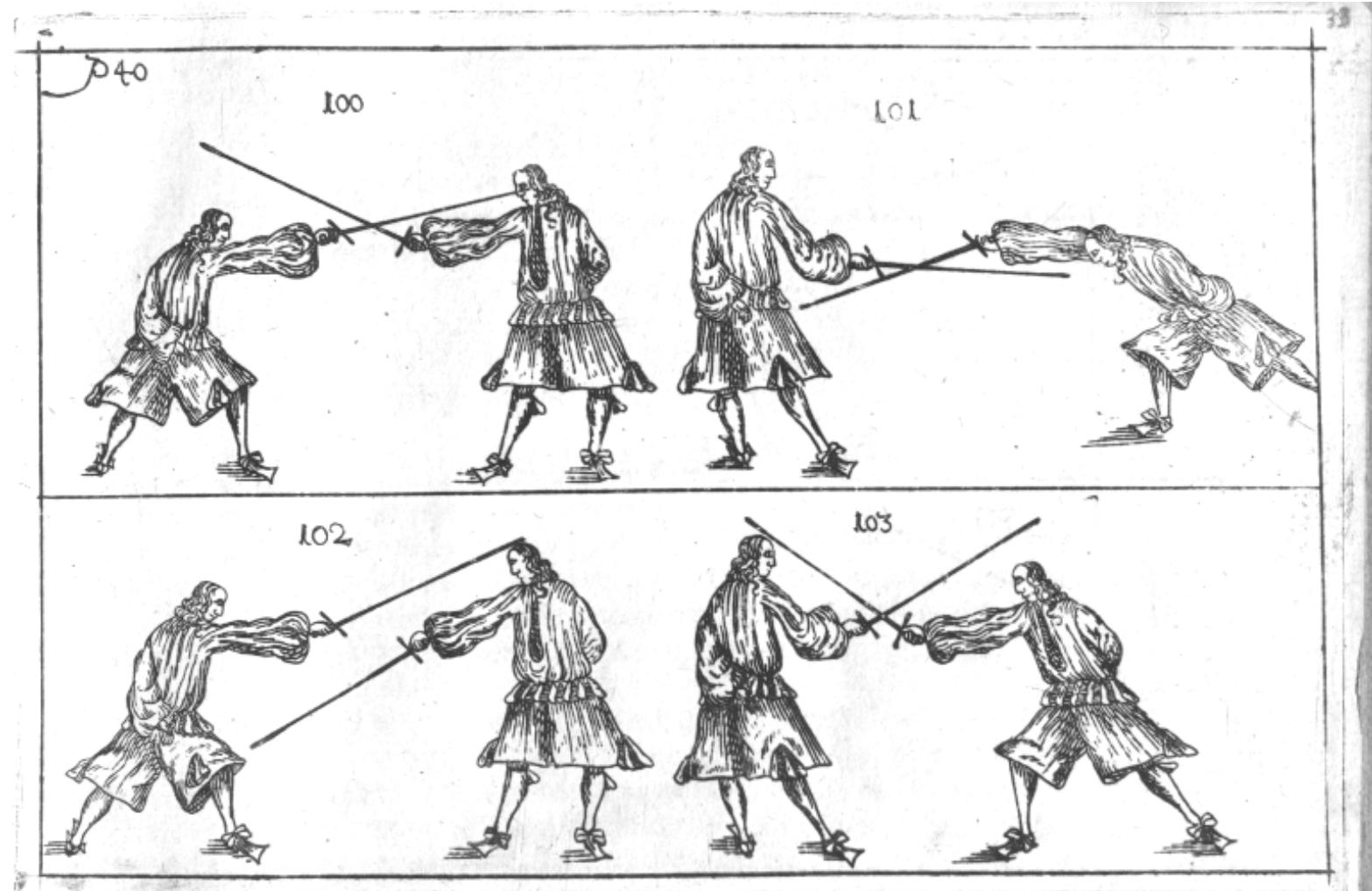


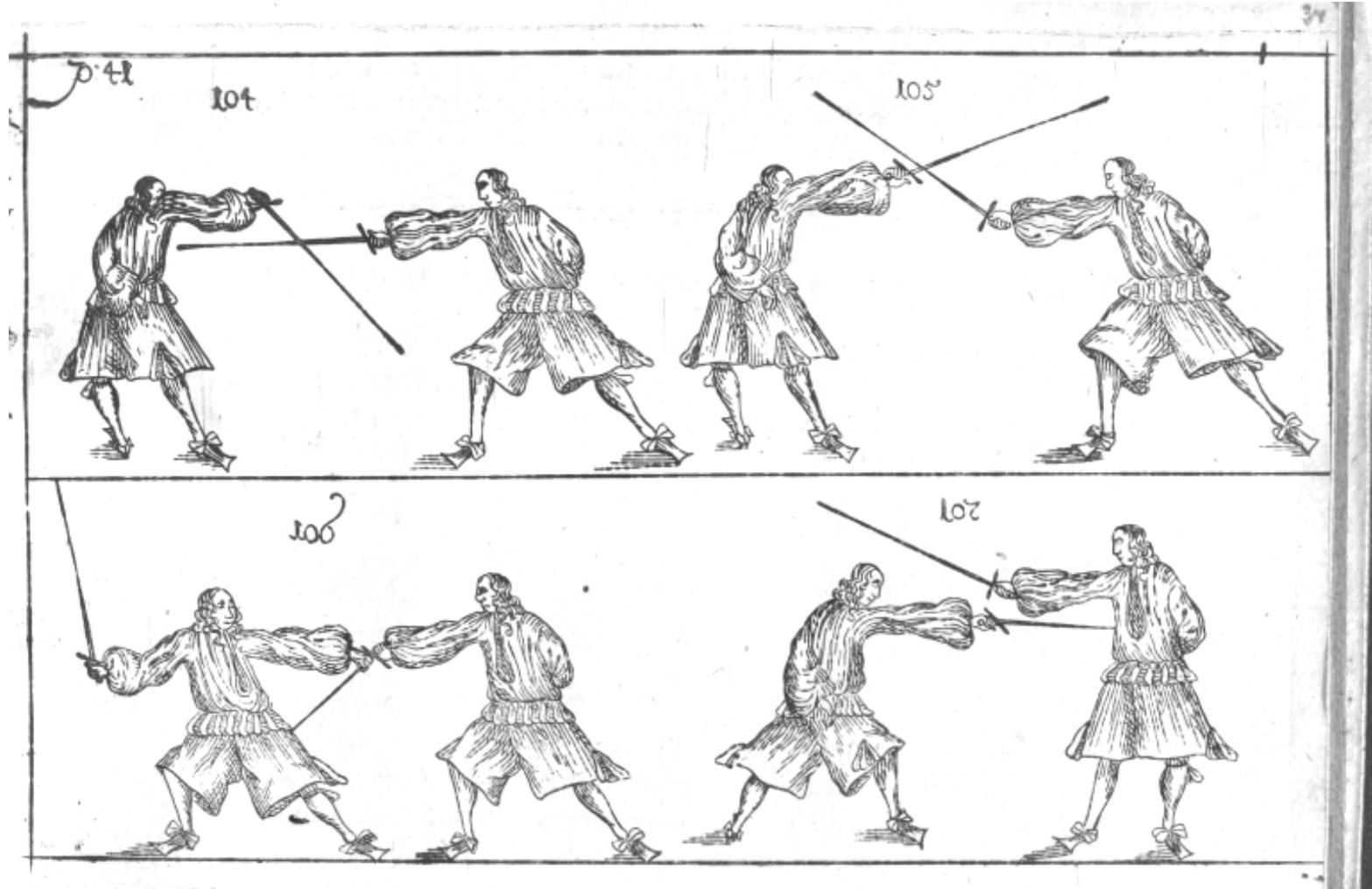
8. Faites le double ***Ablauen*** en-dehors et en-dedans et frapez de Quarte en-dedans. Faites comme si vous vouliez frapper l'adversaire de Tierce en-dehors, comme en N. 97. Laissez votre épée tomber par devant en-dehors et en-dedans et frappez de Quarte en-dedans.
9. Faites une feinte de Quarte en-dedans, puis une feinte de Seconde en-dehors, et frappez de Quarte en-dedans.
10. Faites une feinte de Seconde en-dehors, puis de Quarte en-dedans et frappez de Seconde en-dehors.
11. Faites une feinte de Prime puis de Tierce et frappez de Prime.
12. Faites une feinte de Tierce puis de Prime pour frapper de Tierce en-dehors.
13. Faites une feinte du coup faux de Quarte puis de Seconde en-dehors et frappez du coup faux de Quarte.
14. Faites une feinte de Seconde en-dehors puis du coup faux de Quarte, pour frapper de Seconde en-dehors.
15. A chaque feinte, vous pourrez faire le coup du serpent.
16. A chaque feinte, vous pourrez frapper selon l'opportunité qui se présente.
17. Faites le coup du changement. Frappez votre adversaire de Quarte au faible de son épée pour l'écartier, comme en N. 97. Frappez le de Quarte en-dedans sur son corps et retournez par dessous à son épée en Seconde.
18. Si l'on veut vous faire le coup du changement de Quarte en-dedans, placez votre épée au-dessus de votre aisselle droite en reculant le corps et le pied droit, comme en N. 98, puis ripostez de Seconde en-dehors.
19. Si vous voulez faire la leçon 17, mais que l'adversaire vous fait le contre, parez sa riposte en-dessous de Seconde, comme en N. 99, et frappez de Quarte en-dedans.
20. Engagez l'adversaire de Seconde en-dehors. Si l'adversaire dégage, dégagez et engagez-le à nouveau de Seconde en-dehors, coupez à son visage et frappez de Quarte en-dedans, ce qui s'appelle le contre-dégagement de Seconde.

21. Engagez l'adversaire de Quarte en-dedans. S'il dégage, dégagez et engagez-le à nouveau de Quarte en-dedans, coupez à son visage et frappez de Seconde en-dehors, ce qui s'appelle contre-dégager de Quarte.
22. Frappez le faible de l'épée adverse de Quarte en-dedans pour l'écartez, comme en N. 97, coupez à son visage, comme en N. 100, et retournez à son visage en-dedans à son épée, ou frappez-le de Seconde en-dehors.
23. Si votre adversaire veut vous faire la leçon précédente, faites-le contre comme en N. 99.
24. Si votre adversaire vous frappe de Prime, parez bas de Tierce, comme en N. 101, coupez haut à son visage et frappez de Prime ou du coup faux de Quarte.
25. Si vous frappez votre adversaire de Prime et qu'il pare bas de Tierce pour coupez à votre visage, frappez-le vite de Tierce en-dehors, comme en n. 102.

Sixième partie.

1. Si l'adversaire vous frappe de Quarte en-dedans, battez de Quarte en-dedans plusieurs fois, coupez-le haut à son visage et frappez de Seconde en-dehors.
2. Si vous frappez votre adversaire de Quarte en-dedans et qu'il bat votre épée puis veut couper à votre visage, frappez-le de Tierce en-dehors sur la tête.
3. Si votre adversaire vous frappe de Seconde en-dehors, battez de Tierce en-dehors, coupez-le haut à son visage et frappez de Quarte en-dedans.
4. Si vous frappez votre adversaire de Seconde en-dehors et qu'il bat votre épée puis veut couper à votre visage, frappez de Quarte en-dedans.
5. Si votre adversaire vous frappe de Quarte en-dedans, battez de Quarte en-dedans, poussez et écartez sa garde avec la votre, comme en N. 103, coupez à son visage et retournez en-dedans à son épée, ou frappez de Seconde en-dehors.





6. Si vous êtes en-dehors de l'épée adverse, montez votre épée et coupez-le au visage vers son dedans, retournez en-dehors à son épée et engagez-la, coupez-le en-dehors à son bras, et s'il vous pare ce coup, coupez-le par-dessous à son bras.
7. Faites une feinte du coup faux de Quarte et du coup du serpent en-dedans de Quarte, comme déjà montré.
8. Faites une feinte de Prime et le coup du serpent en-dehors de Tierce, comme déjà enseigné.
9. Engagez l'adversaire en dehors de Tierce basse, s'il frappe de Quarte en-dedans, parez de Seconde suspendue, comme en N. 104 et frappez de Quarte en-dedans.
10. Engagez l'adversaire de Quarte en-dedans un peu bas, s'il vous frappe de Tierce sur la tête, parez de Seconde, comme en N. 105 et frappez de Seconde à son flanc, ou de Quarte en-dedans.

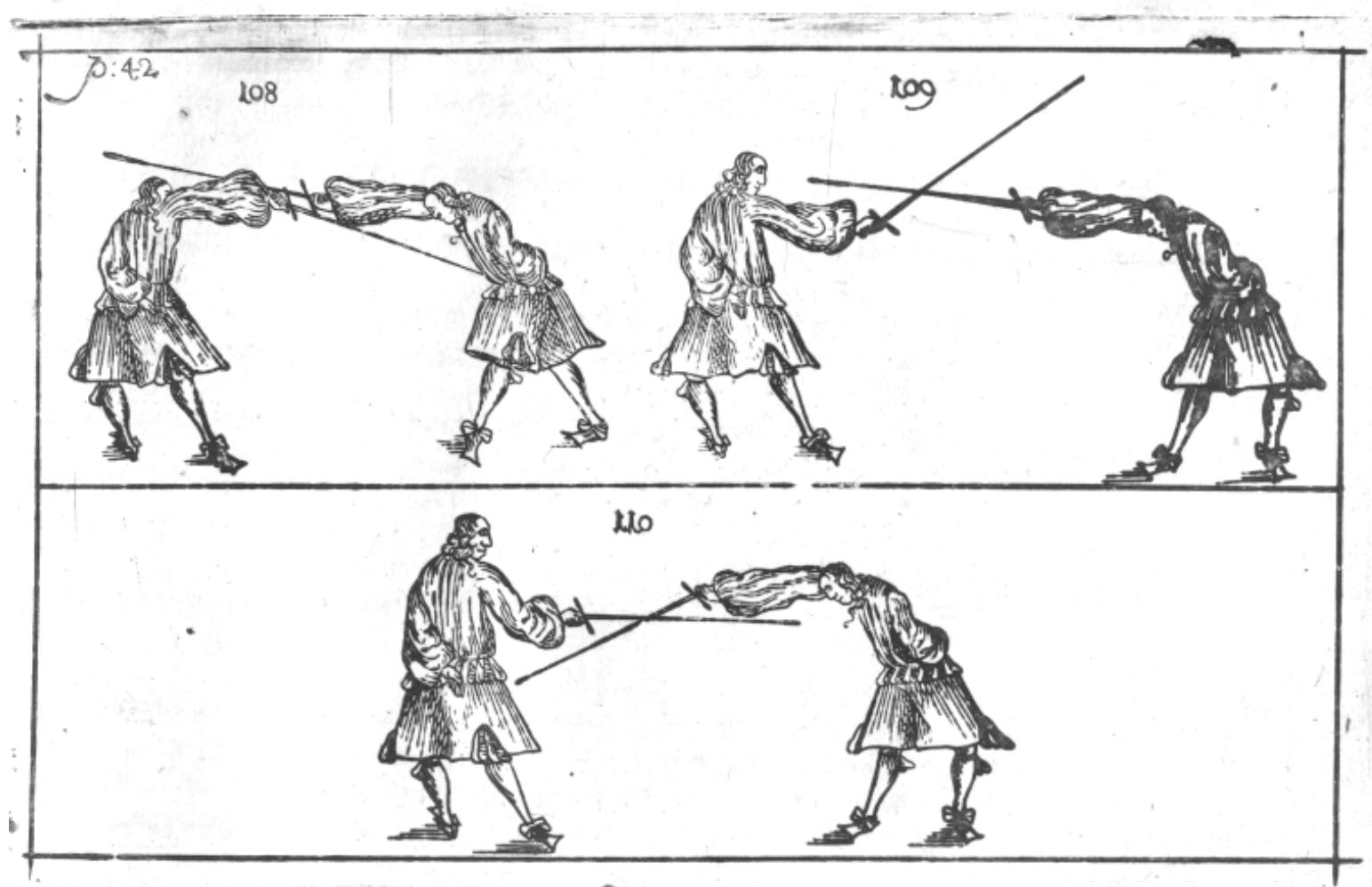
Septième partie.

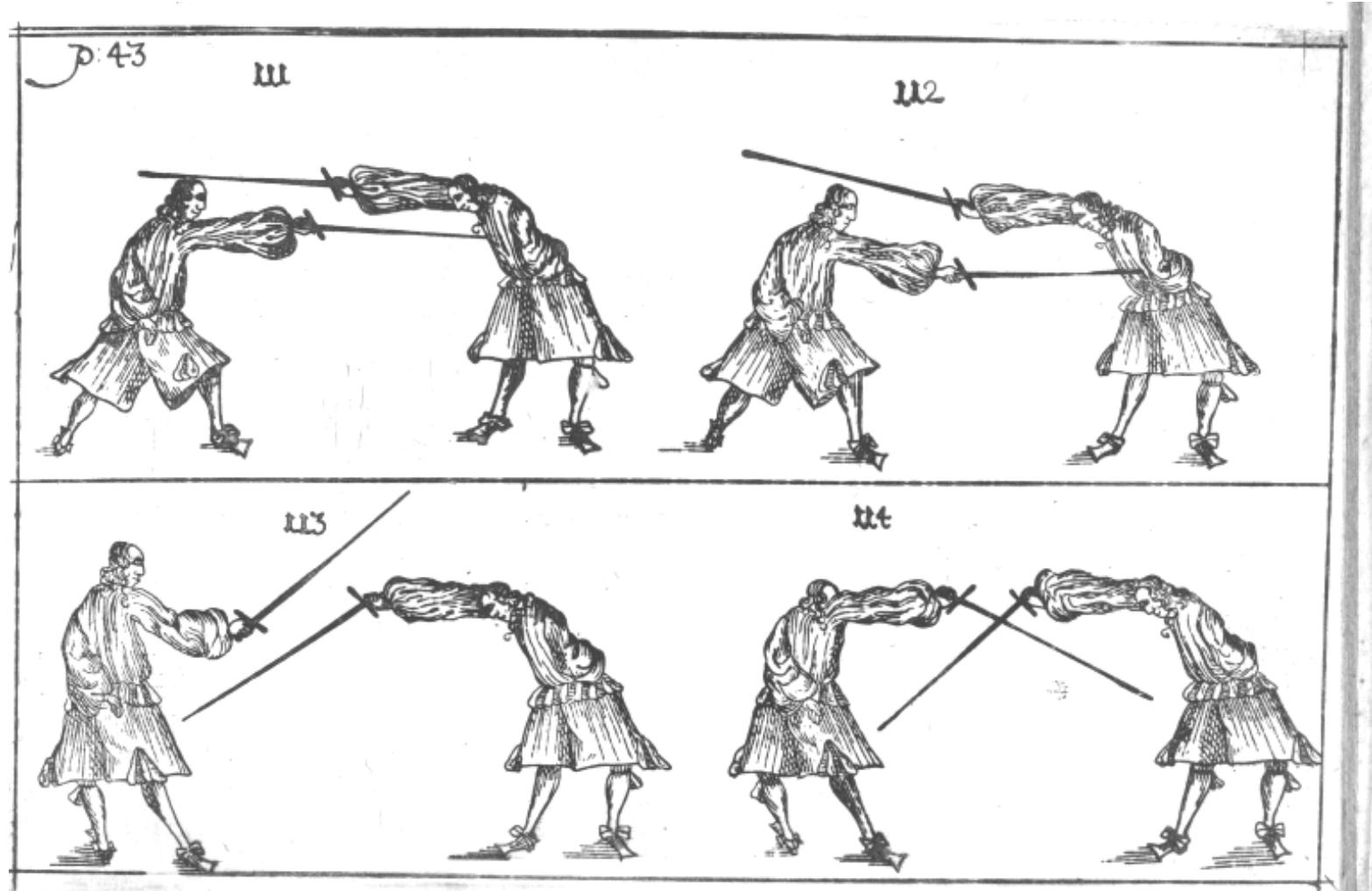
1. Engagez l'adversaire de Tierce en-dehors un peu bas, s'il frappe de Quarte en-dedans, parez de Seconde suspendue, comme en N. 104, passez et frappez son visage de votre garde, saisissez sa croisée de votre main gauche et reculez votre pied droit en tenant votre épée en arrière comme en N. 106.
2. Allez à votre adversaire de Seconde sous son épée, passez et frappez-le de Seconde au flanc, comme en N. 107, retournez sous son épée et remettez-vous.
3. Si votre adversaire veut passer sous votre épée comme en la leçon précédente, faites tomber votre épée de Prime, de façon à ce que votre pointe vienne face au corps de votre adversaire, comme en N. 108, ou frappez de Quarte en-dedans.

4. Si vous voulez faire cette autre leçon et que votre adversaire vous faite le contre, comme en la troisième leçon, allez à votre adversaire de Seconde suspendue en-dehors de son épée, passez et saisissez sa croisée de votre main gauche, reculez votre pied droit et tenez votre épée en arrière, comme en N. 106.
5. Engagez l'adversaire en-dehors de Tierce basse, passez et procédez comme dans la leçon précédente.
6. Si l'adversaire vous engage en-dehors à dessein de passer, frappez de Quarte ou de Tierce et remettez-vous.
7. Si vous engagez son épée en-dehors à dessein de passer, comme en la 15e leçon, que l'adversaire vous frappe de Tierce ou de Quarte, allez en-dessous de son épée de Seconde et passez quand même.
8. Allez à l'adversaire en-dessous de son épée de Seconde, tournez entièrement autour de celle-ci et passez comme en la leçon précédente.
9. Si votre adversaire veut vous faire la 8e leçon, frappez de Quarte en-dedans.
10. Si l'adversaire vous frappe de Prime et de Tierce, parez les deux coups, allez en-dessous de Seconde et procédez comme vu pour les Passes précédentes.
11. Engagez l'adversaire de Seconde en-dehors, s'il dégage, dégagerez et allez de Seconde en-dessous, et procédez comme précédemment.

Huitième partie.

1. La Garde de Seconde. Quand vous vous retrouvez étendu de Seconde, comme en N. 109, vous devez garder votre tête sous la croisée.
2. La parade de Seconde. Parez la Quarte et le coup faux de Quarte avec la Seconde suspendue en-dehors. La Seconde et la Tierce se parent de la parade de Tierce. La Prime





Prime est parée de Tierce également. Ces parades peuvent se faire en reculant ou en restant ferme.

3. Si l'adversaire se tient en Seconde, engagez son épée au-dessus de Tierce basse, comme en N. 110, coupez haut à son visage de Prime ou du coup faux de Quarte.
4. Si vous vous tenez en Seconde et que votre adversaire vous engage de Tierce basse sur votre épée, frappez-le de Quarte ou de Tierce.
5. Faites deux demi-feintes en-dessous au flanc et au-dessus à la tête avec la Seconde et frappez de Seconde au flanc comme en N. 111.
6. Faites un coup du serpent de Seconde au flanc de l'adversaire. Faites comme si vous vouliez frapper l'adversaire de Quarte, dégagéz en un temps au-dessus de la croisée adverse et frappez-le de Seconde au flanc.
7. Si l'adversaire se tient en Seconde, faites une feinte de Prime. Faites comme si vous vouliez frapper l'adversaire de Tierce en-dehors, dégagéz en un temps autour de son épée et frappez de Quarte sur le corps de l'adversaire, comme en N. 112.
8. Les battements, les doubles feintes, les doubles *Abtauffen*, les coups faux et presque toutes les leçons se peuvent faire de ces gardes.
9. La garde de Prime se fait lorsque vous êtes étendu de prime, votre tête entièrement en-dessous de votre croisée, comme en N. 113.
10. La parade en garde de Prime se fait comme celle de la garde de Seconde.
11. Si l'adversaire se tient en garde de Prime, engagez son épée bas, coupez et frappez comme vu pour la garde de Seconde.
12. Si l'adversaire se tient en garde de Prime, engagez son épée en-dehors de Seconde suspendue, comme en N. 114 et coupez-le sur le corps.
13. Ou alors engagez son épée en dedans de Seconde suspendue, et coupez-le sur son corps.

14. Si vous vous tenez en garde de Prime et que l'adversaire vous engage et coupe, comme en la 12. et 13. leçons, frappez-le de Tierce en-dehors sur la tête.
15. Si votre adversaire vous frappe de Prime, parez la Prime en l'écartant et coupez sur son corps, comme en N. 115.
16. Faites la volte de Quarte en-dedans. Si l'adversaire vous frappe de Quarte en-dedans, envoyez votre pied gauche autour du droit, parez et frappez en même temps de Quarte en-dedans, comme en N. 116.
17. Si votre adversaire vous coupe en-dehors au bras, comme en N. 17 (car s'il frappe de Seconde en-dehors, il n'est pas possible de volter car l'on recevrait en même temps), faites également la volte précédemment évoquée avec le bras tendu.
18. Les double feintes, les coups faux, les battements, les doubles *Ablauen* et presque toutes les leçons se peuvent faire de cette garde.

FIN.

