

A.M.H.E. DU MAINE

L'ART DU COMBAT

A L'EPEE LONGUE

selon Maître Johannes Liechtenauer

et ses 5 premiers glossateurs

Avant-propos

Grâce aux travail exemplaire de l'Ardamhe (ardamhe.free.fr), sans lequel ce document ne pourrait exister, nous avons désormais accès en français aux cinq traités les plus anciens concernant le combat à l'épée longue.

Ces 5 traités glosent les versets hermétiques par lequel l'allemand Johannes Liechtenauer, un des premiers grands maîtres d'armes cité et loué pour son art, a pu laisser la trace de son enseignement.

En voici les références, selon un ordre chronologique.

date	nom	Auteur et condition	origine
1389	Codex MS.3227a	Hanko DÖBRINGER, curé	
1438-1452	Mscr. Dresd.C487	Sigmund RINGECK, maître d'arme	Sächsische Landesbibliothek, Dresde
(vers 1450)	Codex I. 6. 4°. 3	Juden LEW	Universitätsbibliothek, Augsburg
1452	Codex 44 A 8 (codex 1449) 1452	Peter VON DANZIG	Bibliotheca dell'Academica Nazionale dei Lincei e Corsiniana
1491	Handschrift M I 29	Hans VON SPEYER	Universitätsbibliothek, Salzburg

Le but de ce document est de réaliser une synthèse de ces 5 traductions.

En effet, ces traités se complètent, divergent même quelquefois, mais ils se répètent également beaucoup, bien souvent mots pour mots.

Il nous apparaissait donc intéressant de les fondre en un seul document, plus lisible, plus manipulable, plus structuré, mais sans dénaturer aucun des traités de base, en omettant rien de ce qui a pu être écrit par ces maîtres. Nous laissons ainsi apparaître leurs divergences, et nous ne mentionnons simplement qu'une fois les paragraphes et les idées qui apparaissent identiques.

Ainsi , les leçons, pièces et techniques sont plus facilement compréhensibles, d'autant plus qu'elles sont renforcées des précisions et ajouts de chaque maître.

Pour ce faire, nous avons conservé le découpage proposé par les auteurs, c'est-à-dire un découpage en 45 sections glosées du poème de Liechtenauer. Ensuite, nous avons choisi un traité pour base : celui de Peter Von Danzig, car il est à nos yeux le plus pédagogue, le plus précis, quant à la description des leçons et des pièces. A celui-ci nous avons ajouté, dans d'autres polices et d'autres couleurs, les précisions, les ajouts, les divergences apparaissant dans les textes de Ringeck, Lew et Von Speyer. Nous optenons un bloc que nous avons appelé **Tétrapyque**, conformément à la nomination utilisée par l'Ardamhe.

Nous n'avons pas pu fondre de manière aussi fluide le texte de Döbringer, par trop différent des autres. Il est donc cité sous son nom de source (**MS 3227a**) au début de chaque section et non incorporé aux autres. De même, quand nous les avons, nous avons fait apparaître les mots de Maître Liechtenauer lui-même, en préambule de chaque section.

Le codage des polices et des couleurs est le suivant :

Times New Roman, 12,	couleur noire : le texte de Von Danzig.
<i>Times New Roman, 12, italique,</i>	couleur noire : le texte de Döbringer.
Old english text MT , 12,	couleur noire : les vers de Liechtenauer
Arial, 12	couleur verte : le texte de Ringeck
Century Gothic, 12	couleur bleue : les textes de Lew et Von Speyer fusionnés
arial, gras, italique, 12	couleur noire : note de l'auteur

L'assemblage des textes obéit à ces règles :

- **Une redite ou une précision ne modifiant pas le sens du texte est insérée telle quelle, ou entre virgules. Le texte conserve ainsi sa fluidité.**

Exemple : « tu ne dois pas rester immobile **avec ton épée** à guetter ses coups **ni attendre qu'il en fasse usage contre toi.** » ou « tourne ta garde devant ta tête **en restant au fer, ton court tranchant à son épée,** »

- **Une redite ou une précision, mais avec un sens possiblement différent, ou alors difficilement plaçable de manière fluide, est insérée entre tirets.**

Exemple : « tiens ton épée à ton épaule droite en garde – **bien au-dessus de ta tête avec les bras tendus dans la garde du toit -,** »

- **Une divergence est insérée entre crochet.**

Exemple : « frappe le à partir du transversal avec force contre son côté gauche à l'ouverture basse [**en haut**] » ou « alors bondis [**marche**] »

- **Une remarque de l'auteur est insérée entre parenthèses.**

Exemple : « Il s'agit d'une autre rompure (**de la longue pointe**). »

Voilà décrite la méthode d'élaboration de ce document. Nous espérons qu'il sera utile pour tous ceux, présents ou à venir, qui pratiquent ou pratiqueront l'escrime médiévale.

Sommaire

1. Les 45 sections glosées

Section 0 : introduction à l'art de l'épée longue

Présentation par l'ensemble des maîtres d'armes du kunst des fechtens : l'art du combat à l'épée longue.

Section 1 : conseils généraux au jeune chevalier

Pratique une escrime simple, directe et rapide qui tient compte de la mesure.

Exerce-toi et fais confiance à ton bon sens et ton observation.

Saisis ton épée correctement.

Déplace-toi toujours avec équilibre, rapidité et assurance et mène ton combat sans aucune crainte.

Maîtrise tes pas, tes déplacements pour toujours rester dans la mesure.

Apprends à dissimuler tes intentions.

Applique-toi à gagner le coup initial.

Vises les ouvertures hautes plutôt que les ouvertures basses.

Va toujours à ton adversaire vers ton côté droit et non en ligne droite.

Choisis ta pièce favorite, assimile-la pour la placer dans ton assaut.

Médite les maîtres-mots du Kunst des Fechtens selon Maître Liechtenauer.

Mène d'une traite ton assaut et efforce-toi de submerger ton adversaire.

Comprends l'importance de la pointe de ton épée.

Comprends l'origine de tous les coups.

Retiens la conduite que se doit de tenir le jeune chevalier.

Section 2 : frapper correctement les coups

Section 3 : engager correctement le combat

Section 4 : frapper de son côté naturel

Section 5 : les cinq mots-clef de l'escrime

Section 6 : les cinq coups de maître (meisterhau)

Section 7 : les noms des coups de maître et des pièces maîtresses de l'art de l'épée longue

Section 8 : le coup furieux (zornhau) : frapper le coup furieux ; les premières pièces

Section 9 : le coup furieux et la rotation, les enchaînements à partir de la rotation

Section 10 : le coup furieux et la rotation : de la bonne manière de venir au conflit

Section 11 : le coup furieux et la rotation : du bon choix d'un des 3 vulnérants

Section 12 : le coup furieux et l'escrime aux 4 ouvertures

Section 13 : le coup furieux et la brisure des ouvertures par le doublement ou la mutation

Section 14 : le coup tordu (krumphau) : frapper le coup tordu

Section 15 : le coup tordu (krumphau) : le coup tordu contre les maîtres

Section 16 : le coup tordu (krumphau) : le coup tordu raccourci

Section 17 : le coup tordu (krumphau) : utiliser le conflit ; les rompures du coup tordu

Section 18 : le coup travers (transversal) (zwerchhau) : frapper le travers, les rompures du travers

Section 19 : le coup travers (transversal) (zwerchhau) : les pièces du travers

Section 20 : le coup travers (transversal) : frapper le travers au 4 ouvertures

Section 21 : le coup travers (transversal) et la feinte

Section 22 : le coup travers (transversal) et l'inversion

Section 23 : le coup travers (transversal) et la double feinte

Section 24 : le coup lorgnant (schilhou) : frapper le lorgnant
Section 25 : le coup lorgnant (schilhou) : le lorgnant et le raccourcissement de l'épée
Section 26 : le coup lorgnant (schilhou) : le lorgnant et la brisure de la longue pointe
Section 27 : le coup lorgnant (schilhou) : le lorgnant et la frappe de la pointe sur les mains
Section 28 : le coup crânien (scheitelhou)
Section 29 : les 4 gardes (hut / hutten)
Section 30 : les 4 parades (versatzung / versetzen)
Section 31 : contre les 4 parades
Section 32 : les placements de pointe (ansetzen)
Section 33 : le rattrapage (nachraisen) et la prise extérieure (aussere mynn)
Section 34 : le sentiment (fülen) et le même-temps (indes)
Section 35 : le rattrapage et l'utilisation de l'entaille (abschneiden)
Section 36 : le débordement (uberlauffen)
Section 37 : l'écarté (absetzen)
Section 38 : le changement à travers (durchwechselln)
Section 39 : la rétraction (zucken)
Section 40 : les traversées (durchlauffen) et les luites (ringen) à l'épée
Section 41 : les entailles (abschneiden)
Section 42 : la transformation de l'entaille (verwandlung der schnitt)
et les presse-mains (hende drucken)
Section 43 : les deux suspensions (hengen)
Section 44 : le parloir (sprechfenster)
Section 45 : les 4 suspensions (hengen) et les 8 rotations (winden)

2. Les ajouts de Hanko Döbringer

les 3 conseils.

Combat avec un coeur léger, avec ruse et sans colère.

N'engage pas de combat contre 4 ou 6.

N'apprend pas l'escrime pour vaincre un homme injustement avec ton art.

les pièces des autres maîtres :

la porte de fer et le combat contre 4 ou 6 ;

la langue de vipère ;

la binette ;

le travail de maître ;

la roue du paon ;

le changement au travers ;

les trois coups ;

la garde de la barrière ;

présentation d'un enchaînement pour se présenter au combat.

3. Le vocabulaire spécifique

Les 45 sections glosées

Section 0 : introduction à l'art de l'épée longue

Présentation par l'ensemble des maîtres d'armes du kunst des fechtens : l'art du combat à l'épée longue

Voici les commentaires et les gloses du recueil de l'art chevaleresque de combattre à l'épée longue, à pied ou à cheval, sans armure ou revêtu d'un harnois, recueil composé et créé par Maître Johannes Liechtenauer qui fut un grand maître de l'art : que Dieu le bénisse.

Parce qu'il n'appartient qu'aux princes, seigneurs chevaliers et écuyers d'apprendre et de connaître cet art, Maître Liechtenauer l'a fait écrire avec des mots secrets et hermétiques afin que son art ne fût pas communément diffusé, et que quiconque ne puisse l'appréhender et le comprendre. Ces dits mots secrets et hermétiques sont éclaircis et commentés dans les gloses de ce recueil afin que tout homme puisse désormais les entendre et les comprendre et ainsi combattre de meilleure façon.

Avant toute chose doit tu retenir et savoir que l'art de l'épée est unique. Découvert et inventé il y a des siècles, il constitue le fondement et le cœur de tous les Arts du Combat . Maître Liechtenauer l'a possédé et pratiqué de façon entière et véritable ; non pas qu'il l'ait inventé et découvert lui-même, comme dit précédemment, mais il a recherché et parcouru maints pays, poussé par le désir de connaître et de parfaire lui aussi cet art juste et véritable : et ce dit art est sérieux, véritablement et totalement. Il emprunte toujours la voie la plus courte et la plus immédiate, et chemine en une ligne bien droite, comme si l'on nouait un fil au tranchant ou à la pointe de l'épée d'un homme qui veut en attaquer un autre de taille ou d'estoc, et, qu'en tirant sur ce fil, l'on mène ce tranchant ou cette pointe sur l'une des ouvertures. Car l'estoc et la taille ne sont victorieux que lorsqu'ils vont au plus court et au plus sûr, autant que possible.

Cela est le cas lorsque cette escrime juste ne se mêle pas de questions d'esthétique et de spectaculaire, au contraire de ces gens qui perdent leur temps à brasser de l'air. Ainsi, trouve-t-on encore certains maître à danser qui disent avoir inventé et découvert par eux-même un art nouveau, et prétendent aussi que l'art s'améliore et se complète de jour en jour. Toutefois, je voudrais bien voir un homme qui inventât et pratiquât un coup ou une technique qui ne fût pas déjà partie de l'art de Liechtenauer. Bien souvent, en souhaitant changer et transformer une technique, ils se contentent de lui trouver un nouveau nom, chacun selon sa fantaisie. Ils n'inventent ainsi qu'une escrime bonne pour le spectacle et le brassage d'air. Souvent, avant de porter un coup, ils en donnent délibérément deux ou trois autres dans le vide, uniquement pour le paraître, dans l'espoir qu'en paradant joliment et en s'escrimaillant ainsi, ils seront loués par les ignorants. Lorsqu'ils se mettent en posture pour combattre, ils portent d'une façon lente et paresseuse des coups larges et amples qu'ils ratent exagérément, et ce faisant ils sont ralentis et offrent de vastes ouvertures.

Section 1 : conseils généraux au jeune chevalier

Pratique une escrime simple, directe et rapide qui tient compte de la mesure.

Lorsque les maîtres pratiquent une escrime qui ne tient pas compte de la mesure, alors il ne s'agit pas vraiment de l'art sérieux du combat, mais plutôt de l'escrime d'école, qui est quelque peu profitable grâce à l'entraînement et à la pratique.

Mais l'escrime sérieuse se veut beaucoup plus simple et directe, sans autre perte de temps ni hésitation, comme suivant un fil ou comme si chaque élément était mesuré et pesé.

Lorsqu'un homme veut en tailler ou estoquer un autre qui se tient là devant lui, alors il lui est inutile de se complaire en une escrime qui s'en remet au petit bonheur la chance et va chercher trop loin avec de nombreux coups de taille et d'estoc devant, derrière et sur les côtés, alors qu'un seul coup suffit. Au contraire, il doit frapper directement et immédiatement à son homme, à la tête ou au corps, au plus près et le plus rapidement possible, dès qu'il peut l'atteindre, et avec une vigueur et une célérité mesurées.

Et il vaut mieux qu'il donne un coup de taille ou d'estoc plutôt que 4 ou 6, ce qui le ralentirait, permettant ainsi à son adversaire de venir avant lui aisément. En effet, le coup initial te donne un grand avantage lors du combat, comme tu vas l'entendre ci-après dans le texte ; et là-dessus Liechtenauer déclare que seuls 5 coups d'une puissance exceptionnelle sont utiles pour le combat initial.

Apprend donc à mettre en pratique l'Art véritable de la manière la plus succincte et avec le plus de célérité possible, comme cela se doit d'être fait ; et laisse le tambourinage et les innovations aux bons soins des maîtres à danser qui, par ailleurs, s'efforcent de singer l'art de Liechtenauer.

Exerce-toi et fais confiance à ton bon sens et ton observation.

Sache et retiens que tout ce que l'on peut dire, écrire ou exposer sur l'escrime n'est jamais aussi précis et significatif que ce que l'on peut montrer et indiquer avec la main. C'est pourquoi tu dois te reposer le plus possible sur ton bon sens et ton observation ; et tu dois t'y exercer par-dessus tout lors des joutes ; ainsi apprendras-tu davantage en prévision du combat sérieux. En effet, l'exercice est meilleur que l'art – l'exercice est bien utile sans art mais un art n'est pas très utile sans exercice.

Saisis ton épée correctement.

Sache qu'un bon combattant doit avant toute chose guider son épée avec sûreté et certitude, et la saisir avec les deux mains entre la garde et le pommeau ; ainsi tient-il l'épée avec plus d'assurance que s'il saisissait le pommeau avec la main ; et il frappe ainsi bien plus fort et plus violemment, car le pommeau se jette vers le haut et se balance après le coup, de sorte que ce dernier devienne plus fort que s'il tenait l'épée par le pommeau. S'il tirait le pommeau contre lui pendant le coup, ce dernier ne pourrait être exécuté avec autant de force et de perfection car l'épée est telle une balance ; en effet, si l'épée est grande et lourde, alors le pommeau doit lui même être lourd en conséquence, exactement comme pour une balance.

Déplace-toi toujours avec équilibre, rapidité et assurance et mène ton combat sans aucune crainte.

Sache aussi que lorsqu'un homme veut en combattre un autre, il doit bien prendre soin à ses déplacements et les effectuer avec assurance, comme s'il se tenait sur une balance. Il doit reculer

ou avancer comme il faut, avec adresse, agilité, entrain et célérité. Il faut mener le combat avec hardiesse, bonne conscience et raison ; sans aucune crainte, comme on le verra ci-après.

Maîtrise tes pas, tes déplacements pour toujours rester dans la mesure.

Tu dois tenir compte comme indiqué de la mesure dans tes assauts, et tu ne dois pas faire de pas trop larges, afin de ne pas perdre du temps en devant ensuite ajuster ton déplacement d'un pas supplémentaire devant ou derrière toi. Il vaut souvent mieux deux pas brefs plutôt qu'un seul long ; fréquemment le combattant doit effectuer une petite course avec de courtes foulées, et en d'autres circonstances il lui faut faire un bon pas ou un saut.

Apprends à dissimuler tes intentions.

Lorsqu'un homme veut exécuter convenablement une technique, que ce soit pour le jeu ou pour combattre sérieusement, il doit la rendre étrange et déconcertante aux yeux de son ennemi, afin que celui-ci ne se rende pas compte de ce qu'il a réellement l'intention d'effectuer.

Applique-toi à gagner le coup initial.

Lorsqu'un homme s'approche de son adversaire, et qu'il estime se trouver à la bonne mesure pour l'atteindre et le toucher, alors il doit aller vers lui avec courage et attaquer brusquement et rapidement, à la tête ou au corps, qu'il le touche ou le manque ; il doit donc gagner ici le coup initial et ne pas le laisser appliquer son propre ouvrage ; tu apprendras comment plus loin dans la leçon générale.

Et s'il advient alors qu'un homme gagne le coup initial, alors celui-ci doit être sûr, certain et rapide dans ses détournements ; dès lors qu'il l'a détourné, alors il doit diriger l'épée immédiatement vers l'autre, rapidement et prestement, et toujours placer la pointe vers sa poitrine, et se diriger et mettre contre lui comme tu l'entendras ultérieurement.

*En outre, la pointe – dès qu'il lui arrive à l'épée – doit toujours se trouver pas plus loin qu'une demie aune de son visage ou de sa poitrine (**une aune = 1,14 à 1,18 mètre**) ; et il faut bien comprendre cela : il doit, d'une façon ou d'une autre, lui venir dessus, toujours au plus proche, sans passer loin alentour, de façon à arriver un peu plus tôt que lui, alors que ce dernier atterme un peu pour venir, ou bien vient de trop loin, avec une trop grande trajectoire.*

Viser les ouvertures hautes plutôt que les ouvertures basses.

Un escrimeur doit toujours viser les ouvertures hautes plutôt que les basses, et donc assaillir promptement et courageusement son adversaire au-dessus de sa garde avec tailles ou estocs. Car l'on atteint son adversaire de bien meilleure façon au-dessus de la garde qu'en dessous, et l'on combat ainsi de manière plus sûre. En outre, un coup ayant atteint en haut est bien meilleur qu'un coup en bas – excepté le cas courant où l'on trouve l'ouverture basse plus proche ; dans ce cas il faut l'attaquer.

Va toujours à ton adversaire vers ton côté droit et non en ligne droite.

Sache qu'un homme doit toujours aller vers l'autre sur le côté droit dans ses pièces d'escrime, car en toutes choses de l'escrime ou de la lutte, il saura mieux le dominer de ce côté plutôt qu'en allant droit sur lui. Liechtenauer explique que celui qui porte un coup ne doit pas aller et marcher directement après ce coup mais un peu sur le côté, de travers et autour de son adversaire, de façon à ce qu'il lui vienne sur son côté où il pourra bien l'atteindre de nombreuses façons. Car s'il se contente de courir tout droit sur son adversaire pour le frapper ou l'estoquer, ce

dernier pourra aisément s'en défendre et le contrer avec un quelconque changement au travers ou une autre technique.

Ainsi, les coups de taille ou d'estoc doivent aller tout de suite à l'homme vers les ouvertures, à la tête ou au corps, avec des pas ou marches encerclants. Celui qui connaît bien cet avantage et l'applique correctement, alors celui-là n'est pas un mauvais escrimeur.

Choisis ta pièce favorite, assimile-là pour la placer dans ton assaut.

Sache également que si un homme veut en combattre un autre sérieusement, alors il lui faut assimiler une pièce ingénieuse de son choix, complète et adaptée, et se l'approprier sérieusement de façon à ce qu'elle siège en son esprit et en son cœur. Puis lorsqu'il commence le combat il doit dire « voilà ce que je projette d'effectuer, et cela doit se produire par la grâce de Dieu. » Cela ne lui fera pas défaut s'il fait ce qu'il y a à faire et s'il avance courageusement et assaille son adversaire avec le coup initial, comme tu l'entendras souvent plus loin.

Médite les maîtres-mots du kunst des fechtens selon Maître Liechtenauer.

Voici ce qui constitue toute l'escrime : le secours de Dieu, un corps sain, une épée choisie pour sa bonne facture, l'avant, l'après, la force, la faiblesse, le même-temps – ce mot se doit d'être retenu – les tailles, estocs, entailles et pressions ; les gardes, défenses, poussées ; le sentiment, les rétractions, les rotations et suspensions ; les déplacements, rayages, sauts, prises ; la lutte, le savoir, la hardiesse, la prudence, la ruse et l'intelligence ; la mesure, la dissimulation, la raison, l'observation, l'assiduité, l'entraînement et la promptitude ; le mouvement, l'occasion, les déplacements adéquats.

Dans ces vers-ci résident les principes fondamentaux, tout ce qui est pertinent, et toute la matière de l'art du combat, donc tout ce que tu dois bien examiner. En vérité, toutes ces choses par la suite tu entendras et liras en détail, selon leur nature.

Escrimeur, prends-en note, l'Art te sera ainsi révélé entièrement, en matière d'épée et de maintes autres techniques.

Mène d'une traite ton assaut et efforce-toi de submerger ton adversaire.

« *Alotus* », ce mot est de toute l'escrime le trésor et la couronne. Toute la matière de l'escrime, dans toute sa pertinence, ainsi que les articles complets des fondamentaux te seront nommés et décrits afin que tu les connaisses parfaitement.

Ainsi, lorsqu'un homme va au combat, qu'il soit bien instruit en tout cela. Sois toujours en mouvement et ne reste pas oisif lorsqu'il commence à te combattre. Alors mène courageusement tes actions, en lançant constamment, l'un après l'autre, jusqu'au bout, de manière bien louable ; submerge-le immédiatement et sans relâche, pour qu'il n'est pas lui-même l'occasion d'en venir aux coups. Ainsi l'un se réjouit et l'autre est marri, ce dernier ne sortant pas du combat vaincu de devant le premier si celui-ci agit d'après le conseil et la leçon qui est écrite ici.

Je le dis en vérité : on ne peut se protéger sans s'exposer au danger ; si tu comprends cela, il ne pourra en venir aux coups.

Ici, retiens que, d'après cet Art, le terme « frequens motus » (toujours en mouvement) s'applique au début, au milieu et à la fin de tout combat. Apprend donc qu'il faut mener d'une traite le commencement, le milieu et la fin, sans relâche et sans laisser l'adversaire contrer, pour qu'il ne puisse en venir aux coups. Ainsi, cela nous amène à ces deux mots : l'avant et l'après, c'est-à-dire le coup initial et le coup d'après ; au milieu et hoc quasi quomodo prius irlichem sine atque meo.

(???)

Comprends l'importance de la pointe de ton épée.

Tout d'abord note et sache que la pointe constitue le centre, le milieu et le cœur de l'épée ; pointe, de laquelle partent toutes les techniques de combat et vers laquelle elles retournent. Ainsi, les suspensions et les rotations consistent respectivement à suspendre et à tourner autour de ce centre et cœur duquel sont issues de nombreuses fort bonnes pièces d'escrime. Et ces dites manœuvres ont été inventées et élaborées afin qu'un escrimeur frappant ainsi de taille et d'estoc, suivant la pointe – ne touchant pas nécessairement à chaque fois – puisse, au milieu de ces mêmes pièces, atteindre son adversaire d'un estoc ou d'une entaille grâce à une retraite, une marche, un pas circulaire ou un saut.

Et quand un homme laisse son épée se lancer ou se tendre vers l'avant en la projetant ou en marchant en avant, l'autre n'est pas en mesure de le blesser ou de le raccourcir à l'aide de rotations ou en marchant en dehors. De cette façon, l'autre ne peut venir avec la moindre pièce ou loi de l'escrime, de laquelle il pourrait effectuer coups, estocs et entailles. Car dans l'Art de Liechtenauer, toute pièce d'escrime ou loi engendre coups, estocs et entailles, comme nous le verrons plus loin ; c'est-à-dire nous verrons comment une pièce ou une loi provient d'une autre, et comment l'une se forme à partir de l'autre – dès lors que la première est contrée – de façon à ce que la nouvelle touche et gagne la priorité.

Donc, quand un homme se bat, il doit constamment diriger la pointe contre le visage ou la poitrine de l'autre ; ainsi doit-il toujours s'efforcer d'arriver avant l'autre et de bénéficier d'une portée plus directe que lui. En outre, sache et retiens qu'aucune chose dans l'épée n'a été inventée en vain ; au contraire : un escrimeur doit mettre à profit la pointe, les deux tranchants, la garde et le pommeau – bref, tout ce qui constitue l'épée selon les règles particulières que ces dits éléments possèdent au sein de l'Art de l'escrime. Cela, tu le verras et l'entendras en détail ultérieurement.

Comprends l'origine de tous les coups.

Sache qu'il n'y a que deux coups qui engendrent tous les autres. Par conséquent, ceux-ci peuvent être qualifiés de coups principaux et de fondements de tous les coups. Ce sont le coup de haut et le coup de bas de chaque côté. Ces derniers proviennent causativement et fondamentalement de la pointe de l'épée, qui est le cœur et le centre de toutes les pièces, comme il a été écrit auparavant. Et ces mêmes coups engendrent les 4 parades de chaque côté, avec lesquelles l'on rompt et brise les coups de taille et les estocs ou encore les gardes ; ils engendrent également les 4 suspensions ; en outre l'on peut bien exécuter son art à partir de ces coups, comme on le verra plus loin.

Retiens la conduite que se doit de tenir le jeune chevalier.

Jeune chevalier, apprends à aimer Dieu, honore toujours les dames ; ainsi croît ton honneur. Cultive tes qualités chevaleresques, étudie cet Art qui te glorifie, et qui, à la guerre, te rend bien des services. Lutte bien et approprie-toi la lance, la pique, l'épée et le fauchon. Ces armes, manie-les virilement, et rends-les impuissantes en d'autres mains. Taille dedans et blesse-le, attaque continuellement, que tu touches ou rates, de façon à ce que les sages le haïssent et te louent. C'est pourquoi tu dois comprendre que toute chose comporte portée et mesure.

Quoi que tu fasses, tu dois raison garder ; au combat comme au jeu, aies le cœur joyeux et plein d'entrain, de façon à pouvoit te concentrer, et, avec courage, considérer ce que tu dois effectuer et de quelle façon tu dois te mouvoir contre lui. Car un cœur joyeux – avec de la force – rend toute entreprise admirable ; dresse-toi contre lui, ne lui donne aucun réel avantage ; évite toute chose désespérée, comme te battre contre 4 ou 6. Avec courage, demeure calmement, cela est bon pour toi.

Celui qui se tient ferme, là contre son égal, est un homme courageux. Il n'est pas honteux de fuir devant 4 ou 6.

Section 2 : frapper correctement les coups

ms 3227 a :

Si tu veux faire montre d'art, va de la gauche avec les frappes de la droite, et va de la droite avec les frappes de la gauche ; cela si tu souhaites combattre avec force. Celui qui va après avoir frappé, celui-là n'éprouvera pas de joie en son art.

Retiens et sache qu'en disant « veux-tu faire montre d'art... » Liechtenauer signifie qu'un habile escrimeur doit placer son pied gauche devant, et menacer son homme avec des coups direct de son côté droit, jusqu'à ce qu'il voie où il peut lui en placer un et bien l'atteindre grâce à ses pas.

Tetrptyque :

Retiens ceci : c'est le premier art de l'épée longue : tu dois apprendre avant toutes choses à porter correctement tes coups **des deux côtés** si tu veux t'escrimer avec autrement plus de force **et de précision**. Et comprends donc ceci : quand tu te trouves avec le pied gauche devant et que tu frappes devant ton côté droit, si tu ne suis pas le coup avec un pas avant de ton pied droit, alors le coup est mauvais et incorrect.

En effet, ton côté droit reste derrière, c'est pourquoi le coup est trop court et ne peut finir sa course adéquate de l'autre côté, devant le pied gauche, en bas.

Ou bien, si tu te tiens avec le pied droit devant et que tu frappes depuis ton côté gauche sans suivre ce coup du pied gauche, alors il est également incorrect.

C'est pourquoi tu dois retenir ceci : quand tu frappes du côté droit, tu dois toujours suivre le coup avec le pied droit ; fais de même quand tu frappes du côté gauche. Ainsi, le corps reste avec justesse dans la balance, c'est de cette manière **que tous les autres coups devront être exécutés** ils seront ainsi donnés avec portée et efficacité **et tu pourras exécuter ainsi avec force et justesse toutes tes pièces**.

Section 3 : engager correctement le combat

ms 3227 a :

Donne-lui le coup que tu veux, aucun changement ne viendra devant ta garde. A la tête, au corps, ne renonce pas aux touchettes. Escrime-toi de tout ton corps, si tu veux tout effectuer avec force.

Liechtenauer indique que pour se battre avec force, il faut initier le combat à partir du côté droit, avec tout le corps et avec toute sa force, en visant la tête et le corps, uniquement là où il peut toucher, et en ne visant jamais l'épée adverse. Au contraire, il doit faire comme si l'adversaire n'avait pas d'épée ou comme s'il ne la voyait pas ; et il ne doit pas oublier qu'il peut faire des éraflures, mais plutôt rester constamment dans l'ouvrage et chercher les touches, de façon à ce que l'autre ne parvienne pas à en venir aux coups.

Tetrptyque :

Retiens ceci : quand tu viens à lui lors de l'approche, tu ne dois pas rester immobile avec ton épée à guetter ses coups ni attendre qu'il en fasse usage contre toi. Sache que tous les escrimeurs qui restent ainsi à l'affût des coups adverses et ne veulent rien faire d'autre que parer ne tireront guère profit de l'art, car celui-ci est réduit à néant ; en cela ils seront battus.

Retiens ceci : lorsque tu viens à lui pendant l'approche, tu dois exécuter toute pièce d'escrime avec toute la force de ton corps. Et frappe-le dedans de cette manière au plus proche, à la tête ou au corps. Et laisse ta pointe devant son visage ou sa poitrine ; ainsi l'obliges-tu à parer et n'est-il pas en mesure de changer à travers devant la pointe.

Lorsque tu t'approches avec la pointe trop près de lui, S'il pare avec force – s'il vient avec force contre ton épée avec la parade - et laisse la pointe s'écarter de toi sur le côté, alors donne-lui une touchette sur les bras – sur son bras gauche – et romps là-dessus avant qu'il ne s'en soit rendu compte.

Ou alors s'il élève haut les bras lors de sa parade, alors frappe-le avec un coup libre en dessous-au corps, et là-dessus, romps rapidement ; ainsi est-il vaincu avant même de s'en rendre compte.

Section 4 : frapper de son côté naturel

ms 3227 a :

Écoute ce qui est maubais : ne combats pas vers le haut à gauche si tu es droitier ; et, si tu es gaucher, tu t'entraves aussi grandement à droite : il vaut donc mieux le combattre de haut en bas, de ta gauche.

Tetrptyque :

Retiens cette leçon, elle concerne deux personnes : le gaucher et le droitier, et t'enseigne comment tu dois frapper sans que ton adversaire ne te gagne la faiblesse dans ton épée lors du premier coup.

Et comprends donc ceci : quand tu viens vers lui lors de l'approche, si tu es un droitier t'appêtant à frapper, alors ne porte sous aucun prétexte le premier coup à partir du côté gauche ; en effet, ce coup est faible, et de ce fait, tu ne pourrais résister s'il te frappait dedans simultanément avec force. Frappe donc plutôt du côté droit, ainsi pourras-tu résister avec force et œuvrer à l'épée - **avec art à son épée** - comme tu le souhaites, **en demeurant fort**.

De même, si tu es gaucher, alors ne porte pas le premier coup du côté droit ; **au contraire, frappe du côté gauche**. en effet, pour un gaucher, l'art va à l'encontre de sa nature lorsqu'il est exécuté du côté droit. Il en est de même pour un droitier depuis le côté gauche.

Section 5 : les cinq mots-clef de l'escrime

ms 3227 a :

Avant, après : ces deux éléments sont la source de tout l'art. Faible et fort ; même-temps : ce mot retiens-le bien ; ainsi peux-tu apprendre à te défendre avec l'Art et l'ouvrage. Si tu t'effraies aisément, n'apprend jamais l'escrime.

Bravoure, rapidité, prudence, ruse et intelligence, raison, dissimulation, mesure, scrutation, assiduité : voilà ce qu'il te faut si tu veux posséder l'Art de l'escrime et cultiver de joyeux sentiments.

Retiens et sache que comme il dit : « *avant, après, ces deux éléments...* ». Il nomme cinq mots : *avant, après, faible, fort, même-temps*. Ces mots-là gouvernent tout l'Art de Liechtenauer, et constituent les fondements et le coeur de toute l'escrime, à pied et à cheval, sans protection ou revêtu d'un harnois.

Par le mot *avant*, il exprime qu'un escrimeur particulièrement bon doit, en toute circonstance, posséder et gagner le coup initial, qu'il touche ou manque. Comme le dit Liechtenauer : « *Taille dedans et assaille-le ; submerge-le, que tu touches ou manques.* ». Quand un homme marche ou court à son adversaire, dès lors qu'il estime pouvoir l'atteindre avec un pas ou avec un saut, alors il doit le frapper là-dedans où il voit une ouverture, avec joie, à la tête ou au corps, courageusement et sans peur, là où il peut l'atteindre avec le plus de certitude ; ainsi il gagne d'abord le coup initial – que cela lui soit bénéfique ou néfaste. Il faut également être sûr dans ses pas ; ces derniers doivent être bien mesurés, de façon à ne pas les faire trop longs ou trop courts.

Dès lors qu'il a effectué le coup initial, s'il touche, alors qu'il poursuive rapidement.

L'autre se défend-il alors du coup initial – c'est-à-dire dévie-t-il ou accompagne-t-il de son épée une taille ou un estoc -, alors tant qu'il est avec lui au contact de l'épée par laquelle la sienne a été déviée de l'ouverture qu'il a voulu viser, il doit ressentir et aviser si l'autre est – à l'épée – faible ou fort, mou ou ferme, dans sa déviation et protection contre l'estoc ou la taille. S'il ressent bien de quelle façon l'autre est dans ses actions – c'est-à-dire s'il est fort ou faible – alors dès qu'il avise et ressent avec justesse dans le même-temps, il doit, dans le même-temps ou l'entre-temps que l'autre se défend, se faire lui-même faible ou fort, et, de même que précédemment – c'est-à-dire avant lui –, pour l'empêcher d'effectuer le moindre coup, il doit lancer le coup d'après. Cela signifie qu'il doit frapper à l'autre au moment où ce dernier se protège et se défend contre le coup initial – que ce soit un estoc ou une taille - ; ainsi, il doit le submerger avec d'autres pièces d'escrime, avec lesquelles il doit assaillir et submerger les ouvertures de l'adversaire, de manière à être constamment en déplacement et dans le mouvement, afin de le confondre et le subjuguier, et qu'il ait fort à faire dans sa défense. En conséquence, ce même défenseur ne pourra mener à bien aucun coup. En effet, celui qui se défend et escompte les coups ennemis se met en plus grand danger que celui qui lui frappe dessus, puisqu'il doit se défendre ou se laisser atteindre ; il ne parviendra donc à venir aux coups qu'à grand peine. Voilà pourquoi Liechtenauer parle : « *Je le dis en vérité, aucun homme ne se défend sans danger ; comprends-tu cela, aucun ennemi ne te viendra-t-il aux coups.* »

Si tu combats différemment d'après ces 5 mots que concerne ce discours – et dont dépend toute l'escrime – tu verras donc qu'un maître taille souvent parce qu'il est brave et gagne le coup initial, d'après cet enseignement.

Avec le mot *avant* qu'il a énoncé, il veut dire qu'un homme doit assaillir et submerger son adversaire bravement et sans crainte avec le coup initial ou avec le premier coup, contre les ouvertures, à la tête ou au corps – qu'il touche ou manque -, cela, de façon à l'étourdir ou l'effrayer en lui frappant dessus, afin qu'il ne sache ce qu'il doit faire à l'encontre. De plus, avant que l'autre ne se ressaisisse ou bien ne vienne lui même contre lui, il doit immédiatement lui faire le coup d'après, afin de lui donner trop de choses à faire lorsqu'il doit se défendre et protéger, et donc de l'empêcher de venir aux coups. En effet, lorsque ce même homme donne le coup initial ou le premier coup et que l'autre se défend, alors, à cause de cette défense ou protection, il arrivera

toujours au coup d'après plus tôt que l'autre n'arrive à son premier coup. Ainsi, il peut frapper avant l'autre à l'aide du pommeau, ou bien il peut lui venir dans les coups travers, qui sont fort bons ; il peut sinon jeter son épée devant en travers, afin de mener d'autres pièces d'escrime ; ou bien il peut entreprendre maintes autres choses avant que l'autre n'en vienne aux coups. Il doit, en une pensée, et avec un coup – si possible – donner le coup initial et le coup d'après, l'un après l'autre, rapidement et immédiatement. Tu entendras plus loin comment effectuer l'un à partir de l'autre, de manière à te retirer invaincu ; cela, si tu procède différemment, c'est-à-dire d'après cet enseignement.

En outre, ce qui peut advenir, c'est que l'autre se défende du coup initial - donc doive se défendre avec l'épée – ainsi, l'autre doit lui venir à son épée. Si l'autre atermoie un peu, alors le premier doit lui rester à l'épée, immédiatement tourner, et aviser et ressentir si l'autre veut se retirer de l'épée ou non. Si l'autre se retire au moment où ils sont arrivés l'un contre l'autre à l'épée, et que les pointes sont dirigées contre les ouvertures de chacun, alors avant que l'autre puisse se rattraper grâce à sa retirade, et venir avec le moindre nouveau coup ou estoc, il doit immédiatement le poursuivre avec sa pointe et lui donner un bon estoc à la poitrine – ou ailleurs, là-devant -, là où il peut l'atteindre au plus court et au plus proche, de façon à ce que l'autre ne puisse se retirer de devant l'épée sans dommage. C'est pourquoi il peut toujours l'atteindre immédiatement – au plus proche – à l'aide de sa poursuite, avec sa pointe, parce qu'il a placé auparavant sa pointe contre l'autre, à l'épée, au plus court et au plus proche. C'est pourquoi quand, avec sa retirade, l'autre porte un nouveau coup ou estoc, celui-ci doit être mené loin alentour, donc l'assaillant peut en venir auparavant au coup d'après, donc plus tôt que l'autre n'arrive à son premier coup. C'est cela qu'exprime Liechtenauer avec le mot après : dès qu'un homme a donné à son adversaire le coup initial, alors il doit donner immédiatement et sans relâche le coup d'après, dans la même manœuvre ; il doit donc être constamment en déplacement et mouvement, et effectuer l'un après l'autre, de façon à ce que si le premier rate, alors c'est le second, le troisième ou le quatrième qui touche ; tout cela ne le laissera jamais venir aux coups.

Ainsi, celui qui appliquera ces 5 mots d'après cet enseignement obtiendra un grand avantage.

Si, au contraire, l'autre reste à l'épée après être venu à l'épée dans sa défense ou protection, et s'il advient que l'attaquant est resté contre lui avec l'épée et n'a pas encore fait le coup d'après, alors cet attaquant doit tourner et rester à l'épée avec l'autre ; puis il doit alors aviser et ressentir si l'autre est fort ou faible à l'épée.

S'il advient qu'il avise et ressent que l'autre est fort, ferme et dur à l'épée, et qu'il cherche à presser avec son arme, alors le premier doit être faible et mou contre cela, donner à la force adverse de la faiblesse en laissant la place, et laisser l'épée adverse heurter la sienne et poursuivre sa trajectoire, avec la pression que l'autre donne. En outre, il doit vite laisser son épée glisser et se retirer de là promptement et rapidement, et doit vite la diriger contre les ouvertures de l'adversaire, à la tête ou au corps, avec coups, estocs ou entailles, là où il peut l'atteindre au plus proche et au plus tôt. Plus l'autre presse et appuie durement et lourdement avec son épée – et que l'attaquant se fait faible et mou à l'encontre, et laisse son épée glisser de là, donc lui échappe – alors plus l'épée adverse va partir au loin et s'éloigner après le choc, ce qui donnera à l'attaquant de vastes ouvertures. Il pourra alors le toucher et l'atteindre comme il le souhaite, avant qu'il ne se ressaisisse et vienne avec un coup ou un estoc.

Si, au contraire, l'autre est faible et mou à l'épée, et que le premier le remarque et le ressent bien, alors celui-ci doit être fort et ferme à l'encontre avec l'épée, et doit diriger et projeter avec force la pointe le long de l'épée, droit devant contre les ouvertures adverses, là où il peut l'atteindre au plus proche. Ce même estoc doit être exécuté comme si une corde ou un fil était noué devant à la pointe, et tirait cette pointe à l'ouverture la plus proche. Si l'attaquant se rend compte que l'autre est si faible qu'il se laisserait parer l'épée et se ferait toucher, mais si ensuite cet autre redevient fort et se défend de l'estoc en le déviant – donc s'il devient à nouveau fort contre l'épée, en écartant l'épée du premier, se défendant de l'estoc, donc lui pressant fortement l'épée -, alors le premier doit à

nouveau devenir faible et mou à l'encontre, laisser son épée glisser de là et lui échapper, puis chercher prestement les ouvertures adverses avec taille, estocs ou entailles, là où c'est possible. C'est ce que dit Liechtenauer avec les mots suivants : « **mou et ferme** » ; et cela provient de l'autorité, comme le dit Aristote dans le livre peryamenias opposita : « iuxta se posita magis elucescunt vel exposita oppositorum cui autem... » faiblesse contre force, force contre faiblesse, fermeté contre mollesse, et equetur. Si la force est opposée à la force, alors c'est toujours le plus fort qui est victorieux. Voilà pourquoi l'escrime de Liechtenauer est animée par l'Art juste et véritable, de manière à ce qu'un homme faible puisse vaincre avec certitude un fort (et sa force), grâce à sa ruse et son Art.

Par conséquent, escrimeur, apprend à bien ressentir ; comme le dit Liechtenauer : « **apprends le sentiment ; même-temps, ce mot est bien tranchant.** » En effet, lorsque tu es à l'épée avec un homme, et que tu ressens bien s'il est fort ou faible à l'épée, alors dans le même-temps – ou entre-temps – tu peux observer et savoir ce que tu dois lui faire, d'après l'art et l'enseignement qui vient de t'être donné ; ainsi, il ne pourra jamais se retirer de devant l'épée sans dommage ; c'est ce que dit Liechtenauer : « **Frappe pour qu'il tombe, s'il se retire devant toi.** »

Tu comprends donc bien d'après cette leçon que tu dois toujours prendre et gagner le coup initial ; et aussitôt après l'avoir donné, tu dois, dans un enchaînement, immédiatement et sans attendre, faire le coup d'après, c'est-à-dire le second, le troisième ou le quatrième coup – taille ou estoc – de façon à ce qu'il ne puisse jamais en venir aux coups. Si tu lui viens à l'épée, alors sois certain dans le sentiment, et fais ce qui t'a été prescrit. En effet, c'est le fondement de l'escrime d'être toujours en mouvement et ne pas atermoyer ; ainsi vient-on alors au sentiment. Donc fais ce qui a été dit ; et tout ce que tu entreprends et effectues doit respecter la mesure et la portée, de façon à ce que, lorsque tu gagnes le coup initial, tu ne le lances pas trop loin, donc ne te dépêche pas trop, sinon tu ne pourras poursuivre avec le coup d'après. Ainsi parle Liechtenauer : « **Comprends cela : toute chose a une distance et une mesure** ». Apprends cela aussi pour les pas, et pour toute autre pièce ou loi de l'escrime.

Tetraptyque :

Retiens ceci : avant toute chose dois-tu bien comprendre et appréhender deux choses. Il s'agit de l'avant et de l'après ; puis il y a le fort et le faible de l'épée et le mot même-temps.

En effet, cela constitue le fondement de tout l'art de l'escrime, **la source d'où jaillit tout l'art**. Si tu comprends et appréhendes bien ces éléments – sans oublier le mot même-temps – dans toutes les pièces que tu exécutes, alors mérites-tu le titre de bon maître d'épée. Ainsi seras-tu capable d'enseigner aux princes, ducs **et seigneurs** afin qu'ils soient victorieux au combat ou lors d'une affaire sérieuse, grâce au véritable art de l'épée.

Retiens maintenant ce que signifie l'avant.

Il s'agit de ceci : **l'avant signifie que** tu dois toujours le devancer avec le coup de taille ou avec l'estoc **à ses ouvertures, avant qu'il ne le fasse vers les tiennes. Ainsi est-il forcé de te parer.** Si tu arrives avant lui avec le coup ou toute autre pièce l'obligeant à parer, alors œuvre **habilement** et immédiatement – dans le même temps – dans sa parade devant toi avec l'épée – ou avec toute autre pièce – **d'une ouverture à l'autre** ; ainsi ne peut-il en venir à aucun ouvrage. **Il ne pourra pas ainsi s'opposer à ton ouvrage avec ses pièces. Mais s'il t'entre dedans, alors devance-le par la lutte.**

Retiens maintenant ce que signifie l'après.

Si tu ne parviens pas à saisir l'avant, alors attends l'après.

L'après désigne les rompures de toutes les pièces et des coups que l'on peut employer contre toi.

Et comprends donc ceci : quand il te devance avec le coup t'obligeant à le parer, alors œuvre habilement dans le même temps avec la parade à l'ouverture la plus proche ; ainsi lui brises-tu son

avant avec ton après et le toucheras-tu avant qu'il n'ait accompli sa pièce. Tu gagnes donc encore l'avant, et lui demeure dans l'après.

De plus, dois-tu trouver dans l'avant et l'après la manière d'œuvrer avec le mot même-temps au faible et au fort de son épée.

Retiens donc maintenant le fort et le faible de l'épée.

Comprends donc le faible et le fort de l'épée : de la garde jusqu'au milieu de la lame se trouve le fort de l'épée avec lequel tu peux bien résister si quelqu'un t'y lie. En outre, du milieu jusqu'à la pointe se trouve le faible avec lequel tu ne peux résister.

Si tu comprends correctement ces éléments, tu pourras bien œuvrer avec art et te défendre. Tu seras éclairé ci-après quant à la manière d'œuvrer avec le fort de ton épée contre le faible de la sienne.

Mais si tu t'effraies facilement, alors n'apprends pas l'art de combattre. Car un craintif ou un cœur défaillant ne fait rien de bon ; il sera vaincu quelle que soit sa maîtrise de l'art.

Section 6 : les cinq coups de maître (meisterhau)

Tetrptyque :

Retiens que le recueil décrit 5 coups secrets que beaucoup de maîtres d'épée ne sauraient enseigner.

Tu dois apprendre à bien les exécuter du côté droit contre celui qui se tient contre toi sur la défensive. Et tente, si tu peux, de toucher l'adversaire avec la première attaque en employant un coup parmi ces cinq-là.

L'escrimeur qui pourra te briser ces coups avec art sans subir de dommages sera loué par les autres maîtres et recevra plus de louanges pour son art qu'un autre escrimeur incapable de combattre contre les 5 coups.

Tu verras comment exécuter les 5 coups dans la section ci-après écrite traitant de ces mêmes 5 coups avec leurs pièces.

Section 7 : les noms des cinq coups de maître et des pièces maîtresses de l'art de l'épée longue

ms 3227 a :

Voici le texte dans lequel sont nommés les 5 coups et les autres pièces du combat.

Apprend 5 coups de la main droite contre la défense ; coup furieux, tordu, travers ; il y a le bigle avec le crânien. Le fou, pare, rattrape, déborde, brise les coups ; change au travers, rétracte, charge au travers, entaille, presse les mains ; suspens, tourne aux ouvertures, frappe, agrippe, raye, estoque avec les percussions.

Tetrptyque :

Retiens qu'ici te sont nommées les véritables pièces maîtresses de l'art de l'épée longue. Chaque pièce particulière est désignée par son nom afin que tu puisses la reconnaître et la comprendre encore mieux.

En premier lieu, il y a les cinq coups ; voici comment chacun se nomme :

Le premier se nomme le coup furieux.

Le second, le coup tordu.

Le troisième, le coup transversal.

Le quatrième, le coup lorgnant.

Le cinquième, le coup crânien.

Maintenant, retiens les pièces :

La première, ce sont les 4 gardes.

La seconde, les 4 parades.

La troisième, les rattrapages.

La quatrième, les débordements.

La cinquième, les écartés.

La sixième, les changements à travers.

La septième, les rétractions.

La huitième, les traversées.

La neuvième, les entailles.

La dixième, les presse-mains.

La onzième, les suspensions.

La douzième, ce sont les rotations.

Ces coups et ces pièces sont donc au nombre de 17. Ci-après, tu les trouveras décrits dans l'ordre, ainsi que la manière de t'escrimer à partir de ces dits coups et pièces et comment te découvrir avec les suspensions et les rotations.

Section 8 : le coup furieux (zornhau) : frapper le coup furieux ; les premières pièces

ms 3227 a :

Celui qui te taille de haut, la pointe du coup furieux le menace. S'il s'en rend compte, détache-la en haut sans danger. Sois plus fort, tourne à l'encontre, estoque ; s'il le voit, amène cela vers le bas ; tout cela retiens-le ; frappes, estocs, mou et ferme, même temps et avant, après ; sans assaillir ne sois pas trop rapide dans le conflit ; en visant dans le conflit, en haut, en bas, il sera humilié ; dans toute rotation apprend à trouver coups, estocs, et entailles. Aussi dois-tu examiner dans toute cible s'il y a coup, estoc, ou entaille, si tu veux tromper les maîtres. Ne taille pas à l'épée, mais attend toujours l'ouverture – à la tête ou au corps, que tu touches ou que tu manques --, veux-tu éviter tout dommage ; ainsi prend bien garde à viser les ouvertures, et tu dois également toujours marcher vers l'autre sur le côté droit. Tout au long de ton apprentissage, dirige la pointe contre les ouvertures. Celui qui taille loin alentour, celui-là sera souvent bien humilié. Au plus court exécute tes tailles et tes estocs.

Ici retiens et sache que pour Liechtenauer, un coup de haut frappé directement depuis l'épaule est nommé coup furieux, comme si on le donnait avec violence ou colère. Il n'y a donc pas de coup plus prompt que ce même coup de haut donné directement de l'épaule à l'homme. Voilà pourquoi Liechtenauer dit que quand un homme te taille dessus avec un coup de haut, alors tu dois frapper contre lui le coup furieux de façon à projeter ta pointe contre lui fortement. S'il se défend contre ta pointe, alors retire vite l'épée en haut de là, et mène-la de l'autre côté de son épée ; s'il s'en défend, alors sois fort et ferme à l'épée, tourne et estoque promptement et courageusement ; s'il se défend de l'estoc, alors jette ton épée vers le bas et taille aux jambes, là où tu peux toucher ; fais donc en sorte d'effectuer l'un après l'autre constamment, pour qu'il ne puisse pas en venir aux coups.

Les mots mentionnés plus haut – avant, après, même-temps, faible, fort, et tailles, estocs, entailles – tu dois toujours bien les garder à l'esprit, et ne pas les oublier au cours du combat. En outre, tu ne dois pas trop te hâter dans le conflit, car si tu le rates en haut quand tu le vises, alors tu peux le toucher en bas, comme tu vas l'entendre plus loin – c'est-à-dire que tu verras comment effectuer particulièrement taille, estoc, entaille l'un après l'autre, d'après l'art véritable.

De plus, tu ne dois frapper vers l'épée de ton adversaire, mais plutôt vers lui-même, au corps et à la tête, comme à ta convenance.

De plus tu dois apprendre ce qui est écrit dans le premier vers : lorsque tu frappes de haut un coup furieux, tu le menaces avec la pointe de ce coup furieux. Alors applique cette leçon et reste constamment en mouvement – que tu touches ou non -, de façon à ce qu'il n'en vienne pas aux coups ; et marche bien sur le côté en donnant tes coups.

Tetraptyque :

Retiens que le coup furieux brise tous les coups de haut grâce à la pointe ; il n'est pourtant rien d'autre qu'un coup de paysan diagonal.

Exécute-le ainsi : lorsque tu viens à lui pendant l'approche, s'il te frappe alors dedans d'en haut depuis son côté droit à la tête, **alors assène-lui également un puissant coup furieux avec le long tranchant** d'en haut depuis ton côté droit, en même temps que lui, avec fureur, sans même chercher à parer, dedans à son épée – **en haut, sur son épée.**

S'il est alors mou au fer, projette la pointe, **laisse la pointe se projeter** en ligne droite, long devant toi, dedans à l'ouverture et estoque-le au visage ou à la poitrine. Et place-lui la pointe, **menace-le avec l'estoc.**

Une autre pièce du coup furieux.

Retiens ceci : Lorsque tu lui as frappé dedans avec le coup furieux, alors projette-lui la pointe long dedans au visage ou à la poitrine, comme décrit précédemment ; s'il avise alors la pointe et pare l'estocade avec force en pressant ton épée sur le côté, alors **élève ton épée**, tire violemment ton épée vers le haut le long de sa lame jusqu'à quitter son épée, puis frappe-le de l'autre côté à nouveau contre la lame de son épée, **en haut** à la tête. Cela s'appelle détacher en haut. En outre, tu peux briser cela ainsi : lorsqu'il détache en haut, alors lie avec force à son épée avec le long tranchant, dedans à la tête.

Autres pièces.

Quand tu veux porter un coup furieux, alors tu peux frapper avec la main droite et bien remonter derrière avec la main gauche, puis avec la main inversée faire descendre la pointe et passer au travers.

Lorsque tu as frappé avec la main inversée à partir du coup furieux et qu'il te pare en remontant son arme, alors remonte également avec ta main inversée sur son côté droit en passant devant son ventre, puis enroule ton coude droit par-dessus son épée et la tienne, et tiens-les bien fortement ; ainsi l'as-tu enfermé. Ou bien recule avec ton côté droit vers ton côté gauche et tire violemment vers l'arrière, ainsi lui prends-tu l'épée, et ta pointe se dirige vers son visage.

Tu peux également, dans le détachement, tirer ton épée pas plus haut que sa pointe, puis frapper dans le même temps à la tête.

Une rompure contre le détachement : lorsqu'il détache en haut et te frappe à la tête sur ton côté droit, alors tourne ton épée avec le court tranchant un peu contre la sienne et frappe dans le même temps à la tête avec le long tranchant.

Une autre rompure. Dans le même-temps qu'il détache, passe sur le côté hors du coup et œuvre à la plus proche ouverture avec le coup.

Section 9 : le coup furieux et la rotation, les enchaînements à partir de la rotation

ms 3227 a :

Voir la section 8.

Tetrptyque :

Retiens ceci : lorsque tu lui frappes dedans avec le coup furieux, s'il pare et demeure ferme au fer dans sa parade, alors reste également **toujours fort au fer contre lui**, avec ton épée contre la sienne, soulève tes bras bien haut **sur ton côté droit pour monter le fort de ton épée dans le faible de la sienne**, et tourne ta garde devant ta tête **en restant au fer, ton court tranchant à son épée**, puis estoque-le en haut dedans à son visage.

Lorsque tu l'estoques en haut avec la rotation – comme décrit précédemment – s'il avise ton estoc et soulève les mains bien haut pour parer avec la garde, alors demeure comme tu te trouves **dans la rotation** avec la garde devant ta tête et place-lui la pointe en bas à la gorge ou à la poitrine entre ses deux bras.

Lorsque tu as ainsi tourné sur ton côté droit et qu'il t'a paré l'estoc, alors tourne un peu à nouveau sur ta gauche et place-lui la pointe également vers le bas à la poitrine ; te pare-t-il l'estoc, alors rétracte ton épée vers toi et frappe-le à nouveau à la tête ; te pare-t-il encore, alors détache en haut ou mène un autre ouvrage à partir de là.

Lorsque tu as détaché en haut et qu'il t'a ainsi paré une seconde fois et estoque en même temps que ta manœuvre, alors soulève bien haut tes bras et tourne-lui le court tranchant dans le faible de sa lame, puis estoque-le au visage, ou bien tourne sur ton côté droit à sa lame dans le faible, puis estoque-le alors au visage. Ainsi peux-tu effectuer chacune des deux rotations, l'une à partir de l'autre et pousser avec la pointe.

Section 10 : le coup furieux et la rotation : de la bonne manière de venir au conflit

ms 3227 a :

Voir la section 8.

Tetrptyque :

Voici ce que tu dois aviser : lorsqu'il t'a lié ton épée avec un coup de taille, d'estoc, ou autrement, alors tu ne dois pas trop te hâter avec la rotation. Tu avises donc avant tout s'il est mou ou ferme dans le liement quand une épée s'entrechoque avec une autre ; **et lorsque tu l'as ressenti, alors tu dois dans le même temps savoir ce qui te sera le plus favorable : dois-tu l'assaillir avec l'avant ou avec l'après ?** alors dois-tu œuvrer seulement quand tu as ressenti cela – avec la rotation contre un liement mou, et à la prochaine ouverture contre un liement ferme, comme il te sera montré et expliqué dans les pièces ci-après.

Voici le texte et les gloses du conflit.

Retiens que le conflit est constitué des rotations **au fer** et de l'ouvrage **de la pointe aux 4 ouvertures** qui en résulte, dirigeant la pointe vers ces ouvertures.

Effectue-le ainsi : lorsque tu lui as porté un coup furieux, dès qu'il te l'a paré, alors monte bien tes bras et tourne-lui la pointe au fer dedans à son ouverture haute sur sa gauche. S'il écarte alors l'estocade haute, reste posté dans la rotation avec la garde devant ta tête et laisse descendre – **estoque** - la pointe à son ouverture basse, sur son côté gauche. S'il suit alors ton épée avec la parade, alors cherche avec ta pointe l'ouverture basse de son côté droit ; s'il continue alors à suivre ton épée avec la parade, alors élève l'épée sur ton côté gauche, **passe à travers avec la pointe sous son épée**, et suspend-lui la pointe en haut à l'ouverture de son côté droit.

Ainsi sera-t-il ridiculisé avec le conflit dessus et dessous car tu es capable de l'effectuer autrement mieux que lui.

Section 11 : le coup furieux et la rotation : du bon choix d'un des 3 vulnérants

ms 3227 a :

Voir la section 8.

Tetrptyque :

Retiens ceci : lorsque tu lui as frappé dedans avec le coup furieux, alors tu dois être bien entraîné et expérimenté dans les rotations à l'épée.

Chaque rotation comprend 3 pièces particulières, c'est-à-dire un coup de taille, un coup d'estoc et une entaille. Dans toutes les rotations, tu dois trouver avec certitude un de ces 3 vulnérants.

Lorsque tu tournes à l'épée, tu dois aviser et prendre garde à ne pas exécuter la mauvaise pièce provenant d'une rotation, tu dois éprouver immédiatement lequel parmi ces 3 vulnérants te paraît le meilleur à exécuter. Ainsi, tu ne dois pas tailler quand tu dois estoquer, ne pas entailler quand tu dois tailler et aussi ne pas estoquer quand tu dois entailler. Et retiens ceci : lorsqu'on te pare l'un de tes vulnérants, alors touche-le avec un autre. Donc : ton estoc est-il paré, alors porte un coup de taille. S'il t'entre dedans, alors exécute une entaille inférieure à ses bras. De plus, tu dois toujours connaître quelle pièce il est convenable d'exécuter – trouver la bonne pièce à exécuter - dans toutes les rencontres et liements d'épées, si tu veux tromper ou berner de meilleure façon les maîtres qui s'opposent à toi.

Et tu trouveras décrit comment effectuer les rotations et quel est leur nombre dans la dernière pièce du recueil, intitulée « celui qui exécute bien et brise convenablement ».

une pièce pour enchaîner les 3 vulnérants :

Si tu veux porter un coup, un estoc, et une entaille, alors fais cela ainsi : frappe courageusement le coup furieux de ton côté droit ; dans le même temps tourne la pointe dedans sur son côté gauche et estoque-le au visage à gauche ; puis dans le même temps, passe avec ton pied gauche sur son côté gauche et entaille-le avec le long tranchant par-dessus ses deux bras.

Section 12 : le coup furieux et l'escrime aux 4 ouvertures

ms 3227 a :

Celui qui sait viser les ouvertures, il frappe avec certitude sans se mettre en quelque danger que ce soit, ni douter, comme il se doit.

Ici retiens que Liechtenauer divise le corps humain en 4 parties. Aussi trace-t-il sur son corps un trait bien droit depuis sa tête jusqu'en bas entre ses jambes, et un autre trait au niveau de la ceinture, qui va horizontalement sur le corps. Ainsi, il y a 4 quarts : l'un à gauche, l'autre à droite au-dessus de la ceinture, et aussi sous la ceinture. Voilà donc les 4 ouvertures, dont chacune a ses pièces d'escrime particulières.

Tetrptyque :

Voici le texte et les gloses des quatre ouvertures vers lesquelles tu dois toujours t'escrimer.

Maintenant retiens ceci : quiconque veut devenir un maître de l'épée doit savoir comment chercher avec art les 4 ouvertures, s'il veut s'escrimer avec autrement plus de justesse et d'efficacité. Quand tu viens vers l'homme lors de l'approche – si tu veux t'escrimer avec justesse – alors ne dois-tu sous aucun prétexte le frapper à l'épée ; au contraire, tu dois viser les 4 ouvertures .

La première ouverture est le côté droit, la suivante est le côté gauche – toutes deux au-dessus de la ceinture de l'homme. Les deux autres sont aussi les côtés droit et gauche, sous la ceinture. Avise bien les ouvertures lors de l'approche. Celles qu'il t'expose, vise-les habilement sans peur : en projetant dedans la longue pointe avec le rattrapage ou toute autre conduite.

Il y a donc deux conduites desquelles l'on doit chercher les ouvertures.

La première consiste à chercher dans l'approche avec le rattrapage et en projetant dedans la longue pointe. La seconde consiste à les chercher avec les 8 rotations lorsqu'un homme a lié l'autre à l'épée.

Tu dois donc comprendre ceci : lorsque tu viens à lui dans l'approche, tu dois toujours viser courageusement et sans crainte avec un coup ou un estoc l'une des 4 ouvertures – celle que tu peux atteindre le plus facilement. Et ne te préoccupe pas de ce qu'il exécute contre toi ou de sa manière de s'escrimer. Ainsi combats-tu sûrement, et portes-tu des coups qui vont droit au but, ce qui l'empêche d'en venir à ses pièces et ainsi obliges-tu ton adversaire à te parer. Et lorsqu'il a paré, cherche rapidement dans la parade la plus proche ouverture avec la rotation à l'épée.

Ainsi, vises-tu toujours les ouvertures de l'homme, et ne t'escrime pas vers l'épée, soucie-toi du corps et non pas de l'épée, comme il est expliqué dans la pièce « Place la pointe aux 4 coins, reste là-dessus, si tu veux achever -apprends cela ».

Section 13 : le coup furieux et la brisure des ouvertures par le doublement ou la mutation

ms 3227 a :

Veux-tu te venger, brise 4 ouvertures avec art ; double au-dessus, en-dessous mute bien ; je te le dis : en vérité, aucun homme ne se protège sans danger ; l'as-tu compris, ne pourra-t-il en venir aux coups.

Tetrptyque :

Voici le texte et les gloses du doublement et de la mutation : comment ces pièces brisent les 4 ouvertures.

Retiens ceci : lorsque ton adversaire te frappe dedans sérieusement, si tu veux alors te venger et lui gagner ses ouvertures avec art de façon à le vaincre contre son gré, alors exécute le doublement contre la force de son épée et la mutation quand il est faible à l'épée. Je te le dis en vérité : il ne pourra se protéger devant toi contre tes coups, et ne pourra lui-même en venir aux coups.

Retiens maintenant comment tu dois exécuter le doublement des deux côtés.

Retiens ceci : lorsqu'il te frappe dessus en haut de son épaule droite, alors frappe aussi de ta droite en même temps que lui, en haut et avec force, dedans à sa tête, **avec le coup furieux ou tout autre coup**. S'il te pare **avec force** et reste fort à l'épée, alors soulève **rapidement** tes bras dans le même temps, pousse brusquement le pommeau de ton épée sous ton bras droit **avec ta main gauche** et frappe-le **au fer** du long tranchant derrière la lame de son épée avec les mains croisées, entre l'épée et l'homme, **en travers de la gueule. Ou frappe-le avec cette pièce sur la tête.**

Retiens ceci : s'il te frappe de son épaule gauche avec le long tranchant en haut, dedans à la tête, alors fais de même contre lui ; s'il reste alors fort à l'épée, alors soulève rapidement tes bras **en demeurant à son épée** et frappe-le derrière la lame de son épée avec le court tranchant sur la tête.

Maintenant retiens comment tu dois exécuter la mutation des deux côtés.

Retiens ceci : lorsque tu le frappes en haut avec force de ton épaule droite **et que tu l'as lié avec le long tranchant à l'épée, avec un coup de haut ou tout autre coup**, dedans à la tête, s'il te pare et reste mou à l'épée, alors tourne sur ton côté gauche le court tranchant à son épée, **soulève rapidement les bras en demeurant à l'épée**, - monte bien les bras - et dirige, **suspend-lui** la lame de ton épée, **ta pointe, à l'extérieur** par-dessus la sienne, puis estoque-le à l'ouverture basse **de son côté droit**.

Retiens ceci : lorsque tu le frappes en haut de ton épaule gauche **avec le long tranchant à son épée**, dedans à la tête, s'il pare et reste mou à l'épée, alors soulève-les bras **en restant avec le même tranchant à l'épée – puis tourne le court tranchant par-dessus son épée** - et suspend-lui la pointe par-dessus son épée, **soulève bien les bras** et estoque-le à l'ouverture basse **de son côté gauche**.

Ainsi peux-tu exécuter les deux pièces à partir de tous les coups, dès lors que tu as senti la faiblesse et la force à l'épée.

Section 14 : le coup tordu (krumphau) : frapper le coup tordu

ms 3227 a :

Le tordu fais dextrement, jette la pointe sur les mains. Celui qui se place bien avec ses pas, maints coups il brisera. Taille le tordu sur le plat si tu souhaites affaiblir un maître. Lorsque les épées s'entrechoquent en haut, détache, cela mérite louange. Ne frappe pas le tordu, mais raccourcis le coup ; change au travers, et là-dessus avise. Celui qui te contrecarre ton tordu, le noble conflit le confondra ; et il ne saura pas en vérité où il n'est pas menacé.

Ici retiens et sache que le coup tordu est un coup de haut, qui va de travers, avec un bon pas sortant, à savoir vers un côté. Ainsi Liechtenauer explique que celui qui veut effectuer correctement cedit coup, alors celui-là doit bien sortir sur le côté d'un pas sur sa droite, tandis qu'il exécute le coup. Et il doit lui jeter ou projeter sa pointe dessus la garde sur les mains. Et il doit frapper sur le plat (avec son plat ?) ; et lorsqu'il touche, il doit rester inébranlable là-dessus et appuyer fortement ; puis il doit considérer ce qu'il peut utiliser de plus définitif et de plus direct parmi les coups de taille, d'estoc, ou les entailles. En outre, il ne doit pas frapper trop court (?), et il ne doit rien oublier du changement au travers, comme il convient.

Tetraptyque :

Voici le texte et les gloses du coup tordu avec ses pièces.

Retiens ceci : le coup tordu est, parmi les 4 parades contre les 4 gardes, celui qui brise la garde que l'on nomme le bœuf, ainsi que les coups de haut et de bas [et le sanglier](#). [Voici comment tu dois frapper le coup tordu aux mains](#).

Exécute ce coup ainsi : lorsque tu t'avances vers lui lors de l'approche, et qu'il se poste contre toi en tenant son épée devant son chef dans la garde du bœuf à sa gauche, alors pose le pied gauche devant et place ton épée à ton épaule droite dans la garde ; puis, [de cette garde](#), saute de ton pied droit bien sur ton côté droit contre lui, et frappe-le du long tranchant avec les bras croisés par-dessus ses mains.

[De même, lorsqu'il te frappe dessus de ton côté droit avec le coup de haut ou de bas, alors bondis hors du coup avec ton pied droit contre lui, bien sur son côté gauche ; et frappe-le en même temps avec les bras étendus sur ses mains.](#)

Retiens que tu peux aussi exécuter le coup tordu à partir de la garde de la barrière, des deux côtés.

Place-toi dans la garde ainsi : tandis que tu t'avances vers lui lors de l'approche, poste-toi avec le pied gauche devant, et tiens ton épée avec la pointe en terre, auprès de ton côté droit, de façon à ce que le long tranchant [de l'épée](#) soit [dirigé](#) au-dessus – et découvre-toi du côté gauche. Dès qu'il te frappe à l'ouverture, alors bondis hors du coup contre lui avec le pied droit bien sur ton côté droit, [et pousse brusquement de la main gauche le pommeau de ton épée sous ton bras droit](#) et frappe-le avec les mains croisées du long tranchant avec la pointe sur ses mains.

De même, place-toi dans la garde de la barrière à ton côté gauche tandis que tu t'avances vers lui pour l'approche. Poste-toi avec le pied droit devant, et tiens ton épée auprès de ton côté gauche sur la terre, avec les mains croisées, de façon à ce que le court tranchant soit en haut ; et découvre-toi du côté droit. S'il te frappe à l'ouverture, alors bondis [\[marche\] bien](#) hors du coup contre lui [sur ton côté gauche](#) avec le pied gauche, bien sur son côté droit, et frappe-le pendant le bond [\[la marche\]](#) avec le court tranchant par-dessus les mains.

[Voici comment tu dois écarter avec le coup tordu les coups de haut.](#)

Cette pièce, accomplis-la ainsi : lorsque, de son côté droit, il te frappe dedans en haut à l'ouverture, alors marche avec le pied droit sur son côté gauche, par-dessus son épée avec la pointe sur la terre en la garde de la barrière. Tu peux exécuter cela des deux côtés. Aussi peux-tu le frapper sur le chef à partir de l'écarté.

Section 15 : le coup tordu (krumphau) : le coup tordu contre les maîtres

ms 3227 a :

Voir section 14.

Tetrptyque :

Retiens que tu dois exécuter cette pièce contre les maîtres, à partir du liement des épées.

Voici comment procéder si tu veux ébranler un maître : lorsque tu t'avances vers lui pendant l'approche, alors place ton épée à ton côté droit dans la garde de la barrière, et positionne-toi avec le pied gauche devant ; ou bien tiens-la à ton épaule droite. Te frappe-t-il en haut à l'ouverture **dedans en haut de son côté droit**, alors frappe avec force **le tordu** contre son coup, **sur son épée**, du long tranchant en croisant les bras - **avec les mains croisées** - ; et aussitôt que les épées s'entrechoquent, tourne dans le même temps contre ton côté gauche le court tranchant à son épée, **hausse les bras** et estoque-le **à l'ouverture haute**, au visage **ou à la poitrine**. Ou bien si tu ne souhaites pas lui donner un estoc, **alors repère l'instant où cela s'entrechoque** et frappe-le **dedans en haut** dans le même temps **en remontant** avec le court tranchant à partir de l'épée, à la tête ou au corps.

Section 16 : le coup tordu (krumphau) : le coup tordu raccourci

ms 3227 a :

Voir section 14.

Tetrptyque :

Voici encore le texte et la glose d'une pièce du coup tordu.

Retiens ceci : lorsqu'il veut te frapper dedans de son côté droit en haut ; alors hausse bien tes mains, et fais comme si tu voulais lier à son épée avec le coup tordu ; **mais raccourcis-le**, traverse avec la pointe sous son épée, **puis tourne ta garde à son côté droit au-dessus de ton chef** et estoque-le de l'autre côté au visage ou à la poitrine. Et prend garde à ce que ton chef soit bien protégé en haut par la garde.

En outre peux-tu briser avec cette pièce la garde du bœuf.

Exécute cela ainsi : lorsque tu vas vers lui pendant l'approche, s'il se poste contre toi et tiens son épée avec la garde sur son côté gauche devant sa tête, alors jette ton épée à ton épaule droite, et fais comme si tu voulais lui lier l'épée avec le coup tordu, mais frappe court ; puis change sous son épée, et jette-lui la pointe de l'autre côté sous son épée au loin, dedans à la gorge ; ainsi il devra contrer et tu pourras là-dessus venir aux coups et à d'autres ouvrages d'épée.

En outre peux-tu lui faire cette pièce s'il te frappe dessus un coup de haut de son épaule droite.

Section 17 : le coup tordu (krumphau) : utiliser le conflit ; les rompures du coup tordu

ms 3227 a :

Voir section 14.

Tetrptyque :

Voici encore le texte et la glose d'une pièce du coup tordu.

Retiens ceci : lorsque tu veux exécuter le coup tordu, alors es-tu toujours contraint de te découvrir. Et comprends bien cela : tandis que tu lui frappe dedans de ton côté droit avec le coup tordu ou que tu le lies à l'épée, es-tu découvert de ton côté gauche ; s'il est rusé et veut te frapper à partir du liement à l'ouverture et te confondre avec habileté, alors demeure avec ton épée à la sienne, suis-le à son épée, **suis son coup**, tourne-lui **dans le même temps** la pointe au visage, et **travaille-le**, œuvre ensuite contre lui avec le conflit, c'est-à-dire avec les rotations aux ouvertures. Ainsi sera-t-il confondu de telle façon qu'il ne saura en vérité en quel lieu se protéger de tes coups ou de tes estocs.

Retiens comment l'on doit briser le coup tordu.

Lorsque tu lui frappes dessus de ton côté droit, s'il te donne alors lui aussi un coup tordu de son côté droit avec les bras croisés sur ton épée, mettant ainsi ton coup en désordre, alors reste fermement avec ton épée à la sienne, et projette-lui la pointe sous l'épée au loin, dedans à la poitrine.

Un autre rompure concernant le coup tordu.

Lorsque tu lui frappes dedans en haut de ton côté droit, s'il te frappe alors lui aussi un coup tordu de son côté droit avec les bras croisés et te presse là-dessus l'épée contre la terre, alors tourne contre ton côté droit, et hausse bien tes bras au-dessus de ton chef ; puis place-lui la pointe en haut à la poitrine. S'il te pare cela, alors reste posté ainsi avec la garde devant la tête, et œuvre dextrement avec la pointe d'une ouverture à l'autre : cela s'appelle le noble conflit. De cette manière tu le confondras tant qu'il ne saura en vérité où se placer.

Une rompure contre le coup tordu.

Alors que tu lui projettes la pointe sous son épée à sa poitrine, s'il presse ton épée dessous vers la terre avec le coup tordu, alors tourne contre son côté droit et hausse les bras bien au-dessus du chef, et place-lui la pointe en haut à sa poitrine ; s'il te pare cela, alors reste posté avec la garde devant le chef, et œuvre dextrement de la pointe d'une ouverture à l'autre – ce qui s'appelle le conflit - ; avec cela tu le confonds tellement qu'il ne sait où il doit se protéger.

Section 18 : le coup travers (transversal) (zwerchhau) : frapper le travers, les rompures du travers

ms 3227 a :

Le travers traite ce qui vient du toit. Fais le travers avec ton fort ; abises cela dans ton ouvrage. Fais le travers à la charrue et au bœuf, mène-le fermement. Un bon travers donné avec des sauts brise le coup.

La feinte trompe d'en bas et permet de toucher selon son bon plaisir. Le retournement l'oblige à parer. Traverse aussi, pour venir lutter ; saisis le coude avec assurance ; saute-lui dans sa balance. La feinte double le touche-t-elle, entaille-le donc.

Ici retiens et sache que, dans toute l'épée, il n'y a pas de coup plus sûr, rapide, accompli et bon que le coup travers. Celui-ci va horizontalement de chaque côté, avec les 2 tranchants – celui de devant et celui de derrière – en bas et en haut. Tout ce qui vient du haut – c'est-à-dire les coups de haut, donc tout ce qui va du haut vers le bas – cela un homme le brise ou s'en défend avec les coups travers. Celui qui peut bien les effectuer ou alors bien jeter son épée devant lui horizontalement devant la tête, de quel côté qu'il souhaite, celui-là doit faire comme s'il voulait venir dans les suspensions supérieures ou les rotations ; seulement, celui qui utilise les coups travers doit tourner le plat de l'épée – l'un vers le haut, l'autre vers le bas – ainsi que les tranchants sur les côtés horizontalement – l'un à droite, l'autre à gauche. Ainsi, il est bon de lui venir à l'épée avec les coups travers ; dès lors qu'un homme vient contre l'autre à l'épée – quelle que soit la façon dont cela s'est produit – alors l'autre ne pourra se retirer qu'à grand peine et sera vaincu de chaque côté avec le coup travers. En effet, celui qui mène contre l'autre un coup travers – quel que soit le côté, en haut ou en bas – doit toujours le faire avec la garde de l'épée tenue en haut devant la tête, avec la main inversée, de façon à être bien gardé et protégé. En outre, l'homme doit exécuter les coups travers avec quelque peu de force. Celui qui doit se battre pour sauver son cou doit s'efforcer de gagner le coup initial – comme précisé dans la leçon précédente – avec un bon coup travers.

Quand un homme s'avance vers un autre, dès lors qu'il estime pouvoir l'atteindre avec un pas ou un saut, il doit le frapper avec un coup travers en haut du côté droit, avec le tranchant de derrière, directement vers la tête ; puis il doit laisser la pointe se projeter – et bien mener cela horizontalement – de manière à ce que la pointe se dirige, tourne ou se ceigne autour de la tête adverse, comme un anneau. En effet, si un homme donne bien le travers à l'autre avec un bon pas de côté ou un saut, son adversaire ne pourra s'en défendre ou le détourner qu'avec difficulté.

Tetrptyque :

Ici commence le texte et les gloses du coup transversal et de ses pièces.

Retiens ceci : le coup transversal brise la garde du toit et tous les coups portés à partir du toit de haut en bas.

Exécute le transversal ainsi : lorsque tu viens à lui, poste-toi avec le pied gauche devant et tiens ton épée à ton épaule droite, avec le plat sur ton épaule droite ; s'il se poste contre toi et t'attend en tenant son épée bras tendus au-dessus de sa tête, alors avise le moment où tu viens à portée, s'il passe alors vers toi et menace de te frapper dedans, alors porte le coup avant lui en sautant avec ton pied droit bien sur ton côté droit contre lui, et pendant le saut, dans le bond, tourne ton épée avec la garde - tes quillons – en haut devant la tête, de façon à ce que ton pouce vienne en dessous ; puis frappe-le avec le court tranchant contre son côté gauche, à la tête.

Ou alors, s'il agit au contraire avant toi avec le coup de haut en bas, alors saute, bondis avec le pied droit hors de portée du coup, bien sur ton côté droit, contre lui, à son côté gauche,

avec la parade ci-dessus décrite, dans le fort de sa lame ; ainsi attrapes-tu son coup dans ta garde, dans tes quillons – ainsi le coup est-il paré - et le frapes-tu avec le transversal au côté gauche de sa tête, c'est-à-dire que dans le même temps, pousses-tu brusquement ton pommeau avec la main gauche sur ton côté droit vers le haut, ainsi le frappe s-tu à son oreille gauche – ou bien peux-tu aussi doubler pendant que tu donnes le transversal dans son fort. Ou bien s'il est fort, de façon à t'empêcher d'effectuer cette pièce, alors pare violemment son épée avec ta garde, frappe alentour vers ton côté droit et cherche l'autre ouverture.

Maintenant retiens une rompure (deux rompures) du coup transversal :

Retiens ceci : lorsque tu te tiens contre lui dans la garde du toit, alors frappe-le courageusement dedans à la tête ; s'il saute hors de portée du coup et tente d'agir avant toi avec le coup transversal en te frappant au côté gauche sur la tête, alors tombe-lui avec le long tranchant sur l'épée. S'il te frappe alors le transversal alentour de l'autre côté, alors, dans le même temps, agis avant lui avec le transversal, devant sous son épée à la gorge ; ainsi se frappe-t-il lui même avec ton épée.

Retiens ceci : lorsque tu as lié à l'épée d'un escrimeur, s'il quitte l'épée et te frappe alentour avec le transversal de l'autre côté, alors tombe-lui avec le long tranchant dans ses mains ou sur les bras et pare-les au loin avec l'épée en entaillant, puis frappe-le depuis l'entaille à ses bras avec l'épée, sur la tête.

Maintenant retiens la rompure contre l'entaille supérieure aux bras :

Retiens ceci : lorsque tu le frapes avec le transversal à son côté droit, s'il te tombe alors avec l'entaille dans les bras, alors frappe-le avec le doublement derrière la lame de son épée avec le court tranchant dans la gueule.

Ou alors lorsque tu le frapes avec le transversal à son côté gauche, s'il te tombe alors avec l'entaille dans les bras, alors frappe-le avec le doublement derrière la lame de son épée avec le long tranchant dans la gueule.

Retiens comment briser le doublement : s'il te frappe alors avec le doublement en haut à la tête, alors hausse ton arme et tourne contre le coup ton épée sous la sienne, puis amène-lui l'épée à sa gorge avec le court tranchant.

Deux autres rompures (speyer) :

Une rompure contre le transversal frappé en haut ou en bas. Lorsque tu as lié à son épée avec un coup de haut et qu'il frappe un transversal alentour en haut ou en bas, alors demeure avec la garde devant ta tête ; retourne toujours ton épée et donne-lui un coup de pointe à la plus proche ouverture. Cela fonctionne des deux côtés.

Quand ton adversaire te lie avec un coup de haut libre puis frappe le coup transversal bas sur ton côté droit, alors demeure comme tu es et applique-lui le court tranchant à la gorge.

Section 19 : le coup travers (transversal) (zwerchhau) : les pièces du travers

ms 3227 a :

Voir section 18.

Tetrptyque :

Voici le texte et les gloses d'une autre (d'autres) pièce(s) issue(s) du coup transversal.

Voici comment tu dois œuvrer à partir du transversal avec le fort.

Retiens ceci : si tu veux frapper avec le transversal, alors dois-tu le frapper avec toute la force de ton corps, et toujours lier à son épée avec le fort de ton épée ; avec cela gagnes-tu contre lui les ouvertures.

Comprends donc ceci : quand tu lui frappes dessus de ton côté droit avec le transversal, s'il pare et lie là-dessus avec force à ton épée, s'il tient avec force contre ton épée, alors remonte avec le fort de ton épée vers le faible de son épée, alors si tu captures son épée avec le fort, œuvre avec la mutation par-dessus son épée à l'ouverture basse, ou en haut au cou. Si tu n'y arrives pas, alors effectue le doublement (c'est-à-dire frappe-le à l'épée avec les mains croisées derrière la lame de son épée sur la tête, ou entaille-le en travers de la gueule avec cette pièce) ou bien, s'il est trop fort pour toi avec la parade, de manière à ce que tu ne puisses pas effectuer les pièces, à partir du transversal, percute avec ta garde son épée d'en bas vers ton côté droit au loin et là-dessus frappe-le aussitôt de l'autre côté avec le transversal, contre son côté droit à la tête. Ou bien, s'il veut te faire une entrée alors utilise l'entaille sous ses bras.

Encore un autre : quand tu l'attaques avec force de ton côté droit à la tête avec le coup transversal, s'il te pare et est faible à l'épée, mou au fer, alors amène, place-lui le court tranchant de ton épée à son côté droit au cou - à la gorge - et bondis avec le pied droit derrière son pied gauche puis pare-le ainsi par-dessus avec la lame de l'épée ; ou alors effectue la mutation à l'autre ouverture.

Maintenant brise cette pièce : lorsque ton adversaire amène son épée à ton cou, alors élève ton épée avec le pommeau à l'intérieur de son épée en laissant pendre la lame vers le bas puis percute de cette manière son épée de ton cou et frappe-le en haut dedans à la tête avec le happement ; ou bien frappe-le avec le doublement avec la main droite en haut, par-dessus son épée sous le visage pendant qu'il a son épée à ton cou.

Une autre : (ringeck)

Lorsque tu lies son épée avec le transversal et qu'il est mou au fer, alors presse à partir du transversal son épée vers le bas et place-lui le court tranchant derrière ses bras, devant à sa gorge.

S'il va au cou sur ton côté droit, alors lâche l'épée de ta main gauche et percute avec ta main droite son épée loin de ton cou, marche de ton pied gauche contre son côté droit devant ses deux pieds et passe ton bras gauche par-dessus ses deux bras près de la garde et entraîne-le dans la danse ou bien estoque-le entre ses jambes au bas-ventre.

Quand tu veux faire le coup transversal sur son côté gauche, alors ne touche pas et frappe immédiatement sur son côté droit ; s'il frappe alors à ton côté droit, alors entaille dans le même temps avec force ses mains au niveau de l'articulation de la main droite ; et termine sur les deux mains.

Section 20 : frapper le travers au 4 ouvertures

ms 3227 a :

En outre, celui qui gagne le coup initial d'un côté grâce au coup travers – qu'il touche ou manque – doit aussi gagner le coup d'après dans le même flot, immédiatement et sans attendre, à l'aide du coup travers de l'autre côté, avec le tranchant de devant, avant que l'autre ne parvienne à se rattraper contre le coup, d'après la leçon précédente. Il faut donc lui donner le travers de chaque côté, au bœuf ou à la charrue, c'est-à-dire aux ouvertures hautes ou basses, d'un côté à l'autre, en bas et en haut, constamment et sans atermoiement – donc en étant toujours en mouvement – afin de ne pas le laisser en venir aux coups. Dès lors qu'un homme fait le travers en haut ou en bas, il doit toujours bien aller horizontalement, et jeter l'épée de travers bien devant la tête, afin d'être bien protégé.

Tetrptyque :

Voici le texte et les gloses des frappes transversales aux 4 ouvertures.

Retiens ceci : tu as entendu auparavant que deux postures ou gardes sont nommées le bœuf et la charrue. Ainsi sont donc nommées ici les 4 ouvertures.

Le bœuf : il s'agit des deux ouvertures hautes, le côté droit et le gauche de la tête ; quant à la charrue, il s'agit des deux ouvertures basses, également du côté droit et gauche sous la ceinture de l'homme.

Ces mêmes ouvertures, tu dois les visiter toutes les 4 avec les frappes transversales en une approche, **en un déplacement avant**.

Retiens donc ceci : lance les frappes transversales aux 4 ouvertures.

Retiens ceci : lorsque tu vas vers lui lors de l'approche, **s'il se tient devant toi dans la garde du toit**, alors tiens-toi avec le pied gauche devant, et dès qu'il t'est opportun, bondis avec le pied droit contre lui, bien sur son côté gauche et frappe le à partir du transversal avec force contre son côté gauche à l'ouverture basse [**en haut**]. Cela s'appelle avoir frappé à la charrue. S'il pare, alors frappe le vite **de l'autre côté en haut à la tête, [en bas à la charrue]** à l'ouverture haute de son côté droit. Cela s'appelle **avoir frappé au bœuf. Et frappe-le à nouveau prestement avec une frappe transversale au bœuf puis une autre à la charrue**. Enchaîne alors les frappes transversales dextrement, toujours l'une au bœuf, l'autre à la charrue, en croisant d'un côté à l'autre, c'est-à-dire à la tête et au corps. **Puis, avec cela, porte-lui un coup de haut en haut, dedans à la tête, et sur ce, retire-toi**. En outre, tu ne dois pas oublier de bondir loin hors de la ligne contre lui sur un côté avec chaque frappe transversale ; ainsi pourras-tu bien l'atteindre à la tête. Et prend également garde pendant ces attaques, **pendant le bond**, à être bien couvert avec la garde en haut devant la tête.

Ici, retiens une rompure contre la frappe transversale basse.

Retiens ceci : lorsqu'il te frappe avec le transversal de son côté droit à ton gauche en haut à la tête, alors pare avec le long tranchant et reste avec la pointe devant sa poitrine. S'il quitte alors ton épée et te frappe alentour avec le transversal à l'ouverture basse de ton côté droit, alors frappe aussi avec le transversal en passant à travers par-dessous entre toi et lui, également contre son côté droit, et, avec cela, lie à son épée, reste dans le liement puis estoque-le dans le même temps à l'ouverture basse.

Section 21 : le coup transversal et la feinte

ms 3227 a :

voir section 18

Tetrptyque :

Voici le texte et les gloses d'une pièce qui se nomme la feinte.

La feinte est une pièce par laquelle bon nombre d'escrimeurs sont aveuglés et touchés à souhait, **trompés et vaincus** - c'est-à-dire ceux qui se complaisent à parer et qui s'escriment en visant l'épée et non pas les ouvertures du corps.

Retiens cela : lorsque tu viens à lui pendant l'approche, alors fais comme si tu voulais le frapper à la tête avec un coup de haut libre **à son côté gauche** et rétracte brusquement le coup, puis frappe le avec le transversal à l'ouverture basse de son côté gauche ou celle de son côté droit – celle que tu veux - ; et prends garde à être bien couvert avec la garde au-dessus de la tête. Cela, tu peux également l'effectuer avec le coup transversal.

Effectue la feinte ainsi : lorsque tu viens à lui pendant l'approche, alors frappe les coups de bas des deux côtés. Si tu arrives à lui avec un coup de bas de ton côté droit, alors, avec cela, projette-lui la pointe au loin, dedans à la poitrine, ainsi doit-il parer ; alors bondis aussitôt avec le pied gauche sur son côté droit et fais comme si, à ce moment, tu voulais le frapper avec le transversal, mais rétracte brusquement le coup, puis frappe aussitôt alentour à son côté gauche.

Ou bien, si tu viens à lui du côté gauche avec le coup de bas, alors projette-lui la pointe bien au loin, dedans et effectue ensuite la manœuvre telle qu'elle est écrite auparavant.

Section 22 : le coup transversal et l'inversion

ms 3227 a :

voir section 18

Tetrptyque :

Voici le texte et les gloses d'une pièce qui se nomme l'inversion. - **Encore une pièce du coup transversal, et celle-ci s'appelle l'inversion. -**

Retiens l'inversion, **que tu dois effectuer avec dissimulation dans l'approche.** Les escrimeurs la nomment le demi-coup, ou bien la main tournée ; avec cette technique, l'on contraint un homme à la défensive, de façon à pouvoir lui faire une traversée et l'assaillir - **bien le saisir -** à la lutte.

Exécute-la ainsi : lorsque tu vas sur lui lors de l'approche, lorsque tu as parcouru la moitié de la distance, alors avance la deuxième moitié avec le pied gauche devant et frappe de ton côté droit le demi-coup – **c'est-à-dire un coup de bas libre suivant le pied gauche** avec le long tranchant inversé **c'est-à-dire en tournant pendant le coup le long tranchant à l'épée toujours vers le haut - après chaque pas,** en haut et en bas sans t'arrêter, au-dessus de ton pied gauche, jusqu'à ce que tu arrives à lui ; et dès lors que tu as lié avec lui par cette manœuvre - **lorsque tu le lies à son épée avec un coup de bas ou de haut, alors inverse ton épée de façon à ce que le pouce vienne en bas -** , alors suspend-lui dans le même temps la pointe dedans en haut, et estoque-le au visage. **Ainsi l'oblige-tu à te parer.** S'il pare l'estoc et monte bien avec les bras, alors fais-lui une traversée. Ou alors, s'il reste avec les mains basses pendant la parade, alors saisis son coude droit avec la main gauche, tiens le fermement et bondis du pied gauche devant son droit et pousse-le, **percute-le** ainsi violemment par-dessus le pied - **la jambe -** . Ou bien, si tu ne veux pas le pousser par-dessus le pied avec la main gauche sur le coude comme décrit précédemment, alors passe ton bras gauche derrière lui autour du corps et projette-le devant toi par-dessus ta hanche gauche.

Et si tu dois traverser, tu trouveras cela décrit plus loin dans la pièce disant « laisse pendre le pommeau si tu veux lutter... »

Section 23 : le coup transversal et la double feinte

ms 3227 a :

voir section 18

Tetrptyque :

Voici le texte et les gloses d'une autre feinte : elle s'appelle la double feinte car il s'agit d'effectuer deux trompements pendant une approche.

Retiens ce qui se nomme la double feinte. Exécute-la ainsi :

lorsque tu viens à lui pendant l'approche, place toi avec le pied gauche devant et tiens ton épée à ton épaule droite ; et dès qu'il t'es opportun, alors bondis contre lui bien hors de la ligne avec ton pied droit bien sur son côté gauche et fais comme si tu voulais le frapper à la tête avec une frappe transversale libre sur son côté gauche ; rétracte brusquement le coup, bondis avec le pied gauche sur son côté droit bien autour de lui et frappe-le avec le transversal de ce même côté à la tête. Lorsque tu as fais cela, alors frappe-le immédiatement derechef sur le côté droit à la tête ; puis conduis le court tranchant par-dessus son épée avec les bras croisés, et, « dans la gauche », c'est-à-dire vers ton côté gauche, entaille-le avec le long tranchant en travers de la gueule. S'il pare et tu rencontres ton épée, alors bondis [marche] du même côté en longeant son flanc et entaille-le avec le court tranchant dans la gueule derrière la lame de son épée avec le - à partir du - doublement.

Ou alors tombe-lui avec l'épée par-dessus les deux bras dans l'entaille ; effectue cela des deux côtés. Tu peux aussi bien exécuter la feinte à partir des coups de haut qu'à partir des coups transversaux s'il t'est opportun, ou bien quand tu le souhaites.

Voici comment tu dois effectuer la feinte des deux côtés doublement ; comprends cela : lorsque tu viens à lui pendant l'approche, place le pied gauche devant et tiens ton épée à ton épaule droite ; et dès que tu vois que tu as une opportunité, alors bondis contre lui bien hors de la ligne avec le pied droit sur ton côté droit et fais comme si tu voulais le frapper à la tête avec un coup de haut libre à son côté gauche ; s'il se défend dans l'avant avec une parade, alors rétracte brusquement le coup et ramène-le en haut, bondis immédiatement avec le pied gauche sur son côté droit bien autour de lui, et, pendant le coup, fais donc mine de vouloir le frapper au côté droit, mais rétracte brusquement le coup et bondis à nouveau avec le pied droit autour de lui sur son côté gauche et frappe-le en même temps dedans à ce même côté ; s'il veut alors à ce moment te saisir l'ouverture, alors tombe lui avec le long tranchant dans les bras avec une entaille et repousse-les.

Tu dois savoir exécuter cela des deux côtés, et tu peux également l'effectuer à partir des frappes transversales.

Section 24 : le coup lorgnant (schilhou) : frapper le lorgnant

ms 3227 a :

Lorgne (bigle) contre sa droite – cela si tu combats bien avec justesse. Le coup lorgnant, je le loue, s'il ne vient pas trop silencieusement.

Le coup lorgnant ; celui-ci brise ce que le buffle (bœuf) frappe ou estoque. Celui qui menace de faire le changement, le coup lorgnant le contrecarre. Donne le lorgnant s'il se raccourcit ; le changement au travers, cela le vaincra. Lorgne à la pointe, et attaque le cou sans crainte. Lorgne à la tête, veux-tu lui ruiner les mains.

Ici, retiens et sache qu'un coup lorgnant est un coup de haut du côté droit avec le tranchant arrière de l'épée, dirigé vers le côté gauche, et qui va comme en louchant, ou bien qui se lance d'un côté avec un pas latéral à droite, avec l'épée inversée et la main lancée en avant. Ce même coup brise ce qu'un buffle – c'est à dire un paysan – peut te frapper d'en haut – comme il ne manquera pas de le faire. Le coup transversal brisera cela de la même façon, comme écrit plus haut. En outre, celui qui menace avec des changements au travers sera humilié par le coup lorgnant. Ainsi, un homme doit bien frapper le lorgnant, suffisamment loin, en projetant bien la pointe, sinon il sera entravé par les changements au travers. Il faut également bien faire le lorgnant avec la pointe à la gorge, courageusement et sans crainte et...

[page blanche]

là où l'on voit que les deux combattants peuvent se séparer et rétracter, il faut y aller avec force et, en même temps bien aviser les pas. Avant, après, ces deux éléments vérifie-les ; et apprends à t'échapper d'un saut. Suis toutes les cibles, veux-tu confondre les forts. S'il se défend, rétracte. Estoque ; s'il se défend, va toujours à lui. Les rotations et les suspensions, apprends à les mener avec art. Avise ses desseins, qu'ils soient mous ou fermes ; s'il s'escrime alors fortement, tu seras bien préparé avec ton art. S'il attaque longuement ou de loin, une projection de pointe le vaincra. Frappe fermement avec lui ; s'il se couvre, touche sans crainte. Taille dedans et attaque-le là ; assaille-le – que tu touches ou que tu manques - ; prends bien garde à viser les ouvertures. Avec les deux mains apprends à mener la pointe devant les yeux. Bats-toi toujours avec raison, gagne le coup initial à chaque fois – que tu touches ou manques – puis vise-le tout de suite avec le coup d'après. Des deux côtés, à main droite, avance à lui, ainsi commenceras-tu l'escrime ou la lutte avec avantage.

Tetrptyque :

Ici commence le coup lorgnant avec ses pièces.

Retiens que le coup lorgnant brise la garde qui s'appelle la charrue ; il s'agit d'un coup extraordinairement bon et sérieux car il brise les coups et les estocs **des bourrins**, portés avec violence et est exécuté en s'approchant avec l'épée inversée. C'est pourquoi bon nombre de maîtres de l'épée ne savent rien dire de ce coup.

Maintenant, retiens comment on doit frapper le lorgnant.

Lorsque tu viens à lui pendant l'approche, poste-toi avec le pied gauche devant et tiens ton épée à ton épaule droite ; s'il te frappe alors de haut **de son côté droit** dedans à la tête, alors retourne ton épée **et bondis vers lui avec le pied droit** et frappe-le **également de ton côté droit dans le faible de son épée** contre son coup avec le court tranchant au loin, avec les bras étendus **en haut** par-dessus son épée à la tête, **au visage ou à la poitrine. - sur son épaule droite -**

S'il est alors rusé et se dérobe pendant le coup à ton épée pour changer à travers dessous, alors **demeure avec la pointe devant le visage avec les bras tendus** laisse la pointe se

projeter à partir du coup au loin, dedans **à sa poitrine**; ainsi ne pourra-t-il **ni te blesser ni** changer à travers dessous.

Autre pièce : Lorsque tu te postes contre lui et tiens ton épée à ton épaule droite, s'il se poste contre toi dans la garde de la charrue et veut t'estoquer en bas, alors frappe-le avec le lorgnant en haut, - **frappe-lui le lorgnant avec le faux tranchant en haut** - au loin, dedans, et projette-lui la pointe au loin, dedans **au visage ou** à la poitrine ; ainsi ne peut-il pas t'atteindre en bas avec l'estoc.

Une autre pièce : Lorsque tu te postes contre lui et tiens ton épée à ton épaule droite, s'il se poste contre toi dans la garde de la charrue et menace de t'estoquer en bas, alors retourne-lui le coup avec le faux tranchant en haut, au loin, dedans, et projette-lui la pointe au loin, dedans ; ainsi ne peut-il pas t'atteindre en bas avec l'estoc.

(une autre pièce ? Seuls changent les mots soulignés par rapport à la pièce d'avant.)

Section 25 : le coup lorgnant (schilhou) : le lorgnant et le raccourcissement de l'épée

ms 3227 a :

voir section 24

Tetrptyque :

Voici le texte et les gloses d'une leçon sur le coup lorgnant.

Retiens cette leçon. Lorsque tu viens à lui pendant l'approche, alors dois-tu lorgner de l'œil pour voir s'il combat court contre toi. **Comprends donc le raccourcissement de l'épée.** Tu reconnaîtras cela s'il te frappe mais ne tend pas les bras bien devant lui pendant le coup son épée est alors trop courte, **il est alors raccourci** ; ou bien si tu te trouves devant lui dans la garde du fou et qu'il veut te tomber dessus avec l'épée tordue, dans ce cas, son épée est alors raccourcie, ou bien s'il se trouve dans la garde du bœuf ou de la charrue, son épée est alors raccourcie. Sache également que toutes les rotations avec l'épée devant l'adversaire son courtes et raccourcissent l'épée ; contre les escrimeurs qui emploient ainsi les rotations, change à travers librement à partir des coups et des estocs, et projette-leur à ce moment la longue pointe dedans à la plus proche ouverture ; tu les contrains donc à devoir parer ; ainsi arrives-tu à l'ouvrage juste, **tu peux frapper librement et œuvrer avec l'épée, ainsi qu'avec la lutte.**

Une autre leçon. Lorsque tu viens à lui pendant l'approche, alors dois-tu lorgner avec le regard s'il combat court contre toi. Tu dois reconnaître cela lorsqu'il te frappe dessus sans bien mou les bras devant lui pendant le coup ; son épée est alors raccourcie. Contre tous les escrimeurs qui combattent court de cette façon, **alors frappe-les également et dirige la pointe à travers sous son épée, et estoque-le au visage** - change à travers joyeusement à partir des coups et des estocs avec la longue pointe ; ainsi les fixes-tu à l'épée si bien qu'ils doivent te laisser venir aux rotations et se faire battre.

Section 26 : le coup lorgnant (schilhau) : le lorgnant et la brisure de la longue pointe

ms 3227 a :

voir section 24

Tetrptyque :

Voici le texte et les gloses d'une leçon sur le coup lorgnant.

Retiens que le lorgnant brise la longue pointe. - Il s'agit d'une pièce contre la longue pointe, effectuée avec un trompe l'œil. -

Retiens cette leçon. Lorsque tu viens à lui pendant l'approche, s'il te fait face en dirigeant la pointe contre le visage ou ta poitrine avec les bras tendus, alors poste toi avec le pied gauche devant, tiens ton épée à ton épaule droite et fixe ton regard sur la pointe. Fais comme si tu voulais porter un coup là-dessus, à la pointe, mais frappe avec force le lorgnant à son épée – sur son épée - avec le court tranchant, puis, de là, projette-lui la pointe longue dedans au cou avec un pas en avant du pied droit.

Section 27 : le coup lorgnant (schilhau) : le lorgnant et la frappe de la pointe sur les mains

ms 3227 a :

voir section 24

Tetrptyque :

Il s'agit d'une autre rompure (**de la longue pointe**). S'il se tient contre toi dans la longue pointe, alors lorgne de l'œil à la tête et fais comme si tu voulais le frapper là-dessus ; mais frappe-le avec la pointe sur les mains à partir du coup lorgnant.

Cela, tu peux également le faire s'il te frappe d'en haut un coup de haut libre dedans : lorgne à sa tête comme si tu voulais le frapper là-dessus, mais porte-lui un coup avec le court tranchant contre son coup et frappe-le à la lame de son épée vers le bas avec la pointe sur ses mains.

Section 28 : le coup crânien (scheitelhau)

ms 3227 a :

Le coup crânien met son visage en danger. Avec le retournement, il va vite à la poitrine. Ce qui vient de celui-là, la couronne l'attrape là. Entaille à travers la couronne, déjà l'as-tu brisée durement. Presse contre les rayages; avec des entailles, pare-les. Je loue le coup crânien s'il ne vient pas trop silencieusement.

Tetrptyque :

Ici commence le texte et les gloses concernant le coup crânien.

Retiens que le coup crânien brise cette garde qui s'appelle le fou. Et par sa visée, il est bien dangereux pour le visage et la poitrine.

Effectue-le ainsi : lorsque tu viens à lui pendant l'approche, s'il adopte contre toi la garde du fou, alors pose le pied gauche devant et tiens ton épée à ton épaule droite en garde – bien au-dessus de ta tête avec les bras tendus dans la garde du toit -, puis saute vers lui avec le pied droit et frappe avec force du long taillant de haut en bas à la tête, au loin, depuis le sommet du crâne ; et demeure pendant le coup avec les bras élevés, et suspend-lui la pointe au visage, - abaisse-lui la pointe à son visage ou à la poitrine -.

Si tu lui suspends la pointe en haut au visage avec le coup crânien, et qu'en se défendant il percute violemment ta pointe avec sa garde vers le haut, alors retourne ton épée – inverse ton épée rapidement vers le haut - avec la garde élevée devant ton chef, et place-lui la pointe en bas à sa poitrine.

Ou pare-t-il alors le coup de manière à ce que sa pointe et sa garde se trouvent toutes deux au-dessus – ce qui en soi se nomme la couronne - alors reste en haut avec tes bras, élève de ta main gauche le pommeau de ton épée et abaisse-lui ta pointe par-dessus sa garde à la poitrine. S'il élève alors l'épée et te pousse la pointe avec sa garde vers le haut, alors tourne ton arme vers le bas à l'entour de sa couronne avec une entaille dans ses bras, sous ses mains effectue l'entaille dans son bras et presse violemment vers le haut ; ainsi la couronne est-elle à nouveau brisée par cette pression. Alors entaille violemment ses bras et retire-toi avec cette entaille (retourne ton épée de l'entaille inférieure vers l'entaille supérieure, et là-dessus retire-toi.)

Lorsque tu veux exécuter un coup crânien contre ton adversaire, alors tu as la possibilité de laisser passer la pointe dans le même temps au loin, sous ses mains vers son côté droit à son visage, en la tendant bien vers l'intérieur.

Section 29 : les 4 gardes (hut / hutten)

ms 3227 a :

Liechtenauer ne tient que 4 gardes en estime parce qu'elles sont engendrées par les suspensions hautes et basses, à partir desquelles on peut promptement se défendre ou attaquer.

« Seules 4 postures sont à tenir en estime ; les communes, fuis-les. Le bœuf, la charrue, le fou, le toit ; qu'elles ne te soient pas étrangères. »

Par ce vers, il nomme 4 postures ou gardes que l'on se doit de connaître. Toutefois, avant toute chose, il ne faut pas rester dans l'une de ces gardes trop longtemps. En effet, Liechtenauer a cette maxime : « Celui qui se pose là, celui là est mort ; celui qui se déplace, celui là vit encore. » et cela concerne les postures. A ce propos, il vaut mieux se déplacer pendant le combat plutôt que d'attendre dans une garde dans laquelle on risque de se fermer à toute opportunité.

Tetrptyque :

Voici le texte et les gloses des 4 postures.

Les 4 postures sont les 4 gardes à partir desquelles tu dois t'escrimer. **Tu ne dois considérer aucune autre garde que ces 4 qui sont décrites ci-dessous.**

La première garde est et s'appelle le bœuf.

Le bœuf est la suspension haute depuis l'épaule.

Mets-toi en garde ainsi : poste-toi avec le pied gauche devant et tiens ton épée à ton côté droit, avec la garde devant ta tête, de manière à ce que le pouce se trouve sous l'épée **et à ce que le court tranchant se trouve contre toi**, et suspends-lui la pointe contre le visage.

Retiens la garde du bœuf du côté gauche.

Place-toi avec le pied droit devant et tiens ton épée à ton côté gauche, avec la garde devant ta tête, de manière à ce que le pouce se trouve en dessous **et que le long tranchant se trouve contre toi**, et suspend-lui la pointe contre le visage.

Voilà donc le bœuf des 2 côtés.

La deuxième garde se nomme la charrue.

La charrue est la suspension basse qui, bien employée, brise tous les coups de tailles et d'estoc.

Mets-toi en garde ainsi : poste-toi avec le pied gauche devant et tiens ton épée avec les mains croisées **en bas** à ton côté droit avec le pommeau dessous, **- au dessus de ton genou -** au niveau de la hanche, de façon à ce que le court tranchant soit en haut et que la pointe se place contre le visage.

Retiens la garde de la charrue du côté gauche.

Place le pied gauche devant et tiens ton épée à ton côté gauche avec le pommeau dessous, au niveau de la hanche, de façon à ce que le long tranchant soit **- tourné vers le haut -** en haut et que la pointe se place **- vers le haut -** contre le visage.

Voilà donc la charrue des 2 côtés.

La troisième garde se nomme le fou.

Le fou se prend en posant la pointe devant soi sur le sol, ou bien sur le côté, après un écarté (ou pour faire un écarté ?). Dans ce dernier cas, elle se nomme autrement : la garde de la barrière, ou la porte. Le fou brise toujours ce que l'on taille ou estoque, grâce aux suspensions et aux rayages. Place un rattrapage au même moment.

Mets-toi en garde ainsi : place-toi avec le pied droit devant **- avec le pied gauche**

devant - et tiens ton épée avec les bras tendus devant toi, avec la pointe sur la terre, de façon à ce que le court tranchant soit tourné vers le haut.

La quatrième garde s'appelle du toit.

Le toit est la pointe longue. Celui qui adopte bien cette dernière avec les bras étendus ne peut être facilement atteint, ni de taille, ni d'estoc, et peut lui-même bien toucher. Suspend-la donc au dessus de la tête.

Mets-toi en garde ainsi : place-toi avec le pied gauche devant et tiens ton épée à ton épaule droite, ou bien avec les bras tendus bien au-dessus de ta tête, dirige le long tranchant vers l'avant et laisse la pointe pendre légèrement en arrière.

Sache que toutes les postures et gardes peuvent être brisées avec des coups.

De ce fait, lorsque l'on porte un coup hardiment à un homme, celui-ci doit subitement mouvoir son arme et se protéger. Pour cette raison, Liechtenauer ne tient pas les postures ou les gardes en grande estime mais recommande de préférence à un homme de s'employer, devant son adversaire, à gagner le coup initial.

Section 30 : les 4 parades (versatzung / versetzen)

ms 3227 a :

« Celui qui dûment a paré, maints coups a-t-il brisé ; viens-tu en suspension, alors pares-tu avec avantage. »

« Il y a 4 parades qui nuisent grandement aux gardes. Garde-toi des parades ; cela se produit-il seras-tu mis en grande difficulté. S'il t'est fait une parade et quelle que soit la façon dont cela a été mené, écoute ce que je te conseille : ravy de là, taille, lance ta pointe en toute hâte.. Place la pointe aux 4 coins ; reste dessus si tu veux achever la leçon. »

Ici, note que les 4 parades se font l'une en haut et l'autre en bas, et sur chacun des 2 côtés. Et elles rompent ou brisent toute garde ou posture. Et lorsque d'en haut ou d'en bas, tu rediriges ou dévies avec ton épée ses coups de taille, ses estocs ou ses entailles, alors il est juste de nommer cela parade. S'il advient que ton attaque a été parée, alors retire l'épée promptement et, dans le même mouvement, taille-le vite. Si tu lui pares ou détournes un coup de taille ou un estoc alors tu dois aussitôt marcher et le suivre à l'épée, pour éviter qu'il retire son arme ; et tu peux ensuite faire ce que tu veux. Si jamais tu hésites ou atermoies, tu seras blessé. De plus tu dois bien détourner, et à chaque fois viser sa poitrine de ta pointe, ce qui le force à s'en inquiéter. Par ailleurs, un bon escrimeur doit bien apprendre à venir à l'épée de son adversaire, ce qu'il pourra faire grâce aux parades, lesquelles proviennent des 4 coups de chaque côté, qui sont le coup de haut et le coup de bas. Et ces derniers sont issus des 4 suspensions. Aussitôt qu'un combattant pare d'en haut ou bien d'en bas, il doit venir dans une suspension. Et puisqu'il détourne tous les coups de taille et les estocs avec le tranchant de devant, il en est de même pour la parade.

Tetrptyque :

Voici le texte et les gloses des 4 parades.

Tu as entendu précédemment ce que sont les 4 gardes. Ainsi dois-tu également connaître à présent les 4 parades. **Il s'agit de 4 coups**, qui brisent ces même 4 gardes.

Le premier coup est le coup tordu ; celui-ci brise cette garde que l'on nomme le bœuf.

Le deuxième coup est le coup transversal ; celui-ci brise la garde du toit.

Le troisième coup est le coup lorgnant ; celui-ci brise cette garde que l'on nomme la charrue.

Le quatrième coup est le coup crânien ; celui-ci brise la garde du fou.

Et quant à la manière de briser les 4 gardes avec les coups, - [d'effectuer les pièces à partir des 4 coups contre les gardes](#) - tu trouveras tout cela écrit dans les passages sur ces mêmes coups. [Préserve-toi des parades contre les gardes, si tu veux devenir meilleur avec les frappes et ne pas te faire humilier.](#)

Voici le texte et les gloses qui expliquent qu'il ne faut pas parer.

Prends garde à toutes ces parades, celles qu'emploient les mauvais escrimeurs.

Retiens que tu ne dois pas parer comme le font les escrimeurs communs : lorsqu'ils parent, ils tiennent la pointe en l'air ou sur le côté ; et il faut comprendre cela : pendant la parade, ils ne savent comment chercher les 4 ouvertures ; c'est pourquoi ils sont souvent vaincus.

Ou alors, si tu veux parer, alors pare avec ton coup ou bien avec ton estoc, et recherche dans le même temps avec la pointe la plus proche ouverture. [C'est pourquoi, ne pare pas, et retiens cela : s'il te porte un coup, porte lui aussi un coup ; s'il t'estoque, estoque-le également.](#) Tu trouveras écrite la manière dont tu dois porter des coups contre ses coups dans les [passages sur les 5 coups](#) ; quant à la manière d'estoquer contre

ses estocs, tu trouveras cela écrit dans les écartés.
Ainsi aucun maître ne sera-t-il en mesure de te vaincre sans dommage.

Section 31 : contre les 4 parades

ms 3227 a :

voir section 30 sur les parades

Tetrptyque :

Voici le texte et les gloses de ce que tu dois effectuer lorsque tu as été paré.

Pièce 1 :

Lorsque ton adversaire t'a paré, et ne veut pas se retirer de l'épée, ne te laissant venir à aucune pièce, alors tire brusquement ton épée à la sienne vers le haut – le long de la lame de son épée, vers sa pointe - comme si tu voulais détacher en haut de son épée, mais reste à l'épée et, porte-lui à nouveau un coup direct, au contact de la lame, avec le faux tranchant, dedans à la tête.

Pièce 2 :

Lorsque ton adversaire t'a paré, et ne veut pas se retirer de l'épée, ne te laissant venir à aucune pièce, alors fais comme si tu voulais te retirer de son épée, rétracte ton épée à toi jusqu'à la moitié de la lame, et, de là, lève immédiatement ton épée et porte-lui vite un coup avec le faux tranchant ou bien avec le doublement, à la tête.

Pièce 3 :

Si ton coup de haut a été paré et que tu arrives près de lui, alors, pendant la parade, lève, élève ton pommeau par-dessus sa main avancée, sa main qui a paré et tire-la brusquement vers le bas, et en tirant, frappe-le avec ton épée sur sa tête.

Pièce 4 :

Si tu frappes un coup de bas de ton côté droit, depuis ton côté droit, et qu'il te tombe alors avec son épée sur la tienne, s'il s'abat alors avec son épée sur la tienne, t'empêchant ainsi de remonter ton arme, de manière à ce que tu ne puisses plus la relever, alors lève, élève rapidement ton pommeau par-dessus son épée et tire brusquement ta lame de dessous la sienne et frappe-le d'un happement avec le long tranchant à sa tête.

Ou bien si, en revanche, il te tombe, il s'abat sur ton épée du côté gauche, à ton côté gauche, alors frappe-le avec le court tranchant.

Pièce 5 :

Si tu lui portes un coup de haut de ton épaule droite et si tu veux en finir avec lui rapidement, alors, lorsqu'il pare, frappe immédiatement alentour avec le transversal et saisis ton épée avec la main gauche au milieu de la lame et place-lui la pointe au visage ; ou place-la lui à l'une des 4 ouvertures : celle que tu peux le mieux atteindre.

Pièce 6 :

Lorsque tu lui as placé la pointe au visage avec la demi-épée, s'il te pare cela, alors percute-le avec le pommeau de l'autre côté à sa tête. Ou alors, bondis avec le pied droit derrière son gauche, passe-lui ton pommeau par-dessus son épaule droite, devant autour du coup et pousse-le avec ça par -dessus ta jambe droite.

Section 32 : les placements de pointe (ansetzen)

ms 3227 a :

voir section 30 sur les parades

Tetrptyque :

Voici le texte et les gloses des 4 placements de pointe.

Il y a 4 placements de pointe qui appartiennent à l'escrime sérieuse. C'est une pièce sérieuse car elle vient à proximité des 4 ouvertures. Tu dois les exécuter lorsque tu veux immédiatement frapper ou blesser l'adversaire.

Exécute-les ainsi : lorsque tu viens à lui pendant l'approche, alors tiens-toi avec l'épée dans la garde du bœuf ou bien de la charrue ; s'il veut te porter un coup en haut dedans ou t'estoquer dessus en bas de son côté droit, dès qu'il lève l'épée pour te frapper ou qu'il la tire vers lui pour t'estoquer, alors viens dans l'avant avec la parade et projette-lui la longue pointe dedans à l'ouverture la plus proche, avant qu'il ait mené à bien le coup ou l'estoc, puis vois si tu peux lui placer la pointe.

Ou bien, s'il te porte un coup de haut dedans de son côté gauche, alors viens dans l'avant avec la parade et projette-lui la pointe loin dedans à la plus proche ouverture de son côté droit.

De même, fais cela également lorsqu'il te frappe dessus avec des coups de bas : projette-lui donc la pointe dedans avant qu'il ait le temps de lever l'épée avec le coup ; cela, effectue-le des 2 côtés.

S'il te porte un coup d'en bas de son côté droit, alors projette-lui la longue pointe au loin, dedans à la plus proche ouverture de son côté gauche.

S'il te porte un coup d'en bas de son côté gauche, alors projette-lui la pointe au loin, dedans à l'ouverture basse de son côté droit et vois sans faute si tu peux effectuer le placement de pointe.

S'il se rend compte de ton placement de pointe, et pare, demeure avec ton épée au contact de la sienne et œuvre-lui dextrement à la prochaine ouverture.

Tu dois également savoir ceci : dès que vous arrivez tous deux ensemble dans l'approche, et dès qu'il lève son épée pour frapper alentour, tu dois immédiatement tomber dans la pointe et estoquer vers l'ouverture la plus proche. Si, en revanche, il ne veut pas venir avec l'épée, alors tu dois venir toi-même avec ton épée et dès lors que – ou aussitôt que – tu as achevé une frappe, tombe toujours dans le même temps dans la pointe. Si tu peux bien exécuter les placements de pointe, alors il aura beau s'agiter comme un beau diable, il lui faudra te laisser placer une touche.

Section 33 : le rattrapage (nachraisen) et la prise extérieure (äussere mynn)

ms 3227 a :

Apprend à rattraper de deux manières, ou bien entaille dans sa défense.

Deux prises extérieures ; commence l'ouvrage d'après cela ; avise ses desseins – s'ils sont mous ou fermes. Apprend à ressentir ; même-temps, ce mot est bien tranchant. Rattrape de deux manières, fais la vieille entaille. Poursuis toutes les cibles, veux-tu confondre les forts. Dans tout l'enseignement, dirige la pointe contre son visage. Rattrape avec tout ton corps ; que ta pointe reste toujours là. Apprend aussi à rattraper dextrement, ainsi peux-tu bien terminer.

Tetrptyque :

Retiens que le rattrapage est multiple et divers et fait partie des manœuvres exécutées à partir des coups et estocs avec beaucoup de prudence contre les escrimeurs qui combattent avec des coups portés au loin et libres, et ne veulent rien savoir du véritable art de l'épée.

Tu dois bien apprendre les rattrapages car ils sont de deux sortes. (**dans l'avant et dans l'après**).

Effectue le premier **ainsi** lorsqu'il veut te tailler en haut dedans. Tandis qu'il lève son épée pour lancer une frappe, rattrape-le avec un coup de taille ou d'estoc et touche-le à l'ouverture haute avant qu'il ne redescende avec son coup ; ou alors tombe-lui avec le long tranchant en haut dedans ses bras et repousse-le loin de toi.

ou

Lorsque tu viens à lui pendant l'approche, alors tiens-toi avec le pied gauche devant dans la garde du toit et observe bien ce qu'il exécute contre toi. S'il te porte **de son épaule droite** un coup au loin, en haut dedans, - lorsqu'il te taille dessus d'en haut - alors ne pare pas mais attends le moment où il te manque, et retiens ceci : pendant que son épée termine la course du coup en bas contre la terre, alors bondis en avant avec le pied droit et **rattrape-le**, taille-le en haut, dedans à sa tête, **à l'ouverture haute à droite**, avant qu'il ne remonte son épée ; ainsi est-il vaincu.

Ou bien, s'il veut t'estoquer, alors retiens ceci : pendant qu'il tire à lui l'épée afin de porter l'estoc, rattrape-le et estoque-le avant qu'il n'ait bien fini son estoc.

La pièce suivante se nomme la prise extérieure.

Retiens ceci : il y a deux prises extérieure qui sont deux rattrapages au fer.

Exécute cela ainsi : lorsqu'il a manqué sa cible **devant toi**, rattrape-le avec un coup à l'ouverture – **taille après lui** - . S'il te pare cela **c'est-à-dire** s'il lève immédiatement l'épée et vient au contact sous ton épée, alors reste fermement **avec ton long tranchant** au contact **de la sienne et éprouve s'il est mou ou ferme dans sa conduite**. S'il lève alors rapidement **avec force** ton épée avec son épée vers le haut, alors bondis avec le pied gauche derrière son droit et taille-le avec le transversal ou tout autre coup sur son côté droit à la tête, puis œuvre immédiatement alentour, à son côté gauche avec le doublement ou tout autre pièce, en fonction de ce que tu ressens, s'il est mou ou ferme à l'épée, **ou allonge ton épée à l'extérieur par-dessus la sienne et estoque-le à son ouverture basse**.

Retiens maintenant un bon rattrapage à l'épée à partir des coups de bas. **L'autre prise extérieure**.

Lorsque tu t'escrimes contre lui à partir des coups de bas ou des rayages **ou d'autres conduites basses**, ou que tu te trouves contre lui dans la garde qui se nomme le fou, s'il te tombe avec l'épée sur la tienne avant toi pendant que tu lèves cette dernière – **s'il te prend de vitesse et te tourne**

sur l'épée avant que tu n'aies eu le temps de lever ton arme - , alors maintiens-toi avec l'épée sous la sienne - et contre elle - avec force et presse vers le haut ; s'il veut alors te tailler dedans à, partir du parade ou s'il te tourne alors à l'épée la pointe dedans au visage ou à la poitrine, alors ne le laisse pas quitter l'épée et suis-le au contact avec ton épée, et œuvre-lui avec la pointe à la plus proche ouverture – avec le long tranchant prends-lui le faible de son épée, presse vers le bas et estoque-le au visage -.

Ou alors, s'il quitte l'épée et frappe alentour, alors suis ou rattrape-le avec la pointe comme précédemment.

Retiens ceci :

Tu dois le rattraper à partir de tous les coups et toutes les gardes dès lors que tu t'es rendu compte qu'il va te manquer ou qu'il se découvre devant toi avec l'épée ; mais prends garde à ne pas manquer où te découvrir toi-même avec le rattrapage ; et retiens cela pour les deux côtés.

Encore une nouvelle pièce :

lorsque devant toi il t'a manqué et **que** tu tailles après lui, puis **que tu** lies ensuite son épée à son côté gauche, s'il frappe alors immédiatement alentour à partir de la parade avec le transversal à ton côté droit, alors viens-lui dans le même-temps avec le transversal avant lui, devant et sous son épée contre son côté gauche à son cou ; ou alors, bondis avec le pied gauche sur son côté droit et taille après son coup au côté droit ; ou alors exécute l'entaille par-dessus ses bras à la tête...

Section 34 : le sentiment (fülen) et le même-temps (indes)

ms 3227 a :

voir section 33 sur le rattrapage

Tetrptyque :

Retiens que dans l'art de l'épée, le sentiment et le mot même-temps constituent le meilleur et le plus grand élément de l'art. Ces deux choses se conçoivent ensemble et constituent le summum de l'art du combat. Celui qui est ou veut devenir maître de l'épée mais qui ne sait pas ressentir, et par-dessus le marché ne comprend pas le mot même-temps, celui-là n'est pas un maître mais plutôt un bourrin de l'épée. C'est pourquoi tu dois bien étudier ces deux choses afin de bien les comprendre.

Retiens ceci : lorsque tu viens à lui pendant l'approche, et que vous vous liez l'épée l'un l'autre, alors tu dois, au moment où les lames s'entrechoquent l'une et l'autre, ressentir tout de suite s'il a lié mou ou ferme ; et aussitôt que tu l'as senti, alors souviens-toi du mot même temps, signifiant qu'au moment même ou tu éprouves cela, tu dois oeuvrer habilement avec l'épée après la mollesse et après la fermeté à l'ouverture la plus proche ; ainsi est-il vaincu avant même de s'en rendre compte.

A présent, tu dois retenir cela :

Le sentiment et le mot même-temps forment un élément et ne peuvent exister l'un sans l'autre.

Comprends donc cela : lorsque tu lui as lié à son épée, alors dois-tu tout de suite ressentir avec le mot même-temps s'il est mou ou ferme à l'épée ; et après avoir senti cela, tu dois donc oeuvrer après la mollesse et après la fermeté à l'épée. Ainsi ne sont-ils pas séparés mais une seule chose, car le mot même-temps est l'élément primordial dans toutes les pièces. Et comprends cela : « le même-temps double, le même-temps mute, le même-temps change à travers, le même-temps traverse, le même-temps choisit l'entaille, le même-temps lutte, le même-temps désarme, le même-temps fait tout ce que ton cœur désire. Le même-temps est un mot tranchant, par lequel tous les maîtres de l'épée qui ne le connaissent pas sont abattus ; c'est la clé déverrouillant tout l'art de l'escrime.

Section 35 : le rattrapage et l'utilisation de l'entaille (abschneiden)

ms 3227 a :

voir section 33 sur le rattrapage

Tetrptyque :

Retiens ceci : tu dois effectuer les rattrapages des deux côtés, et ne pas oublier d'y inclure les entailles.

Comprends donc cela : s'il a manqué son coup devant toi, que cela soit du côté droit ou gauche, alors frappe-le courageusement – **joyeusement** - dans le rattrapage à l'ouverture **haute** ; s'il lève son arme et te lie – **te tourne** - en-dessous à l'épée, alors prends garde à l'instant où une épée s'entrechoque avec l'autre et, **de l'épée**, entaille-le dans le même temps au cou – **en travers de la gueule** - , ou bien tombe-lui **dans le même-temps** avec le long tranchant sur les bras – **le bras** - , entaille prestement, - **presse pendant l'entaille vers le bas** - **et pare-le au loin de toi**.

Section 36 : le débordement (uberlaufen)

ms 3227 a :

Celui qui vise en bas, déborde-le, ainsi sera-t-il humilié. Lorsque les épées s'entrechoquent en haut, sois fort dans ton ouvrage – cela, je le loue - ; ou bien presse durement de deux manières.

Tetrptyque :

Retiens ceci : lorsque tu viens à lui pendant l'approche, s'il te taille d'en bas aux ouvertures basses, - **s'il vise ton ouverture basse avec un coup de taille ou d'estoc** - ne le pare pas, **mais au contraire, fais en sorte de le déborder avec un coup de haut**, taille-le en haut avec force dedans à la tête.

Ou alors s'il te taille dessus avec des coups de bas, alors avise : avant qu'il ne lève l'épée avec le coup de bas, - **avise le moment où son coup de bas vient contre toi** - , **porte-lui d'en haut un coup au loin, depuis ton épaule droite**, et projette-lui la pointe au loin, dedans au visage ou à la poitrine et place-lui la pointe en haut ; ainsi ne pourra-t-il pas t'atteindre en bas **et le rempliras-tu de honte**, car, **en effet**, tous les placements de pointe supérieurs brisent et contrecarrent les inférieurs.

S'il lève son épée et te lie dessous à ton épée, alors demeure avec force sur l'épée avec ton long tranchant et œuvre dextrement à l'ouverture la plus proche ; ou bien laisse-le œuvrer et viens dans le même-temps ; ainsi le touches-tu.

Retiens ceci : lorsque tu as lié avec force sur son épée, s'il te frappe alentour à partir du parade à l'autre côté, alors lie-le donc avec le long tranchant sur son épée en haut à la tête et œuvre à l'ouverture comme précédemment. Cela s'exécute des deux côtés.

Section 37 : l'écarté (absetzen)

ms 3227 a :

Apprend à écarter, à rompre coups et estocs abet art. Lorsqu'il te fait un estoc, ta pointe le touche et la sienne est brisée. Des deux côtés touche toujours, si tu veux faire des pas. Dans tout l'enseignement, dirige la pointe vers son visage.

Tetrptyque :

Maintenant retiens : voici le texte et les gloses traitant de la façon dont on doit écarter les coups d'estoc et de taille.

Tu dois apprendre à écarter avec art les coups de taille et d'estoc, de manière à ce que ta pointe le touche et que la sienne soit brisée.

Retiens les écartés et exécute-les ainsi : lorsque tu viens vers lui pendant l'approche, s'il se place devant toi et tient son épée comme s'il voulait t'estoquer dessous, alors place ton pied gauche devant, tiens-toi dans la garde de la charrue à ton côté droit et découvre-toi sur le côté gauche. S'il t'estoque alors dessous à cette même ouverture, tourne avec ton épée contre son estoc vers ton côté gauche avec le court tranchant, écarte avec cela de façon à ce que ta pointe reste là contre lui et marche avec cela vers lui avec ton pied droit en l'estoquant dans le même temps au visage ou à la poitrine. Ainsi, ta pointe touche et la sienne tombe.

Une autre pièce.

Retiens ceci : lorsque tu te tiens dans la garde de la charrue à ton côté droit, s'il te taille alors à ton côté gauche, en haut à la tête, lève alors l'épée et tourne avec cela sur ton côté gauche contre son coup, les quillons devant ta tête dans le bœuf, puis marche vers lui avec le pied droit et estoque-le au visage ou à la poitrine.

Exécute cette pièce à partir de la charrue de chaque côté – du côté gauche, également à partir de la charrue -.

Lorsque tu te tiens face à lui dans la garde de la charrue à ton côté gauche, s'il te taille alors l'ouverture haute de ton côté gauche, lève alors l'épée sur le côté gauche contre son coup, les quillons devant ta tête, marche vers lui avec le pied droit et estoque-le au visage.

Tu peux également effectuer les écartés à partir des coups de haut et des coups de bas ; lorsque tu tiens ton épée en haut et veux faire un coup de haut, tourne sur ton côté droit jusque dans le bœuf pendant le coup et écarte-le, puis frappe ou estoque à ton côté gauche, à nouveau dans le bœuf, et, dans le même-temps, estoque-le toujours au visage, ou bien double, ou encore fais ce que tu veux ; cela fonctionne des deux côtés.

Si tu te trouves dans le coup changeant, alors retourne ton épée dans la charrue et écarte, frappe ou estoque, et dans le même temps, œuvre dextrement à la plus proche ouverture avec toute conduite ; cela fonctionne des deux côtés.

Section 38 : le changement à travers (durchwechseln)

ms 3227 a :

Apprend le changement au travers de chaque côté, estoque avec force. Celui qui te lie, fais lui un changement au travers, ainsi le trouves-tu avec certitude. Quand tu as changé au travers, estoque ou tourne. Ne taille pas à l'épée ; change au travers, et là-dessus n'atermoie pas.

Ici retiens que le changement au travers va tout droit des deux côtés, du haut vers le bas ou du bas vers le haut ; il faut effectuer cela autrement vite. Si tu veux là, à droite, changer au travers du haut en bas, alors taille un coup de haut directement à lui, de façon à lui projeter ta pointe à son côté gauche, par-dessus sa garde ; ainsi touches-tu toujours directement ce même petit trou ou petite fenêtre entre le tranchant et sa garde – touches-tu, l'as-tu vaincu.

S'il te pare cela – c'est-à-dire s'il te dévie ta pointe et presse avec son épée – alors fais couler ta pointe de ce même côté vers l'autre côté, en dessous autour de son épée – pas trop large alentour, mais dessous à son épée – afin, ensuite, de la mener sur lui rapidement au-dessus de la garde, avec un bon et excellent estoc. Lorsque tu ressens que tu touches, alors poursuis-le bien ; ce que tu fais d'un côté – en haut ou en bas -, fais-le aussi de l'autre.

Celui qui se lie avec toi à l'épée, assaille-le à son épée vers ses ouvertures avec ta pointe ; s'il se défend, change au travers – donc dans l'avant – ou bien tourne et ressens ses desseins, qu'ils soient mous ou fermes ; de là, cherche les coups, estocs ou entailles contre les ouvertures.

Tetrptyque :

Voici le texte et les gloses traitant de la façon dont on doit changer à travers.

Retiens que les changements à travers sont nombreux et variés. Tu dois les exécuter **à partir de tous les coups** contre les escrimeurs qui aiment bien parer et qui taillent vers l'épée et non vers les ouvertures du corps. Tu dois bien apprendre à les exécuter avec prudence, de façon à ce que ton adversaire ne puisse te faire un placement de pointe ou autre venue dedans pendant que tu changes à travers.

Exécute le changement à travers ainsi :

lorsque tu viens à lui pendant l'approche, taille-le en haut **au loin** dedans **à la tête ou estoque-le dedans** avec force - **s'il veut lier l'épée avec un coup de taille ou un parade** - ; s'il taille aussi contre toi à l'épée et non au corps, alors laisse la pointe se glisser sous - **par-dessous** - son épée pendant le coup avant qu'il t'ait lié à l'épée, et **de là** estoque-le **bien dedans** de l'autre côté à la poitrine ; s'il avise l'estoc et suit immédiatement avec l'épée l'estoc avec une parade, alors change à travers à nouveau, et répète cela à chaque fois qu'il suit l'épée avec la parade **de chaque côté**.

Ou alors, lorsque tu viens à lui pendant l'approche, alors place le pied gauche devant et tiens-lui la longue pointe contre le visage ; s'il te taille alors de haut en bas ou de bas en haut sur l'épée et veut te la repousser au loin ou la lier avec force, alors laisse plonger la pointe vers le bas et estoque-le de l'autre côté ; exécute cela contre tous les coups que l'on te porte contre l'épée.

Retiens également cela, **retiens bien cette pièce** :

voici comment changer à travers sans qu'on ne te place la pointe pendant le changement à travers. Comprends donc cela : lorsqu'il te pare – **lorsqu'il t'a paré ou bien lié à ton épée** - **en ne dirigeant pas à l'épée sa pointe contre l'ouverture** mais en laissant la pointe partir sur ton côté, alors change courageusement à travers et estoque-le de l'autre côté ; ou s'il demeure contre toi avec la pointe devant le visage ou bien contre d'autres ouvertures, alors ne change pas à travers mais reste à l'épée et œuvre avec cela à l'ouverture la plus proche ; ainsi ne peut-il ni te rattraper ni te placer la pointe.

Section 39 : la rétraction (zucken)

ms 3227 a :

Marche maintenant dans le liement ; la rétraction fait de bonnes troubaillies.

Rétracte ; s'il touche, rétracte encore ; s'il oeuvre, tourne, cela lui fera mal. Rétracte dans toutes les touches, veu-x-tu confondre les maîtres.

Rétracte à partir de l'épée , et réfléchis toujours à tes intentions.

Tetrptyque :

Retiens le texte et les gloses traitant des rétractions à l'épée.

Retiens que la rétraction s'emploie contre les maîtres qui lient avec force à l'épée avec la parade et demeurent immobiles dans le liement des épées, voulant attendre le moment où leur adversaire frappe alentour ou se retire de l'épée, car ils comptent rattraper à l'ouverture. Si tu veux berner ou tromper ces mêmes maîtres, alors emploie les rétractions contre eux.

Von Danzig : rétraction avant le liement :

Frappe-le donc avec force de ton côté droit en haut dedans à la tête ; s'il avance l'épée avec force pendant le coup – s'il va dessus - et veut parer, ou s'il te frappe à l'épée, rétracte l'épée vers toi juste avant qu'il te lie et estoque-le de l'autre côté ; utilise cela contre toutes les visées et liements de l'épée.

Ringeck : rétraction pendant le liement :

Lorsque tu viens à lui pendant l'approche, taille en haut avec force depuis ton épaule droite à sa tête ; s'il lie à l'épée avec une parade ou autre, alors, dans le liement, passe en avant près de lui et rétracte ton épée en haut en quittant la sienne et taille-le à nouveau de l'autre côté en haut dedans à la tête. S'il te pare pour la seconde fois, alors frappe encore de l'autre côté en haut dedans et oeuvre habilement après l'ouverture haute qui te sera accessible, avec le doublement et avec d'autres pièces.

Retiens une autre rétraction :

lorsqu'il t'a lié à l'épée, s'il se tient contre toi dans le liement, et attend que tu veuilles te retirer de l'épée, alors fais comme si tu voulais rétracter mais reste à l'épée et rétracte l'épée à toi jusqu'à la moitié de la lame, puis estoque-le immédiatement à l'épée, à nouveau dedans au visage ou à la poitrine ; si tu ne le touches pas directement avec l'estoc, oeuvre avec le doublement ou toute autre pièce, ce qui te convient le mieux.

Section 40 : les traversées (durchlauffen) et les luttes (ringen) à l'épée

ms 3227 a :

Ceci traite de la charge au travers : vois cela maintenant.

Charge au travers ; laisse pendre du pommeau ; agrippe-le, veux-tu lutter.

Celui qui se tient contre la force doit considérer la charge au travers. Charge au travers et percute ; retourne s'il tend la main vers le pommeau.

Tetrptyque :

Retiens maintenant le texte et les gloses des traversées et des luttes à l'épée.

Retiens les traversées et les luttes ; elles sont de deux sortes à l'épée. Les traversées sont les luttes au corps ; ensuite, il y a les luttes aux bras. Celles-ci sont à employer contre les escrimeurs – **les maîtres** - qui se plaisent à faire des entrées.

Les traversées. Voici la première.

Retiens ceci. Lorsqu'il te fait une entrée en levant haut les bras - **s'il monte alors avec les bras** - et veut te presser en haut avec force, **alors lève également tes bras et** tiens ton épée au-dessus de ta tête avec la main gauche au niveau du pommeau et laisse la lame pendre derrière vers le bas par-dessus ton dos – **sur ton dos** - , puis traverse avec la tête sous les bras contre son côté droit – **sous son bras droit** - et bondis avec le pied droit derrière son droit ; pendant le bond, passe-lui le bras droit devant contre son côté gauche, bien autour du corps ; saisis-le ainsi sur ta hanche droite et projette-le devant toi, en arrière sur sa tête.

Encore une lutte au corps.

Retiens ceci. Lorsqu'il te fait une entrée avec les bras tendus vers le haut – et que tu es aussi bras tendus contre lui -, **alors tiens ton épée avec la main gauche au niveau du pommeau**, traverse avec la tête contre son côté droit – **sous son bras droit** - et laisse pendre ton épée derrière par-dessus le dos - **laisse pendre la lame derrière sur ton dos** - comme décrit précédemment ; marche en avant avec - **en gardant** - le pied droit devant son droit, passe-lui le bras droit à travers sous son bras droit derrière autour du corps, **baisse-toi un peu**, et saisis-le sur ta hanche droite, puis projette-le derrière toi.

Ces deux luttes, effectue-les des deux côtés.

Encore une lutte au corps.

Retiens ceci. Lorsqu'il te fait une entrée sur ton côté droit avec les bras hauts – et que tu lèves également les bras - , **alors lache ton épée de la main gauche et** tiens ton épée dans la main droite avec le pommeau contre lui, et percute au loin **vers ton côté droit** ses bras et son épée avec la garde, puis saute – **bondis** - du pied gauche vers l'avant, devant ses deux pieds – **devant son droit** - , et passe-lui le bras gauche bien derrière autour du corps ; **baisse-toi un peu**, saisis-le sur ta hanche gauche et projette-le devant toi **sur la figure**. **Prend tout de même garde à ce qu'il ne te fasse pas tomber.**

Encore une lutte au corps.

Retiens ceci. Lorsqu'il te fait une entrée avec les bras hauts – et que tu lèves également les bras - , alors **lache ton épée de la main gauche et** tiens ton épée dans la main droite, **de la garde**

percute au loin ses bras – son épée – vers ton côté droit, puis saute – bondis - du pied gauche derrière son droit et passe-lui le bras gauche à travers dessous, devant la poitrine, - devant sous sa poitrine - de son côté gauche, bien autour de son corps ; saisis-le sur ta hanche gauche et projette-le par-dessus ton pied derrière-toi – vers l'arrière -. Ces deux luttes, effectue-les aussi des deux côtés.

Maintenant, retiens les luttes aux bras à l'épée **c'est-à-dire** lorsqu'il te fait une entrée à l'épée et tient son bras en bas de façon à t'empêcher de le traverser. Effectue donc les luttes ci-après.

Retiens ceci. Lorsqu'il te fait une entrée à l'épée et tient sa main en bas, alors retourne ta main gauche et saisis-en sa droite de l'intérieur entre ses deux mains, et pare-le ainsi sur ton côté gauche ; avec la droite, frappe-le avec l'épée sur la tête. Ou bien, si tu ne veux pas le frapper, alors saute avec le pied droit derrière son gauche et passe-lui ton bras droit devant ou derrière autour du cou et projette-le ainsi par-dessus ton genou droit.

Encore une lutte aux bras.

Retiens ceci. Quand il te fait une entrée à l'épée avec les mains basses, alors laisse ta main gauche se détacher de l'épée – lache ton épée de la main gauche et tiens la de la droite - , et de la droite, passe-lui le pommeau par-dessus sa main droite – son bras droit - par l'extérieur - vers l'extérieur - et presse-le, tire-le, vers le bas ; de ta main gauche, saisis-le au niveau de son coude droit et saute – bondis - du pied gauche devant son droit, puis percute-le par-dessus ta jambe – pousse-le par-dessus le pied vers ton côté droit - .

Encore une lutte aux bras.

Retiens ceci. Quand il te fait une entrée à l'épée, alors laisse l'épée tomber, retourne ta main droite et saisis-en sa droite de l'extérieur ; de la gauche, saisis-le au niveau du coude droit et saute du pied gauche devant son droit, puis percute de la main droite son bras droit par-dessus ton gauche et soulève-le de cette façon ; ainsi peux-tu lui casser le bras ou bien, à ta convenance, le projeter devant toi, par-dessus la jambe gauche.

Encore une lutte d'épée.

Lorsque ton adversaire te fait une entrée, alors passe la main gauche inversée par-dessus son bras droit et saisis-en ton bras droit ; presse de ton bras droit son propre bras droit par-dessus ton gauche, bondis de ton pied droit derrière son droit et, de là, tourne-toi vers ton côté gauche. Ainsi le projettes-tu par-dessus ta hanche droite.

Retiens maintenant un désarmement.

Retiens ceci. Lorsqu'il te fait une entrée à l'épée, retourne ta main gauche, passe-la par-dessus son bras droit et saisis son épée au niveau de la poignée entre ses deux mains, puis, de là, pousse vers ton côté gauche ; ainsi lui prends-tu son épée. Cela le mettrait en mauvaise posture.

Encore un désarmement.

Retiens ceci. Quand il t'a paré ou lié autrement à l'épée, alors saisis de la main gauche inversée les deux épées, au milieu de leurs lames et tient les fermement ensemble ; passe la main droite en dessous à travers avec le pommeau, devant par-dessus ses deux mains, - avec ta main droite, passe -lui de ton côté gauche le pommeau par-dessous et à travers, puis par-dessus ses deux mains - . Puis pousse-le, pare-le vers le haut de ton côté droit, ainsi te reste-t-il les deux épées.

Section 41 : les entailles (abschneiden)

ms 3227 a :

Entaille-les ferme d'en bas, dans chaque direction. Il y a quatre entailles : deux en bas, avec deux en haut. Celui qui entaille bien en travers évite tout dommage comme il faut. N'entaille pas avec témérité ; observe toujours bien s'il ne veut pas te rattraper. Tu peux bien entailler dans toutes les croix (**croisements d'épées ?**), mais prend bien garde aux rattrapages.

Si tu veux rester sans dommage, ne sois pas trop fervent dans les entailles.

Tetrptyque :

Retiens cela : [voici une rompure contre les liements par-dessus l'épée](#). Voici **donc** ce que tu dois exécuter lorsque l'adversaire te lie avec force à l'épée ou te tombe dessus.

Comprends donc cela : lorsque tu t'escrimes dans l'approche à partir de coups de bas ou des rayages – [des coups de rayages](#) -, ou si tu te tiens dans la garde du fou, s'il te tombe alors avec l'épée sur la tienne avant que tu n'aies eu le temps de la lever, alors demeure dessous à l'épée et lève vivement son arme avec le faux tranchant vers le haut ; s'il presse vivement ton épée vers le bas, alors raye dessous avec ton épée à la lame de son épée [vers l'arrière](#) en quittant son épée et taille-le immédiatement de l'autre côté à son épée, à nouveau dans la gueule.

Encore une autre.

Lorsque tu t'escrimes dans l'approche à partir de coups de bas, ou si tu te tiens dans la garde du fou, s'il te tombe avec l'épée sur la tienne au niveau de la garde avant que tu n'aies eu le temps de la lever, et si sa pointe s'écarte sur ton côté droit, alors passe dextrement le pommeau par-dessus son épée et frappe-le avec le long tranchant à la tête ; ou alors, s'il te lie sur l'épée et sa pointe s'écarte sur ton côté gauche, alors passe ton pommeau par-dessus son épée et frappe-le avec le court tranchant à la tête : cela s'appelle le happement – [les happements ou les lancés](#) -.

Retiens maintenant le texte et les gloses des quatre entailles.

Retiens les entailles. Sache que les deux supérieures s'emploient contre les escrimeurs qui frappent alentour avec le transversal ou autre à partir de la parade ou du liement des épées, de l'autre côté.

Brise cela [avec l'entaille](#) ainsi : lorsqu'il te lie à ton épée [avec la parade ou autre](#) à ton côté gauche et te frappe avec cela immédiatement alentour [en quittant l'épée, avec le transversal ou autre au côté droit \[à ton côté gauche\]](#), avec le pied gauche sur son côté droit, [alors bondis avec le pied gauche hors d'atteinte du coup à son côté droit - alors bondis avec le pied droit hors d'atteinte du coup à son côté gauche - et](#) tombe-lui avec le long tranchant en haut par-dessus les deux bras et repousse-le avec l'entaille. Tu dois toujours exécuter cela des deux côtés s'il frappe alentour à partir de la parade, ou s'il taille à partir de l'épée.

(Ici, Von Danzig et Ringeck explique la pièce contre un double travers frappé gauche puis droit ; Lew et Von Speyer eux parlent d'un double travers avec feinte de frappe à droite (voir section sur le travers et les feintes) donc deux coups portés à gauche.)

Retiens que les deux entailles inférieures s'emploient contre les escrimeurs qui aiment faire des entrées avec les bras tendus.

Exécute-les ainsi : lorsqu'il te lie à ton épée, [que ce soit avec la parade ou toute autre pièce](#), s'il lève haut les bras et te fait une entrée [en te pressant en haut avec force contre](#) ton côté gauche, alors retourne ton épée de façon à ce que ton pouce vienne dessous et tombe-lui avec

le long tranchant sous le pommeau – sous sa garde - dans ses bras – avec ton long tranchant et les mains croisées sous sa garde -, et presse-le vers le haut avec l'entaille.

Ou alors, s'il te fait une entrée avec les bras tendus sur ton côté droit, alors retourne ton épée de façon à ce que ton pouce vienne dessous et tombe-lui avec le court tranchant sous son pommeau – sous sa garde - dans ses bras, et presse-le vers le haut avec l'entaille.

Encore une entaille.

Quand tu le lies avec force sur son épée avec un coup ou autre, s'il laisse alors son épée quitter la tienne pour happer, et te frapper en haut à la tête, alors retourne ton épée avec la garde devant la tête et entaille-le sous ses bras ; puis avec l'entaille, place ta pointe à sa poitrine.

Voilà donc les 4 entailles.

Section 42 : la transformation de l'entaille (*verwandlung der schnitt*) et les presse-mains (*hende drucken*)

ms 3227 a :

voir section 41 sur les entailles.

Tetrptyque :

Retiens cela : voici comment tu dois exécuter les deux entailles supérieures à partir des deux inférieures.

Comprends donc cela : lorsqu'il te fait une entrée sur ton côté gauche avec les bras tendus, alors retourne ton épée et tombe-lui avec le long tranchant sous son pommeau – *sous sa garde* - sur les bras – *ainsi lui places-tu l'entaille inférieure sous ses bras, avec ta pointe s'écartant vers son côté droit* - et presse violemment vers le haut, puis, *pendant que tu presses*, marche – *bondis avec le pied gauche* - avec cela sur son côté droit, tourne le pommeau – *ton épée* - par-dessous à travers, ne quitte pas ses bras avec l'épée et tourne l'épée de l'entaille inférieure dans la supérieure avec le long tranchant *en haut* par-dessus ses bras, *ta pointe s'écartant vers son côté gauche ; puis, avec cela, repousse son bras*.

Ou alors, s'il te fait une entrée avec les bras tendus sur ton côté droit, alors tourne-lui l'épée avec le court tranchant sous son pommeau – *sous sa garde* - sur ses bras et presse violemment vers le haut, marche avec cela sur son côté gauche, laisse le pommeau traverser par-dessous, et retourne l'épée avec le long tranchant en haut, par-dessus ses bras, puis repousse-le avec l'entaille.

ms 3227 a :

les presse-mains

(Ici, le poème de Liechtenauer et son premier glossateur, Döbringer, parlent des presse-mains et du détournement, deux notions absentes des gloses des 4 maîtres d'armes suivants. A noter : le détournement semble une notion très proche de celle de l'écarté.)

Détourne avec ton tranchant vers le plat (vers le plat de l'épée ? ou directement ?), presse les mains.

Une chose différente est le détournement, l'autre est la rotation, la troisième est la suspension.

Si tu veux contrarier les escrimeurs alors presse en percutant. Par-dessus les mains l'on entaille les coups dextrement. Tire aussi les entailles, là par-dessus la tête. Celui qui presse les mains sans dommage rétracte devant les doigts.

Sache que dès que tu lui as détourné un coup ou un estoc avec le détournement, alors tu dois avancer illico et lui venir dessus rapidement ; si jamais tu hésites et tergiverses, tu seras blessé. Aussi, sache et retiens que l'on détourne toutes les tailles ou estocades avec le tranchant de devant, depuis le milieu du même tranchant jusqu'à la garde. Plus une taille ou un estoc viendra près de la garde avec ce dit tranchant avec lequel il a détourné – c'est-à-dire ce même tranchant de devant – plus un homme saura détourné avec force et poids cette taille ou cet estoc. Ainsi, plus tu es proche de la garde, plus tu es fort et puissant ; plus tu es proche de la pointe, plus tu es faible et infructueux. Par conséquent, celui qui veut devenir un bon escrimeur doit avant toutes choses apprendre à bien détourner ; car lorsqu'il détourne bien de cette façon, il gagne l'avantage pour les techniques de rotation, ce qui lui permet de mener son combat avec art et noblesse.

Le tranchant de devant sur l'épée s'appelle le vrai tranchant, et toutes les tailles ou estocades sont brisées avec le détournement.

Section 43 : les deux suspensions (hengen)

ms 3227 a :

Deux suspensions viennent d'une main depuis la terre. Dans toutes les trajectoires : tailles, estocs, postures, mou ou ferme ; fais le parloir ; tiens-toi joyeusement, observe son affaire. Frappe pour faire fléchir celui qui retire ; je le dis : en vérité, aucun homme ne se protège sans danger. Comprends-tu cela, aucun ennemi ne pourra en venir aux coups.

Si tu restes à l'épée, là-dessus lance aussi tailles, estocs ou entailles ; avise bien avec le sentiment, sans rien privilégier ; de l'épée, tu ne dois pas fuir. Aussi quand un maître s'escrime, être à l'épée est pertinent. Celui qui te lie, mesure-toi à lui dans le conflit. La noble rotation peut aussi le trouver à coup sûr. Avec tailles, avec estocs, avec entailles, le trouves-tu, prêt à en découper. Dans toutes les rotations, dois-tu trouver tailles, estocs, entailles. La noble suspension ne se fait sans les rotations, car des suspensions dois-tu amener les rotations.

Ici retiens et sache qu'il ya deux suspensions de chaque côté, une suspension basse et une suspension haute, qui te permettent de bien venir à l'épée lorsqu'elles proviennent du coup de haut et du coup de bas.

Tetrptyque :

On ne peut fondre ici les deux textes de Von Danzig et Ringeck : le premier parle de deux suspensions basses, à gauche et à droite ; le deuxième parle de deux suspensions à gauche, la suspension basse puis la suspension haute. Von speyer reprend les deux versions, l'une après l'autre.

Retiens les deux suspensions de la terre : : il s'agit de la charrue des deux côtés.

Si tu veux t'escrimer à partir de cela, alors tu dois aussi être en mesure de ressentir dans les coups, dans les estocs et dans tous les liements de l'épée, s'il est mou ou ferme.

En outre, dans les deux suspensions, tu dois exécuter de là quatre rotations et à partir de chaque rotation particulière un coup, un estoc et une entaille ; et tu dois par ailleurs effectuer toutes les conduites comme à partir des suspensions supérieures.

Retiens qu'il y a deux suspensions pour une main et sur un côté par rapport à la terre. Effectue-les ainsi : lorsque tu viens à lui pendant l'approche, alors tiens-toi dans la charrue ou dans le changement, s'il te taille de quel côté qu'il choisisse et si tu le lies à son épée par un écarté bas contre ton côté gauche, alors suspend le pommeau de ton épée contre la terre et estoque-le – perce-le de bas en haut - au visage par-dessous à partir de la suspension ; s'il percute alors ta pointe avec une parade vers le haut, alors reste à l'épée et va avec lui, lève le pommeau puis suspend-lui la pointe de haut en bas à son visage.

Dans les deux suspensions - dans les deux coups - tu dois exécuter habilement toutes les conduites : les coups, estocs et entailles, en fonction de ce que tu as éprouvé dans le liement d'épée, s'il est mou ou ferme avec cela.

Section 44 : le parloir (sprechfenster)

ms 3227 a :

voir section 43.

S'il advient que tu lies avec quelqu'un, ou bien si tu cherches à lui venir à l'épée, alors tu dois rester au fer puis tu dois tourner et tu dois aussi demeurer à son épée gaiement, de bon cœur, hardiment, et sans aucune crainte. En outre, tu dois observer avec précision, discerner, et escompter ce qu'il souhaite accomplir, ou bien voir la raison pour laquelle il n'entreprend rien contre toi. Demeurer ainsi à l'épée est nommé par Liechtenauer un parloir. Et quand tu te tiens donc là avec lui à l'épée, alors tu dois bien aviser et ressentir ses desseins, s'ils sont mous ou fermes ; ensuite tu dois te conformer à ce qui à été dit plus haut.

Si jamais il s'est retiré de l'épée avant même que tu n'aies commencé, alors tu dois le suivre immédiatement et lui donner taille ou estoc – ce que tu peux effectuer de plus direct – avant qu'il ne puisse en venir à quoi que ce soit. Alors que tu t'es constamment approché de lui de façon à lui rester à l'épée, et que tu as dirigé la pointe contre lui, s'il retire l'épée, alors avant qu'il ait le temps de poursuivre avec un coup et de donner celui-ci, avance immédiatement ta pointe.

Si, à l'inverse, il reste avec toi à l'épée, alors surveille toujours et avise s'il est mou ou ferme à l'épée.

S'il s'avère qu'il est mou et faible, alors tu dois rapidement et bravement aller de l'avant, l'assaillir avec ta force, en pressant et parant là son épée, et tu dois chercher ses ouvertures – à la tête ou au corps, là où tu peux venir.

Si l'autre est ferme et fort à l'épée et veut presser avec force ou percuter, alors tu dois te faire mou et faible contre sa force, céder avec ton épée devant sa force et sa pression, et te dérober quand son épée frappe la tienne et poursuit sa course - comme cela a été traité auparavant. Puis, au moment où – ou pendant que – cela se produit, avant qu'il n'ait le temps de se rattraper et d'en venir aux tailles ou estocs, tu dois toi-même percevoir les ouvertures et les attaquer avec tailles, estocs ou entailles, là où tu peux le toucher au plus sûr – d'après la leçon précédente – avec célérité et courage, de façon à ce qu'il ne puisse jamais en venir aux coups. Voilà pourquoi Liechtenauer dit : « Je le dis en vérité, aucun homme ne se défend sans danger ; comprends-tu cela, aucun ennemi ne t'en viendra-t-il aux coups ». Avec ce vers, il explique que nul ne peut se protéger sans danger ou sans dommage ; c'est ce que tu as appliqué dans la précédente leçon lorsque tu lui as gagné le coup initial et que tu as fait tout cela ; dans ce cas il doit toujours se défendre ou se laisser battre. En outre, lorsque tu fais le coup initial - que tu touches ou manques – alors tu dois faire le coup d'après rapidement et dans le même mouvement, avant que l'autre n'ait le temps d'en venir aux moindre coup. En effet, lorsque tu veux donner le coup initial, alors tu dois donner le coup d'après dans une seule pensée ou intention, comme si tu voulais les effectuer tous deux en même temps – si c'était possible. Voilà pourquoi il dit : « avant, après, ces deux éléments, ... » ainsi, lorsque tu donnes le coup d'avant – que tu touches ou manques – donne toujours en un seul mouvement le coup d'après, promptement et rapidement, de façon à ce qu'il ne puisse en venir aux coups.

Tu dois donc faire en sorte de venir toujours avant l'autre dans toutes les choses de l'escrime. Dès lors que tu arrives avant lui et gagnes le coup initial, alors lance immédiatement le coup d'après. Tu ne dois donc jamais donner le coup initial sans aussi donner le coup d'après, avec raison et courage, de manière à être constamment en mouvement, sans hésiter ou atermoyer – au contraire, il faut toujours effectuer l'un après l'autre avec promptitude et célérité, de façon à ce que l'autre n'en vienne à aucune chose. En vérité, si tu fais tout cela, alors l'autre doit être particulièrement bon pour se retirer de devant toi sans dommage. Souvent il advient qu'avec ce même art, ou avec l'avantage, un paysan ou un ignorant batte un bon maître parce qu'il a lancé le coup initial et continue à assaillir ; en effet, il est si facile d'oublier que le même-temps permet de toucher, qu'on peut se faire humilié et battre. Celui qui observe les coups de l'adversaire et attend pour se

défendre est en plus grand danger que celui qui lui frappe dessus et gagne le coup initial. C'est pourquoi, fais en sorte d'être le premier en toute chose de l'escrime, et viens lui toujours sur le côté droit ; ainsi seras-tu dans une situation plus sûre que lui.

Tetrptyque :

Retiens ce que tu as entendu précédemment, c'est-à-dire comment tu dois te tenir avec l'épée devant l'adversaire dans les 4 gardes à partir desquelles tu dois t'escrimer. Tu dois également savoir que le parloir est aussi une garde dans laquelle tu peux te tenir avec sécurité, et cette garde est la longue pointe qui est la plus noble et la meilleure **défense à l'épée** ; celui qui sait s'escrimer convenablement de cette garde à l'épée pourra, à sa merci, forcer l'adversaire à se laisser vaincre, sans qu'il ne puisse, devant la pointe, en venir aux coups ou aux estocs.

Place-toi donc dans le parloir.

Lorsque tu viens à lui pendant l'approche avec quel coup que ce soit – un coup de bas ou un coup de haut - et laisse toujours la pointe se projeter au loin, dedans au visage ou à la poitrine avec le coup ; ainsi le forces-tu à te parer ou à lier à ton épée ; et lorsqu'il a donc lié, demeure fermement avec le long tranchant sur l'épée et tiens-toi librement et examine ce qu'il fait et les pièces d'escrime qu'il veut immédiatement exécuter contre toi ; s'il se retire de l'épée, alors suis-le avec la pointe à l'ouverture, au visage **ou à la poitrine** ; s'il te frappe alentour en quittant l'épée de l'autre côté **avec un coup de haut**, alors lie avec force son coup après lui – **lie-lui avec force son coup** - avec ton long tranchant en haut dedans à la tête ; **ou s'il frappe alentour avec un transversal, alors tombe-lui sur les bras avec une entaille supérieure, ou s'il rétracte son épée à lui et veut t'estoquer dessous, alors rattrape-le à l'épée et place-lui la pointe en haut**, ou s'il ne veut ni se retirer de ton épée ni frapper alentour, alors œuvre avec le doublement ou avec d'autres pièces, suivant que tu éprouves la mollesse ou la fermeté à l'épée.

Voici une autre garde qui se nomme également parloir **ou longue pointe**.

Je te le dis en vérité : la longue pointe est la défense la plus noble de l'épée, car grâce à elle, tu forces l'adversaire à se laisser vaincre, sans qu'il ne puisse, devant la pointe, en venir aux coups. C'est pourquoi tu dois avec chaque coup mener la pointe dedans à la poitrine ou au visage de l'adversaire et de là, sans attendre, exécuter estocs et frappes.

Retiens ceci : lorsque tu viens d'arriver pour t'escrimer contre lui pendant l'approche, alors place ton pied gauche devant et tiens-lui la pointe avec les bras tendus au loin, contre le visage ou la poitrine, **avant d'avoir lié à l'épée**, poste-toi librement, **joyeusement**, et observe ce qu'il veut employer contre toi.

Te taille-t-il au loin, en haut dedans à la tête, alors lève et tourne l'épée contre son coup **dans le bœuf** et estoque-le au visage. Ou bien, s'il te taille **de haut en bas ou de bas en haut à ton épée** et non au corps **et veut chasser ta pointe**, alors change à travers **courageusement** et estoque-le de l'autre côté **à l'ouverture. Ou alors, s'il atteint avec le coup ton épée avec force, alors laisse ton épée happer alentour de l'autre côté, ainsi le toucheras-tu à la tête.** S'il te fait une entrée avec les bras hauts, alors effectue l'entaille inférieure ou bien fais-lui une traversée avec la lutte. Si ses bras sont bas, alors attends la lutte aux bras. **Efforce-toi de ne pas manquer.**

Tu peux également effectuer toutes les pièces à partir de la longue pointe – **des bras tendus - , celle qui te convient le mieux.**

Ainsi dois-tu utiliser le parloir, c'est-à-dire deux gardes de la longue pointe, une à l'épée et l'autre devant l'adversaire, avant que tu ne lies à son épée ou que les épées s'entrechoquent ensemble ; et ce n'est pourtant en soi rien d'autre qu'une garde.

Section 45 : les 4 suspensions (hengen) et les 8 rotations (winden)

ms 3227 a :

Des deux côtés, apprend les huit rotations avec les marches. Et avec chacune des rotations pense qu'il y a trois pièces. Ainsi sont-elles vingt et quatre – compte-les toutes. Escrimeur, prend garde ! Examine bien les rotations, et apprend à les accomplir habilement, ainsi toucheras-tu les quatre ouvertures. Car chaque ouverture peut être touchée assurément de six façons.

Ici remarque que les rotations constituent l'art véritable et les fondements de toute l'escrime à l'épée, qui engendre toutes les autres techniques de combat et pièces ; et il serait bien difficile d'être bon escrimeur sans les rotations. Tous ces maîtres danseurs ont beau pérorer et nier l'évidence, ce qui résulte de leurs rotations est bien faiblard. On pourrait nommer cela « de la courte épée », car ils l'accomplissent de manière simpliste et stupide. Pourtant ils prétendent combattre « de la longue épée » : ils mènent donc cela avec les bras tendus et l'épée tendue, très agressivement et durement, de toute la force du corps, dans le seul but de bien paraître. Et c'est effroyable à regarder lorsque l'un d'entre eux s'étire ainsi comme s'il voulait rattraper un lièvre à la course. Tout cela n'a rien à voir ni avec les rotations, ni avec l'Art de Liechtenauer. Car celui qui se tient contre la force – s'il pratique un art différent – doit toujours laisser poursuivre sa course à la force.

Tetrptyque :

Retiens maintenant le texte de la conclusion du recueil : les gloses de la description des 4 suspensions et des 8 rotations de l'épée contenue dans le recueil.

Retiens cela : c'est une leçon dans laquelle le recueil est résumé, une leçon et une exposition des suspensions et des rotations à l'épée, dans lesquelles tu dois être bien entraîné et instruit, de façon à pouvoir les effectuer dextrement, et à pouvoir exécuter correctement les rompures contre les pièces de l'escrimeur adverse ; à partir de chaque rompure particulière, tu dois savoir œuvrer avec les 3 vulnérants.

Comprends donc ceci : il y a 4 liements de l'épée, 2 dessus et 2 dessous. Maintenant, tu dois à partir de chaque liement particulier de l'épée exécuter 2 rotations. Les suspensions sont donc au nombre de quatre : le bœuf en haut de chaque côté – ce sont les deux suspensions supérieures – et la charrue en bas de chaque côté – ce sont les deux suspensions inférieures -. A partir de ces 4 suspensions, tu dois effectuer huit rotations – du bœuf, quatre et de la charrue, quatre – et ces dites 8 rotations dois-tu examiner principalement et bien les mesurer ; fais cela pour chaque rotation particulière, à partir de laquelle tu dois exécuter les 3 vulnérants, c'est-à-dire un coup, un estoc et une entaille.

A présent, retiens comment tu dois exécuter 4 rotations à partir des suspensions supérieures, c'est-à-dire du bœuf au côté droit et au côté gauche.

Les 2 premières rotations du bœuf au seul côté droit, effectue-les ainsi : lorsque tu viens à lui pendant l'approche, alors place-toi avec le pied gauche devant et tiens ton épée à ton côté droit devant la tête dans le bœuf S'il te taille alors en haut dedans de son côté droit - te lie en haut contre ton côté gauche - , alors tourne le court tranchant sur ton côté gauche contre son coup, également dans le bœuf, lève bien les bras, suspend-lui la pointe en haut dedans et estoque-le en haut dedans au visage : c'est une rotation.

Retiens ceci : s'il pare l'estoc avec force et te repousse l'épée sur le côté – sur son côté gauche - , alors demeure à l'épée, laisse la pointe de l'épée en suspendre dedans en haut et tourne à

nouveau [ton long tranchant ?] sur ton côté droit en haut dans le bœuf et estoque-le en haut dedans au visage : ce sont les deux rotations à l'épée à partir d'une suspension supérieure du côté droit.

A présent, retiens les deux autres rotations à partir du bœuf au côté gauche : effectue-les ainsi : lorsque tu viens à lui pendant l'approche, alors place-toi dans le bœuf du côté gauche. S'il te taille alors en haut dedans de son côté gauche - **te lie en haut contre ton côté droit** - , alors tourne le long tranchant sur ton côté droit contre son coup, également dans le bœuf, **lève bien les bras, suspend-lui la pointe en haut dedans** et estoque-le en haut dedans au visage : c'est une rotation. Retiens ceci : s'il pare l'estoc et t'écarte l'épée sur le côté – **contre son côté droit** - , alors demeure à l'épée, **laisse à l'épée la pointe en haut suspendre dedans** et tourne ton long tranchant [**ton court tranchant ?**] sur ton côté gauche à nouveau en haut dans le bœuf et estoque-le en haut dedans au visage : ce sont les 4 rotations à l'épée à partir des 2 suspensions supérieures – **des 2 liements supérieurs** - du côté gauche et du côté droit.

Tu dois maintenant savoir que la charrue des deux côtés sont les deux suspensions inférieures ; lorsque tu veux adopter ces gardes ou t'escrimer à partir de celles-ci – **à partir des 2 liements inférieurs** - , alors tu dois pouvoir faire du côté gauche comme du côté droit les 4 rotations avec toutes leurs conduites ; comme pour les suspensions supérieures, les rotations sont 4 ; et retiens ceci : à chaque fois que tu tournes dois-tu penser pour chaque rotation particulière **à exécuter un coup, une entaille ou un estoc**.

Ainsi, des 8 rotations sont issues 24 pièces – **possibilités** -. Quant aux façons d'effectuer ces 24 pièces, elles sont décrites précédemment dans les gloses.

Tu dois bien apprendre à exécuter les 8 rotations des deux côtés. Avec chaque vulnérant, tu testes sa conduite, c'est-à-dire rien d'autre que s'il est mou ou ferme à l'épée. Et dès lors que tu as éprouvé ces deux choses, alors exécute bien les pièces appropriées appartenant aux rotations. Si tu ne le fais pas, alors tu seras vaincu dans toutes les rotations.

A présent, retiens bien cela : tu ne peux effectuer les 8 rotations correctement sans faire de marche de chaque côté ; et tu ne dois tester rien d'autre de plus que les deux conduites, qui sont les suivantes : lorsqu'il t'a lié à ton épée, il est soit mou ou ferme, et ce n'est que lorsque tu as éprouvé cela que tu tournes et œuvre aux 4 ouvertures, comme décrit auparavant. Sache également que tous les escrimeurs qui tournent à l'épée sans savoir ressentir, sont vaincus lors des rotations. C'est pourquoi tu dois travailler afin de bien assimiler le sentiment et le mot même-temps, car ces deux éléments sont à la source de tout l'art de l'escrime.

2. Les ajouts de Hanko Döbringer

les 3 conseils.

S'il y a ici un héros qui veut se risquer à apprendre l'épée et veut aussi s'y appliquer, car c'est un jeu très noble qui apporte plein de joie et de bonne humeur aux chevaliers et aux écuyers, et s'il veut bien s'escrimer, alors je veux lui donner trois conseils qu'il doit bien retenir.

Le premier conseil est fort bon : celui qui se bat avec un cœur léger, avec ruse et sans colère, cet escrimeur sera rarement perdu ; s'il se bat différemment d'après la leçon, alors sera-t-il toujours vainqueur.

Le second conseil est celui-là : ce que je veux dire c'est qu'il n'y a aucun homme assez bête pour vouloir mener cette même escrime afin de vaincre quatre ou six ; celui-là est bien marri, car il y aura bien souvent un coup dont il ne pourra échapper. Il doit alors supporter la honte, la moquerie mais aussi les blessures ; c'est ridicule de vouloir toujours être le meilleur ; ce n'est pas un grand courage, mais plutôt une grande stupidité, car celui qui s'oppose à quatre ou six se fera bien avoir, il en aura pour son argent, il aurait bien mieux fait de rester couché et de se reposer plutôt que de persévérer dans sa grande sottise. Il advient souvent qu'un homme doive s'opposer à quatre ou six ; il est alors bon qu'il soit alors chevaleresque et s'échappe de devant eux avec ruse. Celui-là peut s'opposer à n'importe quel homme, même un homme très courageux. C'est pourquoi, écoutez tous : clairement, parfaitement, et sans danger, remercions l'homme intelligent qui parle sans aucune folie : celui qu'on appelle homme courageux est celui qui s'oppose à son égal ; celui-là je veux le louer en toutes choses, s'il est chevaleresque et sans reproche, libre de la bêtise et de la témérité ; c'est un véritable héros.

Le troisième conseil, je veux te le donner, tu dois m'écouter : il ne faut pas que tu apprennes l'escrime si tu veux vaincre injustement un homme avec ton art ; tu ne dois pas te comporter de cette façon et te battre avec un homme pieux sauf en cas de nécessité extrême. Avec ton arme ne contraind personne sans raison. Veux-tu être victorieux dans toute ton escrime, je te conseille de ne pas trop te reposer sur l'art, et de garder devant les yeux l'Escrimeur Véritable et Suprême de façon à ce qu'il te protège dans ton art. Exerce ton art par nécessité, en toute justice, et pas sans raison ou par bêtise, ainsi pourras-tu te mesurer à chaque fois à un escrimeur en tant qu'homme bon et juste. En effet, l'escrime a été inventée pour qu'on l'exerce en toute justice et avec bonne et véritable noblesse, car elle apporte dextérité, ruse et intelligence. En outre, il arrive souvent aussi qu'un homme doive s'opposer à un autre pour son honneur, sa vie ou son bien ; s'il le vainc avec son art et son esprit chevaleresque, avec Dieu et en toute justice, cela je le loue.

les pièces des autres maîtres :

Ici débutent les pièces des autres maîtres : André le Juif, Jost von der Nyssen, Nicolas le Prussien. Ici, avise et sache que j'ai omis entre-temps un bon nombre de ces pièces de maître, puisqu'elles sont bien exposées dans l'art et l'escrime de Liechtenauer – d'après l'art véritable. Toutefois, dans l'intérêt de l'entraînement et de l'escrime d'école, je veux coucher par écrit leurs pièces d'escrime, en des discours fiables et courts.

La porte de fer et le combat contre quatre ou six.

Ici commence justement la toute meilleur pièce d'escrime qu'ont les maîtres susnommés ; je veux te la dire maintenant : on la nomme la porte de fer, elle t'est clairement utile si tu te trouves assailli par quatre ou six paysans bien audacieux.

Pose le pied que tu veux devant, fais-toi un bouclier avec la porte, place la pointe sur la terre.

Maintenant écoute ce que tu dois t'appliquer à faire : après que tu te sois bien dressé de façon à ce qu'ils se tiennent devant ton visage et qu'aucun ne te vienne de derrière, alors écoute ce que tu dois faire : ce qu'ils vont frapper et estoquer sur toi, tu dois l'affaiblir avec des écartés, fortement depuis la terre, ainsi pourras-tu bien les humilier. En outre dois-tu mener sur eux la roue du paon ; aucun ne pourra bien demeurer devant toi ; taille dessous grâce à l'escrime noble, avec des feintes ; avec des coups changeants taille vite, et avec la binette sauras-tu bien les aiguillonner.

Toutefois, je te conseille vivement, sur le chemin, contre l'un d'eux, de ne pas demeurer planté là, si tu ne veux pas être un homme perdu. Au contraire, celui qui, dans l'instant, se trouve, contre toi, le plus à l'extérieur sur ton côté gauche, contre lui dois-tu vite marcher et lui donner un coup qu'il ne pourra dévier ; et quand ils viendront à nouveau tous contre toi comme auparavant, tu devras toujours choisir le plus à l'extérieur ; cela ne ratera pas : tu les vaincras l'un après l'autre ; mais ne sois pas trop pressé de passer de l'un à l'autre ; ainsi pourras-tu demeurer sans danger.

Toutefois, tu l'as compris lors de l'introduction : on ne peut rester hors de portée sans peine ; quatre ou six : ceux-là vainquent un seul.

C'est pourquoi je veux te conseiller : veux-tu devenir différent, suis ma leçon, c'est-à-dire de toujours sauter à celui le plus à l'extérieur et de l'assaillir sans faute, avant que les autres ne puissent se retourner contre toi, comme précédemment. Ainsi dois-tu bien retenir cela et y prendre garde : en toutes choses, si tu veux te retirer de là sans dommage, alors saute dextrement de là comme je le dis, car il n'est pas honteux ou déshonorant de fuir devant quatre, six ou plus.

Lorsque tu commences ta fuite et ton saut de devant eux, alors jette ton épée latéralement, derrière, bien au-dessus de ta tête, et cours comme tu peux. Et s'il y en a un qui te pourchasse et se rapproche et pense pouvoir t'atteindre, saute sur le côté, hors de son chemin, comme il te court après trop vite il t'arrivera dessus si précipitamment qu'il ne pourra se garder contre toi ; ainsi pourras-tu l'abattre à loisir.

La langue de vipère.

Une pièce d'escrime se nomme *la langue de vipère* – ou alors *de la pointe* - et se fonde sur le changement au travers.

Il faut que l'attaquant se place avec la pointe en avant et fasse comme s'il voulait changer au travers ; il doit passer avec la pointe de chaque côté au-dessus de sa garde et viser l'autre avec des estocs, de façon à le menacer constamment avec la pointe et le confondre pour qu'il ne sache pas où l'attaquant veut aller ; puis, dès qu'il voit où il peut toucher l'autre au plus sûr, alors qu'il l'attaque là de la pointe avec un parfait estoc ; il doit accomplir cela bien rapidement, de façon à ce que l'autre ne puisse se défendre.

La binette.

Une pièce d'escrime se nomme la binette et provient de la porte de fer. Elle monte avec la pointe depuis la terre directement à l'homme, puis redescend immédiatement. Cette pièce est très puissante si elle est bien menée avec des pas allant directement de l'avant ; à chaque pas l'épée doit remonter.

Le travail de maître.

Une pièce d'escrime se nomme *le travail de maître* et provient de la suspension basse au côté gauche, la pointe attaquant après l'écarté. On pourrait aussi l'appeler *de la porte* ; et l'on se poste

contre l'autre avec la pointe.

La roue du paon.

Une pièce d'escrime se nomme la roue du paon et se fonde sur la pointe ; elle s'effectue en passant la pointe autour de l'épée adverse ; cette pointe passe devant les yeux comme une roue ou un cercle, jusqu'à ce que l'attaquant voie où il peut atteindre l'autre.

Le changement au travers.

Une pièce d'escrime se nomme – et provient – du *changement au travers*.

L'attaquant doit menacer avec un coup de haut du côté droit, puis changer au travers vers le côté gauche avec un bon pas latéral en donnant un autre coup de haut qui va directement à l'homme et le touche devant sur le crâne, ou alors devant au visage avec un travers. Ainsi l'assaillant doit faire comme s'il voulait lancer un coup de haut du côté droit, puis lancer un coup précipité du même côté et venir au côté gauche en passant sous l'épée adverse avec un pas latéral du même côté.

Les trois coups.

Une pièce d'escrime s'appelle *les trois coups* ; il s'agit d'un coup de bas du côté droit, suivi par un coup de bas du côté gauche, avec force contre son épée avec un écarté, le troisième coup va directement vers le bas sur le crâne – et touche.

La garde de la barrière.

Une pièce d'escrime est nommée *garde de la barrière*, laquelle provient de la pointe. Ainsi, tu places la pointe sur le sol, du côté que tu veux, et tu te postes de cette manière pour faire un écarté. Elle peut aussi être nommée *de la porte*. L'attaquant doit placer la pointe directement devant lui sur la terre ; et quand l'adversaire vient du devant sur lui en le taillant ou l'estoquant, il doit lui attraper sa pointe en remontant contre lui avec un écarté, puis le frapper en bas aux jambes, où bien directement là où il peut l'atteindre au plus proche. Cette pièce est quelque peu similaire à *la binette*, car l'attaquant remonte constamment son épée et la redescend à nouveau en frappant en bas ou en haut, là où il préfère.

Un enchaînement pour se présenter au combat.

Veux-tu t'avancer à lui avec grâce pour le jeu ou l'escrime d'école, et veux-tu mener ton escrime correctement et joliment, alors dois-tu pour commencer brandir ton épée courageusement. Puis tombe tout de suite dans la porte de fer de chaque côté et cherche les gardes avec grâce d'un côté à l'autre en faisant des pas. Ensuite, viens dans les suspensions basses – également de chaque côté avec des pas – puis va dans les suspensions hautes – de chaque côté avec des pas -, puis viens dans les coups travers, de chaque côté avec des pas. En outre, lorsque tu effectues les pièces susnommées d'un côté, fais en sorte que tu fasses des pas en même temps ; exécutes-tu une pièce vers le côté gauche, alors place d'abord le pied droit devant, et de même à droite. Fais cela quand tu viens à lui, puis accomplis bien ce qui convient au jeu.

3. Vocabulaire spécifique

l'épée

kurz / lang schneide	le court / le long tranchant
klos	le pommeau
schilt	la garde
sterk	le fort (de la lame)
swech	le faible (de la lame)

les gardes

leger	une posture
hut	une garde
ochs	la garde du boeuf
pflug	la garde de la charrue
alber	la garde du fou
vom tag	la garde du toit
schranck	la garde de la barrière (de la porte)
wechsel	la garde du changement

distance et déplacements

masse	la mesure
lenge	la portée
tritt / treten	un pas / passer
zutritt	un pas en avant
schritt / schreiten	une marche / marcher
abe	une retraite
springen	sauter / un saut

les coups

oberhau / unterhau	un coup de haut / de bas
wunder	un vulnérant
haw / hawen	un coup de taille / tailler
stich / stichen	un estoc / estoquer
snete / sneten	une entaille / entailler
zecke	une touchette
zornhau	le coup furieux
krumphau	le coup tordu
zwechhau	le coup transversal (travers)
schilhau	le coup lorgnant (bigle)
scheitelhau	le coup crânien
verkerer / halb-hau / wendhant	l'inversion / demi-coup / main tournée

termes de l'ouvrage

blos	une ouverture
hert	ferme
weich	mou
vor	l'avant
nach	l'après
indes	le même-temps
fuelen	ressentir / le sentiment
empfinden	éprouver
arbeiten / arbeit	oeuvrer / l'ouvrage
(an)binden	lier / le liage (liement)
winden	tourner / la rotation
sprechfenster	le parloir

les pièces

krieg	le conflit
stuck	une pièce
bruch	une rompure
abnehmen	détacher / le détachement
duplieren	doubler / le doublement
mutieren	muter / la mutation
versetzen	parer / une parade
ansetzen	placer la pointe / placement de pointe
schliessen	projeter / la projection
nachraisen	rattraper / un rattrapage
ausser nym	la prise extérieure
uberlaufen	déborder / le débordement
absetzen	écarter / l'écarté
durchwechselln	changer (le changement) à travers
zucken	rétracter / la rétraction
durchlaufen	traverser / une traversée
einlaufen	entrer / une entrée
ringen	lutter / la lutte à l'épée
abschneiden	entailler / l'entaille
verwandlung der schnitt	la transformation de l'entaille
hende drucken	presser les mains / le presse-mains
hengen	suspendre / la suspension (de pointe)
oberhengen / unterhengen	suspension inférieure / supérieure
schnappen	happer / le happement
streichen	rayer / le rayage