

Seconde partie

Une description et un enseignement systématique du combat au dusack

Dans lequel de nombreuses manières et de bonnes pièces sont enseignées, dans un ordre approprié, et présentées l'une après l'autre, afin que l'élève potentiel puisse être bien entraîné, pour le dusack et pour le combat à la rapière.

Table des matières

Poème sur le dusack.

1. Contenu du traité sur le combat au dusack, et dans quel ordre cet art doit être enseigné

2. À propos des postures ou gardes et leur utilisation

3. À propos des quatre coups, avec quatre bons exercices qui enseignent comment les assimiler et les faire correctement, et pertinents

- Premier exercice
- Second exercice
- Troisième exercice
- Quatrième exercice
- Exemple des six coups
- Changer la croix par un coup médian
- Changer la croix

4. À propos des coups secondaires, qui sont issus des quatre coups de maître, et comment ils doivent être faits dans la pratique

- Le coup plongeant
- Le coup tordu
- Le coup raccourci
- Le passage en force
- Le coup du bourdon
- Le coup du réveil
- Le coup de la rose
- Le coup dangereux
- Le coup brusque
- Le coup absent
- Le coup d'ouverture
- Le coup rapide
- Le coup soufflé
- Le coup percutant
- Le coup du changement

- Le coup de la croix

5. Comment l'on doit utiliser les quatre ouvertures

6. À propos de la défense, et comment tous les coups sont répartis en trois types, les provocants, les preneurs et les frappeurs

7. Maintenant suivent les postures et leurs pièces

8. À propos du veilleur et des pièces qui lui sont attachées

- Comment et pourquoi tu peux déborder ton adversaire avec un coup simultané
- Conseil
- Comment tu peux combattre depuis le veilleur si ton adversaire ne frappe pas : la première pièce du coup absent.
- Une pièce et un exemple qui enseignent comment provoquer ton adversaire pour qu'il lève son arme, afin de le blesser au bras droit
- Une autre pièce qui enseigne comment provoquer ton adversaire pour qu'il frappe, que tu attrapes son coup et que, lorsqu'il veut de nouveau lever, tu puisses frapper droit sur son visage ou son bras
- Comment forcer un adversaire à aller en haut et en bas, afin qu'il te laisse la place de frapper ses bras et son visage avec des coups médians

9. À propos du taureau et de ses pièces

- La première pièce, qui enseigne comment tu dois le submerger avec un coup simultané venant du taureau, puis un coup médian, un estoc et enfin un coup de la croix.
- La seconde pièce, qui enseigne comment tu dois frapper sur son bras quand il va en haut; et quand il redescend, comment dans le même temps tu dois frapper sa tête en passant par-dessus de son arme.
- La troisième pièce, qui enseigne comment tu dois te défendre et contre attaquer depuis le taureau s'il frappe de l'extérieur, c'est-à-dire sur ta droite
- La quatrième pièce, qui est une leçon enseignant comment attraper tous les coups de toutes les postures, qu'ils viennent de droite comme de gauche
- Comment tu dois agir depuis le taureau contre un adversaire qui n'attaque pas en premier
- Un exemple et une pièce qui enseigne comment tu dois amener en bas un adversaire qui tient son arme en haut, et comment tu reviens sur sa tête ou sur son visage

- Comment tu dois rencontrer un adversaire qui tient son arme trop basse
- Un exemple et une pièce qui enseigne comment influencer un adversaire rapide à contre attaquer avec le faible de son dusack. Tu dois attraper son coup, frapper avec le tranchant incurvé sur sa droite et avec le vrai tranchant sur la gauche contre son visage
- Un exemple et une pièce enseignant comment tu peux briser la défense adverse en frappant droit devant, par-dessus ou par-dessous
- Un exemple et une pièce enseignant comment tu peux influencer un adversaire avec des indices corporels et avec des coups, afin de mieux blesser avec le tranchant incurvé le radius de son bras avancé.
- Une bonne pièce avec le coup dangereux qui peut aussi être fait du taureau.
- Une autre, avec le coup du réveil.
- Une bonne pièce depuis le taureau, avec laquelle tu peux briser avec force droit devant toi
- Un enseignement classique pour contrer tout type de pièce

10. À propos de la garde de la colère

- La première pièce, qui enseigne comment attraper ses coups par-dessus ou par-dessous, et contre attaquer avec des coups soufflés.
- La seconde pièce qui enseigne comment attraper ses coups et contre attaquer du même coté
- Un exemple et une pièce enseignant comment tu peux tourner la pointe vers son visage, et ce pour tous tes coups.
- Une autre, enseignant comment tu peux tourner ta pointe devant toi vers son visage
- Comment tu peux attraper les frappes adverses depuis la garde de la colère en glissant, et alors contre attaquer.
- Une autre.
- Comment lancer quatre coups depuis la garde de la colère.
- Le taureau et la colère sur la gauche.
- La première pièce de la colère à gauche.
- Une bonne pièce, enseignant comment tu peux rabattre en bas sa défense, et revenir vers son visage.
- Une pièce rapide et puissante à faire depuis le taureau gauche, et qui peut être faite avec cinq coups.
- Une bonne pièce à faire en combinaison du taureau à droite et à gauche.
- Conseil.
- Contre face au taureau et à la colère sur la gauche.

11. La défense droite, ou l'entaille.

- Un exemple et une pièce enseignant comment exploiter une ouverture basse.
- Une autre pièce.
- Comment tu peux détourner ses coups, les suspendre et frapper son visage.
- Une bonne pièce où tu peux te dégager, t'éloigner et entailler son visage depuis la défense droite.
- Conseil.
- Une pièce trompeuse et rapide à faire contre la défense horizontale.

12. Comment se battre depuis la garde de l'archer.

- Comment laisser ses coups glisser sur son archer, et contre attaquer.
- Une autre pièce qui enseigne comment frapper de dessous ou de dessus, sur son visage, selon qu'il se soit placé trop haut ou trop bas dans sa défense.
- Un conseil qui enseigne comment le pousser à te manquer, et contre attaquer.
- Comment tu peux frapper au radius de ton adversaire, sur l'avant bras, quand il arme un coup.
- Un contre face à l'archer.
- Un coup rapide
- Une bonne pièce avec trois coups médians.
- Comment changer droit devant, chasser son arme, entailler et combattre depuis les liens

13. À propos de la garde du sanglier

- La première pièce dit comment tu dois laisser son coup glisser le long de ton dusack, et contre-attaquer de loin
- Une autre qui enseigne comment marcher contre lui et combattre avec des coups volants extérieurs sur sa tête et ses bras
- Comment tu peux te glisser sous ses attaques, et frapper droit sur son buste afin qu'il dégage son visage
- Contre
- Comment tu peux, au milieu de ta défense, estoquer son visage en passant sous son arme
- Comment estoquer dans l'Avant depuis le sanglier
- Une bonne pièce dans laquelle tu peux rejeter sa défense et atteindre son bras droit avec des coups rapides et soufflés

14. À propos de la garde médiane, et comment combattre avec elle

- Comment renvoyer les attaques de ton adversaire depuis la garde médiane, et contre attaquer
- Comment attaquer la frappe adverse par-dessous depuis la garde médiane, et continuer avec des coups soufflés
- Comment lancer ton dusack par l'extérieur au-dessus de son bras droit et donner de ton vrai tranchant sur son visage, en montant
- Comment combattre depuis la garde médiane si l'adversaire n'attaque pas
- Une autre pièce qui enseigne comment attaquer depuis la garde médiane contre quelqu'un qui refuse d'attaquer
- Comment frapper rapidement contre sa garde, de l'extérieur, pour atteindre son bras

15. A propos du changement et de ses pièces

- Comment tu dois fouetter l'archer de l'adversaire vers le haut et frapper son visage avant qu'il se ressaisisse
- Cette pièce est aussi un contre face à l'archer
- Contre
- Une autre pièce du changement
- Contre face au changement à gauche
- Contre face au changement à gauche
- Contre face au changement à droite

16. Le bastion

17. Les prises

- Une pièce pour avancer
- L'initiative

Conclusion

Avec cette arme qui va loin
Et qui se suspend aisément après la frappe;
Avec ton corps tu marches aussi loin que possible
Et envoies tes coups puissamment tout autour de lui,
Aux quatre ouvertures laisse les voler
Avec de la finesse et par ton allonge tu le feinteras.
Tu peux te défendre avec le fort
Et en même temps blesser avec le faible,
Tu n'as pas besoin d'être près de l'homme
Car tu peux le rejoindre d'un pas.
Quand il court vers toi
Alors ta pointe te protège;
Mais s'il se jette sur toi
En faisant des prises de lutte, tu dois être le plus rapide.
Fais grand cas du fort et du faible de ton arme,
Profite des ouvertures sur l'instant
Déplace-toi correctement, dans l'Avant et l'Après,
Guette le bon moment,
Et ne te laisse pas provoquer facilement.

Chapitre 1 : Contenu du traité sur le combat au dusack, et dans quel ordre cet art doit être enseigné.

Maintenant que j'ai achevé le travail avec l'épée, je commence le dusack, qui a les mêmes bases que l'épée longue, (qui est, rappelons-le, le fondement des principes du combat, à deux mains comme à une main.) Le dusack n'est pas seulement l'arme la plus utilisée par les Allemands, c'est aussi l'origine et une base de pratique pour toutes les armes utilisées à une main. J'en présenterais donc ici les techniques et les spécificités de manière ordonnée.

Comme le dusack est très proche de l'épée longue, notamment dans la majeure partie des techniques à deux mains, qui peuvent s'exécuter à une main également, je suivrais donc globalement le même ordre dans ma description que celui que j'ai adopté dans la partie sur l'épée longue, à ceci près :

- Alors que dans le traité de l'épée il y eut des instructions sur les différentes parties du combattant, qui est l'acteur du combat, et également sur les parties de l'arme, ici je décrirais plutôt en premier lieu les postures et les gardes, et j'en ferais le compte, ainsi que la description.
- En second lieu, je présenterais et je parlerais des frappes, l'une après l'autre, et comment les réaliser proprement.
- Troisièmement, je dirais en combien de parties le combattant est divisé, et quelles attaques y correspondent, leur usage et leurs particularités d'emploi (lesquelles furent brièvement abordées dans le traité sur l'épée) afin que rien ne soit laissé au hasard.
- En quatrième lieu, je donnerais des instructions utiles ainsi que des conseils pour se défendre, et comment les attaques se divisent en trois types bien distincts.
- Enfin, une fois que tous les éléments nécessaires au maniement du dusack seront donnés, je décrirais les gardes l'une après l'autre, et je donnerais des exemples pour combattre depuis chacune d'entre elles, quand tu seras au milieu d'un combat ou encore à la fin d'une attaque, ensuite je décrirais

avec exactitude comment synthétiser les éléments que j'ai exposés pour en faire des pièces aptes au combat.

Chapitre 2 : À propos des postures ou gardes et leur utilisation.

Bien que les postures utilisées au dusack trouvent leurs origines dans le maniement de l'épée longue, et qu'elles sont connues pour être très similaires, nous devons tout de même distinguer les spécificités de chaque arme, tant par les noms que par la manière de les manier au combat.

Je compte donc présenter les gardes dans un ordre aussi rigoureux que celui que j'ai utilisé dans le traité de l'épée longue, et je montrerais comment chacune peut être utilisée avantageusement. En premier lieu, je distingue cinq postures, respectivement :

- ❖ La garde de la colère
- ❖ Le taureau
- ❖ La garde médiane
- ❖ Le sanglier
- ❖ Le changement

Et comme tu peux les faire à droite, tu peux également les prendre sur ta gauche. De plus il y a cinq postures qui permettent de frapper droit devant toi en suivant la ligne crânienne. Ce sont :

- ❖ En premier le veilleur
- ❖ En second l'entaille, qui est la parade de dessus
- ❖ La longue pointe
- ❖ Le bastion dans ses deux formes
- ❖ En revenant, il y a la cinquième, nommée l'archer, qui représente les défenses de dessous, comme tu le liras dans le chapitre sur les défenses.

Maintenant, comme les postures seront illustrées plus tard par les images qui accompagnent les pièces, je pense qu'il vaut mieux arrêter, pour l'instant, le débat sur les postures et l'art et la manière de les prendre, car il est plus approprié de les décrire avec les illustrations à l'appui. Pour chaque posture il y aura donc une marque qui se référera à une liste (qui suivra.)

Je vais maintenant commencer par décrire l'utilisation de ces gardes, et en définitive à quoi elles servent.

- Premièrement, je ne veux pas que tu attendes dans une de ces gardes l'attaque adverse, dès que tu peux jette-toi sur ton adversaire et cherche le contact, ainsi tu pourras agir contre lui en utilisant les pièces adaptées, alors tu devras les faire jusqu'au bout. Même s'il arrive que tu ne puisses pas entamer une pièce dans l'Avant, tu dois quand même essayer de la réaliser, sans te préoccuper de l'échec éventuel. C'est pourquoi il est nécessaire que tu te places correctement dans une posture sérieuse, qui l'empêche de te frapper sans se découvrir. Ainsi, en étant en sécurité dans cette garde, tu peux saisir l'opportunité, ou encore réagir à ses frappes.
- Deuxièmement, elles sont aussi très utiles en cela qu'elles te permettent d'organiser tes pièces en fonction des postures. Ainsi quand tu frappes depuis une garde, ou que tu es dans l'une d'entre elles pour préparer ton offensive, alors tu sais quelle technique est la plus appropriée à la posture et à la situation, et tu n'es point troublé par une réflexion trop intense. Dans toutes les pièces et tous les coups, tu vas d'une garde à une autre.
- En troisième lieu tu dois apprendre à reconnaître le style de ton adversaire depuis ses gardes, quelles techniques il peut faire contre toi, et pour faire ceci facilement tu dois observer s'il envoie son arme en haut ou en bas dans chaque posture.
- Enfin, quatrièmement, quand l'un des adversaires comprend par les gardes le style de l'autre, comme je viens de le dire, tu dois faire en sorte de ne jamais rester figé dans une garde, mais au contraire tout le temps passer d'une posture à une autre, pas seulement pour le tromper, mais également pour le maintenir dans la confusion, afin qu'il ne sache pas quelle pièce tu comptes utiliser contre lui, sinon, il saura comment y réagir. A ce propos, regarde le traité sur la rapière, au niveau de l'utilisation des gardes. Maintenant je vais passer aux frappes, qui sont l'élément principal d'un combat.

Chapitre 3 : À propos des quatre coups, avec quatre bons exercices qui enseignent comment les assimiler et les faire correctement, et quelques exemples pertinents.

Maintenant que j'ai expliqué les gardes et leur utilité, je vais aborder l'élément principal du combat, à savoir les attaques, qui sont issues des gardes. Il n'y a pas plus de quatre coups essentiels, dans lesquels tous les autres coups trouvent leur source, comme je le montrerais plus tard. Et comme ces quatre coups sont la vraie base du combat, je les décrirais dans l'ordre, afin que le lecteur néophyte puisse comprendre non seulement les formes basiques de ces frappes, mais aussi comment on les assimile et on les donne de tous les cotés, ainsi tu pourras voir et reconnaître comment une technique est toujours liée aux autres, et comment la première amène la suivante. Et comme ces quatre attaques ne peuvent être apprises facilement et correctement, ou même comprises par le lecteur, sans la sagesse d'un professeur et la connaissance des lignes qui enseignent les coups, je commencerais par t'apprendre les noms et la forme de ces lignes.

Comme il y a quatre coups, il y a aussi quatre chemins ou lignes par lesquelles ces derniers frappent :

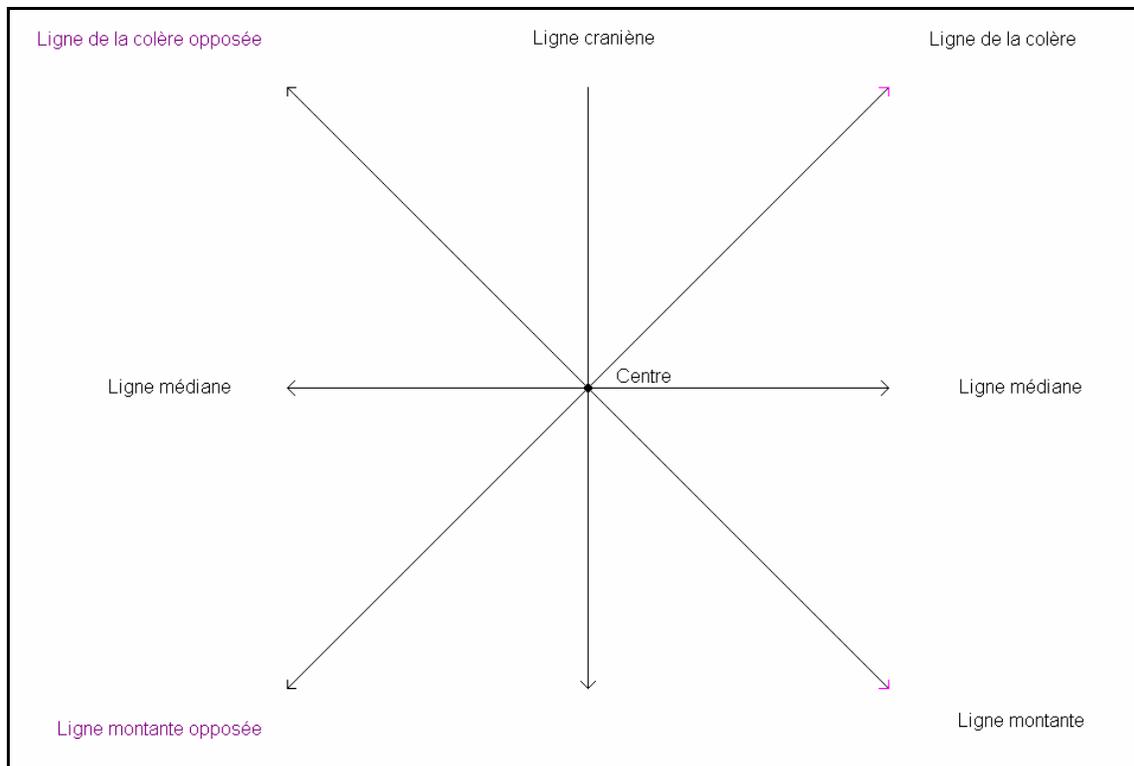
- ❖ En premier, la ligne verticale, par laquelle le coup haut est armé puis donné, et ainsi elle se nomme la ligne crânienne, et elle divise l'homme en deux cotés, un droit et un gauche.
- ❖ La seconde ligne diagonale ou pendante, par laquelle le coup de la colère est envoyé, et appelée la ligne de la colère, par rapport à la garde de la colère, ou encore la ligne de frappe.
- ❖ Droite est la troisième ligne qui se nomme ligne médiane par laquelle le coup médian est donné.
- ❖ La quatrième ligne oblique montante montre le chemin du coup bas, tout comme elle donne la route du coup de la colère opposé¹, comme de la même manière le coup de la colère suit la même ligne que le coup bas opposé.

¹ La traduction littérale est « le coup de la colère qui est donné de l'autre côté », mais par souci de clarté le texte à été simplifié.

Si tu imagines ces quatre lignes elles sont réparties autour d'un centre, qui est le lieu où elles se croisent les unes les autres, au niveau du menton, de cette manière la ligne médiane passe par les épaules de l'homme, et ainsi la croix est correcte. Et non seulement les quatre coups principaux, mais toutes les frappes doivent s'y conformer. Cependant ne va pas imaginer qu'il est impossible de donner des coups plus hauts ou plus bas que les lignes, car celles ci ont seulement pour rôle de te faire comprendre que tu dois commencer à frapper par elles.

Cependant, tu dois impérativement noter que lorsque ton adversaire te frappe, et que tu le fais en même temps, alors tu dois donner ton coup au niveau d'une de ces lignes, sinon tu ne seras pas bien protégé et défendu par ton coup. Mais si tu le frappes dans l'Avant, et qu'il n'est pas prêt à contrer ton coup, alors tu peux frapper son corps par-dessous ou par-dessus son dusack, sans prendre compte des lignes, comme je l'enseignerais plus tard dans les pièces.

ILLUSTRATION



❖ *Le premier exercice, qui enseigne comment donner chacun des quatre coups sur sa ligne, d'abord à moitié, et donc terminer en longue pointe, puis sur toute la ligne, un coup après l'autre sur un seul côté.*

- Tiens-toi avec le pied gauche avancé et tiens ton dusack dans le taureau, comme montré sur la grande illustration à gauche de l'image B.



Marche et frappe droit par le dessus en descendant le long de la ligne verticale, jusqu'à l'endroit où les lignes se croisent, et là tu maintiens ton bras tendu dans la longue pointe, comme on le voit sur la grande illustration à gauche de l'image C.



De là, laisse le faible de ton arme tomber et courir vers ta gauche, et dans le même temps monte tes quillons en suspendant ta lame, puis arme autour de ta tête un autre coup, et comme tu lèves ton dusack pour frapper, dans le même temps tu avances ton pied arrière¹ vers ton pied avant, de cette manière tu pourras faire un grand pas avec ta jambe droite pour accompagner ta frappe suivante. Frappe comme avant sur la ligne verticale, pas plus loin que le croisement des lignes, en longue pointe. De là, recommence comme avant, et fais ceci trois ou quatre fois en avançant. Puis, tu feras

¹ Il s'agit du pied gauche dans le texte, le pied avant étant le droit.

le même nombre de frappes similaires, Et tout comme tu as ramené ton pied arrière vers le droit pour frapper en avançant, pour marcher loin avec le pied avant, lorsque tu frappes en reculant, tu dois ramener le pied avant aussi loin que l'arrière quand tu armes ta frappe, et tout comme tu marchais en avant pour les frappes précédentes, tu dois maintenant reculer le pied gauche quand tu frappes.

Maintenant que tu as donné le coup haut en t'arrêtant au milieu, tu dois donner tous les autres coups de la même manière, c'est à dire :

- Le coup de la colère sur la ligne diagonale
- Le coup médian sur l'horizontale
- Le coup bas en suivant la ligne oblique montante

Et tu ne dois jamais aller plus loin que le croisement des lignes. Tu dois comme avant laisser ta frappe courir sur le coté, remonter les quillons en suspendant la lame, armer autour de ta tête et faire le même coup.

Ces frappes t'enseignent comment retenir tes frappes en cours, avant qu'elles soient complètes, et donc te permettre de venir te défendre pour attraper le coup adverse avec une contre frappe.

Maintenant que c'est fait, tu dois frapper sur les lignes, de cette manière :

- Place-toi avec ton dusack comme je l'ai dit auparavant ; de là, frappe en suivant la ligne verticale en tendant le bras, et cette fois tout du long, et pense à bien tourner ton coté droit sur la gauche dans la frappe, afin que ton arme coure bien après avoir frappé sur le coté gauche. Et comme ton dusack se dirige vers ta gauche, alors tu dois lever tes quillons à gauche en tournant autour de ta tête, dans la garde du veilleur, pour un autre coup, et ainsi tu te tiens comme sur l'illustration à



droite de l'image B.

Dans le même temps que tu lèves ton dusack pour frapper, comme je viens de le dire, tu dois ramener ton pied gauche au niveau de ton pied droit, afin de pouvoir faire un pas avant avec le pied droit pour accompagner la frappe, comme je l'ai enseigné auparavant. Alors tu avances ton pied droit, et tu frappes depuis la garde du veilleur, comme avant, en suivant la ligne verticale. Fais ce coup trois ou quatre fois, en avançant puis en reculant, et ainsi tu te seras bien entraîné.

Et comme tu as fait le coup haut en suivant la ligne verticale, tu dois aussi faire les trois autres en suivant leurs lignes propres. Et afin que tu comprennes mieux tout cela (car cela est ardu pour quelqu'un qui ne pratique pas) je vais décrire comment donner le coup bas en suivant les lignes, ainsi :

- Tiens-toi avec ton pied gauche devant, et avec ton dusack dans la garde du taureau. Alors marche et frappe avec le vrai tranchant par-dessous en suivant la ligne oblique montante, droit vers le visage de l'homme. Dans le coup, tourne ta main en l'air, afin que ton pouce pointe vers ta gauche et en terminant la frappe le faux tranchant se place vers ton épaule gauche, et pense bien à tourner ton côté droit sur la gauche après le coup, comme je l'ai déjà dit. Dès que la frappe est arrivée à ton épaule gauche, tourne rapidement tes quillons autour de ta tête pour un autre coup, et avance le pied gauche vers le pied droit. Frappe encore une fois son visage depuis ta droite en montant, tout en avançant le pied droit, et le dusack revient à l'épaule gauche, comme avant. De la prépare-toi à un autre coup. Fais ceci trois ou quatre fois, en avançant comme en reculant, comme tu as effectué les demi frappes précédentes.

Et comme je t'ai dit que tu pouvais t'emparer des frappes adverses avec ces demi coups, tu peux ainsi apprendre à les renvoyer et à les frapper par des frappes complètes.

❖ *Le second exercice, qui enseigne comment passer d'une ligne à une autre*

Maintenant que tu sais donner les coups en suivant les lignes appropriées, à moitié et entièrement, tu dois aussi apprendre à frapper sur chaque ligne des deux cotés.

Ainsi :

- Tiens-toi avec le pied droit devant, sans qu'il soit trop éloigné, afin de pouvoir marcher avec le premier coup. Alors avance et frappe en tendant le bras vers la droite, en suivant la ligne verticale, loin de toi pour que ton arme rentre dans le taureau à gauche en revenant sur ce même coté. De là redonne un coup avec le vrai tranchant en remontant, avec force en suivant la ligne verticale, de manière à ce que ton arme revienne au-dessus de ta tête, et passe du coup plongeant à la garde du taureau à droite. Dans cette attaque tu dois toujours garder ton pied droit devant, et de veiller à faire un pas pour chaque frappe, comme je l'enseigne.

Ainsi, tu lances le coup haut depuis ta droite et le dessus, le coup bas depuis ta gauche et le dessous, l'un après l'autre se dirigeant vers le visage de l'adversaire. Laisse le coup haut plonger par-dessus, de même laisse dans le coup bas la pointe dirigée vers le visage adverse.

Maintenant que tu as frappé en suivant la ligne horizontale, par le haut et par le bas, maintenant tu dois attaquer en suivant les deux autres lignes, respectivement la diagonale descendante et l'horizontale, toujours sur elle et son opposé.

Cependant, quand ton coup est lancé sur la ligne montante, marquée D-H, tu ne dois pas y mettre trop de force, mais plutôt laisser monter l'arme depuis ta cuisse droite jusqu'en haut, dans la colère à gauche ou encore sur ton épaule gauche, en suivant bien sur la ligne diagonale, la première en montant, la seconde en descendant sur son opposé.

Tu as déjà appris beaucoup de choses sur l'allonge et son utilité dans le chapitre sur l'épée.

❖ *Le troisième exercice, qui traite de l'amorce d'une feinte, de la déviation d'une frappe, et du changement de celle ci en une autre*

Une fois que tu as appris à suivre chaque ligne et son opposé, tu peux apprendre à retirer tes coups, ainsi :

- Après t'être positionné en face de ton adversaire, selon l'opportunité, marche et frappe avec le bras tendu et le vrai tranchant, sur le dessus de sa tête en suivant la ligne verticale. Et comme tu surveilles l'endroit où il prendra ton coup en se défendant, dès qu'il le fait, ne laisse pas ta frappe arriver sur son arme, mais ramène rapidement ton coup en arrière et frappe avec force sur le dessus à gauche en suivant la même ligne, comme cela est montré sur l'illustration à droite de l'image D.



- A l'inverse, frappe en premier sur ta gauche, et par-dessous, droit vers sa défense, et juste avant le contact, revoie ton coup en arrière autour de ta tête, et frappe par-dessus, à droite, en suivant la ligne verticale, c'est à dire sur son visage.
- Maintenant, frappe sur la ligne médiane, depuis ta droite sur sa gauche. Dès qu'il se défend, ne laisse pas les armes se rencontrer, et au moment de l'impact, renvoie ton arme autour de ta tête, et frappe de l'autre coté, en suivant la même ligne médiane.

Tu dois pratiquer ceci contre les, quatre lignes, comme dans les entraînements précédents. Ce retrait de l'arme est l'introduction de toutes les feintes.

❖ *Le quatrième exercice, qui enseigne comment on peut transformer un coup en un autre.*

Maintenant, il est utile de savoir changer un coup en un autre, et le faire de manière fluide. Cela peut se faire de trois manières ; la première enseigne les bases du changement sur trois lignes, c'est à dire les deux diagonales (montantes comme descendantes) et la ligne médiane, et cela sera suivi de quelques exemples, ainsi :

- Quand tu frappes¹ en diagonale sur l'adversaire, depuis ta droite, de dessus ou de dessous, de manière à ce que ton arme vienne sur ta gauche, alors tu donnes le second coup en croisant cette ligne, depuis ta gauche sur la droite de l'adversaire, avec une ligne médiane. Cependant, si tu as frappé² en diagonale depuis ta gauche, en montant ou en descendant, alors ta frappe arrive sur ta droite, de là frappe de nouveau en ligne médiane, de la droite vers la gauche, comme tu l'as fait auparavant, mais de la gauche vers la droite.

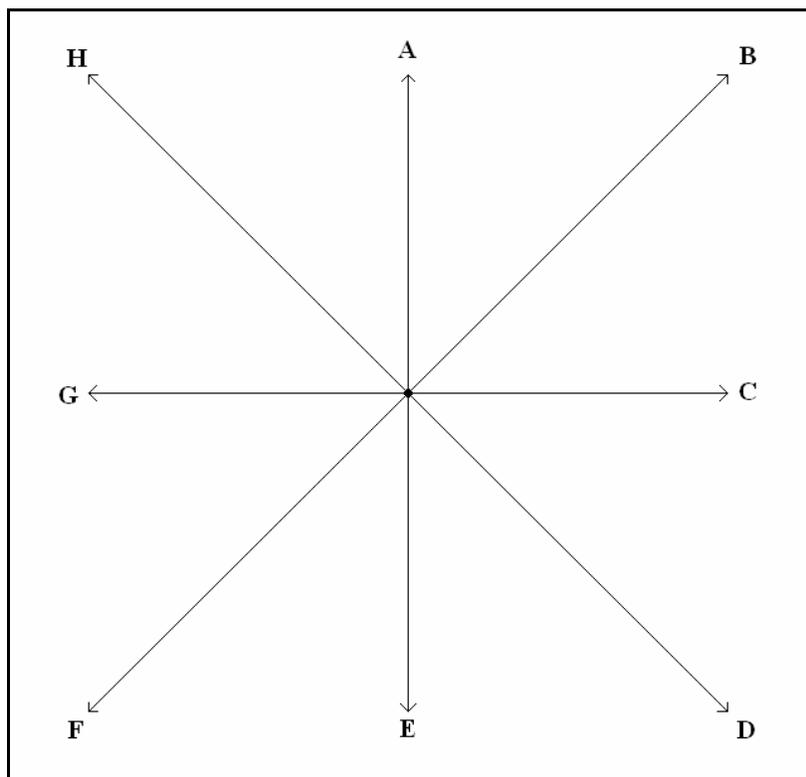
Si tu frappes en diagonale, de droite ou de gauche, en montant ou en descendant, tu dois toujours croiser avec une ligne médiane juste après.

- Maintenant note bien que lorsque tu as frappé en diagonale descendante depuis ta droite, puis sur une ligne médiane du côté opposé, comme avant, tu es revenu sur ta droite, alors ne frappe surtout pas en descendant mais en montant depuis ta droite, ainsi tu te retrouves en haut de l'autre côté, en traversant la ligne diagonale montante. Maintenant donne un nouveau coup médian depuis la droite sur sa gauche et enfin tu donnes un coup haut diagonal sur sa droite.

¹ B-F, G-C.

² H-D, C-G.

Ainsi la base du changement sur tous les coups se maintient sur deux lignes, la diagonale et l'horizontale. Chaque fois que tu frappes latéralement d'un coté, tu dois frapper en diagonale de l'autre. Et si tu frappes en diagonale, tu dois frapper en retour sur une ligne médiane du coté opposé. Et afin que tu comprennes bien ce changement, je te donne l'exemple ci dessous.



❖ *Exemple avec six coups*

En premier, marche et donne un coup de la colère depuis ta droite sur sa gauche, en suivant la ligne marquée B-F. Puis frappe depuis ta gauche contre sa droite en suivant la ligne médiane. Troisièmement, frappe depuis ta droite sur sa gauche en suivant la ligne diagonale montante, et fais ce coup bas avec force, pour qu'à la fin le dusack pende derrière ton épaule gauche. De là, donne un autre puissant coup bas en montant vers sa droite. En cinquième, tu dois donner un coup médian depuis ta droite sur sa gauche en suivant la ligne horizontale. Et donne ton sixième coup en suivant la ligne crânienne, ou encore à son visage, avec un grand pas avant. Ces six frappes¹ se font l'un après l'autre de manière fluide. Lors de ces coups, tiens toujours ton pied droit devant, et tu comme dois marcher pour chacune des frappes, rapproche toujours ton pied arrière du pied avant, ainsi tu pourras accompagner la frappe avec ton pied droit.

❖ *Changement dans la croix, par un coup médian.*

Il est très bon de donner le coup de la croix de loin et de revenir sur la ligne médiane de l'autre coté, ligne sur laquelle on ne peut donner que le coup médian en tendant bien plus fermement le bras que lors des frappes obliques du coup de la croix. Ainsi :

- Frappe² par-dessus en diagonale contre sa gauche, puis depuis ta gauche contre sa droite, toujours en diagonale descendante, et enfin frappe latéralement sur la ligne médiane, de manière a ce que ton dusack revienne sur ta gauche en garde médiane. De là, recommence, et frappe en diagonale de ta gauche sur sa droite, en diagonale sur sa gauche, donne un coup médian depuis ta gauche, et enfin un autre de ta droite. Fais cela six ou sept fois, d'affilé. Et dans cet exercice, garde toujours ton pied droit avancé.

¹ Si l'on prend la première référence des lignes, l'enchaînement des coups est le suivant : B-F, G-C, D-H, F-B, C-G, A-E.

²La première série : B-F, H-D, C-G.

-La seconde série : H-D, B-F, G-C, C-G.

❖ *Changement dans la croix. [kreuzwechseln]*

Fais-le ainsi :

- Tiens-toi comme toujours avec ton pied droit devant, et frappe depuis ta droite sur sa ligne de la colère gauche, en faisant un grand pas en avant. Maintenant tu es dans le changement à gauche. De là fait une frappe en retour avec le faux tranchant, en suivant la même ligne de la colère, en remontant vers ton épaule droite. Laisse ton arme tourner en l'air, et donne un autre coup sur sa ligne de la colère droite, en diagonale jusqu'à ta cuisse droite, et ton dusack pointe vers le sol sur ta droite. De là, frappe en retour de ton faux tranchant en suivant la même ligne de la colère. Laisse le dusack tourner autour de ta tête, et fais une frappe diagonale de ta droite sur sa gauche, de manière à te retrouve dans le changement à gauche. Tu frappes en retour comme auparavant, et tu continues ainsi. Fais cela trois ou quatre fois, à ton rythme, le visage adverse devant toi.

Maintenant tu connais les quatre coups de maître¹, et également comment les faire de quatre manières différentes, ce dont j'ai longuement parlé. Retiens bien que le combat est constitué de ces quatre frappes. Et il est certain que lorsque tu sauras lancer ces quatre attaques de toutes les manières que j'enseigne, alors tu comprendras facilement toutes les pièces. Maintenant, nous allons parler des coups secondaires.

¹ Les quatre coups de maître sont le coup crânien, le coup de la colère, le coup de dessous et le coup médian.

Chapitre 4 : À propos des coups secondaires, qui sont issus des quatre coups de maître, et comment ils doivent être faits dans la pratique.

Maintenant que j'ai présenté les quatre coups de maître comme base des autres coups, je vais aussi présenter les coups secondaires dont ils sont à l'origine (et beaucoup d'entre eux sont utiles). En premier lieu j'expliquerais leur origine et en quoi ils sont différents des coups de maître. Tout d'abord tu dois savoir que ces coups ne sont pas uniquement droits (comme je l'ai dit jusqu'ici) mais qu'ils peuvent aussi être inversés (ce dont j'ai déjà parlé dans la partie sur l'épée, quand ta main se tourne où s'inverse dans la frappe) de manière à frapper non pas avec le vrai tranchant mais avec le faux tranchant ou encore le plat. Et comme les coups sont donnés différemment quand ils sont inversés, ils sont nommés différemment, selon qu'ils sont donnés de dessus, en diagonale, en croisant ou de dessous, comme cela est le cas dans le coup croisé, qui est ainsi nommé parce qu'en tournant le poignet, le tranchant incurvé se retrouve en avant et que la frappe est donc donnée avec lui.

Ainsi l'inversion est la cause majeure des changements du nom des frappes.

Maintenant certains coups ne sont pas inversés et sont pourtant appelés différemment, et en voici les raisons: La première de ces raisons est que l'intention de celui qui frappe, avec le coup percutant ou encore le coup absent (qui sont tous des coups hauts), est de manquer la frappe initiale, et de frapper l'adversaire avec la suivante sur une ouverture¹. Et certains sont appelés à cause des émotions qu'ils sous-entendent, comme le coup de la colère. Et certains sont nommés en fonction de la forme qu'ils dessinent lors de la frappe, comme le coup de la rose. Certains sont nommés selon la zone qu'ils visent, tu trouveras ainsi dans la partie sur la rapière le coup à la main, et d'autres. Grâce aux bases que je viens d'énoncer, tu peux

¹ On rejoint ici les prémices de la logique, postérieurement explicitée, des coups provoquants, et des feintes.

facilement comprendre les frappes qui suivent, et remarquer en quoi elles se distinguent des coups de maître.

Les coups secondaires sont au nombre de quinze, et les voici :

❖ ***Le coup plongeant [strurtzhauw] qui est effectué avec le coup haut et le coup de la colère***

Le coup plongeant est très utilisé dans l'approche. Ainsi :

- Dans l'approche, marche et donne un coup haut depuis ta droite, en direction de ta gauche, afin que ton dusack tourne en revenant autour de ta tête, ou tombe derrière, et après cette chute, la pointe de ton arme revient vers le visage de l'adversaire, un peu comme dans le taureau à gauche, mais ta pointe doit estoquer loin de toi droit à son visage. C'est pour ceci que le coup est nommé plongeant, sans quoi il ne serait qu'un coup haut. Laisse alors ta pointe tomber vers ta droite avec la paume dirigée loin de l'adversaire, et fais tourner tes quillons au-dessus de ta tête, et dans le même temps, fait glisser ton pied gauche, marche avec lui et frappe depuis ta gauche jusqu'à ta droite, et la pointe de ton arme plonge derrière ta tête comme avant, puis revient vers le visage de ton adversaire. Laisse tomber vers ta gauche, puis frappe d'un côté à l'autre pour revenir à ta position de départ.

❖ ***Coup tordu¹ [krumphauw]***

Le coup tordu est fait ainsi :

- Tourne la fusée de ton dusack vers la droite, afin que le tranchant incurvé soit dirigé en avant et frappe, alors frappe de dessus ou dessous avec le tranchant incurvé en suivant les possibilités qui s'ouvrent à toi.

¹ Ici, le coup est nommé tordu à cause de la position du poignet que l'on doit adopter pour présenter le contre tranchant dans la coupe.

❖ *Coup raccourci [kurtzhauw]*

Donne le coup raccourci dans l'approche :

- Quand tu te rends compte qu'il va frapper par-dessus, alors regarde bien quand il va lever son arme pour frapper, et amènes ton arme à ton épaule gauche. De là, frappe en même temps que lui avec ton faux tranchant au-dessus et en travers de son bras, sur son visage, et ta paume doit rester en haut pendant le coup, ainsi, tu attrapes son coup, et tu le frappes en même temps... etc.

C'est aussi un coup raccourci que d'aller sur les cotés de son arme. Tu as appris cela dans le livre sur l'épée.

❖ *Le passage en force [zwingerhauw]*

Le passage en force est fait de deux manières.

- En premier, quand tu te tiens dans la garde médiane à gauche, et que de là tu frappes le coup de ton adversaire, devant toi, et avec le vrai tranchant ; à ce propos, regarde la section de la garde médiane.

En second lieu, cela peut se dérouler ainsi :

- Tiens-toi encore avec ton pied droit devant, et tiens ton dusack avec le bras droit devant toi dans l'entaille ou la défense horizontale. Si ton adversaire frappe depuis sa droite, et que son coup est haut, alors laisse tomber ta pointe, et dans le même temps envoie tes quillons sur ta gauche bien sous son arme, ainsi il frappe au-dessus de ton dusack sans te toucher, et toi tu frappe rapidement son visage de l'extérieur et par-dessus son bras droit, tant que son arme est dirigée vers le sol. Fais attention pendant ce coup à tenir ta tête loin de lui et sous ta défense en penchant ton corps, afin qu'il ne puisse pas l'atteindre.

❖ *Coup du bourdon* [brummerhauw]

Le coup du bourdon est nommé ainsi parce qu'il va rapidement, comme s'il était envoyé par un vent puissant. Fais-le ainsi :

- Regarde comment entraîner l'adversaire en haut dans une défense, en faisant cela, tourne ta fusée de manière à tordre ton arme, lance tes quillons autour de ta tête en suspendant le dusack, et frappe sur ton côté droit, par-dessous, en croisant ton tranchant incurvé sous son arme avec le radius de l'avant bras, ou encore sur le tendon, cela dépend de la hauteur où il se trouve, et tu avances le pied droit sur sa droite, mais laisse bien ton dusack revenir devant ton visage pour te défendre.

J'en dirais plus sur le coup du bourdon dans la partie sur les pièces, car il peut être fait de nombreuses manières.

❖ *Coup du réveil* [weckerhauw]

Fais le coup du réveil de cette manière dans l'approche :

- Donne un puissant coup haut sur lui, s'il se défend, sois attentif au moment où les armes rentrent en contact, et tourne ton coup en estoc vers son visage, comme cela est montré sur les deux illustrations à droite de l'image P.



S'il remonte, alors frappe vers le haut avec le tranchant incurvé sur son bras, comme tu peux le voir sur la grande illustration de l'image P.



❖ *Coup de la rose [rosenhauw]*

Fais le coup de la rose ainsi :

- Si tu trouves un adversaire qui attend dans l'archer, fais comme si tu voulais frapper sur sa tête par-dessus, mais ne laisse pas les armes rentrer en contact, déplace-toi plutôt vers son bras droit et passe dessous, ainsi tu tournes autour de son dusack. Maintenant laisse courir ton arme en l'air sur sa droite et frappe son visage. Tu peux pénétrer sa défense de cette manière également sur l'autre côté, en faisant un cercle, et le frapper en retour là où il est le plus vulnérable.

❖ *Coup risqué [Gefelhauw]*

Fais-le ainsi :

- Dans l'approche, quand tu viens en face de l'adversaire, alors guette l'instant où tu peux le rejoindre, et regarde quand il frappe. Dès qu'il lève son arme pour frapper, donne un coup sous ses quillons vers son visage ou son buste, tant qu'il maintient son dusack en haut.

Le coup risqué doit être fait avec prudence, car il est dangereux pour celui qui l'exécute, c'est pourquoi on le nomme ainsi.

❖ *Coup brusque* [entrüsthauw]

Le coup brusque est fait de nombreuses manières, et porte deux noms, l'autre étant « coup depuis l'arrière », car il attrape le coup haut en l'air et le bloque, comme une pièce d'armure. Il est nommé brusque car il vient brusquement et soudainement, comme si l'on était subitement en colère contre l'adversaire. Pour l'utiliser et ainsi intercepter les coups adverses :

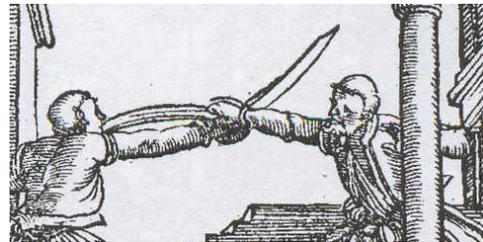
- Si ton adversaire te frappe par-dessus, regarde quand il arme son dusack en l'air, et comme il le fait, arme rapidement autour de ta tête et frappe contre son coup, en montant un peu, ainsi tu l'attrapes dans les airs, avec le vrai tranchant et l'arme horizontale, et ton dusack est entre toi et lui, comme cela est montré sur la droite de la grande illustration de l'image G.



Une fois les armes en contact, tu peux faire de bonnes pièces.

Il peut aussi être réalisé ainsi :

- Tiens-toi avec le pied gauche devant, et ton dusack dans le sanglier, comme cela sera décrit plus tard. S'il frappe par-dessus, alors avance tes bras pour te défendre, de manière à ce que le dos de ton dusack soit maintenu par ton bras gauche, et ainsi tu dois sauter sous sa frappe. Quand les armes s'entrechoquent estoque son visage depuis l'extérieur de son bras droit, recule et frappe sa gauche, toujours contre son visage, comme tu peux le voir sur les petites illustrations à gauche de l'image O.



❖ *Coup absent [fehlhauw]*

Dans l'approche, si tu trouves ton adversaire dans la garde de l'archer ou dans la défense droite, alors marche et frappe sur son bras droit par le dessus, et quand il se défend, alors laisse le faux tranchant tomber juste devant son bras. Dans le même temps, lève tes quillons, afin de ne pas le toucher. Laisse plutôt ta frappe tomber devant son bras, pour le forcer à se défendre rapidement. Marche rapidement loin de sa gauche, et frappe droit vers son visage. Tu peux aussi laisser toutes tes frappes courir sans le frapper pour forcer la défense.

❖ *Coup d'ouverture [blendthauw]*

Le coup d'ouverture est fait de nombreuses manières, mais note bien celle-ci :

- Si ton adversaire te frappe par le dessus, alors attrape son coup en l'air, au-dessus de ta tête avec le vrai tranchant, et en tenant ton arme horizontale, de manière à ce que ta pointe soit dirigée vers sa gauche, comme pour le coup brusque. Dès que les armes rentrent en contact, tourne le faux tranchant vers l'intérieur d'un seul coup, vers son visage. Et une fois cela fait, tourne bien les quillons de ton arme en retour vers ta gauche, ramène vers ta droite et frappe son visage avec le vrai tranchant, puis, avec ce coup, marche bien circulairement vers sa gauche pour échapper ses coups.

❖ *Coup rapide [schnellhauw]*

Fais le coup rapide ainsi :

- Quand tu te tiens dans l'archer en face de l'adversaire, et qu'il ne frappe pas, alors va dans le veilleur comme si tu allais frapper par-dessus, mais ne le fais pas, tourne plutôt en l'air et frappe son bras droit de ton vrai tranchant par-dessous, rapidement, puis tu renvoies ton dusack vers ton épaule gauche. De là donne un coup défensif sur sa droite, de dessus ou de dessous, droit vers son visage.
- Item, quand un adversaire se tient devant toi dans l'archer et qu'il n'agit pas, alors lance rapidement ton faux tranchant sur sa tête, en

passant par-dessus son dusack, ou encore passe vite sous sa défense et frappe son visage, s'il tient son arme trop haute dans la défense.

❖ *Coup du vent [windthauw]*

Ce coup, qui frappe comme le vent, se fait des deux cotés pour revenir à la position de départ. Ainsi :

- Quand tu frappes du dessus, depuis ta gauche, alors monte et tourne ton arme en bas à gauche, d'un seul mouvement, comme si tu voulais lancer une pièce sur son coté, et cela se fait des deux cotés.

❖ *Coup percutant [bochhauw]*

Fais le coup percutant ainsi :

- Quand vous êtes tous deux dans l'archer et une défense haute et qu'aucun ne veut frapper avant l'autre, mais attend la frappe de l'autre, alors coule sous lui, et frappe droit devant toi sur son dusack, afin de frapper son buste avec tes quillons, si fort que ton arme rebondit une fois ou deux sur son visage. Tu peux également faire ceci, dès qu'il va en haut, marche loin sur son coté gauche, et frappe son visage sur le coté de ses quillons, ou bien fais une autre pièce qui te plait d'avantage, une fois que tu l'as conduit en haut.

❖ *Coup changeant [wechselhauw]*

Le coup changeant est aussi enseigné aux élèves avec les cinq frappes du début. Il est simple en effet de changer de coté avec les coups. Mais je parle souvent dans cet ouvrage du changement, dans les coups et les pièces, et il n'est pas nécessaire de me répéter ici.

❖ *Coup de la croix* [*kreutzhauw*]

Le coup de la croix est constitué de deux coups de la colère, exécuté l'un après l'autre de chaque côté ; ils sont donnés en suivant les deux lignes obliques descendantes, qui se croisent l'une l'autre. Donne-le ainsi :

- Tiens-toi avec ton pied droit devant, et frappe en premier depuis ta droite vers sa gauche, puis en second de ta gauche vers sa droite, en diagonale et vers son visage. Apprends à faire ce coup une fois, deux, trois, quatre et cinq fois, en avançant et en reculant, en gardant toujours le pied droit devant, si tu veux marcher, alors avance ton pied arrière gauche au talon du droit, comme cela ton pied avant pourra marcher. Tu dois toujours faire au minimum un pas quand tu exécutes les mouvements du coup de la croix.

Tu dois apprendre à donner le coup de la croix, à la fin des quatre coups, d'un mouvement uni, puissant et rapide, en tendant le bras. Et quand tu frappes, maintiens ton bras « prêt à dégorger » (comme on dit), c'est à dire pas trop étendu.

Garde à l'esprit que celui qui tient son arme trop près de lui est facile à tromper et à toucher, mais que l'extension doit être modérée, et s'adapter à la situation.

Je souhaite maintenant te mettre en garde. Si tu désires utiliser ce livre par toi-même, alors tu devras apprendre avant tout à donner tes coups de manière fluide, de loin, et correctement, et quand tu connaîtras les coups principaux, alors tous les autres seront aisés à comprendre. Pour chaque pièce que tu désires faire, même si elle est en théorie excellente, si tu ne connais pas les coups et si tu ne sais pas les utiliser ensemble, (chacun d'entre eux ayant ses particularités et son emploi précis), alors tu ne pourras pas faire cette pièce correctement.

Comme je l'ai toujours dit, le combat repose essentiellement sur les coups.

Alors, note surtout ce conseil : les coups se contrent mutuellement. Le coup haut défend contre tous les autres, qu'ils soient donnés de dessous, en diagonale, ou en croisant, tant que tu donnes ce coup sur le fort de l'arme adverse, ou mieux, sur son bras. Ainsi, le coup de la colère et le coup médian contrent le coup haut. Remarque bien qu'un coup simultané, avec un pas et donné contre l'autre renvoient l'autre. Mais cela est bien mieux de venir sous l'arme de l'adversaire avec la sienne. Si on te frappe de dessous, de droite ou de gauche, contre avec un coup haut. Mais s'il frappe de dessus, alors attrape son coup avec un coup médian ou un coup de la colère. Ce conseil te servira dans tous les combats, et retiens ceci :

Fort et faible, dans l'Avant et l'Après.
--

Chapitre 5 : Comment l'on doit utiliser les quatre ouvertures

Tu as lu précédemment des choses, ici et là, dans le traité sur l'épée, à propos des parties du combattant, pourquoi cela existe et quelle en est l'utilité. Et comme rien ne dépend moins de ces parties que les frappes, je pense qu'il est indispensable de donner des explications approfondies sur leurs usages et leurs fonctions, en particulier pourquoi cela est utile pour le dusack, et comment grâce à une opportunité tu peux lancer tes coups efficacement, et pourquoi cela est relié à ces divisions de l'homme. Tu devras donc apprendre en premier comment identifier rapidement les ouvertures, et en second comment agir. Et cela se fait de nombreuses manières; et cela est fortement utile pour reprendre la mesure, comme je le présente brièvement, comme je l'espère, si tu es sérieux et que tu pratiques régulièrement, tu seras capable de percevoir et d'utiliser les ouvertures que j'ai déjà exposé. Et en premier lieu observe les leçons qui enseignent à percevoir les ouvertures a travers les frappes adverses.

Dans l'approche, observe rapidement de quel coté il compte frapper, et quand il le fait, alors esquive son coup, ou attrape et renvoie le loin de toi sans hargne, et frappe rapidement du même coté où il t'a frappé. Et note bien que l'adversaire est toujours plus vulnérable du coté où il lance sa frappe. C'est un précepte capital, que tu devras étudier en premier et qui retiendra toute ton attention, ainsi tu pourras attaquer avec rapidité et assurance sur la même ouverture qu'il utilise.

En second lieu, il est facile et utile de percevoir l'ouverture sur une défense ou un placement. Quand il tient son arme trop haute ou trop basse, ou encore trop loin de son coté, alors tu devras lancer des coups puissants sur l'ouverture qui te semble la plus vulnérable, et comme les armes s'entrechoquent, revient rapidement à l'opposé pour frapper, au cas ou il n'aurait pas donné volontairement cette ouverture. Tu ne dois pas frapper aussi vite et fort s'il se découvre volontairement, mais tu dois plutôt jauger la situation, car si tu frappes sans réfléchir dans son ouverture, comme tu le verras plus tard dans les pièces, alors il pourra t'éviter d'un simple pas de coté et te frapper dans le même temps que ta propre frappe. Par exemple, quand il tient son

arme dans la colère à droite, et que tu frappes droit à sa tête, alors il peut marche sur le coté droit avec son pied droit, et dans le même temps te frapper la tête par le dessus, ainsi tu n'auras pas seulement manqué son ouverture, de laquelle il s'est retiré, mais tu te seras toi-même découvert en te tendant, et il t'atteint facilement avec sa frappe. Tu as donc manqué ta frappe première et lui a frappé en contre-attaquant.

Cependant, maintenant que le second point est expliqué, voici comment tu dois attaquer les ouvertures en feintant.

Ainsi, s'il tient son arme sur son coté droit, en garde, quelque soit cette garde, dessous ou dessus, tu dois donner un puissant coup haut sur son coté gauche, tant qu'il te fait face, mais n'espère pas le toucher, car il doit intercepter ton coup depuis ta droite pour se défendre. Ne laisse pas les armes rentrer en contact, laisse plutôt courir ton dusack avec un mouvement assez léger, sans qu'il puisse réagir, et donne un second coup sur son coté droit, coté duquel il est venu pour intercepter ton attaque. Ainsi, l'on pourra facilement contourner sa défense.

Ne fais pas cela seulement sur les cotés mais sur toutes les ouvertures. Ainsi, s'il envoie son arme depuis l'un des quatre quartiers, attaque d'un coup opposé, non pas pour le frapper mais pour le détourner de ce quartier. Quand il est détourné sur le coté avec son arme, alors seulement tu dois le frapper. Cela est judicieux et utile à faire, dans toutes les amorces de combat.

Tu peux arranger tes coups de manière à ce que seul l'un des deux frappe vraiment, que ce soit le premier ou le second, et je te donnerais pour cela certains exemples.

Si ton adversaire se tient debout dans l'archer, et tient sa défense si basse que tu distingues son visage au dessus de son arme, alors donne deux coups médians, depuis les deux cotés, l'un a l'opposé de l'autre. Ainsi le premier vient depuis ta droite, et tu tends le bras, les quillons au dessus de son dusack et l'arme dirigée vers son visage. Ensuite tourne ton corps vers la gauche, après le coup. Donne ta seconde attaque depuis ta gauche, en passant sous son arme, pour atteindre son bras droit. Maintenant, s'il ne veut pas être touché par le premier coup, qui vise son visage, alors il doit lever son arme, et te donne ainsi de l'espace pour frapper son bras droit

avec ta seconde attaque. Enfin, donne un troisième coup, un coup de la colère, depuis ta droite en diagonale, pour atteindre son visage depuis sa gauche.

Maintenant, s'il tient sa défense haute, alors frappe en premier depuis ta gauche, sous son dusack, pour atteindre le bras droit, et comme il tombe sur ton coup, alors donne une autre attaque, depuis ta droite, au dessus de son dusack, pour atteindre son visage. Quand tu fais ces deux coups rapidement l'un après l'autre, alors tu toucheras soit son bras au premier coup, soit son visage lors du second coup, et cela sera difficile pour lui de se défendre des deux.

Maintenant, s'il tient son arme trop loin de son côté droit, alors donne un premier coup avec beaucoup de force depuis le dessus, sur son côté gauche. Quand il monte son arme pour intercepter ton attaque, alors marche et frappe depuis l'extérieur au dessus de son bras droit.

Au contraire, quand il tient son arme trop loin sur son côté gauche, alors donne un premier coup contre sa droite, et le second contre sa gauche avec un pas arrière.

Et ces frappes doivent toujours se faire rapidement l'une après l'autre, avec les pas adaptés. Et en lisant le chapitre sur les feintes, tu trouveras des enseignements complets pour le surprendre depuis une ouverture vers une autre.

Chapitre 6 : À propos de la défense, et comment tous les coups sont répartis en trois types, les provocants, les preneurs et les frappeurs

Maintenant j'ai longuement expliqué les gardes et les coups, aussi bien que les ouvertures. Mais il ne suffit pas de savoir comment bien donner des coups à ton adversaire de loin, il faut également savoir renvoyer et se défendre des coups quand ils sont donnés par ton adversaire. J'ai déjà écrit dans le traité de l'épée des choses sur la défense en général, mais je dois ici parler des particularités défensives du dusack, ainsi que d'autres éléments importants du combat. On notera ici qu'il y a deux sortes de coups défensifs de maître, l'un de dessus, l'autre de dessous. Pour le premier, qui découle du coup haut, la posture défensive est nommée l'entaille ou la défense horizontale. La seconde défense vient du coup bas, et l'archer y trouve ses racines. Ces deux défenses sont utilisées de deux manières, d'abord pour attraper ou intercepter les coups, ensuite pour frapper. Attraper c'est tout simplement intercepter et maintenir le coup adverse avec ta défense, dans l'archer si c'est un coup bas, dans la défense horizontale si c'est un coup haut. Cependant, tu ne dois pas limiter ces défenses à ceci,

Si tu désires te défendre d'un coup bas, alors tu dois aller par-dessus contre sa frappe, et tomber dessus avec le bras tendu. Nombreuses sont ces défenses qui se terminent en longue pointe, de cette manière :

- Si un adversaire te frappe de dessous ou sur les cotés, alors tombe sur lui avec la défense horizontale, et note bien que dès que les armes entrent en contact, tu dois tourner ta pointe vers son visage, avec un pas pour t'éloigner de son coup.
- Maintenant, s'il frappe de dessus, alors attrape le par-dessous avec l'archer, et lorsque les dusacks rentrent en contact, alors lance ta pointe de ton arme comme auparavant sur son buste. Cela est souvent appelé le bec de cigogne.

L'autre manière de se défendre survient lors des frappes simultanées, quand un coup est contré par un autre. Et tu dois bien noter que contrecoup arrête toujours le coup bas.

Quand il te frappe, frappe en même temps que lui, et dans ce coup simultané, saute bien loin de sa frappe, tout ceci en maintenant vos dusack ensemble, le tien au-dessus. Le pas te sert à placer ton adversaire en dessous et toi au-dessus pour contre attaquer.

Tu peux aussi contrer un coup haut avec ton coup bas, quand le sien vole, alors tu dois marcher loin sur le côté de ce coup, et frappe fort en montant contre cette frappe haute. Même si le coup bas n'est pas assez puissant pour contrer le coup haut, le pas te donne la force nécessaire pour le dégager.

Donc un coup en contre toujours un autre, comme je l'ai déjà dit, et le coup haut contre tous les autres coups, comme tu le verras dans la partie sur le veilleur.

Maintenant tu dois mieux comprendre que je différencie trois utilisations pour les frappes, la première étant la provocation, la seconde la défense ou la saisie et la troisième la frappe.

Le coup qui provoque est celui où l'on harcèle et où on force l'adversaire à frapper quand il n'est pas à son avantage. Celui qui prend est celui qui attrape et dégage le coup qui résulte de la provocation. Le coup qui frappe est celui coupe vraiment, une fois que l'adversaire s'est emporté et que sa frappe a été contrée, et ce coup frappe sur l'ouverture la plus proche avant qu'il se reprenne.

Maintenant, dans l'approche, quand ton adversaire se met en garde ou se défend, et qu'il ne frappe pas, et que donc tu ne peux profiter d'une ouverture chez lui, alors fais ceci :

- Tend toi loin devant lui, et donne un coup, ou deux, ou trois, sur ses ouvertures ou ses défenses, comme si tu étais en colère, comme si tu ne contrôlais pas tes frappes. Et observe-le avec attention pendant que tu

frappes ainsi, et dès qu'il attaque, alors marche loin de son coup sur le coté, et dégage son coup loin avec une frappe puissante. S'il n'est pas suffisamment affaibli par cette frappe, alors croise à deux ou trois reprises son dusack, jusqu'à sentir une faiblesse, et avant qu'il revienne et se ressaisisse, frappe à l'ouverture la plus proche, et reviens rapidement sur son dusack, en liant ou en frappant.

Mais s'il est dans une garde qui ne te permet pas de frapper sur sa défense, ou bien si tu penses ne pas pouvoir faire le premier coup provocateur sans risque, alors frappe son arme une fois, le plus près possible de sa main, avec un ou deux coups opposés suivant les ouvertures.

Chapitre 7 : Maintenant suivent les postures et leurs pièces.

Maintenant que j'ai parlé de tous les éléments indispensables liés à cette arme, je vais tenter d'expliquer les gardes et leurs pièces. Et tu dois ici noter que (comme je l'ai déjà dit) les postures ne doivent pas être prises comme des postures où on attend l'attaque de l'adversaire, mais beaucoup plus comme le début ou la fin d'un coup, ou d'une défense. Par exemple, quand tu es dans l'archer, et que tu décides de frapper de cette garde, tu te retrouves dans la colère ou le taureau, et quand tu tournes ton dusack autour de ta tête pour frapper, alors tu peux te placer dans la garde de la colère, et de là le coup peut être donné. Lorsque tu as fini un coup haut, si tu ne continues pas ta frappe sur le côté, tu te retrouves dans le changement, et si tu défends juste après, alors tu viens dans l'archer ou la longue pointe. Et note bien que les postures du corps sont appelées en fonction des gestes qu'il exécute quand il arme où donne un coup, la garde de la colère à cause de l'attitude courroucée, la garde du taureau à cause de la pointe, et la garde du sanglier car cela attaque sur le côté, comme un sanglier.

Maintenant, voici la principale raison de la création de ces gardes :

Quand tu vas d'une posture à un coup, tu peux le transformer en l'air, le tourner et le donner sur une autre ouverture.

Quand tu armes un coup, profite du moment où ta pointe est immobile pour regarder si l'adversaire te frappe, et ainsi dans les airs tu peux préparer ta défense et contrer son coup avec une frappe simultanée. Tu ne dois jamais te figer dans les gardes, sous peine de lui donner le temps de frapper. Au contraire, tu dois changer souvent de posture, jusqu'à percevoir une opportunité. Tu dois enfin graver dans ton esprit les pièces de chaque garde, et les pratiquer pour qu'elles te soient familières, de manière à être près pendant le combat, sans avoir besoin de penser trop longtemps aux contres.

Tu dois aussi savoir que j'ai donné à chaque posture des pièces, et cela n'est pas dans mes intentions que les pièces soient exécutées avec n'importe laquelle de ces postures. La principale raison à cela est qu'en donnant des pièces à chaque posture, l'une et l'autre, il faut les considérer avec ordre et discipline. Ces pièces ne sont bien sûr pas gravées dans la pierre pour ne pas être changées durant un combat, elles sont simplement des exemples que chacun doit suivre, apprendre et adapter aux opportunités, et donc les arranger comme bon lui semble. Et comme nous ne sommes pas tous identiques, nous n'avons pas qu'un seul style de combat, cependant tout provient d'une base commune.

Chapitre 8 : À propos du veilleur [*wacht*] et des pièces qui lui sont attachées.

La garde haute est l'amorce du coup haut, et est appelée le veilleur, car tu y attends l'occasion de frapper, et tu te tiens prêt, afin que s'il se découvre en frappant, tu puisses le déborder par un coup haut. Quand ton adversaire t'attaque, tu peux aussi le contrer de cette garde, annuler son coup et frapper à ton tour.

Pour cette garde, tiens toi ainsi :

- Place ton pied droit devant, maintiens au-dessus de ta tête, et laisse la pointe pendre derrière toi, comme cela est montré sur l'illustration de droite de l'image B. Et afin que tu saches quoi faire à partir de cette garde, je vais te donner quelques exemples.



❖ *Comment et pourquoi tu peux déborder ton adversaire avec un coup simultané*

- Dans l'approche, place toi en garde haute. Si l'adversaire te frappe depuis l'extérieur, sur le corps ou sur le bras, alors regarde quand il tend son bras pour le coup, et à ce moment marche vers son coup, et sur sa droite, frappe fortement sa tête en passant au-dessus de son bras droit. Après ce coup, ton dusack doit revenir vers ta gauche en garde médiane. De là, frappe latéralement contre son bras droit et son visage, avec le plat ou encore le vrai tranchant. A la fin du coup ton dusack doit être sur ton épaule droite, de là donne deux puissants coups de la colère, aussi vite qu'un battement de paupière, des deux cotés de son visage.

- Maintenant, s'il frappe sur la gauche de ton visage, alors, en même temps que son coup, tu dois marcher loin de celui en passant ton pied gauche derrière le droit, vers sa gauche. Comme tu marches ainsi, donne sur son visage et sa main deux coups obliques, par-dessus, en tendant bien le bras, l'un à la suite de l'autre. A la fin du second coup tu dois être à gauche en garde médiane. Par cette frappe tu découvres ton côté droit, alors il peut tenter d'attaquer à cet endroit, prends garde alors à ce qu'il fait et donne un puissant coup en même temps que le sien par le dessus, de gauche à droite, si fort que ton dusack revient dans le veilleur à droite, donc au-dessus de ta tête. Dès que tu frappes ainsi, marche avec ton pied gauche vers sa droite, et menace le d'un estoc extérieur qui passerait au-dessus de son bras droit. Mais tu préfères ramener ta pointe et frapper son visage en reculant. Cependant, s'il ne frappe pas sur l'ouverture que tu lui as offerte, attaque sans hésiter de ton vrai tranchant en montant, depuis ta gauche jusqu'à ta droite, et termine la pièce comme je l'ai dit. Puis fais un coup de la croix.

❖ *Conseil*

En fait, quand tu es dans la garde haute, et qu'il te frappe depuis l'intérieur ou l'extérieur, c'est à dire à droite ou à gauche, tu dois toujours te déplacer loin de son coup, et frapper dans le même temps par-dessus sa frappe, sur sa tête. Et quand tu donnes un coup haut d'un côté, donne toujours un coup médian de l'autre, sur son visage. Alors poursuis l'action avec d'autres pièces, ou encore donne un coup de la croix.

❖ *Comment tu peux combattre depuis le veilleur si ton adversaire ne frappe pas : la première pièce du coup absent.*

Regarde quand ton adversaire ne frappe pas et se place en défense devant toi. Alors marche avec ton pied droit vers sa droite, et frappe par-dessus, et de l'extérieur, sur son bas droit. Il devra se défendre, ainsi dès qu'il lève son dusack contre ton coup, ne

laisse pas les armes se rencontrer, mais laisse-le lever sans frapper et recule rapidement vers sa gauche pour frapper droit devant toi, vers son visage.

❖ *Une pièce et exemple qui enseigne comment provoquer ton adversaire pour qu'il monte, afin de le blesser au bras droit*

Frappe en premier et par-dessus sur son crâne, et, comme ton coup tombe, tourne le faux tranchant vers lui, comme si tu voulais le frapper avec. Comme il va tenter d'attraper ton coup, lance ton arme autour de ta tête sans frapper, et frappe depuis l'extérieur avec le plat, sur ta gauche, pour toucher son bras droit, avec force. Et cela se passe pendant qu'il tombe avec sa propre frappe. Fais suivre d'un coup de la croix. Sinon tu peux faire une pièce fine et difficile, c'est à dire que lorsque tu tournes ton faux tranchant vers lui, tu préfères donner un puissant et rapide coup médian. Même s'il lève son bras, ton coup passera et le touchera.

❖ *Une autre pièce qui enseigne comment provoquer ton adversaire pour qu'il attaque, que tu attrapes son coup et que, lorsqu'il veut de nouveau armer, tu puisses frapper droit sur son visage ou sur son bras*

Quand tu vois que ton adversaire est tenté de contre attaquer, alors tu peux appliquer cette pièce contre lui, dans laquelle tu le provoques et tu le forces à frapper. Fais comme si tu allais frapper puissamment, mais ne le fais pas, transforme plutôt ton coup en défense. Ainsi tu attrapes la frappe qui devait te blesser, et tu te donnes l'avantage. Ainsi :

- Donne un coup haut tout en avançant, et comme tu fais ceci, tourne le faux tranchant contre sa gauche, comme si tu voulais faire un coup bas sur sa droite. Cependant, ne termine pas ce coup bas, attends qu'il lève son arme et frappe, c'est seulement à ce moment que tu peux donner cette frappe basse, qui attends sur ta gauche, pendant qu'il tient son dusack en l'air. Dès qu'il revient en défense, dans le même temps donne un puissant coup médian, depuis ta droite, sur son visage, puis enfin un coup de la colère depuis ta gauche.

❖ *Comment forcer un adversaire à aller en haut et en bas, afin qu'il te laisse la place de frapper ses bras et son visage avec des coups médians*

Tourne ton coté droit vers lui, puis donne deux puissants coups hauts, tout en faisant deux pas avec la jambe droite. Dès qu'il tient son dusack en l'air, donne deux puissants coups médians, l'un après l'autre, le premier depuis ta droite, sous son dusack et contre son bras ; le second depuis ta gauche sur sa droite, au-dessus de son arme vers son visage. En troisième, tu frappes en haut depuis ta droite, droit sur son visage.

Deux techniques spécifiques sont dédiées au veilleur, elles sont faites à partir de coups hauts, ce sont le débordement que j'ai déjà expliqué en partie, et la suppression, qui suivra dans la partie de la défense droite.

Chapitre 9 : À propos du taureau [*stier*] et de ses pièces

Cette garde n'est pas similaire au plongeon, et c'est l'une des meilleures gardes, depuis laquelle toutes sortes de techniques peuvent être bien faites en utilisant les coups, dans l'approche et dans l'Avant. Pour cette posture, place-toi ainsi :

- Tiens-toi avec ton pied gauche devant, tiens ton dusack avec les quillons sur le coté droit de ta tête, de manière à ce que ta pointe soit dirigée vers le visage de ton adversaire, comme cela est montré sur la grande illustration à gauche sur l'image L, qui représente le milieu d'un déplacement.¹



Cette posture est absolument essentielle si tu cherches à estoquer par le haut.

¹ La précision de J. Meyer a sûrement pour objet la position du bras gauche près de l'arme, position rarement observée en dusack où le bras libre est derrière le dos, et sur le fait que le pied droit soit avancé, alors que la description mentionne le pied gauche.

❖ *La première pièce, qui enseigne comment le submerger avec un coup simultané venant du taureau, puis un coup médian, un estoc et enfin un coup croisé*

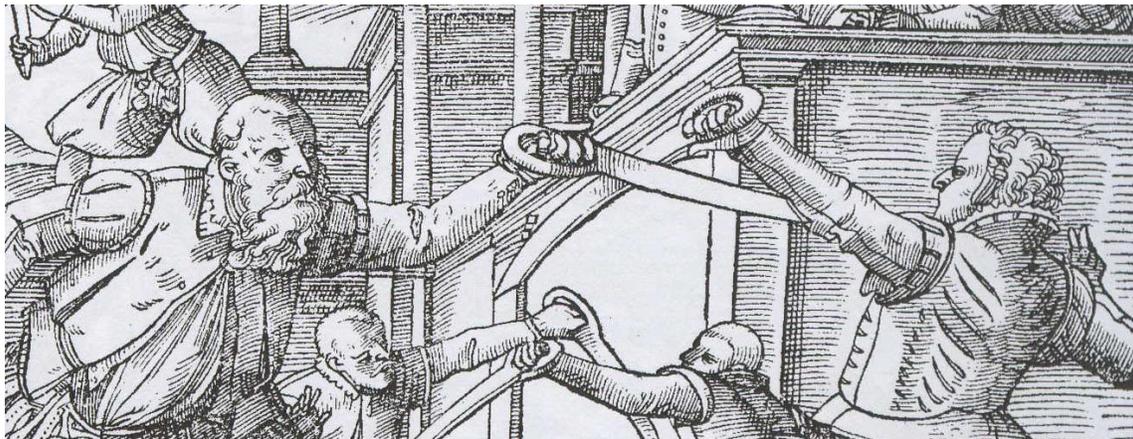
Dans l'approche, quand tu viens dans la garde du veilleur et que ton adversaire frappe depuis sa droite, de dessus ou de dessous, alors saute loin de son coup vers son côté gauche, et frappe bien dans le même temps son visage et son bras d'arme, en tendant bien le bras, afin de tenir ton arme au-dessus de la sienne, et ta frappe doit être si puissante que ton dusack siffle autour de ta tête et se place dans le taureau à gauche. De là donne un coup médian avec le plat intérieur contre sa droite, toujours vers son visage, et ton dusack se place dans le taureau à droite. Ces deux frappes doivent se faire vite et fort, l'une après l'autre. De là, menace le de la pointe, mais, au milieu, retirer l'estoc et frappe en utilisant les deux coups transversaux du coup de la croix.

❖ *La seconde pièce, qui enseigne comment tu dois frapper sur son bras quand il va en haut; et quand il redescend, comment dans le même temps tu dois frapper sa tête en passant par-dessus de son arme*

Dans l'approche quand tu te mets dans cette garde, alors regarde quand il frappe, et comme il arme son coup, frappe le contre ou sous sa main du côté droit. Comme sa frappe se retire, attaque rapidement de l'extérieur son bras droit et sa tête, avec un grand pas vers sa droite, pour échapper à son coup.

❖ *La troisième pièce, qui enseigne comment tu dois te défendre et contre attaquer depuis le taureau s'il frappe de l'extérieur, c'est-à-dire sur ta droite*

Maintenant s'il t'attaque sur ta droite quand tu es dans le taureau, de dessous ou de dessus, alors marche sur son côté droit avec ton pied droit, et tend ton arme loin de toi contre sa droite. Dans cet estoc devant, laisse la pointe de ton arme pendre vers le sol, et renvoie son attaque de gauche à droite avec cette arme pendante, cette déviation et ce déplacement peut se coupler avec un autre pas. Dès que son attaque rentre en contact avec le plat extérieur de ton dusack, renvoie ton arme loin de lui, vers ta gauche pour armer, et frappe de l'extérieur sa tête, en passant par-dessus son bras droit. Avec cette attaque, marche en tournant vers sa droite. Ou tu peux dévier son coup avec le dusack qui pend, dans l'archer, et il se dégage de ta défense pour frapper, alors marche loin de lui avec un double pas sur son côté droit, et avec ce mouvement, lance ton dusack autour de ta tête puis frappe avec le tranchant incurvé depuis ta droite en diagonale, sous son arme, en visant l'intérieur du radius du bras d'arme, ou encore le tendon, comme tu le vois sur l'image I. Ce coup bas doit se faire quand il arme son propre coup, ainsi ton arme vient sous ton épaule gauche. De là, donne deux attaques en faisant le coup de la croix.



❖ *La quatrième pièce, qui est une leçon enseignant comment attraper tous les coups de toutes les postures, qu'ils viennent de droite comme de gauche*

Ceci est un bon conseil. Si tu viens dans la garde volontairement ou en finissant un coup, et qu'il contre attaque rapidement et soudainement, alors place ta posture avec la pointe vers son visage, pour donner un estoc, le vrai tranchant tourné vers le coup qui arrive, afin de l'attraper, et ainsi tu es dans la longue pointe. Voici un exemple :

- Dans l'approche, quand tu es dans le taureau devant l'adversaire et qu'il frappe depuis sa droite contre ta gauche, alors marche rapidement sur son coté gauche avec le pied droit, estoque son visage en tendant le bras, et dans cet estoc tourne le vrai tranchant vers sa frappe. Ainsi dans le même temps tu te défends et tu l'estoques. S'il dévie ton estoc vers le haut, amène tes quillons sur la gauche. De là, donne un coup bas sur sa droite, et frappe son visage en retirant rapidement ton dusack, tout en avançant ton pied droit.

❖ *Comment tu dois agir depuis le taureau contre un adversaire qui n'attaque pas en premier.*

Dans la première approche, quand tu vois qu'il ne va pas frapper en premier pour placer une pièce, prend garde comment il se place dans sa garde, pour voir si sa main est trop basse ou haute, trop à droite ou trop à gauche. Dès que tu vois qu'il envoie sa main et son arme trop haut, attaque ainsi :

- Marche et frappe depuis le taureau et de ta droite, par-dessous son arme pendant qu'elle est en haut, et c'est son visage que tu veux atteindre, et son poignet droit, et à la fin de ce coup bas tu dois te trouver dans la garde de la colère. De là frappe encore du vrai tranchant, puissamment depuis ta droite sur son visage, avec ce coup tu dois marche bien vers lui avec ton pied droit dirigé devant, ainsi tu arrives dans une posture haute à droite. De là, frappe encore rapidement son visage d'un puissant coup de la croix.

- ❖ *Un exemple et une pièce qui enseigne comment tu dois amener en bas un adversaire qui tient son arme en haut, et comment tu reviens sur sa tête ou sur son visage.*

Dans l'approche, avance ton pied droit et estoque sous son arme, au visage ou au buste, comme le montre la petite scène en haut de l'image K.



Dès qu'il tombe sur ton estoc pour se défendre (ce qu'il doit faire pour ne pas être énucléé), alors lance ton dusack autour de ta tête, et comme il baisse le sien, tu frappes son visage. Attaque une troisième fois par-dessus en suivant la ligne verticale, en marchant à droite, afin de te retrouver dans la garde du changement à gauche. De là, va rapidement avec ton vrai tranchant sur l'extérieur de son bras droit et contre son arme pour te défendre. Lie alors son dusack par le dessous. Sois bien attentif au moment où il échappe à ton arme et arme un nouveau coup. Frappe pendant que son bras se lève, près de ses quillons et rabaisse le tout vers son visage. Lors de cette frappe tu dois te déplacer autour de lui avec ton pied droit, et la partie haute de ton corps doit bien être penchée en avant après la frappe, et tes pieds doivent être bien écartées, ainsi tu peux revenir facilement avec ton arme pour te défendre avec diligence.

- ❖ *Comment tu dois rencontrer un adversaire qui tient son arme trop basse*

Cependant s'il tient son arme trop bas dans ses défenses, dans l'archer, tu peux observer et atteindre son visage au-dessus de ses quillons. Tu marches et tu frappes alors depuis le taureau à droite, par-dessus ses quillons et vers son visage, en restant très près de son arme pendant l'attaque. Et comme ton dusack vole vers son visage, tu dois en même temps ramener tes quillons et marcher avec ton pied gauche derrière ton droit, vers sa gauche, puis faire suivre du droit du même côté. Dans ce déplacement, frappe une seconde fois par-dessus sur son visage. Ces deux coups,

respectivement un coup horizontal et un coup haut, doivent être fait vite et bien l'un après l'autre, en même temps que les pas que j'ai indiqué. Il n'y a qu'ainsi que la pièce est efficace.

❖ *Un exemple et une pièce qui enseigne comment influencer un adversaire rapide à contre attaquer avec le faible de son dusack. Tu dois pour cela attraper son coup, en frappant avec le tranchant incurvé sur sa droite et frapper contre la gauche de son visage avec le vrai tranchant*

Maintenant, s'il tient son arme loin devant lui, et contre-attaque vivement, alors marche et frappe en premier depuis le taureau à droite contre sa gauche, encore une

fois contre le faible de son dusack. Il réagira rapidement, en essayant de te déborder. C'est pourquoi après ton premier coup tu dois vite ramener tes quillons près de ta tête, et frapper une seconde fois depuis ta droite, mais encore pour croiser avec son coup (que tu as toi-même provoqué par ta première frappe). Ainsi, tu t'empares de son attaque dans les airs, comme cela est montré sur la grande illustration à droite de



l'image G.

Dès que les armes rentrent en contact, sur le vrai tranchant de ton dusack, alors marche vite vers l'extérieur, avec ton pied gauche, en te dirigeant vers sa droite. Avec ce déplacement, tu ramènes ton arme autour de ta tête et tu attaques avec le faux tranchant l'extérieur de son bras droit et sa tête, comme le montrent les petites illustrations entre les grandes de l'image G.



Il doit se défendre s'il ne veut pas être touché, cependant, dans sa défense, il découvre son visage. Tu peux alors frapper vite et fort en reculant ton pied gauche. Après ce coup, reviens dans une bonne défense.

❖ *Un exemple et une pièce enseignant comment briser la défense adverse en frappant droit devant, par-dessus ou par-dessous*

Si ton adversaire vient à ta rencontre dans une garde (peu importe laquelle), alors place toi pendant l'approche dans la garde du taureau, encore une fois sur la droite. De là menace-le d'un puissant estoc supérieur sur sa gauche. Dès qu'il va intercepter ton estoc, avant qu'il ait terminé son geste, ramène rapidement ton arme sur ta droite, et entaille violemment du faux tranchant son visage, en passant par-dessus sa défense contre sa gauche. Pendant ceci tu dois toujours te déplacer : pendant que tu lances la menace de l'estoc, tu dois lever ton pied droit sans marcher, et lance cet estoc menaçant très rapidement, de manière à ce qu'en terminant le coup bas, tu puisse abaisser le pied levé en l'avancçant, de manière à ce que le pas et la frappe soient fait en même temps. Après ce coup bas, frappe rapidement par-dessus droit à son visage, en allongeant bien et en faisant un autre pas bien largement sur sa gauche.

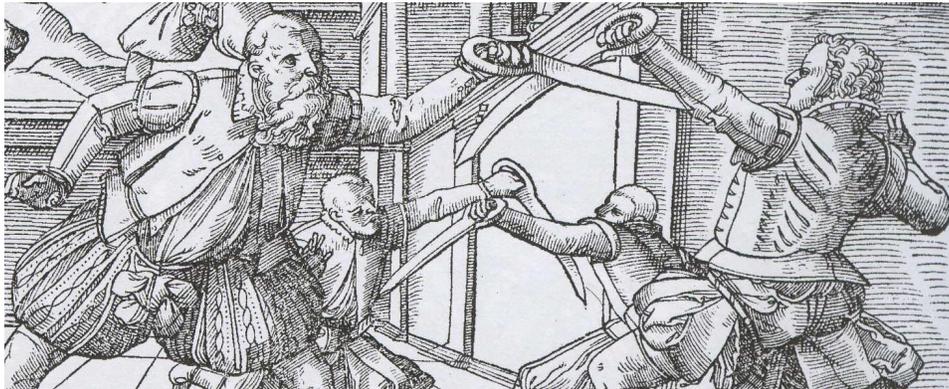
Quand tu envoies la frappe par-dessous et que rapidement tu la fais suivre du coup haut tout en exécutant les bons déplacements, alors la pièce est exécutée correctement.

Cependant, si quelqu'un use de cette pièce contre toi, voici comment la contrer :
Quand tu es allé contre son estoc pour le saisir, et que tu comprends qu'il va revenir sur toi, afin de te frapper par-dessous, alors marche bien avec ton pied droit sur ton coté droit, et laisse tomber avec force ton vrai tranchant sur son attaque de dessous. Comme tu tombes sur lui, la pointe de ton arme doit être dirigée vers son coté droit. Contrant ainsi son coup bas, il ne peut plus te toucher. De là, ramène vite ton arme vers ton épaule gauche et frappe par-dessus son bras droit pour atteindre sa tête. Cependant, il peut te contrer en envoyant son arme sur le coté et en haut, sans que cela te touche, auquel cas tu peux attraper son prochain coup haut avec ton vrai tranchant. Et comme les armes rentrent en contact, veille à bien envoyer ton dusack vers ton épaule gauche comme avant, et frappe sur l'ouverture la plus proche. Ou encore, lorsque tu saisis son coup haut, estoque rapidement sous son arme, vers son

visage, avant qu'il se ressaisisse. Il doit se défendre, et ainsi te donner une nouvelle ouverture.

❖ *Un exemple et une pièce enseignant comment tu peux influencer un adversaire avec des indices corporels et avec des coups, afin de mieux blesser le radius de son bras d'arme avec le tranchant incurvé.*

Note le moment où tu rentres dans l'approche, et regarde rapidement si l'adversaire se place dans l'archer. Dès qu'il le fait, alors marche et donne un puissant coup haut sur sa gauche, en partant de la garde du taureau. Cependant, ne laisse surtout pas les coups se rencontrer ou ton attaque frapper. Dès que l'adversaire va pour se défendre, ramène rapidement ton coup en tournant ton arme autour de ta tête. En faisant ceci, tu dois tourner ta prise de manière à ce que ce soit le tranchant incurvé qui frappe. Et comme il va pour attraper ton coup, attaque depuis ta droite par-dessous son arme, par l'intérieur de son bras pour atteindre sa tête, comme tu peux le voir à droite de l'image I.



Cependant, tu ne dois pas trop te rapprocher de lui avec cette attaque. Tu dois juste atteindre son bras, entre le coude et la main, avec le faible de ton dusack. Après ce coup, laisse ton arme passer en haut et tourner autour de ta tête, et donne alors un coup médian droit vers son visage, etc.

❖ *Une bonne pièce avec le coup dangereux qui peut aussi être fait du taureau*

Si tu trouves ton adversaire dans l'archer, alors marche et donne un puissant coup de dessus sur ses quillons. Il contre attaquera rapidement cette frappe. Tu dois veiller à ne pas te laisser entraîner par ton coup, mais dès que les armes s'entrechoquent, laisse ta lame courir sur le coté de son bras droit, et dans le même temps lève tes quillons vers toi. Puis tu frappes une seconde fois par l'intérieur vers son visage, tandis qu'il arme son propre coup, en te plaçant sur le coté des ses quillons qui sont en l'air, car il arme son coup. Et veille à ne pas trop rapprocher ton pied afin d'utiliser ton faible.

❖ *Une autre, avec le coup du réveil*

Regarde pendant l'approche lorsque tu trouves un adversaire dans l'archer, alors marche et délivre une puissante attaque depuis le taureau à droite. Dès que les frappes se rencontrent, tourne la pointe de ton arme au dessus de son dusack, à l'intérieur, vers son visage. Il doit se défendre encore une fois contre ceci, regarde donc bien quand il lève son arme, et envoie ton dusack autour de ta tête pour frapper depuis ta droite contre sa gauche, pour atteindre son visage, pendant que son arme est en l'air. Si il se défend encore par le dessus, ramène ton arme dans un lien avec le sien, puis tourne ta pointe autour de son dusack, par l'intérieur, pour atteindre son visage. Si il se défend encore une fois, va sous son bras droit avec ton estoc, et estoque depuis l'extérieur, sous son bras droit, toujours pour toucher son visage. S'il détourne encore une fois ton estoc, laisse ton dusack tourner autour de ta tête, et frappe à son ouverture la plus proche, avec des coups médians.

❖ *Une bonne pièce depuis le taureau, avec laquelle tu peux briser avec force droit devant toi*

Regarde lors de l'approche le moment où tu peux rejoindre ton adversaire, alors tu dois marcher et donner un puissant coup en tendant bien le bras, sur sa défense. Mais à la fin de cette frappe ton dusack doit bien sauter sur ta gauche avec la pointe tendue derrière toi. Alors, attaque sur la ligne opposée avec force, en remontant

depuis ta droite vers sa gauche, par-dessus ou dessous son arme, et tu dois atteindre son visage.

❖ *Un enseignement classique pour contrer tout type de pièce*

J'ai voulu, à l'origine de cet ouvrage, présenter pour chaque pièce son contre adapté. J'ai pensé après qu'il était bien mieux de les placer ici, surtout depuis que j'ai décrit force pièces et contres dans mon second ouvrage¹. Je me contenterais de présenter ici un enseignement général, depuis lequel tu peux déduire et construire tous types de contres. En combat tu ne peux discerner facilement ou rapidement quelle pièce il voudra faire contre toi, et ainsi tu auras très peu de temps pour penser à la réponse adaptée. Cependant, j'ai plus confiance en celui qui connaît beaucoup de pièces et peu de contres, et qui sait comment les placer judicieusement dans l'avant et l'après, et laisse son adversaire se concentrer sur les contres. Ainsi, entraîné avec ses pièces, lorsque quelqu'un le contrera, il connaîtra deux autres bonnes manières de réagir au milieu de l'action.

Cependant, le contre classique que je présenterais ici est le suivant:

Lorsque ton adversaire t'accable de coups, et que tu dois te défendre, alors place toi sous ses attaques avec des défenses solides, et les maintenir en l'air, ainsi il ne pourra les enchaîner, et devra retirer son dusack en arrière pour armer d'autres coups. Alors, estoque avec force vers son visage, droit devant toi, tout en tournant le vrai tranchant vers l'ouverture où il pourrait frapper, ainsi tu es défendu.

Cependant, lorsque tu ne peux maintenir ses coups en l'air, qu'il soit trop fort et brise ta défense ou bien lorsqu'il fait glisser ses attaques depuis ton arme vers le sol, ou bien s'il se déplace sur le coté, alors tu dois estoquer droit vers son visage pendant que son arme revient, et complète cet estoc avant que son dusack soit totalement redescendu vers le sol. Et s'il t'affronte avec des feintes, et envoie ainsi son arme d'un coté et de l'autre, estoque encore dans la longue pointe au visage ou au buste, et

¹ Joachim Meyer précise ici que son second ouvrage sera imprimé dès qu'il en aura le temps, et on le devine sans peine, les moyens.

regarde bien s'il va tomber dessus avec une attaque, tourne alors le vrai tranchant vers son attaque, en tournant la coquille vers le haut, mais tu dois maintenir la pointe vers son visage ou se buste, et dès que tu sens une ouverture, laisse ton coup voler dessus.

Voici donc le sommaire et le but de tous les contres, à savoir que lorsque deux coups sont liés, tu dois estoquer devant toi, pour voir où son arme va se diriger.

Tu dois respecter cet enseignement dans toutes tes attaques, ainsi tu contreras aisément tous les coups, quelle que soit l'attaque qu'il voudra lancer contre toi, et tu sauras détourner ses pièces loin de toi.

Maintenant, si ton adversaire ne te frappe pas, mais qu'il se place de manière à t'empêcher de le frapper aux ouvertures, alors tu dois savoir comment contrer les gardes, et comment l'en faire sortir. Ainsi, si ton adversaire se place dans une garde, quelle que soit celle ci, estoque dans la longue pointe, vers son visage. Ainsi, quelque soit le coté duquel il frappe ton estoc, frappe-le du même coté, mais nous parlerons de cela plus tard.

Chapitre 10 : À propos de la garde de la colère [diriger]

Cette posture est aussi faite des deux cotés, l'une permet de donner les plus puissants coups, qui sont appelés aussi coups du père [*vaterstreich*]¹. La seule différence entre cette garde et celle du taureau est que le taureau menace à l'aide de la pointe, tandis que la colère menace avec une attitude courroucée. Et comme le montrent les pièces qui lui sont attachées, tu peux combattre et passer d'une garde à l'autre. La garde de la colère ne laisse qu'un seul côté découvert, duquel tu ne peux faire de puissantes pièces, bien que j'en présente quelques-unes.

Maintenant, tu dois tu placer dans cette garde comme cela est montré par l'illustration à droite de l'image M.

De cette posture tu peux renvoyer toutes les attaques et contre-attaques qui te sont faites.



❖ *La première pièce, qui enseigne comment attraper ses coups par-dessus ou par-dessous, et contre attaquer avec des coups soufflés*

Quand tu viens dans l'approche en te tenant en garde de la colère à droite, tu présentes l'intégralité de ton côté gauche, ce qui signifie que ton adversaire peut donner de nombreux coups. Alors note bien le moment où il frappe de dessus, et marche latéralement pour échapper à son coup avec ton pied droit, sur sa gauche. Frappe dans le même temps sa tête et son bras d'arme (dans cette coupe simultanée ton arme doit se placer au-dessus de la sienne. A la fin de ce coup, ton dusack doit venir sur ton côté gauche dans le changement. De là (s'il frappe sur tes ouvertures à droite), attrape son coup avec ton vrai tranchant en le levant fortement sur ta droite. Avec ceci, marche avec ton pied droit sur son côté droit, et en le dépassant, laisse ton

¹ On pourrait également lire "coup fondamental" ou "coup originel".

arme manœuvrer autour de ta tête, alors donne des coups venteux depuis l'extérieur sur son bras droit.

❖ *La seconde pièce qui enseigne comment attraper ses coups et contre attaquer du même côté*

Si tu te tiens dans la colère à droite, comme auparavant, pour attendre que ton adversaire agisse, dès qu'il frappe sur l'ouverture que tu as créée, de dessus ou de dessous, alors tu dois marcher vers sa gauche pour te dégager, et frapper son attaque en faisant un coup de la colère sur sa main. Avant qu'il ne se ressaisisse de cette attaque, frappe une seconde fois depuis ta gauche sur l'ouverture, avant qu'il remonte son arme, comme je l'ai déjà dit, et tu dois l'accompagner d'un pas du pied droit. Après ces deux coups, tu peux revenir par l'extérieur contre son bras droit avec un coup bas, et terminer par une défense.

❖ *Un exemple et une pièce enseignant comment tu peux tourner la pointe vers son visage, et ce pour tous tes coups*

Ensuite s'il frappe depuis l'extérieur de ton bras droit sur ton corps, que cela soit de dessus ou de dessous, tu dois esquiver son coup en déplaçant ton pied droit bien vers sa droite, et comme le coup arrive, frappe par-dessus ce dernier et depuis l'extérieur de son bras droit pour atteindre sa tête, ou encore tu peux donner un coup de suppression sur sa main par le dessus. Mais s'il tourne sa défense contre ton attaque, alors note bien le moment où les armes rentrent en contact, estoques son visage en passant par-dessus son bras droit ou par-dessus son arme. Il doit dévier cet estoc, et donc envoyer ton arme vers le côté. Quel que soit le côté où il contre ton estoc, frappe vite de ce côté-ci (de droite ou de gauche) comme l'enseignent les contres précédents. Mais s'il envoie ton arme vers le haut en s'en emparant, alors laisse cette dernière aller au-dessus de ta tête, et frappe par-dessus son visage en utilisant le tranchant incurvé, tandis qu'il tient toujours son bras en l'air pour attraper ton coup.

❖ *Une autre, enseignant comment tu peux tourner ta pointe devant toi vers son visage*

Dans l'approche, place toi dans la garde de la colère et regarde bien le moment où il te frappe. Marche alors et frappe en tendant le bras, dans le même temps que lui, sur la gauche de ta tête. Et dès que les armes s'entrechoquent, alors estoque immédiatement de ta pointe son visage devant toi. Dans cet estoc, tourne ton vrai tranchant et tes quillons en haut contre son arme. Dès que le deuxième coup frappe ton vrai tranchant, alors maintien ce dernier en l'air avec tes quillons, et garde-le au-dessus de ta tête. En même temps, frappe de ton plat intérieur et de ton dusack pendant l'extérieur de son bras droit. Dès qu'il glisse sur ton coup, alors recule et attaque son visage droit devant.

❖ *Comment tu peux attraper les frappes adverses depuis la garde de la colère en glissant, et alors contre attaquer*

Dans l'approche, place toi encore dans la garde de la colère, et guette le moment où ton adversaire t'attaque. Alors, envoie ton dusack au-dessus de ta tête sous son coup, et attrape ainsi sa frappe avec le long tranchant de ton arme. Dans ce mouvement, ton dusack pend vers le bas, la pointe se dirigeant vers le sol à ta gauche. Dès que son attaque claque sur ton arme, donne deux rapides et puissants coups avec le tranchant incurvé, depuis chaque coté, sur son visage. Après ces coups bas, reviens vite par un coup horizontal et un coup haut tendu, armé sur ta droite, toujours vers son visage, ou encore sur une autre ouverture. A la fin de la dernière attaque tu dois te trouver dans le changement. De là, reviens avec ton vrai tranchant pour te défendre.

❖ *Une autre*

Dans l'approche, quand tu viens dans la garde de la colère, et que tu vois que ton adversaire ne compte pas frapper en premier, alors donne un puissant coup haut sur sa tête, tout en déplaçant ton pied droit vers l'avant. Cependant, note bien le moment où il lève son arme dans l'archer pour se défendre. Ne laisse pas ton coup frapper sa défense, mais ramène ton dusack en tournant et frappe de ta pointe sous son arme pour atteindre son buste, comme cela est montré sur la petite illustration de l'image K.



Si tu le souhaites, tu peux aussi le frapper tout d'abord avec force par le dessus, et après ceci laisser ton arme danser en l'air comme avant, puis estoquer son torse. Cependant, dès qu'il tombe après ton estoc, alors attaque son visage en passant par-dessus ses quillons.

❖ *Comment lancer quatre coups depuis la garde de la colère*

Note bien le moment dans l'approche où tu prends la garde de la colère. Dès que tu l'as atteinte, alors lève ta main au niveau de ton épaule droite et dirige la pointe de ton dusack vers son visage. Menace-le d'un estoc puis ramène rapidement ton arme en la tournant autour de ta tête et frappe en premier son visage en passant sous son dusack. Frappe ensuite depuis ta droite toujours vers son visage. Puis frappe en troisième en diagonale depuis le dessus sur sa gauche, toujours au visage. Puis frappe une quatrième fois diagonalement, depuis ta gauche, sur son bras droit. Et note bien que quel que soit le nombre de coups que tu donnes du même côté, tu dois faire le même nombre de pas avec ton pied droit, en te dirigeant vers lui, du même côté où tu attaques. Dans ces pièces, tu dois toujours garder ton pied droit en avant.

❖ *Le taureau et la colère sur la gauche*

Comme tu as déjà lu certaines choses sur ces deux gardes prises sur la droite, et que tu sais désormais les utiliser, il te sera facile de comprendre sans beaucoup d'explications comment prendre ces deux gardes sur l'autre côté, pour inverser les pièces. Mais afin de te donner tout de même une petite précision sur la manière d'inverser ces pièces, je décris quelques pièces, pour m'en servir d'exemple. Et ces deux postures sont prises ensemble, parce beaucoup de choses que l'on fait avec l'une se font avec l'autre. La colère à gauche est montrée sur l'illustration à droite de l'image L. Comme pour le taureau à gauche, regarde bien ce que tu as déjà appris sur celle prise à droite, tu peux agir de la même façon à gauche.



❖ *La première pièce de la colère à gauche*

Dans l'approche, lorsque tu viens dans la colère à gauche, et envoie depuis ta gauche par-dessus et depuis ta droite par-dessous, dans un enchaînement rapide qui part de ta cuisse droite et continue vers son visage, en suivant la ligne diagonale H-D. Fais ces coups deux, trois ou quatre fois, jusqu'à qu'il y ait une ouverture. Frappe alors dans cette ouverture. Attaque ensuite rapidement avec le coup de la croix afin de te protéger de ses coups.

❖ *Une bonne pièce, enseignant comment tu peux rabattre sa défense vers le bas et revenir vers son visage*

Item, avance ta cuisse droite comme avant, mais envoie tous tes coups sous son arme pour atteindre son bras ou encore ses doigts. Ainsi tu le forces à abaisser ses défenses. Dès qu'il tombe, alors attaque rapidement son visage, en passant par-dessus son arme et en frappant depuis ta gauche vers sa droite, en diagonale. Ou encore donne un coup médian depuis ta gauche au-dessus de ses quillons contre sa droite, toujours vers son visage, puis frappe une seconde fois avec force sur sa gauche.

❖ *Une pièce rapide et puissante à faire depuis le taureau gauche, et qui peut être faite avec cinq coups*

Dans l'approche, place toi dans la garde du taureau à gauche, et dès qu'il frappe sur ta droite, alors marche avec ton pied gauche loin de son coup, sur sa droite, et frappe le dans le même temps, en diagonale sur la partie droite de son visage.

❖ *Une bonne pièce à faire en combinaison du taureau à droite et à gauche*

Item donne avec force entre un et trois coups en diagonale depuis ta cuisse droite jusqu'au visage de ton adversaire, de dessus et de dessous, en combinant les deux. Et lorsque vient le troisième coup de ton épaule gauche. Alors, tu dois donner deux coups bas, l'un depuis ta gauche et l'autre depuis ta droite, les deux avec force et dirigés vers son visage. A la fin de ces deux coups bas, tu dois revenir dans la garde de la colère à gauche. Depuis celle ci, frappe avec le faux tranchant ou avec le plat en tendant le bras, pour atteindre son visage, et tu dois frapper très fort, de manière à ce que ton coup se termine en garde du taureau à droite. De là, marche sur lui avec ton pied droit, et estoque par dessus en tendant le bras, pour atteindre son visage. Enfin, attaque rapidement après cet estoc, depuis le dessus sur son visage. Et dans toutes ces attaques, ton pied droit doit rester devant.

❖ *Conseil*

Item, quand un adversaire attaque ta droite lorsque tu es dans une posture haute à gauche, alors donne un puissant coup soufflé par l'extérieur sur sa tête, en passant par-dessus son bras droit, et accompagne ceci d'un grand pas vers sa droite pour te dégager.

Chaque fois que tu es dans une de ces deux gardes, tu dois être rapide pour marcher loin de son attaque, et tu dois frapper dans le même temps sa tête par-dessus son dusack, en tendant bien le bras.

❖ *Contre face au taureau et à la colère sur la gauche*

Quand tu vois dans l'approche que l'adversaire s'avance en prenant à gauche une de ces deux gardes hautes, tu dois te placer à droite dans la garde du taureau. De là, estoque son visage depuis ta droite tout en faisant un grand pas en avant. Il doit se dégager, et frapper ton estoc, alors tu laisses ton arme revenir et tourner autour de ta tête pour l'envoyer du côté où il a donné son coup, et ainsi frapper de l'autre côté sur l'ouverture. Mais s'il le remarque et qu'il se défend, alors laisse ton dusack courir sur le côté sans frapper, et attaque de l'autre côté.

Chapitre 11 : La défense droite [Gerade Versatsung], ou l'entaille [Schmitt].

Pour prendre cette garde, tiens-toi avec le pied droit devant et maintiens ton dusack en face de toi avec le bras tendu, de manière à ce que ton vrai tranchant soit dirigé vers l'adversaire et la pointe de l'arme devant, comme cela est montré sur l'illustration à droite de l'image F. Je pense que cette posture est la meilleure de toutes, parce que tu peux attendre ton adversaire plus sûrement que dans aucune autre.



❖ *Un exemple et une pièce enseignant comment exploiter une ouverture basse.*

Maintenant que tu es venu sur ton adversaire dans la défense droite, note bien quand il frappe ton visage, tourne ton vrai tranchant contre le coup et attrape-le en l'air vers sa droite. Avec ceci, marche avec ton pied gauche derrière ton droit devant lui, et fait rapidement suivre par ton pied droit devant sa gauche ; dès que ton dusack entre en contact avec sa frappe, tourne ton vrai tranchant loin de son arme, et lance le depuis ta droite sur sa bouche. En même temps, va rapidement en arrière, et donne un coup médian avec une bonne défense sur son visage à gauche, et s'il frappe, ton coup médian le retiendra et le déviera. Après, fais tourner ton arme autour de ta tête et entaille son bras droit de l'autre côté. Tu viens donc d'utiliser le coup de la croix. Tu dois terminer l'entaille et marcher dans le même temps, ainsi la pièce sera correcte. Maintenant, s'il frappe droit vers ton visage, alors tourne ton vrai tranchant contre sa coupe comme avant. Et dès que les dusacks rentrent en contact, alors envoie encore

ton arme derrière, en tournant devant ton visage, et frapper son bras droit à l'extérieur, puis rapidement donner le second coup sur son visage.

❖ *Une autre pièce.*

- Item, intercepte son coup haut avec ton vrai tranchant comme avant, et quand les dusacks rentrent en contact, alors lance ta fusée en haut à gauche pour rentrer dans le taureau (à gauche). De là, donne un coup bas ou un coup médian, ou encore frappe obliquement son visage au-dessus de son bras droit, depuis sa droite, puissamment et loin de toi. Puis redonne un coup de la croix, toujours vers son visage.
- Item, intercepte son coup haut avec ton vrai tranchant comme avant, et quand ils sont en contact, lance ton dusack vers ton arrière droite, arme autour de ta tête, marche et estoque son visage depuis l'extérieur, par-dessus son bras droit. Reviens rapidement en arrière et frappe devant, encore à son visage.
- Item, si tu te tiens en défense, et que ton adversaire frappe de l'extérieur sur ta droite, alors défends-toi avec ton vrai tranchant, et donne un coup médian ou un coup bas depuis ta droite sur sa gauche, droit vers son visage, donne ce coup puissamment en faisant tourner ton dusack deux fois autour de ta tête, et avec ces tours, tu le tromperas et le feinteras, et après, donne un coup de la croix.

❖ *Comment tu peux détourner ses coups, les suspendre et frapper son visage.*

Si tu te tiens en défense droite devant ton adversaire, et qu'il frappe ta droite depuis l'extérieur, alors pendant son attaque, marche rapidement sur sa droite (avec ton pied gauche) pour esquiver son attaque, puis tourne ton vrai tranchant contre son coup. Avec cette défense, monte ta fusée et estoque de ta pointe son visage, par l'extérieur et au-dessus de son bras droit. Puis suspend ton arme devant son buste au-dessus de son bras droit, vers l'extérieur. Avec cette suspension, marche franchement sous son côté droit, lance depuis ta gauche ton vrai tranchant vers son visage, et là encore tu as utilisé le coup de la croix.

❖ *Une bonne pièce où tu peux te dégager, t'éloigner et entailler son visage depuis la défense droite*

Si tu te tiens droit dans ta défense, et qu'il attaque ou vole depuis d'extérieur vers ton bras droit, comme il frappe, marche bien sur sa droite, et détourne sa frappe vers ta droite avec ton vrai tranchant, avec un pas de retrait. De là, donne un coup de ton vrai tranchant sur son visage depuis ta gauche en passant par-dessus son bras, en revenant dans la garde médiane. De là, bats toi comme tu l'as déjà appris dans le chapitre sur la garde médiane.

Mais s'il frappe des deux cotés si rapidement que tu ne puisse l'attaquer sur sa première attaque, alors détourne des deux cotés quelques-uns de ses coups avec ton vrai tranchant, et veille à contre attaquer rapidement, là où il se découvre.

Item, si ton adversaire donne un coup de la colère depuis sa droite contre ton côté gauche, et que son attaque est haute, alors n'attrape pas son coup. Laisse ta pointe tomber et va sous son bras droit en faisant un grand pas sur son côté droit comme te l'as déjà enseigné le passage en force. Et frappe dans le même temps depuis l'extérieur sur son bras droit, du côté où il a frappé. Tu peux utiliser ceci contre ceux qui frappent haut, et plus sur leur arme que sur leur corps.

Mais si un adversaire ne te frappe pas quand tu te tiens en défense, alors regarde bien comment il se place face a toi. S'il est dans une posture sur un côté, que cela soit de dessus ou de dessous, alors estoque en tendant le bras droit dans la longue pointe, devant toi, pour atteindre son visage. Il doit l'éviter, donc regarde bien de quel côté il frappe ou attrape ton estoc, et laisse ton arme tourner, pour frapper du même côté duquel il a saisi ton coup de pointe. Tu peux faire ce contre de dessous, en croisant ou de dessus. Puis frappe en utilisant le coup de la croix.

Encore, si tu t'aperçois qu'il se défend a la fois de l'estoc et du coup, alors estoque de nouveau son visage comme je l'ai déjà enseigné, et quand il dévie cet estoc, alors fais comme si tu voulais frapper du côté duquel il se défend. Ne laisse surtout pas les coups se rencontrer, lance plutôt ton arme autour de ta tête, et frappe de l'autre côté.

Ainsi, quand tu vois clairement qu'il va contrer un de tes coups, ne laisse jamais les armes s'entrechoquer, mais reviens pour attaquer de l'autre côté. Et s'il se défend encore, agis de nouveau ainsi, jusqu'au moment où tu distingues une ouverture.

❖ *Conseil*

Si un adversaire attaque sur ta droite ou sur ta gauche, alors défends-toi avec ton vrai tranchant, et dès que les armes rentrent en contact, renvoie-le et frappe par le dessus sur l'ouverture la plus proche, en marchant loin.

Item, s'il te lie, ou se tient devant toi dans une défense, alors note bien quand il lève, et dès qu'il arme son coup, frappe avec force son radius

❖ *Une pièce trompeuse et rapide à faire contre la défense horizontale*

Note que lorsque tu trouves ton adversaire dans la défense droite, place toi lors de l'approche dans la garde de la colère ou du taureau, et envoie un puissant coup haut avec une attitude agressive, depuis ton épaule droite sur son visage. Ne laisse pas ceci frapper, mais dès que l'attaque frappe sur l'arme adverse, va dessous avec ton dusack et tourne le vers la gauche autour de son arme, dans un cercle comparable à celui de la rose, afin que ton dusack vienne sous son bras droit et à l'extérieur de sa gauche. Laisse le coup tourner deux fois en l'air, une fois sur sa gauche, une fois sur sa droite, et donne un coup médian sur son visage depuis ta droite. Pendant tout ceci tu dois marcher deux fois en avant, une fois pour le coup de la colère, qui ne touche pas, mais tourne autour de lui, le second pas pendant la double rotation de l'arme et le coup médian. Quand tu amènes ton dusack en l'air pour le lancer, tu dois en même temps lever ton pied droit et faire la double rotation si rapidement que ton pied se pose en même temps que le coup médian. Ceci est une pièce fluide et rapide et elle fonctionne bien, si tu apprends à bien l'exécuter. Dès que le coup horizontal touche, frappe par-dessous son bras droit, pour bien te défendre. Quand tu le touches ainsi, regarde bien s'il est haut ou bas avec son bras. S'il est haut, tourne ta pointe sous son bras dans un estoc au buste ou à la hanche. Mais s'il est bas, tourne ta pointe par-dessus son bras, paume loin de lui, de manière à ce que ton vrai tranchant soit dirigé vers le haut. Un de ces deux estocs te sera forcément adapté, que la paume soit

dirigée vers l'intérieur ou l'extérieur. Fais suivre cet estoc par un rapide et puissant coup de taille, l'estoc haut par un coup bas vers sa droite, l'estoc bas par un coup haut vers sa gauche.

Item, si tu trouves un adversaire dans la défense droite, frappe depuis ta droite rapidement contre ses quillons, avec un pas avant. Quand les armes se rencontrent, marche et tourne par-dessous avec tes quillons, puis envoie ton arme vers l'extérieur au-dessus de son bras droit. Force-le à aller vers le bas, et tire le dusack vers son visage.

Et tu parviendras avec la garde médiane à contrer la défense droite.

Enfin, quand tu te tiens dans la défense droite, note bien ce que j'ai recommandé avant, c'est à dire si ton adversaire frappe de droite ou de gauche, et alors tourne son vrai tranchant contre son coup, et dans cette défense, estoque fortement son visage de ta pointe.

Ainsi tu le forces à se défendre, et te donne ainsi des ouvertures.

Mais s'il ne frappe pas, alors attaque-le avec la pièce qui te semblera la plus adaptée, tu en trouveras une foule dans ce traité.

Chapitre 12 : Comment se battre depuis l'archer [Bogen].

Dans cette garde, qui est la défense de dessous, place-toi comme cela est montré sur l'illustration à gauche de l'image N.



❖ *Comment laisser ses coups glisser sur son archer, et contre attaquer*

Lorsque tu viens devant ton adversaire dans l'archer, regarde bien quand il frappe depuis sa droite contre ta gauche sur ta tête. Tourne alors ton vrai tranchant vers le haut, contre son attaque, en suspendant ton arme. Dans le même temps que cette défense, éloigne-toi de sa frappe en plaçant ton pied gauche derrière ton droit, et laisse son attaque glisser à gauche sur le tranchant de ton dusack. Alors marche avec ton pied droit sur sa gauche, et frappe devant sur son visage.

Ou encore lorsque tu t'es défendu de son coup avec l'archer à gauche, comme je viens de le dire, dès que les armes s'entrechoquent, ramène ton dusack vers ton épaule gauche, et frappe depuis ce côté contre sa droite, en diagonale, sur son visage ou encore son bras. Ensuite, donne un coup médian et un coup de la croix.

A propos de cette défense, regarde les petites illustrations entre les grandes de l'image B.



❖ *Une autre pièce qui enseigne comment frapper de dessous ou de dessus, sur son visage, selon qu'il se sera placé trop haut ou trop bas dans sa défense*

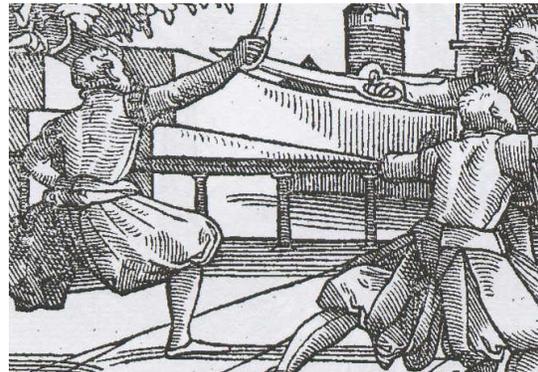
Regarde quand tu es face à ton adversaire dans l'archer, et qu'il frappe avec force sur ta défense. Alors observe comment il revient en défense, si cela est trop haut ou trop bas. S'il est trop bas, et que tu peux voir son visage par-dessus son dusack, donne rapidement un coup médian sur ce visage par-dessus l'arme, avant qu'il termine sa défense. Puis revient autour de ta tête pour donner un coup de la croix. Mais s'il est trop haut après son coup, comme il lève, alors frappe sous son dusack contre son visage.

❖ *Un conseil qui enseigne comment le pousser à te manquer, et contre attaquer*

Dans l'approche, place-toi dans l'archer et veille à ne pas être trop près de l'adversaire. Dès qu'il frappe, ne t'empare pas de son coup. Laisse-le plutôt courir et donc te manquer. Pendant cette attaque, lève ton arme devant toi, et recule ton pied avant au niveau du pied arrière, afin qu'il ne puisse te toucher. Son dusack tombe vers le sol. Alors tu attaques rapidement en avançant. Tu peux faire cette contre attaque depuis le haut, en diagonale, latéralement ou encore par-dessous, selon les cibles potentielles. Tu dois très vite faire suivre cette frappe d'un coup de la croix, avant d'envisager une autre pièce.

❖ *Comment tu peux frapper le radius de ton adversaire, sur l'avant bras, quand il arme un coup.*

- Si tu trouves un adversaire dans l'archer, alors place-toi de la même manière, et guette le moment où il arme son coup. Quand il lève, frappe par l'intérieur le radius de son avant bras avec un coup médian, comme tu peux le voir sur les petites illustrations à gauche de l'image P.



- Tu peux aussi frapper l'extérieur de son bras quand il arme des coups venteux.
- Ou encore quand il arme, marche bien sur sa gauche, et tourne bien ton dusack. Frappe par-dessous ou sur le côté de ses quillons pour atteindre son visage dans son armement.

❖ *Un contre face à l'archer*

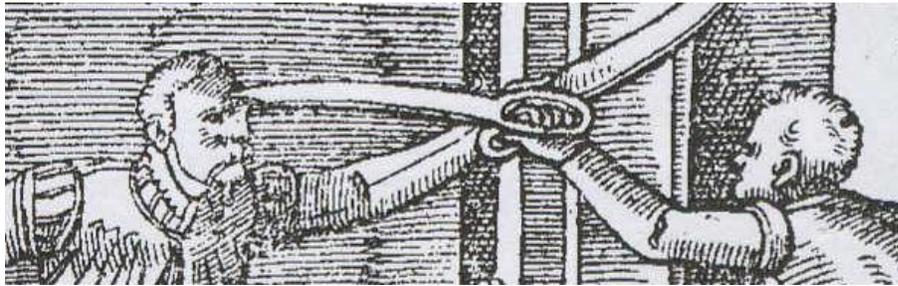
- Maintenant s'il ne frappe pas depuis l'archer, réalise les pièces avec le coup haut.
- Donne un rapide coup haut vers son visage et le faible de son dusack. Avec cette frappe tu le forceras à attaquer. Dès qu'il arme son coup, dégage cette attaque avec un coup médian visant sa main. Puis frappe rapidement une troisième fois.
- Si ton adversaire est dans l'archer ramène ton arme vers ton épaule gauche. De là envoie le plat extérieur près de ses quillons et visant son visage. Ainsi tu le provoques pour qu'il lève son arme. Avec cette attaque, laisse ton arme tourner autour de ta tête, et frappe une seconde fois depuis ta gauche sur son bras droit.
- Item, dans l'approche, lorsque tu es dans l'archer, alors envoie ton arme depuis l'archer vers ta gauche, dans la garde médiane. De là, lance le plat extérieur vers son bras droit et son visage, et devant ton épaule droite. Donne une forte impulsion, afin que ton arme revienne autour de ta tête. Menace son oreille droite de ton plat et dès qu'il se déplace vers ton arme, laisse cette dernière tourner autour de ta tête et frappe à ta droite de ton tranchant incurvé, pour atteindre son visage ou son bras. Ceci est une très bonne pièce. Si tu l'exécutes correctement, elle ne te fera pas défaut.

❖ *Un coup rapide*

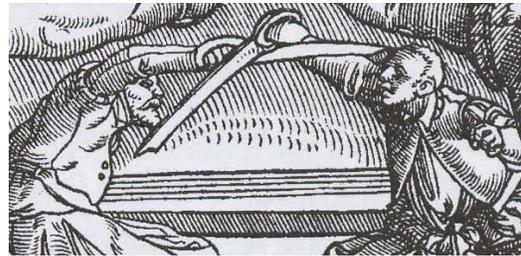
- Quand tu te tiens en face de l'adversaire dans l'archer, et qu'il ne frappe pas, alors va dans le veilleur comme si tu allais frapper par-dessus, mais ne le fait pas, tourne plutôt ton arme en l'air et frappe de ton vrai tranchant son bras droit en passant par-dessous, rapidement, puis tu renvoies ton dusack vers ton épaule gauche. Reviens sur son épaule droite, par-dessus ou dessous son bras, et frappe son visage. Alors tu donnes des coups de la croix ou des coups hauts loin devant toi.
- Item, s'il frappe de dessus, alors défends ta gauche, et quand il lève son dusack pour frapper, frappe rapidement sa droite depuis ta gauche, par-dessus ou dessous son arme, selon qu'il agira vite ou lentement. A la fin de ton coup, ton dusack doit être sur ton côté droit. Frappe vite et fort par-dessous avec ton vrai tranchant, de manière à ce que ton arme revienne à ton épaule gauche. De là, frappe droit et loin par-dessus.
- Quand un adversaire te donne un coup haut, tu dois regarder quand il arme son coup, alors tu dois mettre ton arme près de ton épaule gauche. Frappe dans le même temps avec ton vrai tranchant depuis ta gauche, et en même temps marche bien sur sa droite. Ainsi tu le touches et tu t'empares de son coup en croisant.

❖ *Une bonne pièce avec trois coups médians*

- Donne un premier coup médian sur son visage depuis ta droite au-dessus de ses quillons, un second coup puissant depuis ta gauche sous son bras droit, un troisième vers son visage en revenant contre sa gauche. Si tu frappes correctement, alors au moins l'un des trois le touchera.
- Note bien, dans l'approche, quand tu es en face de ton adversaire, et qu'il ne te frappe pas, mais attend, alors provoque-le pour qu'il arme et frappe. Observe le moment où il arme son coup, et lance ton dusack autour de ta tête pour frapper. Donne ton coup en même temps que lui, de manière à attraper sa frappe sur le fort de ton dusack, et lorsque les armes se rencontrent, frappe sa tête avec le faible de ton faux tranchant, comme tu peux le voir sur les deux petites illustrations entre les grandes de l'image H.



De là, laisse ton arme tourner et estoque son buste en passant sous son dusack, avec ta main inversée, comme cela est montré sur la petite illustration de l'image K. Puis donne un coup de la croix.



Dans la seconde partie de ce traité tu trouveras d'autres pièces à exécuter depuis ces défenses.

❖ *Comment changer droit devant, chasser son arme, entailler et combattre depuis les liens*

- Si toi et ton adversaire êtes dans l'archer, alors lie-le par le milieu de son dusack (peu importe que tu prennes pour cela l'archer ou la défense droite.) Maintiens son arme liée et menace-le de ta pointe par-dessus ou par-dessous son dusack, selon la manière dont tu l'as lié, et fais cela jusqu'au moment où il arme pour frapper. Comme il recule son arme, et l'envoie dans les airs pour te donner un coup, frappe le côté de son visage ou son bras ou ses quillons, avec un pas arrière.

Cela peut se faire dans tous les liens, avec n'importe quel coup. Tu te rues ainsi dans l'ouverture créée par le mouvement circulaire de son arme, comme tu peux le découvrir par ces vers qui sont de moi, et avec lesquels j'explique avant de décrire d'autres postures :

Lorsque ta frappe fait un lien
La pointe va dans l'ouverture par une simple torsion
Et tu te sens bien dans le retour
Qui entaille et contre entaille
Tu lances tes coups sans hésiter droit devant toi
Tu avances vite, et tu trouves l'adversaire
Tu peux changer tes frappes d'un simple pas¹
Et ainsi blesser son buste et son visage.

- La première chose à retenir, c'est que lorsque tu lies l'arme de l'adversaire avec ton dusack, par le dessus ou par le dessous, dès que les armes sont en contact, tu dois tourner ta pointe vers l'intérieur de son corps. De même, quand deux coups se rencontrent, tourne toujours ta pointe à l'intérieur de son dusack, comme je viens de le dire, et fais le dès que les armes sont au contact. Cela peut se faire sur tous les coups. Ainsi tu peux lier dans un coup haut, un coup médian ou un coup bas. Et comme les armes rentrent en contact, tu

¹ En effet, puisque l'arme reste devant soi, ce sont les jambes qui vont devoir placer les frappes.

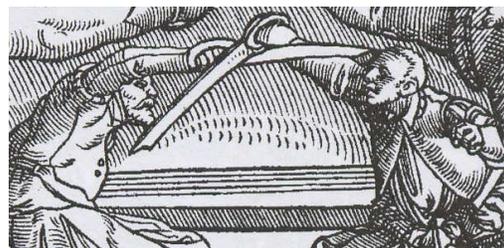
tournes ta pointe vers l'intérieur, en restant contre son arme, et tu l'estoques. S'il se rue dans ton ouverture, alors frappe son dusack et entaille-le.

- La seconde chose à retenir, c'est que tu dois correctement armer tes frappes depuis le lien jusqu'à son corps, et du corps jusqu'au lien (c'est à dire le dusack). Donc lorsque les armes sont collées ensemble dans le lien, ou que tu as attrapé son coup, tu dois glisser depuis cette position avec ton arme pour entailler son corps, et tu peux alors glisser à nouveau de son corps vers son dusack, ainsi tu amènes ton arme sur son corps, et de son corps, tu la ramènes contre son dusack. A ce sujet, je suis plus loquace dans la partie sur la défense droite.
- La troisième chose importante, c'est le changement. Même si ce mouvement est effectué la plupart du temps en dynamique, il est aussi utile à faire dans les liens. Lorsque deux coups se rencontrent, et quand les armes sont collées ou liées, tu peux facilement aller sous son dusack en marchant et attaquer son arme et son corps de l'autre côté, et ceci avec de nombreuses techniques.
- Le quatrième élément à retenir, c'est que tu dois toujours envoyer tes défenses et tes frappes vers l'adversaire. C'est à dire que lorsqu'il t'attaque, tu peux le forcer à te manquer alors qu'il aurait du te toucher, et ainsi contre attaquer rapidement, comme j'en ai déjà parlé auparavant. Ou tu peux encore donner un puissant coup contre ses ouvertures, et dès qu'il va pour se défendre, tu peux revenir et frapper sur une autre ouverture.
- Enfin, tu dois retenir qu'il faut marcher correctement, et bien sentir les choses, ce qui reste la meilleure des techniques. Ce mot « sentir » signifie que tu dois savoir saisir le vrai rythme de chaque mouvement.

Mais comme je parle de tout cela dans les parties sur les gardes, il est inutile de m'appesantir d'avantage dessus maintenant, je montrerais donc simplement quelques formes pour illustrer mes propos.

Ainsi, en premier lieu, tu as appris à tourner ta pointe par l'intérieur vers son corps depuis la garde du taureau, ou encore celle du veilleur. Observe bien cet exemple sur le coup :

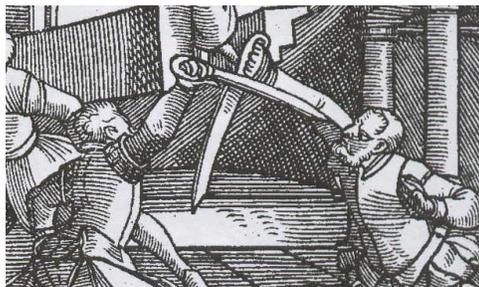
- Si tu trouves ton adversaire dans l'archer, lie-le par ton propre archer, sur le faible de ton arme, et quand les dusacks sont liés, envoie ta pointe contre lui par l'extérieur, en tournant autour de son arme, et tirer le vrai tranchant entre son corps et son dusack, pour blesser son visage. Le fait que tu lèves ton arme très haut peut créer une ouverture sur toi, c'est pourquoi tu dois te dépêcher de revenir en entaillant.
- Item, fais un lien avec ton archer sur le fort de sa lame, et que les armes s'entrechoquent, tourne tes quillons au-dessus de son dusack contre son buste, avec un déplacement avant, pousse vite son arme en bas et tire ton vrai tranchant vers son visage derrière le dusack.
- Item, si tu lies près de ses quillons, dès que les armes sont liées, s'il maintient sa défense contre toi, frappe depuis l'extérieur son visage en passant au-dessus de son bras droit.
- Mais s'il maintient sa défense haute quand tu le lies avec l'archer au milieu de son dusack, alors tourne vers l'intérieur ton faux tranchant, sous son arme, vers sa gauche, et maintiens ton lien sur son dusack, puis tourne ton faux tranchant de nouveau vers sa droite, de manière à ce qu'il se dirige vers sa tête, ou son visage, comme cela est montré sur les petites illustrations de l'image K. Ramène rapidement tes quillons vers toi, et frappe loin de toi. Cette pièce semble impossible à beaucoup, mais elle doit être faite dans le temps adéquat, c'est à dire dans le premier choc du lien, et tu dois la terminer avant qu'il comprenne.
- Item, si un adversaire te lie depuis son archer, et est haut dans sa défense, alors tourne encore ton faux tranchant sous son arme, par l'intérieur et vers sa gauche. Ainsi tu ouvres ton devant. S'il s'engouffre



dans cette ouverture par le haut, entaille son bras depuis ta droite comme il lance son coup, avec un pas qui t'éloigne, comme on le voit sur les grandes illustrations de l'image K. Depuis cette entaille, va rapidement vers son visage avec ta pointe.



- Item, fais un lien sur son archer depuis ta défense droite, c'est à dire avec le coup haut, et quand les armes rentrent en contact, reste sur son dusack, puis tourne ton vrai tranchant en haut ou en bas dans le lien, contre ou vers son visage, comme tu le vois sur les petites illustrations à droite de l'image P. Puis comme tu le conduis en haut, frappe contre son bras.



Tu trouveras ici et là dans ce texte comment entailler et glisser, donc :

- Quand un adversaire te frappe du dessus, croise contre lui, et quand vos frappes se rencontrent, marche rapidement sur le coté vers sa gauche, et tire le vrai tranchant loin de son dusack, depuis ta droite, vers son visage. Et s'il s'engouffre dans ton ouverture, lance une entaille sur son arme. Mais s'il vient après ton arme, alors monte rapidement, comme cela est expliqué dans la partie sur le changement.

A propos du changement, note bien ce conseil :

- Si un adversaire te frappe depuis sa droite, alors frappe son coup depuis ta droite, et comme les armes se rencontrent, place-toi sous son dusack en allant de l'autre coté avec un grand pas, puis lance ta lame par l'extérieur vers sa tête, en passant par-dessus son bras droit, etc.
- S'il ne frappe pas, alors attaque de manière déterminée une de ses ouvertures. Comme il envoie son dusack pour intercepter ton coup, ne le laisse pas faire. Dès que les armes se rencontrent, va sous son dusack, et plonge ta pointe vers l'extérieur contre son visage, en passant par-dessus le bras droit. S'il repousse ceci et renvoie l'estoc loin de lui, alors tire ton vrai tranchant à l'intérieur de son bras droit pour atteindre son visage, et reviens rapidement en coupant depuis ta droite. Cependant, il peut être nécessaire que tu te défendes afin que rien ne puisse te gêner.
- Item, si ton adversaire reste devant toi dans l'entaille, alors frappe depuis ta droite sur sa gauche, et comme cela le touche, marche bien sur son coté droit, et passe dessous avec ton dusack, et estoques son visage depuis l'extérieur de son bras droit. S'il se défend, et soulève ton coup, alors ramène ta pointe extérieure autour de son bras et passe dessous, au coté droit de son buste. S'il repousse encore ceci, et l'envoie vers le bas, renvoie encore ta pointe autour de son bras droit et estoques son visage par le dessus et l'extérieur. Ainsi tu renvoies toujours ta pointe autour de son bras, et tu es parfois au-dessus, parfois en dessous de son dusack, avec ta pointe dirigée vers son corps.

Apprends à chasser¹, quel que soit le risque.
Qu'il soit puissant ou faible dans son lien,
Si tu le chasses et que tu continues en glissant,
Prends garde à son bras, et sois rapide dans tes pas.

Tu as lu suffisamment de choses sur ce qu'est le dégagement, et cela est une technique particulièrement remarquable. C'est pourquoi je te donnerais seulement quelques indications sur le dégagement et la manière d'user du faible et du fort, et comment y réagir.

Note bien quand il est ferme sur ton dusack dans le lien, alors va rapidement ou change par le dessous, ou encore laisse glisser loin de lui, et j'ai déjà parlé de ceci dans le chapitre sur l'allonge.

Mais s'il ne se tient pas fortement contre toi, et qu'il est donc faible dans le lien, alors repousse son dusack avec une impulsion, mais ne te laisse pas emporter trop loin, afin de rapidement pouvoir faire une entaille ou une coupe sur l'ouverture avant qu'il revienne.

Maintenant, quand tu as lié sur le fort de son dusack, quoiqu'il se passe, s'il tourne pour te frapper, fais suivre par une entaille sur son bras et son ouverture, et veille à ne pas trop appuyer sur le bras, afin de ne pas le laisser avancer vers toi.

Cela se comprend des deux cotés. Maintenant que tu sais comment chasser du faible en entaillant ou poussant, tu trouveras ici et là des exemples clairs qui l'illustre.

¹ On pourrait aussi traduire par « apprend à dégager »

Chapitre 13 : À propos de la garde du sanglier [eberhut].

Tu as lu bien des choses sur les gardes hautes et sur leurs pièces. Maintenant ce sont les postures basses qui contrent les gardes hautes ; quand ton adversaire t'agresse de dessus, alors tu dois combattre de dessous. La garde du sanglier est prise seulement du côté droit, comme cela est montré sur l'illustration à gauche de l'image M.



- ❖ *La première pièce dit comment tu dois laisser son coup glisser le long de ton dusack, et contre-attaquer de loin.*

Quand un adversaire est à droite dans une des gardes, place-toi dans le sanglier. Dès qu'il te frappe par-dessus, alors marche bien loin de son coup avec ton pied droit vers son côté gauche. En même temps que ce déplacement, lève ton dusack, de manière à faire glisser son coup sur l'archer. Puis donne rapidement, et de loin, deux coups sur sa gauche, l'un après l'autre.

- ❖ *Une autre qui enseigne comment marcher contre lui et combattre avec des coups volants extérieurs sur sa tête et ses bras.*

S'il frappe de dessus, alors marche avec ton pied droit vers sa droite, et estoques son visage de la pointe de ton dusack. Par cet estoc tu saisis sa frappe avec ton vrai tranchant. Lorsque les coups rentrent en contact, tourne tes quillons vers le haut et ta gauche, sous son bras droit, comme c'est montré sur la petite illustration à gauche entre les grandes de l'image F.



Alors marche rapidement vers sa droite et frappe depuis l'extérieur son bras droit avec un puissant coup volant. Dès que tu vois qu'il s'éloigne de son visage pendant sa défense, attaque sans hésiter son visage.

❖ *Comment tu peux te glisser sous ses attaques, et frapper droit sur son buste afin qu'il dégage son visage.*

- Dans l'approche, quand tu es dans le sanglier et que ton adversaire te frappe par-dessus, alors lève dans l'archer, et attrape son coup dans les airs en avançant ton pied droit. Une fois que tu as abaissé ton corps¹, frappe de ta pointe son buste, en passant sous son dusack, puis marche vite en arrière en faisant un coup de la croix sur son visage.
- Ou après que tu aies attrapé son coup depuis le sanglier en archer, marche avec ton pied gauche sur sa droite, et estoque son visage depuis l'extérieur et le dessus de son bras droit. Il doit détourner le coup ou le subir, s'il le détourne, alors il ouvre le devant de son visage, et tu peux rapidement reculer avec ton pied gauche et lui donner de puissants coups hauts en plein visage.

❖ *Contre*

Détourne l'estoc et frappe, et donne un puissant coup médian sur son visage, puis frappe avec le coup de la croix.

❖ *Comment tu peux, au milieu de ta défense, estoquer son visage en passant sous son arme*

Attrape son coup haut dans l'air avec ton archer, et retire ton dusack vers l'arrière sous sa frappe, estoque depuis ton côté droit et par-dessous son arme, vers son visage. Pendant ce temps tu gardes ta main gauche près de ta tête, jusqu'à que tu reviennes dans l'archer. De là, tu peux armer au-dessus de ta tête pour donner un

¹ La référence à l'abaissement du corps semble montrer que Meyer utilise le poids pour conduire l'arme adverse. Et donc maximiser l'impact et la force de son arme.

coup haut. Retiens que l'estoc de dessous doit être fait rapidement, avant qu'il ait repris ses esprits.

❖ *Comment estoquer dans l'Avant depuis le sanglier*

Si un adversaire ne te frappe pas, alors envoie ton dusack dans le sanglier sur ta droite, marche et estoque le par-dessus. Avec ce pas, ton estoc doit revenir rapidement sans se finir, et tu dois encore estoquer depuis ta droite en montant sous son arme, comme avant. Retire ton arme et termine comme avant.

❖ *Une bonne pièce dans laquelle tu peux rejeter sa défense et atteindre son bras droit avec des coups rapides et soufflés*

Item, poste-toi dans la garde du sanglier. Si ton adversaire te frappe par-dessus, alors marche vers lui avec ton pied droit et prend avec force la garde de l'archer. Dès que les armes se frappent, lance ton faux tranchant au-dessus de son dusack pour lui frapper l'oreille gauche, ta paume opposée à lui. Marche rapidement avec ton pied gauche vers l'extérieur, pour aller sur sa droite, et frappe-le puissamment sur son bras droit avec un coup soufflé, en passant par l'extérieur. Ou bien dès que le coup de faux tranchant est donné, laisse tourner ton arme et frappe par l'extérieur son bras droit avec ton dusack suspendu, et avec le plat intérieur, puis frappe son visage en reculant.

Le bourdon et le réveil peuvent tous deux contrer le sanglier

Chapitre 14 : À propos de la garde médiane [Mittelhut], et comment combattre avec elle.

Je la nomme la garde médiane car elle est indissociable du coup médian. Tu peux venir dans cette garde à la fin de trois coups : d'abord quand tu donnes un coup tordu depuis ta droite sur la ligne de la colère, et que tu le laisses continuer sur ta gauche en garde médiane ; ensuite quand tu donnes un coup médian ; et enfin quand tu donnes un coup tordu par-dessous sur la ligne diagonale montante de droite à gauche. Ces trois coups se terminent très facilement en garde médiane, même si tu peux tenter de les achever dans une autre garde.

Place-toi comme cela est montré sur l'illustration de droite de l'image C. Depuis cette garde tu peux faire toutes les pièces qui sont exposées dans le chapitre de la garde de la colère à gauche ainsi que dans le chapitre sur le taureau. Je ne te donnerais donc ici que quelques pièces, desquelles tu apprendras ce qu'il faut sur l'usage de cette garde.



❖ *Comment renvoyer les attaques de ton adversaire depuis la garde médiane, et contre-attaquer.*

- En premier lieu, dans l'approche, lorsque tu viens vers ton adversaire en étant dans la garde médiane, et qu'il te frappe sur l'ouverture la plus proche¹, alors frappe son attaque avec le vrai tranchant depuis ta gauche contre sa droite, par le dessus, en suivant la ligne diagonale. Ainsi ton arme se

¹ L'ouverture la plus proche de l'adversaire lorsque l'on se rapproche de lui en garde médiane est l'épaule droite. On risque donc un coup de la colère ou un coup médian sur l'épaule, la tête et dans une moindre mesure le flanc.

retrouve sur ton côté droit. Avec cette attaque, marche sur son côté droit avec ton pied gauche. Dès que cela se fait, marche avec ton pied droit vers lui, et avant qu'il puisse se ressaisir du premier coup que tu as donné, frappe rapidement depuis ta droite au dessus de son dusack, par dessus le bras droit, pour atteindre son visage.

- Mais s'il est trop rapide après le premier coup et que tu ne peux venir sur son bras droit avec le second coup, alors n'hésite pas à lancer ton attaque depuis ta droite, sur son bras quand il monte, ou alors monte ton arme, à l'intérieur de son bras ou de sa main. Et tu reviens alors dans la garde médiane comme avant.

❖ *Comment attaquer la frappe adverse par-dessous depuis la garde médiane, et continuer avec des coups soufflés.*

- S'il te frappe depuis le dessus quand tu te tiens dans la garde médiane, alors attrape son coup par le dessous, avec le vrai tranchant, si fort que ton arme doit tourner autour de ta tête dans l'attaque. Fais rapidement un double pas sur sa droite et frappe de l'extérieur avec un puissant coup soufflé, sur le bras droit ou le côté qui est ouvert lors de ta charge. Ces deux coups doivent se suivre de manière fluide car la seconde attaque doit toucher avant qu'il puisse récupérer du premier coup, que tu as donné. Mais s'il est suffisamment rapide pour revenir en haut avant que tu lances ton coup soufflé, alors veille bien à revenir dans le même temps que lui dans un coup soufflé extérieur au dessus du bras droit.

❖ *Comment lancer ton dusack par l'extérieur au-dessus de son bras droit et donner de ton vrai tranchant sur son visage, en montant.*

- Lorsque tu te tiens dans la garde médiane, regarde bien la manière dont il t'attaque, et marche loin de son coup sur sa droite, et dans le même temps envoie ton tranchant incurvé vers son visage, en passant au dessus de son bras droit. Dans ce mouvement, ta tête doit se placer bien derrière ton dusack pour être protégée.

❖ *Comment combattre depuis la garde médiane si l'adversaire n'attaque pas.*

Si ton adversaire ne t'attaque pas, voici comment te battre depuis la garde médiane:

- Regarde le moment où tu le rejoins, et frappe de la croix¹ sur son visage. Avec cela tu devras le conduire et le pousser à répondre et à frapper. Dès qu'il le fait, réagis rapidement en donnant avec force de deux coups médians, d'un coté et de l'autre, afin de contrer les coups qu'il te donne. Cela ne fera pas qu'affaiblir ses attaques, cela te permettra de créer des ouvertures pour attaquer.

❖ *Une autre pièce qui enseigne comment attaquer depuis la garde médiane contre quelqu'un qui refuse d'attaquer.*

- Si ton adversaire se trouve dans l'archer ou encore dans la défense droite, et que tu es toi même dans la garde médiane, alors marche loin sur son coté droit avec ton pied gauche, et dans ce coup, frappe depuis l'extérieur sur son bras. Prend garde, s'il se dégage ou se défend, et ne laisse surtout pas vos coups se rencontrer. Laisse plutôt tourner ton arme autour de ta tête, pour frapper de l'intérieur, sur son coté gauche, en reculant, pour atteindre son visage.
- S'il vient à ta rencontre dans une défense droite, alors envoie ton tranchant incurvé depuis l'extérieur vers son visage, en passant par dessus le bras droit, comme cela est montré sur les petites images en haut à gauche de l'illustration C. Il doit alors dégager ton estoc. Cela te donnera une ouverture sur son visage, que tu pourras alors bien frapper en faisant un pas arrière.

❖ *Comment frapper rapidement contre sa garde, de l'extérieur, pour atteindre son bras.*

Une autre pièce:

- Si un adversaire vient vers toi dans l'archer ou encore dans la défense droite, place toi dans la garde médiane. De là, frappe depuis l'extérieur sur son bras

¹ Comprendre "frappe avec le coup de la croix sur son visage"

droit, avec le plat extérieur. Ramène vite tes quillons en haut, et dans ce mouvement, ta lame doit pendre vers le bas. Alors, lance ton dusack autour de ta tête. Frappe du tranchant incurvé par le dessous et par l'intérieur pour atteindre son bras droit, tout en avançant ton pied droit. A la fin de ce geste ton arme doit se trouver dans la garde de la colère à gauche. Donne alors un puissant coup depuis le dessous droit vers son visage, puis fais un coup rapide de la croix.

Tu peux aussi attaquer depuis cette garde en faisant le coup de la rose, des coups rapides ou d'autres feintes. Le coup de la rose est particulièrement excellent accompagné d'une feinte en garde médiane.

- Ainsi, si tu trouves ton adversaire dans l'archer et qu'il est de plus petite taille que toi, envoie le plat extérieur de ton arme au dessus de ses quillons, depuis ta droite, vers sa droite, en étant à l'extérieur de son bras droit, et d'un simple mouvement, tu passes sous son dusack et tu reviens à droite. Laisse ton arme tourner autour de ta tête en levant ton pied et frappe de ton dusack suspendu sur son l'extérieur de son bras droit, en utilisant le plat intérieur. Monte ton arme et donne un coup du bourdon en suivant la ligne médiane, comme tu l'as déjà appris dans le chapitre sur les coups. Et cela doit se faire dans un seul mouvement, au début duquel tu soulèves légèrement ton pied droit, et comme le bourdon frappe, ce pied droit doit se rabattre au sol en avançant.

Chapitre 15 : À propos du changement [Wechsel], et de ses pièces.

Pour prendre cette garde, met le pied droit devant, et tiens ton dusack sur le coté, le bras tendu et la pointe sur le coté et vers le bas, de manière à ce que le faux tranchant soit dirigé vers l'adversaire, comme cela est montré sur la grande illustration à droite de l'image N. Cela est appelé la garde du changement parce que tu viens dans cette garde lors de coups changeants¹, et cela se fait des deux cotés.



- ❖ *Comment tu dois fouetter l'archer de l'adversaire vers le haut et frapper son visage avant qu'il se ressaisisse.*
 - Si tu es un homme de grande force, alors place-toi dans le changement contre l'archer de l'adversaire, et fouette avec force sa garde avancée vers le haut avec ton faux tranchant, et tu le forceras ainsi à aller en haut. Comme il va en haut, et pendant que son dusack est dans les airs, alors frappe rapidement, en revenant par-dessus, le visage ou le buste. Un seul pas est nécessaire pour cette pièce, que tu dois faire en marchant en avant, d'un bond, avec ton pied droit.

- ❖ *Cette pièce est aussi un contre face à l'archer*
 - Fais attention lorsqu'un adversaire est dans l'archer, et place-toi dans le changement sur ta gauche. Marche et estoque loin devant, par-dessous sa défense, son visage ou son buste. Dès que ta pointe a touché, alors monte rapidement tes quillons devant ta tête et garde ta pointe vers son corps. Il cherchera à se dégager ou à la frapper, alors prend garde au moment où il lève

¹ On pourrait lire également, de manière plus claire: "cette garde se nomme la garde du changement parce que tu la prends lorsque tu transforme tes coups (en d'autres)"

pour frapper, et marche sur son côté gauche, et frappe sur le côté de sa défense pour atteindre son visage

❖ *Contre*

- Maintenant, si un adversaire estoque ton visage sous ta défense comme je viens de l'enseigner, alors détourne son estoc loin de toi. Ainsi tu délivres ton visage, et dès qu'il frappe, alors va sous son coup et attrape ce dernier, avec ta main près de la sienne, et donne un coup avec tes quillons sur son visage, comme cela est montré sur la petite illustration à gauche de l'image B.



❖ *Une autre pièce du changement.*

- Quand tu te rapproches d'un adversaire, alors frappe depuis ta droite jusqu'au changement à gauche, en te comportant comme si tu ne pouvais contrôler ta frappe. Dès qu'il se précipite dans l'ouverture de dessus, alors va rapidement en haut avec ton vrai tranchant, dirigé vers l'extérieur, contre son bras droit pour te défendre. Dès que les dusacks rentrent en contact, tourne rapidement ta pointe en haut et estoque de l'extérieur de son bras à son visage, paume opposée à lui. Retire-toi rapidement et laisse la lame tourner, frappe-le avec le plat intérieur de ton dusack sur son coude, paume vers lui. Avant que ce soit achevé, marche en arrière et frappe sur son visage. Ceci est une bonne et difficile pièce avec laquelle tu peux ouvrir largement la défense de l'adversaire si tu la fais suffisamment vite.

❖ *Contre face au changement à gauche.*

- Si ton adversaire te rencontre aussi dans le changement à gauche, alors va de cette posture dans la garde du taureau à droite. De là, donne un coup bas sur sa gauche, ensuite, marche et frappe depuis ta droite par-dessus sur sa gauche. Avec ce coup bas et ce coup haut, marche bien sur sa gauche, avec un pas double, et frappe-le de loin avec un coup de la croix.

❖ *Contre face au changement à gauche.*

Dans l'approche, quand tu trouves un adversaire dans le changement, dès que tu le rejoins, frappe depuis ton épaule gauche en diagonale vers son visage, en suivant la ligne H-D, et à la fin du coup tu es à droite sur le côté, avec la pointe dirigée vers le sol. Comme il va vers le haut, tourne ton dusack et frappe-le avec force, en armant amplement par-dessous, sur son bras et sous son dusack, de manière à ce que ton arme revienne à ton épaule gauche. D'ici, donne un coup vers son visage, et à la fin de cette frappe ton arme revient à ton épaule droite pour frapper, et donne de loin un dernier coup de la croix sur son épaule.

Poste-toi dans la garde du sanglier, de la marche et estoque droit à son visage avec le bras tendu, il doit alors reculer, et cela découvrira son visage.

❖ *Contre face au changement à droite.*

Va vers son visage en longue pointe, dès que tu y es, donne un coup bas avec ton vrai tranchant de ta gauche vers sa droite, et fait suivre par des coups médians. Note que lorsque tu frappes du changement à droite, et que ton adversaire te suit, alors frappe fortement son coup avec le vrai tranchant. Laisse ton arme tourner au-dessus de ta tête et refrappe depuis ta droite vers sa gauche par-dessus, en marchant en cercle. Cependant, si tu n'es pas placé pour une frappe, alors tourne ton dusack sur le sien pour un estoc.

Chapitre 16 : Le bastion [Bastey].

Je dis que le bastion est nommé ainsi par les anciens maîtres du combat car la partie basse du corps est utile à la partie haute, tout comme les parties basses des fortifications urbaines sont protégées et gardées par un bastion.

Place-toi ainsi :

- Met ton pied gauche devant, et tiens ton arme éloignée de toi, dirigée vers le sol, comme pour la garde du fou, sauf qu'ici tu dois tenir tes quillons devant ton pied gauche, et que le haut de ton corps doit être penché dessus. Maintenant que tu es comme dans la garde du fou de l'épée longue, bats-toi de la même manière avec ton dusack, en dégageant et en entaillant.

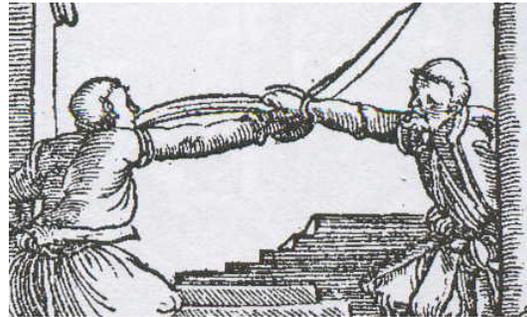
Le bastion peut aussi être fait ainsi :

- Tiens-toi comme avant, et place ton dusack vers le sol devant ton pied, avec tes quillons qui restent vers le haut. Si l'adversaire te frappe d'où il veut, alors marche loin de son coup, et frappe le dans le même temps, ou attrape son coup avec ton vrai tranchant, et rends toi à l'ouverture la plus proche. Il y a beaucoup de bonnes pièces à faire ici, et tu les trouveras dans cet ouvrage, avant et après.

(Chapitre 17 : Les prises)

❖ *Une pièce pour avancer*

Dans l'approche, donne un coup haut sur sa tête. S'il se défend avec l'archer, et monte son arme, alors va avec tes quillons et lâche ta pointe au-dessus de sa parade, et dirige la vers son visage, comme je l'ai enseigné pour le coup du réveil, tu le forces ainsi à relever encore sa défense. Alors abaisse ton corps et marche en avant, et envoie ce qui est sous ta pointe, c'est à dire tes quillons, contre son visage. S'il rabaisse son dusack, estoque-le encore par l'extérieur, cette fois au-dessus de son bras droit, comme tu peux le voir sur la petite illustration en haut à gauche de l'image O. Après ceci tu frappes en reculant, avec le coup de la croix.



Ou alors, quand l'adversaire te submerge avec des coups hauts, quand il tient son arme en l'air, attrape le par-dessous avec ton archer tout en marchant bien en avant, sous son arme. Quand les deux armes rentrent en contact, alors tu donnes un coup avec tes quillons sous son dusack vers son visage, puis tu termines la pièce comme au-dessus.

Il est des hommes, lorsqu'ils se protègent en faisant faire à leurs bras des mouvements désordonnés¹, qui ont l'habitude de placer leur tête entre leurs bras et se jettent sous l'arme adverse. Comme tout ce qui te préoccupe, dans ce cas bien précis, c'est ce qui vient de dessus, et en ne te découvrant avec aucune pièce, tu peux faire usage de trois techniques spécifiques contre un tel adversaire :

¹ Ici, Meyer fait peut être référence à des combattants manœuvrant leurs armes de manière ample et désordonnée, ce que l'on nommerait trivialement aujourd'hui « essuie-glace ».

- En premier lieu quand il court sous ton arme, alors dans le même temps lève bien tes bras, et maintiens ta défense en haut. Et comme tes bras sont levés, donne un petit coup avec le tranchant incurvé sur son visage. En second, s'il laisse tomber ses bras ou son arme, envoie ta pointe par l'extérieur pour contourner son bras et refrappe avec le tranchant incurvé, par l'extérieur de son bras droit, sur sa tête, comme cela est montré sur la petite illustration entre les grandes sur l'image G.



- Item, garde tes mains bien levées et maintiens ta gauche au-dessus de ta tête, près de ses quillons, Et avant qu'il puisse réagir, frappe le rapidement sous son bras gauche, près de la jointure avec le cou. A ce propos, regarde la petite illustration à gauche de l'image G.



Aussi, quand tu viens près de ton adversaire comme je viens de l'enseigner, dépêche-toi de le frapper, et ne frappe pas droit devant toi, afin de pouvoir échapper à ses coups hauts d'un seul pas.

- Maintenant, si tu cherches à le frapper en restant sauf, alors fais comme si tu le frappais vite et par une ouverture. Mais ne le fais pas. Tu dois au contraire tourner ta frappe dans un demi-tour pour la transformer en défense de longue pointe, de manière à ce que ton vrai tranchant soit tourné vers la frappe, sans quoi il contre attaquera rapidement. Dès qu'il voit que tu comptes frapper son ouverture, il cherchera à frapper pour contrer par-dessus. Tu pourras alors attraper son coup avec une défense tendue, et comme les armes s'entrechoquent, contre attaque cette fois totalement, et complète avec un coup de la croix.
- Quand il se rapproche de toi, et que tes deux bras sont en haut comme je viens de le dire, alors frappe de ta pointe sur son buste, comme montré sur l'illustration de l'image **1. Cela est nommé le bec de cigogne, ou tu te fends devant toi en estoquant. S'il se défend de ton estoc, alors frappe de suite.
- Cependant, si tu trouves un adversaire plus puissant que toi, ne te rapproche pas trop près de lui, et laisse-le avancer. Ainsi, s'il te frappe, regarde où attraper son coup, et place-toi rapidement sous son arme, afin de la maintenir et de renvoyer son coup. Mais si tu peux esquiver cette frappe, ce qui est bien mieux, fais-le, et laisse-le te manquer, et alors tu pourras faire une contre attaque comme je l'ai déjà enseigné.

Maintenant suivent des conseils pour avancer sur l'adversaire. Lis ces vers, qui sont de moi :

Ainsi quand tu viens près de l'adversaire
Attrape sa main avec ta gauche.
Apprends de nombreuses prises, droites et inversées
Et sois en sécurité avec tes pas.
Empare-toi de ses innommables²
En tournant ta main inversée vers son buste.

¹ Ici, Meyer ne nomme pas l'image concernée, mais il peut s'agir de la B.

² Le terme désigne fort probablement les testicules et parties génitales.

Si tu désires te venger plus
Alors brise son bras.

Lorsque l'on avance, on doit toujours prendre garde aux prises, à la lutte, aux ruptures, et aux projections, et bien que ces choses prennent des formes multiples, elles sont résumées par les vers de dessus.

Conclusion

En conclusion, quand tu souhaites te mesurer à quelqu'un, regarde s'il est rapide dans ses pièces, et s'il arme ses coups amplement. Si c'est le cas, alors adapte tes propres pièces, afin que s'il éloigne trop son arme, tu puisses te ruer dans l'ouverture en contre attaquant, alors que son bras est trop tendu. Mais ne soit pas trop avide, cela pourrait te faire perdre ton avantage.

En second lieu, si ton adversaire se refuse à frapper en premier, mais se limite à la défense et a la contre attaque, alors fais usage des feintes, envoie tes coups sur ses défenses, retiens les avant la fin et frappe sur une ouverture. Tu peux également t'intéresser à sa posture, ne pas frapper sur une ouverture mais l'amener à se découvrir, afin d'être sur de toucher avec le second coup, et cela dépend beaucoup du fait qu'il tient son arme haute ou basse. Ainsi, par exemple :

- S'il tient son arme dans l'archer trop loin sur sa gauche, alors frappe avec force depuis ta gauche et par-dessous, sur son bras droit. S'il se défend en suspendant son dusack, il découvre son visage. Tu peux alors rapidement ramener tes quillons sur ta gauche et frapper son visage, de l'autre coté, et au-dessus de son dusack, comme cela est montré sur la petite illustration de l'image A.



Tu peux aussi le pousser à se déplacer avec ton langage corporel, et frapper rapidement et fatalement sur son ouverture, tout en gardant l'avantage, et pour ce faire frappe pendant qu'il se déplace. Mais si un adversaire vient devant toi et prend garde à la manière dont tu soulèves ton arme, et frappe à tes ouvertures, tu dois tromper ses frappes ainsi :

- Fais comme si tu frappais, et regarde à quel moment il va donner son coup. Alors tourne ton coup en défense et attrape son attaque. Dès que les armes se rencontrent, alors contre attaque, en utilisant l'une des nombreuses pièces de mon ouvrage.

Si j'ai discours si pleinement de cette arme, c'est parce que notre jeunesse désire fortement la pratiquer, et si cela ne leur est pas enseigné correctement, il leur sera difficile de comprendre tout cela, tout comme de nombreux principes qui ne peuvent être enseignés que par la répétition des techniques et leur combinaison. Que le lecteur bienveillant soit assuré des mes compétences en ce domaine.

FINIS



Image A



Image B



Image C



Image D



Image F

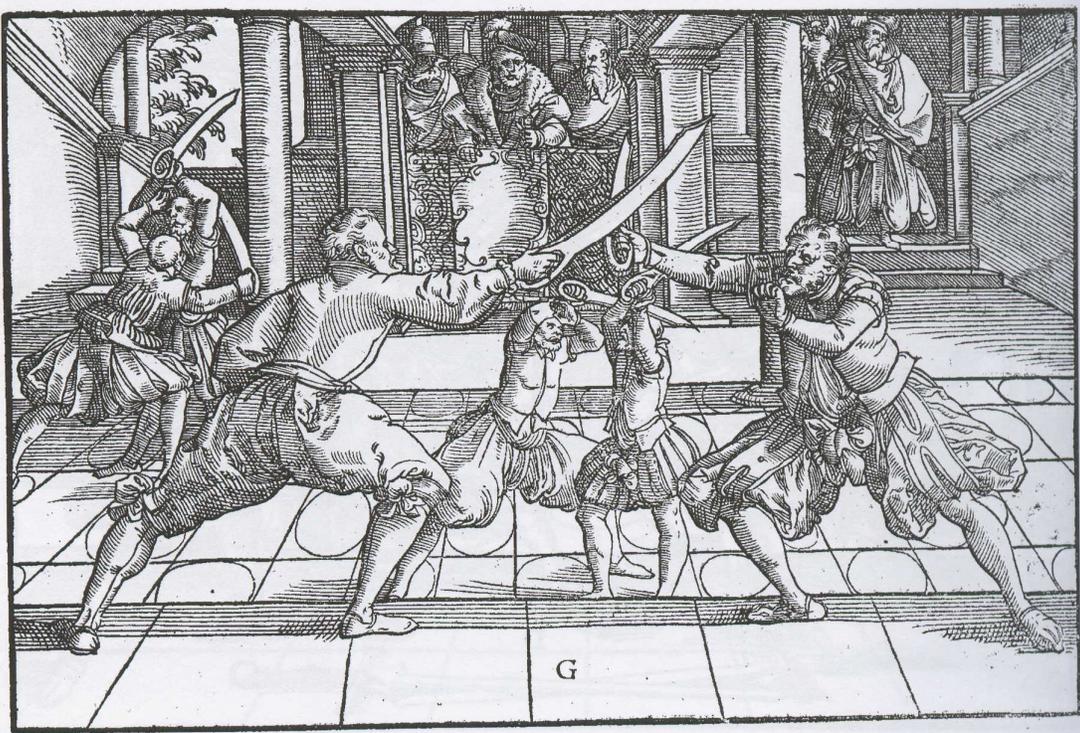


Image G

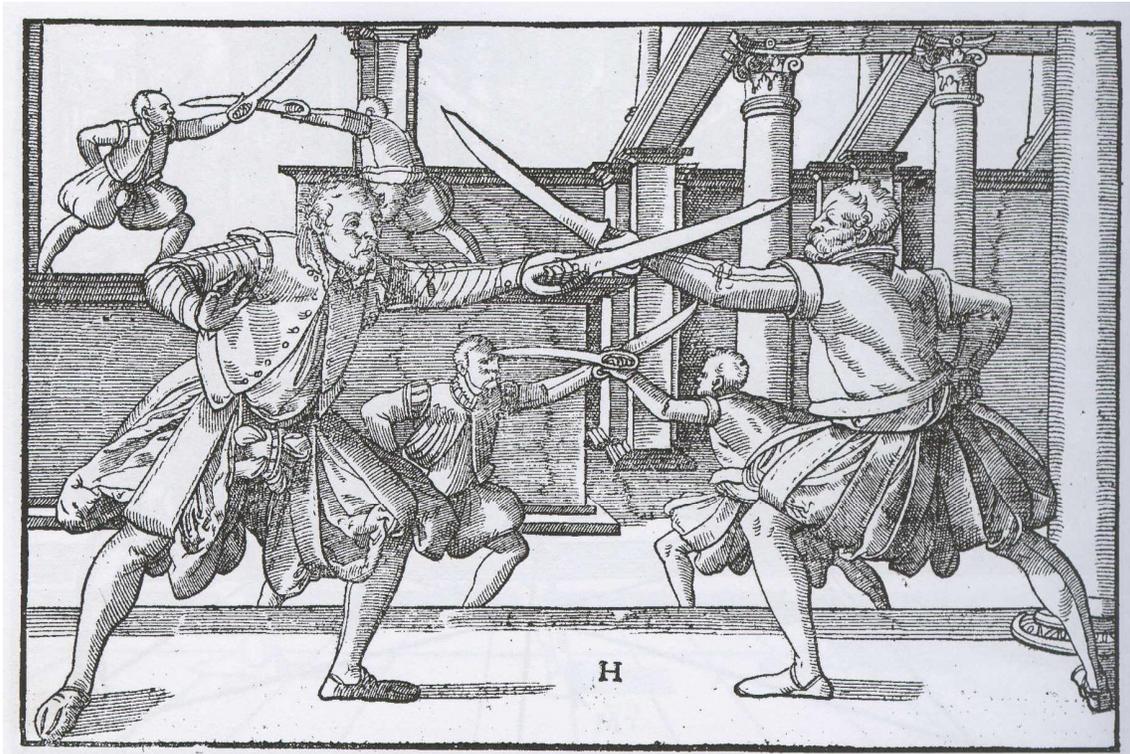


Image H



Image I&J

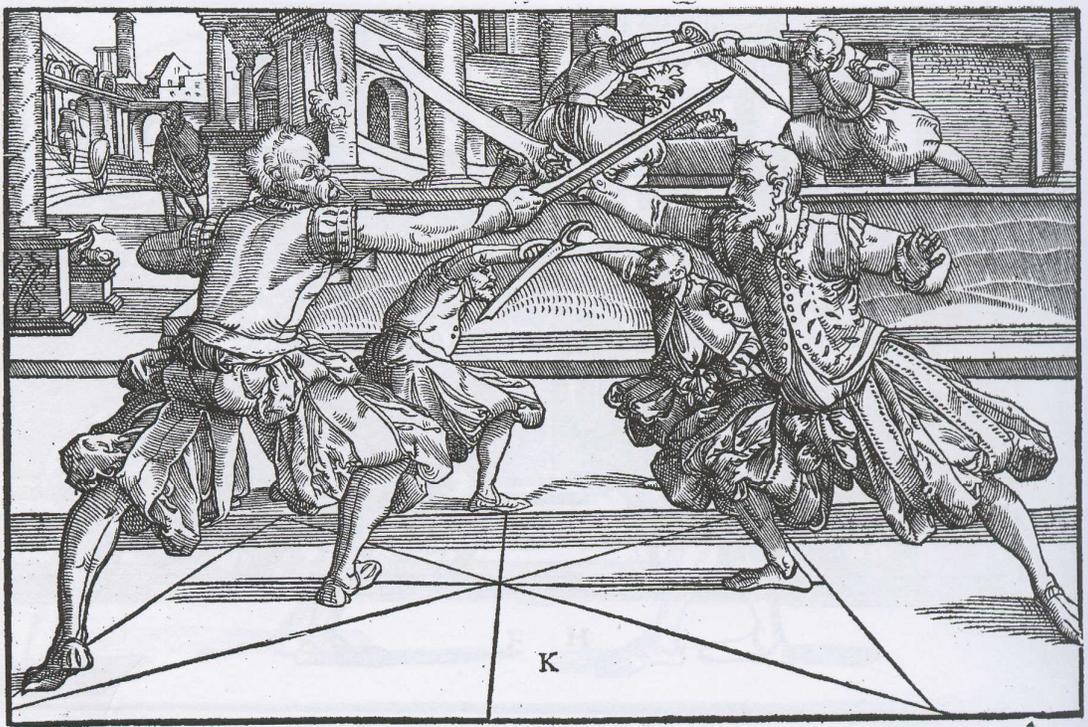


Image K



Image L



Image M



Image N

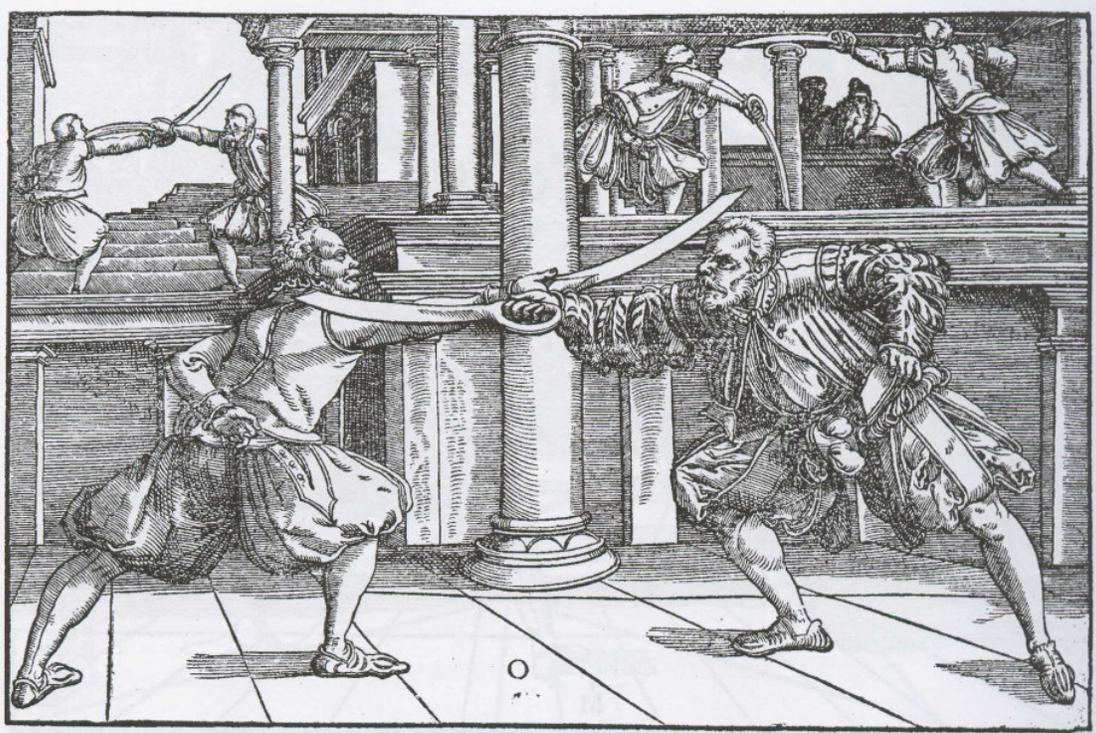


Image O

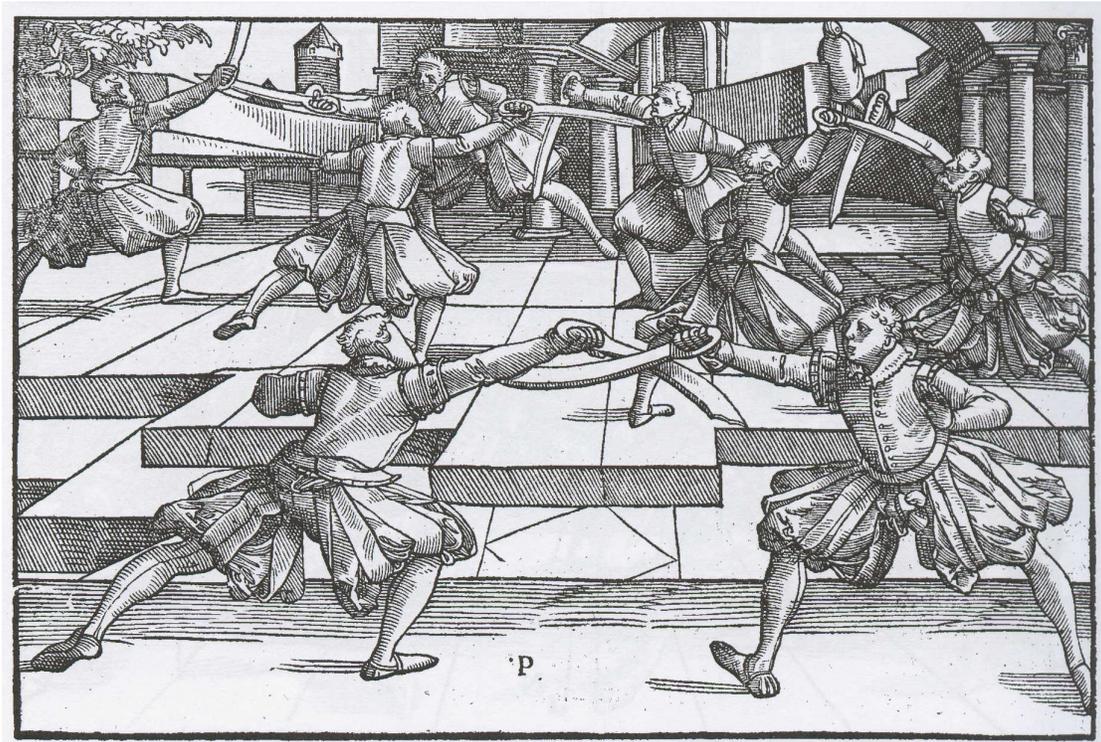


Image P