

**Nouvelle traduction des gloses du poème de
Johannes Liechtenauer
sur l'épée longue
par**

Jude Lew Le lion Juif

Codex I. 6. 4° .3 (Universitätsbibliothek Augsburg)
Codex Speyer, MS M.I.29 (Universitätsbibliothek Salzburg)

Traduction par Andreas Arnold

**Compagnie Dagorlad
Brest AMHE**

Version 3 - Février 2024



Ce travail est sous licence Creative Commons CC-BY-SA 4.0: attribution, distribution avec les mêmes conditions.

Vous êtes autorisé à :

- Partager — copier, distribuer et communiquer le matériel par tous moyens et sous tous formats pour toute utilisation, y compris commerciale.
- Adapter — remixer, transformer et créer à partir du matériel pour toute utilisation, y compris commerciale.
- L'Offrant ne peut retirer les autorisations concédées par la licence tant que vous appliquez les termes de cette licence.

Selon les conditions suivantes :

- Attribution — Vous devez [créditer](#) l'Œuvre, intégrer un lien vers la licence et [indiquer](#) si des modifications ont été effectuées à l'Œuvre. Vous devez indiquer ces informations par tous les moyens raisonnables, sans toutefois suggérer que l'Offrant vous soutient ou soutient la façon dont vous avez utilisé son Œuvre.
- Partage dans les Mêmes Conditions — Dans le cas où vous effectuez un remix, que vous transformez, ou créez à partir du matériel composant l'Œuvre originale, vous devez diffuser l'Œuvre modifiée dans les mêmes conditions, c'est à dire avec [la même licence](#) avec laquelle l'Œuvre originale a été diffusée.
- Pas de restrictions complémentaires — Vous n'êtes pas autorisé à appliquer des conditions légales ou des [mesures techniques](#) qui restreindraient légalement autrui à utiliser l'Œuvre dans les conditions décrites par la licence.

Notes:

Vous n'êtes pas dans l'obligation de respecter la licence pour les éléments ou matériel appartenant au domaine public ou dans le cas où l'utilisation que vous souhaitez faire est couverte par une [exception](#).

Aucune garantie n'est donnée. Il se peut que la licence ne vous donne pas toutes les permissions nécessaires pour votre utilisation. Par exemple, certains droits comme [les droits moraux, le droit des données personnelles et le droit à l'image](#) sont susceptibles de limiter votre utilisation.

Introduction

Ce document est une nouvelle traduction en français des gloses concernant l'art de l'épée longue selon Johannes Liechtenauer, telles qu'écrites dans le Codex I. 6. 4^o.3 de la bibliothèque de l'Université d'Augsbourg, et daté des années 1460. Cet ouvrage se termine par l'annotation: "Ici se termine l'art juif de l'homme nommé Lew", également parfois rendu par "Ici se termine l'art de l'homme juif nommé Lew". C'est pourquoi l'auteur du codex est généralement nommé Jude Lew, bien que ce nom soit fabriqué et n'apparaisse nulle part dans le manuscrit. Le Codex I. 6. 4^o.3 couvre les gloses du poème de Johannes Liechtenauer à l'épée longue selon Jude Lew, le combat en armure selon Mertein Hundsfelder, l'épée-dague selon Andre Lignitzer, la lutte selon maître Ott, et le combat à cheval selon maître Lew.

La biographie du maître d'armes Jud (ou Jude) Lew est obscure. On ne sait que, de par son nom, qu'il était juif (Jude). "Lew" est une orthographe ancienne du mot "Löwe", signifiant "Lion". Il se pourrait aussi que ce soit une déformation du nom de famille hébreu "Levi", ou encore une déformation de l'hébreu "lev", signifiant "coeur". "Jude" se prononce [ˈjuːdə] (approximativement: "youdé" avec un "ou" rallongé), tandis que "Lew" se prononce, en vieil allemand, [loi], avec "o" comme dans "moral" et "i" comme dans "cité" (cf. [Hagedorn], p. 55).

La traduction fournie ici suit la transcription réalisée par Dirk Hagedorn de l'édition d'Augsbourg, publiée dans [Hagedorn] en 2017, et pour laquelle l'on se tournera pour l'excellent appareil critique. Uniquement la partie "épée longue" est traduite ici en français. Certaines parties additionnelles, notées par un astérisque final en début de paragraphe, sont tirées du manuscrit dit de Salzbourg (Codex Speyer, MS M.I.29, vers 1491), transcrit également par Dirk Hagedorn, et publié sur Wiktenauer.com.

Une grande difficulté de la traduction en français des textes germaniques est la non-proximité des deux langues. Il est ainsi beaucoup plus facile de traduire le texte germanique vers l'anglais, par exemple, à cause de la proximité linguistique des deux langues. Ainsi, le terme "*hau*" (coup) peut être traduit par "*hew*" qui est son homologue anglais; de même "*winden*" peut se traduire par "*to wind*" avec le même champ sémantique. La traduction en français est nettement plus difficile. Par exemple, "*winden*" a pu être traduit par "rotation", ce qui occulte le sens du mot et de la

technique, menant ainsi à des difficultés d'interprétation (quel est l'axe de la rotation, par exemple? est-il horizontal, vertical?). Ces difficultés ont pu m'être pénalisantes lorsque j'ai débuté la pratique des arts martiaux historiques européens voici plus de dix ans. La traduction a donc le parti-pris de suivre en français, quand cela a été possible, les termes des gloses de Liechtenauer en latin par Paulus Hector Mair dans son *Opus Amplissimum de Arte Athletica* (vers 1540). En effet le latin est beaucoup plus proche du français que ne l'est l'allemand. Cet artifice permet d'espérer une meilleure proximité avec l'original allemand, en utilisant une "passerelle" linguistique réalisée par un auteur i) presque contemporain, ii) d'origine allemande, iii) d'origine bourgeoise, donc bon latiniste et iv) très versé dans l'art de l'escrime, ce qui donne une quadruple caution à cette approche. Quand le latin n'était pas disponible, ou bien plus difficilement traduisible, il a fallu trouver une autre stratégie. Une note étendue, donnant l'ensemble du champ sémantique du mot allemand tel que donné dans le dictionnaire de référence des frères Grimm, est alors exposée, afin de justifier la tentative de traduction.

En fin de document, on trouvera un bref glossaire synthétisant les traductions et donnant une prononciation phonétique, afin de rendre l'original en allemand, qui restera toujours le terme de référence dans la communauté internationale.

J'espère donc que cette traduction aide à la pratique par des francophones et contribue à l'avancée de l'interprétation de nos très chères sources...

Andreas Arnold

Traduction

L'art de maître Liechtenauer

**Jeune chevalier, apprends à aimer Dieu
Et à honorer les dames et les demoiselles,
Ainsi ton honneur grandira.
Et apprends les choses qui t'orneront
Et te grandiront durant la guerre:
De bonnes prises de lutte,
La lance, l'épée et le coutelas¹,
Utilise de manière virile,
Ce qui serait gâché dans d'autres mains.
Frappe dedans et pars à la rencontre [de l'ennemi],
Laisse suspendre et laisse aller²,
Que l'on puisse louer tes manières,
Comme étant celles d'un maître.**

Ici commence un enseignement global de l'épée longue, mais il y a également beaucoup d'art bon et secret enfermé là dedans.

**Si tu veux voir ce qu'est l'art,
Commence à gauche et va à droite en frappant
Et à gauche avec le droit
Si tu veux te battre avec force.**

La première leçon à l'épée longue est que tu dois d'abord apprendre à frapper correctement, et ensuite, que tu veux te battre avec force. Alors écoute ceci : si tu restes avec ton pied gauche devant, et que tu frappes depuis ton côté droit, alors le coup est mauvais et incorrect car le côté droit reste en arrière. C'est pourquoi le coup sera trop court et ne pourra pas parcourir un chemin correct vers le côté droit, etc.

¹ Le Messer.

² Cela pourrait être, selon le traducteur, une description d'une passe d'armes: 1) aller à la frappe; 2) rencontrer l'ennemi (c'est-à-dire gérer le liement du fer); 3) laisser suspendre la pointe pour se retirer en sécurité (utilisation des techniques issues de la Suspension -- *Hengen*) et enfin 4) s'en aller.

Ou bien, si tu te tiens avec le pied droit devant et que tu frappes depuis ton côté gauche, si tu ne suis pas avec ton pied droit, alors le coup sera encore une fois mauvais. C'est pourquoi, rappelle-toi de toujours faire suivre ton coup de ton pied droit quand tu frappes depuis le côté droit. Fais de même quand tu frappes du côté gauche. Ainsi ton corps trouvera son chemin correctement, et les coups seront frappés de manière longue et correcte.

**Celui qui va vers les frappes
Ne trouvera que peu de joie dans son art.**

Cela veut dire, que quand tu te trouves devant ton homme en allant au combat --*Zufechten*--, alors tu ne dois pas te tenir immobile avec ton épée et attendre ses coups, jusqu'à ce qu'il te frappe. Tu dois savoir que tous les combattants qui se contentent de voir venir les coups de l'autre et de parer, ne trouveront que peu de joie dans leur art, car ils se feront gravement frapper.

**Frappe de près ce que tu veux,
Aucun changement n'ira à ton bouclier³.
A la tête, au corps,
Ne retiens pas tes coups.
De tout ton corps,
Bats-toi dans tout ce que tu voudras entreprendre.**

Alors écoute ceci. Quand tu arrives au niveau de ton homme dans l'aller au combat --*Zufechten*--, quoi que tu veuilles faire, tu dois le faire de toute la force de ton corps. Avec ceci, frappe-le près de la tête, ce par quoi tu le forces à parer, et tu l'empêches de faire un Changement au Travers (*Durchwechseln*)⁴. Quand tu arrives à sa proximité avec la pointe et qu'il arrive avec force contre ton épée avec sa parade, donne lui une légère blessure à son bras gauche et recule après cela, avant qu'il ne s'en rende compte.

**Écoute ce qui est mauvais:
Ne t'escrime pas à gauche, si tu es droitier.
Si tu n'es pas à droite⁵,**

³ Le bouclier, *der Schild*, est la partie évasée des épées longues de jeu à la base de la lame, juste contre les quillons.

⁴ Il s'agit, en escrime moderne, d'un dérochement, c'est-à-dire le fait de faire passer la pointe de son épée sous celle de l'épée adverse afin de changer de ligne, de côté où l'on attaque.

⁵ Le message est clair: il ne faut pas faire une escrime qui est opposée aux prédispositions de son corps: il faut être adroit, donc frapper de la droite. Il est

Dans le combat, tu seras aussi handicapé⁶.

Voici une bonne leçon qui s'adresse à un gaucher et à un droitier. Sache comment frapper afin que ton adversaire ne gagne pas le faible de ton épée dans la première frappe. Alors écoute ceci. Quand tu arrives à ton homme en allant au combat --*Zufechten*-- et que tu veux te battre avec force, alors surtout ne fais pas ton premier coup depuis la gauche car celui-ci serait faible et tu pourrais alors ne pas lui résister s'il lie fortement son épée contre la tienne. Au contraire, si tu frappes depuis le côté droit, tu pourras résister fortement et travailler⁷ contre son épée comme il te plaira. De la même manière, si tu es gaucher, alors ne fais pas ton premier coup depuis la droite mais frappe du côté gauche, car il est très étrange et déplaisant pour un droitier de se défendre contre les coups venant de la gauche. Cela est également valable pour un gaucher pour les coups venant de la droite.

L'avant et l'après : ces deux choses

Sont à l'origine de tout art.

Le faible et le fort.

Note aussi l'expression « immédiatement⁸ » (*in des*).

intéressant de noter que le lien entre "gauche"/"droit", "maladroit"/"habile", "mauvais"/"juste" est une constante culturelle européenne (mais pas seulement) qui mériterait un travail d'analyse spécifique. Par exemple en escrime italienne, le mot utilisé pour désigner la gauche sera "*manco*", qui a la même étymologie que le mot français "manque", mais aussi "manchot". En effet, tout cela provient du latin *mancus* (handicapé), et à l'origine, de la racine indo-européenne *mh₂n-ko (blessé à la main, *mh₂n) [Wiktionary, article "manco"]. Un autre synonyme italien pour la gauche est "*sinistro*" (avec son parallèle français: sénestre), qui se traduit aussi en Français par l'adjectif "sinistre".

⁶ Littéralement: tu boiteras.

⁷ Le travail, ou encore le travail manuel ("*Handarbeit*") est l'ensemble des actions effectuées typiquement le fer au contact de la lame adverse, pour atteindre une ouverture chez l'adversaire.

⁸ "Immédiatement" est utilisé comme traduction de l'allemand "*in des*". Le terme "*in des*" (ou "*indes*": "cependant", "pendant ce temps", "entre temps", "tandis que", "alors", "en attendant") n'est pas, loin s'en faut, spécifique à l'escrime de Johannes Liechtenauer; c'est une expression de la langue courante. Le dictionnaire [Grimm], dans l'article "*in des*", le traduit comme l'équivalent du latin "*interea*", c'est-à-dire défini "en tant qu'adverbe temporel, pour décrire ce qui s'est passé dans un délai préalablement spécifié" (*als temporales adverb, das innerhalb einer vorher genannten zeit geschehene zu bezeichnen*). La durée n'est pas forcément courte, ou presque instantanée. Paulus Hector Mair, dans *Opus amplissimum de arte athletica* (cod. icon. 393), vers 1540, traduit toujours "*in des*" par le latin "*statim*" qui signifie "immédiatement", "sur le champ" (avec étymologiquement également le sens: "de pied ferme", cf. le mot voisin français "statique"). Pour notre traduction, nous préférons

**Alors tu apprendras,
A travailler et à te défendre avec art.
Si tu t’effraies facilement,
N’apprends plus jamais l’escrime.**

Ceci signifie que tu devras entendre et comprendre ces deux premières choses avant tout, que sont l’avant et l’après, le faible et le fort, et l’expression « immédiatement ». En effet, ce sont de ces mots que dérive la base de tout l’art de l’escrime. Si tu entends et comprends et que surtout tu n’oublies pas ce que signifie l’expression « immédiatement » dans toutes les pièces que tu feras, alors tu seras certainement un bon maître de l’épée et tu pourrais bien enseigner aux princes et les seigneurs, de sorte qu’ils pourront faire montre d’art lors des combats factices, aussi bien que réels.

Item. Si tu prends *l’avant* avec ton coup ou bien que tu fasses en sorte qu’il doive te parer, alors travaille immédiatement avec adresse devant toi avec l’épée et ne le laisse pas s’approcher et faire ses propres pièces.

Item. S’il prend *l’avant (vor)* en t’attaquant de telle sorte que tu doives le parer, alors travaille *immédiatement* avec ta parade avec ton épée ou autrement, ainsi tu lui prendras *l’avant avec l’après (nach)*. Voici ce qu’est *l’avant et l’après*.

Item. Maintenant tu dois par-dessus tout apprendre ce qu’est le faible et le fort de l’épée. Alors entends ceci. Des quillons jusqu’au milieu de la lame, c’est là le fort. Du milieu jusqu’à la pointe, voilà le faible. Comment tu dois œuvrer pour gagner le faible avec ton fort, tu trouveras cela écrit dans la suite.

**Apprends cinq frappes depuis la main droite⁹
contre les armes.**

**Alors nous croyons,
Lui enseigner ce qu’est l’art, avec plaisir¹⁰.**

“immédiatement”, du latin “*in mediatius*”, “qui est au milieu”, afin de traduire cette notion de réaction faite instantanément, au moment du toucher des lames, là où le sentiment du fer (“*fühlen*”) permet de choisir l’option la plus appropriée. En effet l’étymologie du mot est adaptée et l’expression nous semble plus fluide.

⁹ Ce qui signifie aussi, depuis ton côté droit.

¹⁰ L’original est: “Dann wir glauben In künsten / gern zu leren”. La traduction est ici inspirée de celle de [Hagedorn], où “In” est modernisé en “Ihn” (lui). Une autre version, qui considère que “In” signifie “en”, donnerait, “Car nous croyons en [le fait de] d’enseigner les arts avec plaisir”. Cette traduction est possiblement un non-sens.

Note qu'il y a cinq frappes secrètes. Quiconque peut les briser avec le juste art sans se faire blesser sera loué par les autres maîtres. Il est juste qu'il soit mieux récompensé qu'un autre pour son art. Comment tu dois exécuter ces frappes avec trois pièces, tout cela tu le trouveras écrit plus loin.

**Le coup Furieux. Le Tordu. Le Travers
A le Lorgnant avec le Crânien¹¹.
Le Fou :: parer
Poursuivre, Écraser :: Déplacer la pointe
Le Changement au travers :: la Rétractation,
L'Entrée en lutte :: l'Entaille :: le Presse-Mains
La Suspension :: la Torsion aux ouvertures,
Frapper, saisir, pousser les estocs.**

Note qu'ici l'on te donne les justes pièces de l'art de l'épée et comment elles sont nommées, chacune avec son nom, afin que tu puisses les examiner et mieux les comprendre.

Note. Pour commencer, voici les cinq coups.

Le premier est appelé le *Zornhau* – le Coup Furieux.
Le second est *Krumphau* – le Coup Tordu.
Le troisième est *Zwerhau* – le Coup Travers.
Le quatrième est *Schielhau* – le Coup Lorgnant.
Le cinquième est *Scheitelhau*¹² – le Coup Crânien.

Item. Maintenant note les pièces.

Les premières sont les quatre gardes.
Les secondes sont les quatre parades.
La troisième est *Nachreisen* – la Poursuite¹³.

¹¹ Traduction littérale de "*Zwer hat Schiller mit scheitteler*".

¹² *Der Scheitel*, désigne au sens littéral le sommet du crâne; également la raie des cheveux, et en sens dérivé, la ligne de crête sur une montagne [Grimm].

¹³ La Poursuite se fait chez Jud Lew sur un adversaire qui s'est découvert sur le haut après avoir lancé une attaque de haut en bas ou bien avoir changé de garde pour se battre d'en bas. Il peut se faire soit de manière opportuniste quand l'adversaire a baissé l'arme, soit de manière provoquée, en faisant tomber l'attaque adverse dans le vide. Le terme allemand, *Nachreisen*, est un mot composé de deux éléments: "*nach*", qui signifie aussi bien "après" que "vers" (une direction); et "*reisen*" qui signifie en allemand moderne « voyager » mais aussi, dans des expressions archaïques, « se lever » (avec un sens similaire au verbe anglais "*to rise*"). Le dictionnaire [Grimm] indique que le

La quatrième est *Überlaufen* – l'Écrasement¹⁴.
 La cinquième est *Absetzen* – le Décalage de la pointe adverse.
 La sixième est *Durchwechseln* – le Changement au Travers¹⁵.
 La septième est *Zucken* – la Rétractation¹⁶.
 La huitième est *Durchlaufen* – l'Entrée en Lutte.
 La neuvième est *Abschneiden* – l'Entaille.
 La dixième est *Hendetrucken* – le Presse-Mains.
 La onzième concerne les Suspensions – *Hengen*.
 La douzième concerne les Torsions¹⁷ – *Winden*.
 Ainsi il y a dix-sept frappes et pièces. Tu les trouveras décrites ci-dessous, les unes après les autres, avec la manière dont tu dois t'escrimer depuis celles-ci.

terme signifie à la fois "suivre (quelqu'un) en voyage" (éventuellement avec un départ différé, donc avec le sens de "rattrapper"), mais il indique aussi que l'expression a aussi spécifiquement le sens de "poursuivre une armée qui bat en retraite".

- ¹⁴ "*Überlaufen*": littéralement, "marcher", voire "courir" "par dessus" dans le sens de "fouler aux pieds".
- ¹⁵ Le Changement au travers est, en escrime moderne, un dérochement par le dessous, et en escrime à la rapière, une cavation, c'est-à-dire que la lame passe sous la lame adverse pour changer de ligne, de côté où l'on attaque.
- ¹⁶ La Rétractation (cf. [Mair]) est, en escrime moderne, un coupé, c'est-à-dire un changement de ligne en faisant passer sa pointe par dessus la pointe de l'arme adverse, avec un mouvement brusque assez similaire à un lancé de canne de pêche à la mouche.
- ¹⁷ La "torsion" (de la lame) est à comprendre comme une technique permettant de manoeuvrer la direction de la pointe de la lame par une rotation du poignet, qui passe de supination (paume vers le haut) à pronation (paume vers le bas), et inversement –on parle techniquement de "pronosupination". Par ce mouvement qui se communique à la lame, l'on arrive à faire « serpenter » la pointe de la lame de manière à ce qu'elle chemine et pointe toujours vers le corps de l'adversaire malgré la pression que celui-ci exerce sur la lame avec sa propre épée – la torsion étant toujours effectuée au contact de la lame adverse. Le terme allemand « *winden* » recouvre à la fois ce sens de rotation, de torsion, d'entortillage, de serpenter ; sens que l'on retrouve également dans le verbe anglais apparenté *to wind* et que les personnes de plus de trente ans, ayant connu les cassettes, ont vu sur leur magnétophones (*to rewind*: rembobiner). En escrime italienne du XVI^e siècle, on retrouve cette technique sous le nom de *mezza volta di pugno*, demi-volte du poignet, qui traduit bien la notion de pronosupination. Paulus Hector Mair, dans sa traduction en latin des techniques de combat germanique [Mair f41r], traduit "*winden*" par "*intorsiones gladiatorum*" (torsion de l'épée), que nous raccourcissons par "*torsion*", et que nous préférons au terme de "*rotation*" que l'on trouve dans des traductions précédentes. En effet le terme "*rotation*" n'est pas clair car il ne précise pas l'axe de rotation de la lame (dans le plan vertical? horizontal? etc).

Ici commence l'art de l'épée longue. D'abord, *Zornhau* – le Coup Furieux.

**Celui qui frappe un Coup de Haut,
Est menacé par *Zornhau-Ort* – le Coup Furieux [suivi de la] Pointe.
S'il la voit,
Détache par en haut sans péril.**

Sache que le Coup Furieux brise tous les Coups de Haut –*Oberhaue*– mais ce n'est rien d'autre qu'une simple frappe de paysan. Fais-le ainsi. Quand il te frappe depuis le côté droit et par en haut à ta tête, alors frappe-le aussi depuis ton côté droit et par en haut sur son épée avec fureur sans chercher à parer¹⁸, et envoie ta pointe droit sur son visage ou sa poitrine. S'il remarque ta pointe et pare avec force, alors tire ton épée vers le haut pour la détacher de sa lame et frappe-le de l'autre côté de son épée, également à la tête. Ceci s'appelle *oben abnehmen* – détacher par le haut.

*Une autre technique¹⁹

*Item. Quand tu feras le Coup Furieux, alors tu pourras frapper avec la main droite et avec la main gauche derrière, bien en haut et dedans, et après, en renversant la main, tu lui mettras la pointe d'en bas et tu lui passeras au travers.

*Item, tu pourras également lui faire le détachement par le haut --*oben abnehmen*-- pas plus haut que sa pointe, en arrachant vers le haut avec ton épée; puis frappe de nouveau à sa tête.

*Item, un contre du détachement par le haut

*Quand il détache par le haut et frappe à ta tête sur ton côté droit, alors fais une Torsion²⁰ --*winden*-- pour mettre ton court tranchant quelque peu sur son épée, et frappe pendant ce temps avec le long tranchant à sa tête.

*Item, un autre contre

*Pendant qu'il détache par en haut, alors marche sur le côté hors du coup et travaille pour frapper à son ouverture la plus proche.

¹⁸ Sans chercher à parer, c'est-à-dire sans chercher à simplement intercaler son épée pour se protéger du coup adverse (cf. la parade – *Versetzen*). La protection est ici une frappe.

¹⁹ Les lignes commençant par une astérisque proviennent spécifiquement de la version du manuscrit de Salzbourg (Codex Speyer, MS M.I.29) et ne se trouvent pas dans les autres versions du texte attribué à Jude Lew.

²⁰ Voir *supra*, pour la justification de la traduction.

*Une autre

*Item, quand tu as frappé²¹ avec ta main inversée²² depuis le Coup Furieux, et qu'il va vers le haut et te pare, alors passe avec ta main inversée sur son côté droit à son ventre et tourne-lui le coude droit au-dessus de son épée et de la tienne, et tiens bon, ainsi tu l'auras verrouillé; ou bien²³ bouge brusquement avec ton côté droit sur ta gauche et arrache fort derrière toi, ainsi tu lui prends son épée et ton épée va à son visage.

**Sois plus fort, fais une torsion contre lui,
Estoque. S'il le voit, ramène-la [pointe] en bas.**

Fais ceci quand tu le frappes avec fureur. S'il résiste avec force avec son épée et que tu ne veux pas détacher par en haut, alors sois de nouveau fort avec ton épée et monte tes bras sur ton côté droit. Tords *--wind--* ton épée de manière à mettre le court-tranchant de ton épée contre son épée et estoque à son visage²⁴. S'il remarque l'estoc et monte et pare, alors reste dans ta torsion et mets-lui ta pointe en bas.

*Item, alors que tu as également fait la torsion sur ton côté droit, et qu'il a paré ton estoc, alors refais encore une petite torsion vers ta gauche, et mets en même temps ta pointe un peu plus bas vers sa poitrine. S'il pare alors la pointe, alors ramène ton épée à toi et frappe de nouveau à sa tête. S'il pare, alors détache par en haut (ou fais autre chose à partir de là).

*Une autre

*Item, alors que tu as détaché par en haut, et qu'il t'a paré et estoqué encore une fois, alors monte bien tes bras et fais une torsion pour mettre ton court-tranchant sur le faible de sa lame et estoque à son visage, ou bien fais une Torsion au faible de sa lame sur ton côté droit et alors estoque-le donc à son visage. Tu peux faire les deux torsions l'une à partir de l'autre, et estoquer avec la pointe.

**Retiens ceci précisément :
Frappe et estoc ; la position ; mou ou dur ;
Immédiatement, avant et après.
Garde-toi d'agir avec hâte pendant la Guerre.**

²¹ Vraisemblablement d'estoc, en réalisant "*Zornhau-Ort*", le Coup Furieux suivi de la Pointe.

²² C'est-à-dire la main en supination, la paume vers le haut.

²³ La variante commence juste après "qu'il va vers le haut et te pare".

²⁴ Tourne, c'est-à-dire effectue une torsion comme indiqué à la note précédente.

Voici une leçon. Quand il lie à ton épée avec une frappe ou un estoc, tu ne dois pas aller trop vite à la guerre, c'est-à-dire dans les Torsions. D'abord tu dois faire attention de manière très précise et sereinement²⁵ au moment où son épée s'entrechoque avec l'autre, et sentir s'il est mou ou dur dans le liement. Dès que tu sens cela, fais immédiatement une Torsion, et travaille avec la Guerre selon qu'il est dur ou mou vers l'ouverture la plus proche. Tu as déjà appris plus haut ce que veulent dire l'avant et l'après.

**Celui qui désire la guerre en haut,
En bas il sera humilié**

Sache que les Torsions et le travail avec la pointe pour atteindre les quatre ouvertures est une phase appelée "la guerre" --*der Krieg*. Fais cela ainsi. Quand tu le frappes avec un Coup furieux, monte tes bras dès qu'il pare, et fais la Torsion pour mettre la pointe de ton épée en haut à l'ouverture haute sur son côté gauche. S'il déplace l'estoc en haut, reste dans la Torsion et vise le bas avec ta pointe, toujours à son côté gauche. S'il suit avec sa parade, alors monte avec ton épée au côté gauche et fais suspendre ta pointe vers son ouverture haute à son côté droit. De cette manière, si tu fais cela correctement, il sera humilié par la guerre en bas et en haut.

**Dans toutes les torsions,
Apprends à trouver des frappes, estocs, et coupes.
De même éprouve si tu peux
Frapper, estoquer, couper,
Dans toute rencontre [avec l'adversaire],
Si tu veux tromper les maîtres.**

Sache que tu dois être adroit dans toutes les torsions à l'épée. Car chaque torsion peut faire trois choses : une frappe, un estoc, et une entaille. Et à chaque fois que tu fais une torsion, tu dois t'assurer que tu ne fais pas les pièces correspondant aux torsions de manière incorrecte. Ne frappe pas quand tu dois estoquer, et n'estoque pas quand tu dois entailler. Ainsi, tu trouveras toujours la pièce qui est correcte et qui correspond à chaque rencontre et à chaque liement des épées si tu veux tromper les maîtres et abuser ceux qui s'opposent à toi. Tu trouveras combien il y a de sortes de torsions et comment tu dois les exécuter, dans la dernière pièce de la note qui dit « Celui qui suspend bien... ».

²⁵ Le texte allemand indique "*gar eben*", le terme "*eben*" signifiant à la fois "précisément" mais aussi avec "égalité d'humeur", c'est-à-dire en gardant son calme et en restant serein. Il est intéressant que ces deux qualités peuvent être utiles à la bonne exécution de la pièce...

*Item. Quand tu feras un coup de taille, et un estoc, et une entaille, alors fais-lui ceci: fais un Coup Furieux avec audace depuis ton côté droit, et immédiatement fais une Torsion pour amener le pointe sur son côté gauche et estoque-le au visage sur son côté gauche. Immédiatement, marche avec ton pied gauche sur sa droite, et entaille avec le long tranchant ses deux bras.

**Apprends les quatre ouvertures
Où tu peux frapper avec assurance,
Sans danger et sans douter,
Quel que soit le comportement de ton ennemi.**

Cela signifie : quand tu arrives à ton adversaire en allant au combat – *Zufechten* – et que tu veux te battre en sécurité, tu dois expressément ne pas frapper sur son épée. Car tu dois viser les quatre ouvertures : il s’agit du côté gauche et du côté droit au-dessus de la ceinture de l’homme. Les deux autres ouvertures sont le côté gauche et le côté droit sous la ceinture. Choisis l’une de ces ouvertures et frappe avec audace. Ne fais pas attention à ce qu’il s’escrime contre toi. S’il pare, alors travaille immédiatement pendant la parade à l’ouverture la plus proche. De même, occupe-toi du corps et non de l’épée.

**Si tu veux te venger,
Brise quatre ouvertures comme le ferait un maître :
Au-dessus duplique,
En bas mute correctement.
Je te le dirai en vérité:
Personne ne peut se défendre sans danger²⁶.
Si tu comprends cela,
Alors il ne pourra guère en venir aux coups.**

Quand quelqu’un te frappe pour de bon et que tu veux te venger, alors brise les ouvertures avec art. Alors il devra subir des coups de par sa propre faute. Fais la duplication – *Duplieren* – contre le fort de son épée et la mutation – *Mutieren* – contre son faible. Je te dirai ceci : il ne pourra ni se défendre contre les coups ni les rendre lui-même.

Item. Fais la duplication comme suit. Quand il frappe d’en haut depuis son épaule droite, alors frappe toi aussi simultanément depuis ton épaule droite d’en haut à sa tête. S’il pare cette frappe avec force, alors monte

²⁶ C’est-à-dire: l’ennemi n’a pas la possibilité de se défendre d’un côté sans laisser un autre côté ouvert à une attaque.

immédiatement tes bras et pousse ton pommeau avec ta main gauche sous ton bras droit. Frappe-le avec tes bras croisés, avec le long tranchant derrière la lame de son épée à sa tête.

Item. Ou bien²⁷, si tu as lié ton épée depuis ton côté gauche contre son épée, alors monte immédiatement tes bras et reste à son épée. Frappe-le avec le court-tranchant, derrière la lame de son épée à sa tête.

Item. Fais la mutation – *Mutieren* – ainsi. Si tu frappes avec force d'en haut depuis ton épaule droite et qu'il pare mollement avec son épée, tourne ton court-tranchant vers ton côté gauche à son épée et monte bien haut avec tes bras. Fais suspendre ta pointe par en haut au-dessus de son épée et monte avec tes bras. Estoque-le à l'autre ouverture²⁸.

Item. Ou bien, si tu frappes d'en haut avec le long tranchant depuis ton épaule gauche à son épée, monte avec tes bras et reste avec le même tranchant à son épée et va à l'ouverture basse. Ainsi, tu peux faire deux pièces²⁹ depuis chaque frappe selon comme tu ressens qu'il est dur ou mou avec son épée.

**Fais le Coup Tordu – *Krumphau* – vers le haut avec agilité,
Envoie ta pointe sur les mains.
Celui qui pare bien avec le Tordu
Affrontera de nombreux coups en marchant.**

Sache que le Coup Tordu est l'une des quatre manières de briser les quatre gardes car avec lui tu peux t'opposer à la fois à la garde du Boeuf – *Ochs* – et la garde du Fou – *Alber* -- et tu peux contrer le coup de bas – *Unterhau*. Fais-le ainsi. Quand tu arrives à ton ennemi en allant au combat – *Zufechten* – et qu'il se tient contre toi avec son épée devant sa tête dans la garde du Boeuf sur son côté gauche, alors mets ton pied gauche devant et tiens ton épée à ton épaule droite dans la garde. Bondis depuis cette garde avec ton pied droit bien vers le côté droit et frappe-le sur les mains avec le long tranchant en croisant tes bras.

²⁷ Il s'agit dans cet item de la duplication, faite depuis la gauche. La mutation sera également montrée des deux côtés.

²⁸ C'est-à-dire l'ouverture basse à sa droite. Cette précision est apportée dans d'autres gloses du poème de Liechtenauer découlant probablement d'un texte original aujourd'hui perdu [Hagedorn].

²⁹ On peut faire la mutation ou la duplication, de toutes les directions, en fonction du ressenti.

Item. Lance le Coup Tordu depuis la garde de la Barre³⁰ – *Schrankhut* – faite des deux côtés. Mets-toi dans cette garde de cette manière. Quand tu arrives au niveau de ton adversaire à l’approche, mets ton pied gauche devant et tiens ton épée avec la pointe au sol à ton côté droit, de telle sorte que le long tranchant soit vers le haut. Offre une ouverture à ton adversaire à ton côté gauche. Quand il frappe à ton ouverture par en haut, fais un bond avec ton pied droit pour t’éloigner vers ton côté droit et vers lui. Pousse le pommeau de ton épée avec la main gauche sous ton bras droit et frappe avec les bras croisés avec le long tranchant en mettant la pointe sur ses mains.

Item. Fais la garde de la Barre du côté gauche de cette manière. Quand tu arrives au niveau de l’homme dans l’aller au combat, mets ton pied droit devant et tiens ton épée sur ton côté gauche avec les bras croisés et la pointe vers le sol, de telle sorte que le court tranchant soit vers le haut. Offre une ouverture à ton côté droit. Quand il frappe à ton ouverture, marche avec ton pied gauche hors de portée du coup vers ta gauche. Frappe simultanément à ta marche avec le court tranchant à ses mains.

Frappe le Tordu sur le plat
Des maîtres, si tu veux les affaiblir.
Quand cela s’entrechoque en haut,
Retire-toi, cela je le louerai.

Note. Tu dois exécuter cette pièce contre les maîtres du liement à l’épée. Fais attention à ceci. Quand tu arrives à lui dans l’approche, mets ton épée dans la garde de la Barre sur ton côté droit ou bien garde ton épée à ton épaule droite. Quand il frappe d’en haut à ton ouverture, frappe fortement avec les bras croisés contre sa frappe. Dès que les épées s’entrechoquent, fais immédiatement une Torsion contre ton côté gauche et monte les bras. Estoque-le aux ouvertures hautes. Sinon, si tu ne veux pas estoquer, dès que

³⁰ *Schrank* est un terme au sens multiples. Il signifie aujourd’hui « *armoire* », au sens de meuble (ce que l’on nomme vulgairement un “bahut”), mais [Grimm] précise également qu’il s’agit d’un terme d’héraldique, dont les termes techniques français, la bande et la barre, désignent des *meubles* – autre terme technique français désignant un élément décoratif d’armoirie – représentés sous la forme d’un trait ou d’un motif diagonal (de dextre à senestre pour la bande, de senestre à dextre pour la barre). Le terme “*schrank*” peut aussi désigner une poutre barrant une porte ou bloquant une pièce, etc. Dans tous les cas, il s’agit d’une image assez exacte de la position de l’arme. La traduction de *Schrankhut* par la « garde de la barrière » a été popularisée par d’autres traductions francophones des glossateurs de Liechtenauer; nous pensons que le terme “barre” est plus approprié. En latin, Mair utilise “*custodia cancellata*”, “garde annulée” (c’est-à-dire barrée, “biffée”) [Mair, f49v].

cela s'entrechoque, frappe-le immédiatement avec le court-tranchant à sa tête et à son corps.

**Ne frappe pas le Tordu, fais le coup raccourci³¹.
Avec cela, fais le Changement au travers.**

Voici une brisure de la Garde du Boeuf (*Ochs*). Fais-la comme suit. Quand tu vas à ton adversaire pour le combat --*Zufechten*-- tandis qu'il se tient dans la garde et tient son épée à son côté gauche en face de sa tête, jette ton épée à ton épaule droite et fais semblant de lier à son épée avec le Coup Tordu. Frappe de manière raccourcie et avec cela, Change au Travers --*Durchwechselln*-- et propulse ta pointe loin à son ouverture sur l'autre côté, afin qu'il doive parer. Ainsi, tu arriveras au point où tu le frapperas et feras d'autres travaux avec l'épée.

*Tu peux également faire cette technique quand il te frappe avec un coup de haut --*Oberhau*-- depuis son épaule droite.

**Fais le Coup Tordu à celui qui te trouble,
La noble guerre le confondra tellement
Qu'il ne saura pas où se tenir
Sans être en danger.**

Quand tu veux exécuter le Coup Tordu, tu dois toujours présenter une ouverture pour l'accompagner. Entends ceci. Quand tu frappes le Coup Tordu depuis ton côté droit ou quand tu lies à son épée, tu donnes une ouverture à ton côté gauche. S'il est intelligent et qu'il veut frapper depuis

³¹ Les vers attribués à Liechtenauer, cités ici, sont ambigus car dénués de ponctuation. L'original allemand est: "*Krump nicht kurtz haw / Durchwechsel damit schaw*", qui peut être traduit très littéralement: "Tords pas court frappe / Changement-au-travers avec cela observe". On peut interpréter le texte comme: "Ne fais pas le Coup Tordu, au lieu de cela, frappe court; et avec ça, fais un changement au travers", ce qui semble cadrer avec la glose, car c'est le lecteur qui fait semblant de frapper le Coup Tordu, pour finalement se porter sur un changement au travers. Mais on peut également comprendre les vers ainsi --c'est un parti-pris de nombreux traducteurs: "Ne fais pas ton Coup Tordu trop court, fais attention au changement au travers [que ton adversaire pourrait te faire]", ce qui constituerait une mise en garde: si l'on fait le Coup Tordu trop près de la pointe de la lame adverse, on s'expose alors à ce que l'ennemi fasse un changement au travers pour venir nous frapper. Cette version est également pleine de bon sens. Mais l'on peut également comprendre enfin: si l'on risque de frapper le Coup tordu trop court, c'est-à-dire trop près de la pointe adverse, il vaut mieux opter pour le changement au travers, pour éviter que l'ennemi ne fasse également la même chose sur le Coup Tordu. Cette lecture multiple des vers constitue un intérêt majeur du texte.

l'épée à l'ouverture pour t'induire en erreur avec adresse, reste avec ton épée contre la sienne et suis sa frappe en restant au contact de la lame. Fais une Torsion immédiatement pour mettre la pointe à son visage et continue de travailler vers ses ouvertures. Ainsi, il ne pourra en effet pas savoir à quel endroit se défendre de tes coups ou de tes estocs.

Le Transversal prend ce qui vient du Jour

Note, le Coup Transversal --*Zwerhau*-- brise la garde du Jour --*Vom Tag*-- et tous les coups qui viennent depuis cette garde. Fais le Coup Transversal ainsi. Quand tu te trouves dans l'aller au combat --*Zufechten*-- s'il se tient contre toi et tient son épée les bras tendus au-dessus de lui (haut au-dessus de sa tête dans la garde), et qu'il t'attend, alors note le moment où tu t'approches de lui. Alors mets le pied gauche devant et tiens ton épée avec le plat [de la lame] sur ton épaule droite. S'il marche alors vers toi en menaçant de te frapper, alors attaque avant lui et bondis avec le pied droit bien sur ton côté droit et pendant que tu bondis, tourne ton épée avec la garde devant ton visage (de telle sorte que ton pouce soit en bas), et frappe-le avec le court-tranchant sur le côté gauche de sa tête, *etc.*

*Item. Mais s'il attaque en premier, alors bondis avec le pied droit en parant avec le coup précédemment décrit, bien depuis ton côté droit, et frappe-le avec le Transversal (comme il est précédemment décrit).

*Item. Une technique contre les Coups Transversaux hauts et bas³²

Quand quelqu'un a lié à ton épée avec un Coup de haut --*Oberhau*-- et frappe ensuite avec le Transversal de l'autre côté, [en visant] en haut ou en bas, alors reste avec ta garde devant ta tête et fais toujours une Torsion pour estoquer à la première ouverture. Cela se fait des deux côtés.

Item. Quand quelqu'un lie à ton épée avec un coup de haut libre³³, et fait un Coup Transversal bas à ton côté droit, alors tiens-toi sans te déplacer et mets-lui le court-tranchant à sa gorge.

Le Transversal avec le fort:

³² Le coup transversal haut ou bas sont toujours exécutés avec les mains proches de la tête; c'est la pointe qui va en bas, typiquement à la hanche de l'adversaire, dans la version basse du coup transversal.

³³ Le coup de haut libre -- *Freien oberhau* -- et plus généralement tout coup libre, est tout simplement un coup (ici de haut) exécuté en première intention par l'attaquant, généralement de manière large et puissante, sans être gêné ou contraint par l'adversaire, vu que l'on frappe en premier.

Que ton travail soit marqué par cela

Note, voici ce qui se fait quand tu le frappes du Transversal, que tu dois exécuter avec force. S'il te pare, alors monte pour mettre le fort de ton épée sur son faible. Alors que tu saisis alors son faible avec ton fort tu œuvreras ensuite avec la Mutation --*Mutieren*-- pour atteindre l'ouverture basse, ou en haut à sa gorge. Si tu ne peux pas aller là, alors utilise la Duplication --*Duplieren*-- derrière son épée (avec une frappe à sa tête), etc.

S'il est trop fort pour toi dans sa parade (et que tu n'arrives pas à entrer la technique), alors chasse son épée de ta garde et frappe-le du Transversal à l'autre côté. Ou bien, s'il veut entrer en lutte, alors entaille-le sous les bras³⁴.

*Item. Si quelqu'un te prend à la gorge à ton côté droit, alors lâche ton épée de la main gauche et pousse ton épée loin de ta gauche avec ta main droite, et marche avec ton pied gauche contre son côté droit devant ses deux pieds, et passe ton bras gauche par-dessus ses deux bras près de sa garde et fais-le danser ou bien estoque-le en dessous entre ses jambes à sa virilité.

*Item, quand tu feras le Coup Transversal à son côté gauche, alors ne vas pas jusqu'à le toucher, mais repars avec agilité vers le côté droit. S'il frappe alors à ta droite, alors entaille immédiatement ses mains, au niveau du poignet. Cela se fait des deux côtés.

Le Transversal à la Charrue, Au Boeuf, en liant durement. Un Transversal correct, Avec un bond menace la tête.

Note, tu as entendu plus haut comment le Boeuf --*Ochs*-- et de la Charrue --*Pflug*-- désignaient deux Postures --*Leger*-- ou deux Gardes --*Hüten*--, mais ici ils sont appelés les quatre Ouvertures³⁵ (*Blöße*). Le Boeuf désigne les deux ouvertures à la droite et à la gauche de la tête. La Charrue désigne les deux ouvertures inférieures, également à la droite et la gauche, sous la ceinture de l'homme. Et tu frapperas à ces ouvertures avec le Transversal (*Zwerhau*) quand tu vas au combat (*Zufechten*), en les cherchant toutes les quatre.

³⁴ Dans cette situation l'adversaire a typiquement les bras levés et donc il suffit de le repousser en mettant le tranchant de son épée contre ses deux avants-bras, par dessous.

³⁵ Dit encore plus clairement, Boeuf et Charrue sont deux termes désignant à la fois des gardes, mais également l'emplacement des ouvertures; il faut donc comprendre toutes les gloses dans ces deux sens.

Ici note le Coup Transversal aux quatre ouvertures, etc.

Item. Quand tu vas vers lui dans l'approche, s'il se tient face à toi dans la garde du Jour --*Vom Tag*-- alors bondis avec le pied droit contre lui (bien sur ton côté droit) et frappe-le au Boeuf³⁶ --*Ochs*-- sur son côté gauche avec tout ton art. S'il te pare alors frappe-le rapidement en bas à la Charrue --*Pflug*-- et ensuite, envoie rapidement un autre Coup Transversal, toujours l'un au Boeuf, l'autre à la Charrue, en croix d'un côté à l'autre, à la tête puis au corps, etc.

Item, tu dois aussi te rappeler que tu dois toujours bondir bien sur le côté avec chaque Coup Transversal, afin de bien le toucher à la tête, et fais toujours attention de bien te couvrir la tête avec ta garde.

La Feinte --*Fehler*³⁷-- mène les hommes.

Par en-dessous elle blesse comme tu le souhaites.

Note, la Feinte --*Fehler*-- est une technique qui aveugle les combattants et qui touche comme elle le souhaite, et frappe ceux qui aiment bien parer et ceux qui frappent sur l'épée et non aux ouvertures du corps.

Une autre

Item. Fais la Feinte ainsi, quand tu arrives à lui en allant au combat, alors frappe les coups de bas --*Unterhaue*-- des deux côtés; quand tu arrives alors à lui avec un coup de bas du côté droit, alors envoie la pointe loin à sa poitrine; alors il devra parer cela. Bondis alors rapidement avec le pied gauche sur son côté droit, et fais comme si tu voulais le frapper là, mais rétracte ton coup et frappe de nouveau alentour à son côté gauche. Ou bien, si tu arrives à lui par un coup de bas à son côté gauche, alors envoie donc la pointe loin à sa poitrine, et fais comme il est décrit juste avant en adaptant, etc.

L'inversion force à l'entrée en lutte.

Attrape le coude avec certitude.

Bondis pour le déséquilibrer.

Note: tu dois préparer l'Inversion --*Verkehrter*-- en douce pendant l'approche, quand tu veux contraindre un homme [avec cette technique],

³⁶ C'est-à-dire à l'ouverture haute à gauche.

³⁷ Littéralement, "l'erreur".

afin que tu puisses correctement te jeter sur lui et bien le saisir pour entrer en lutte.

Item. Fais l'inversion ainsi. Quand tu as fait la moitié du chemin pour aller au combat (*Zufechten*), alors fais toute l'autre moitié avec le pied gauche devant, et frappe avec chaque pas un coup de bas libre. A chacune de ces frappes, inverse et tourne le long-tranchant toujours vers le haut. Et au moment où tu lies à son épée, suspends --*Heng*-- immédiatement la pointe à son visage et estoque-le au visage. S'il monte ses bras très haut pour parer, alors entre en lutte. Ou bien, s'il reste dans la parade avec les mains en bas, alors saisis son coude droit de ta main gauche et agrippe-le bien; bondis avec le pied gauche devant son pied droit et pousse-le par dessus [ta jambe].

Item. Et quand tu le devras te jeter sur lui pour entrer en lutte, tu trouveras plus loin une pièce décrite plus loin sous l'intitulé "Jette-toi sur lui, laisse suspendre le pommeau si tu veux lutter".

Feinte-le deux fois.

Si cela touche, alors fais l'Entaille.

Deux fois encore,

marche en avant à gauche et ne sois pas paresseux.

Note, cela s'appelle la Double-Feinte --*Zweifach Fehler*--; fais-la ainsi. Quand tu t'approches de lui, alors mets ton pied gauche devant et tiens ton épée à ton épaule droite. Quand tu vois que cela convient, bondis contre lui avec ton pied droit bien sur ton côté droit et fais comme si tu allais le frapper avec un Coup Transversal libre, mais retiens le coup, et bondis avec ton pied gauche bien sur son côté droit et frappe le d'un Transversal à la tête. S'il te pare et que tu touches son épée, alors éloigne-toi vers le même côté près de lui et tranche-le derrière son épée avec le court-tranchant en Dupliquant --*Duplieren*-- à sa bouche. Ou alors, tombe avec ton épée sur ses deux bras et entaille-les. Cela s'exécute des deux côtés. Tu peux également faire cette feinte depuis un Coup de Haut, si c'est ce que tu veux, etc.

Le Lorgnant brise

Ce que le Bourrin³⁸ frappe ou estoque.

Celui qui menace avec le Changement,

En sera privé par le Lorgnant.

³⁸ En allemand, il s'agit du buffle --*Büffel*-- qui désigne un adversaire qui n'utilise que sa force et non son astuce; mais l'expression moderne française est tellement adaptée qu'il est difficile de ne pas l'utiliser!

Sache que le Coup Lorgnant³⁹ --*Schielhau*-- est un coup étrange, bon et sérieux. Il rentre avec force contre les coups et les estocs et il est exécuté avec l'épée inversée. C'est pour cela que les maîtres de l'épée n'ont pas grand-chose à dire à son sujet. Et ce coup brise également la garde que l'on nomme la Charrue --*Pflug*.

Item. Fais le Lorgnant comme ceci. Quand tu vas vers ton adversaire pour le combat --*Zufechten*-- mets ton pied gauche devant et tiens ton épée à ton épaule droite. S'il te frappe alors par en haut à ta tête, alors tourne ton épée et bondis en avant avec ton pied droit. Frappe contre son coup avec le court-tranchant, les bras allongés, par-dessus son épée à sa poitrine ou son visage. Au cas où il est prudent et, après qu'il ait éprouvé ton épée par le sentiment du fer, qu'il change au travers --*Durchwechseln*--; et que tu le rates; alors garde tes bras allongés face à son visage. Ainsi il ne pourra ni te blesser ni t'atteindre par en bas.

Item. Une autre pièce. Quand tu te tiens contre lui en tenant ton épée à ton épaule droite et qu'il se tient dans la garde de la Charrue --*Pflug*-- et qu'il menace de t'estoquer par en bas, alors frappe-le loin et par en haut avec un Coup Lorgnant avec le court-tranchant. Ainsi il ne pourra pas t'atteindre par un estoc.

³⁹ *Schielen* a le sens de loucher, de lorgner, d'avoir un strabisme, de bigler, mais également de vite jeter un regard en biais sur quelque chose, de manière furtive, en général avec convoitise (sens du verbe français "guigner"). Cf. [Grimm]: "*Schielen: von versteckter, verhohlner beobachtung, schnell und heimlich entsandten, von nicht voll auf etwas gerichteten blicken*": "observer quelque chose de manière cachée, rapidement et secrètement, sans y porter un regard direct". Le verbe peut également signifier "reluquer" ou vulgairement "mater" et avoir une connotation de désir, notamment sexuel (mais pas forcément). Cela peut être également, au sens figuré, un jugement porté sur quelque chose après un bref coup d'œil. Dans le cas présent, le coup est porté avec les bras tendus en pratique légèrement vers la gauche avec le court-tranchant contre le coup adverse, mais l'épée a sa pointe dirigée vers le visage adverse, donc légèrement vers la droite. On retrouve donc l'idée initiale du regard en biais. Les pratiquants d'AMHE ont tendance à s'arrêter à la description de ce coup unique. Cependant, les gloses suivantes ne donnent pas de variantes du coup décrit ici, mais donnent des cas concrets de jugement rapide jeté à la dérobée pour estimer quelle stratégie choisir contre l'adversaire en fonction de sa posture. La section parle également de feintes. Il se peut donc finalement que, tout comme les termes "Boeuf" et "Charrue" désignent à la fois une garde et une ouverture, la notion du "lorgner" (*schielen*) recouvre à la fois un *concept général de feinte par le regard* impliquant une *capacité d'appréciation* de la distance, et un coup spécifique qui s'y rapporte (*schielhau*).

Observe de biais, s'il est court contre toi; Le Changement au Travers sera victorieux

Voici une leçon. Quand tu t'avances vers lui pour le combat --*Zufechten*-- , tu devras l'observer de biais avec tes yeux, et juger s'il se bat de manière raccourcie. Voilà comment s'emploie le court de l'épée. Quand il n'étend pas ses bras loin de lui dans la frappe, alors c'est qu'il est raccourci. Si tu tiens dans la garde du Fou --*Alber*-- et qu'il veut tomber sur toi avec son épée, alors il est raccourci. S'il se bat contre toi depuis la garde du Boeuf ou bien depuis la Charrue, alors il est également raccourci, et toutes ses torsions --*winden*-- seront également raccourcies. Et contre de tels escrimeurs tu dois changer au travers --*Durchwechseln*. Ainsi tu les contraindras à faire la parade et alors tu pourras donner des coups libres et travailler avec l'épée, ou bien également entrer en lutte, etc.

Item. Un autre enseignement⁴⁰.

Quand tu vas vers lui pour aller au combat, alors tu devras l'observer de biais et voir s'il se bat de manière raccourcie. Tu devras voir cela à ce que quand il te frappe, il ne tend pas les bras devant lui; alors c'est qu'il se bat de manière raccourcie. Et contre tous les escrimeurs qui se battent ainsi de manière raccourcie, Change --*Durchwechseln*-- librement au Travers de ses coups et estoque en longue pointe --*Langenort*-- et ainsi tu les contraindras à subir tes torsions et il devront se laisser toucher.

Lorgne à la Pointe, Prends le Cou sans peur

Note, voici une technique contre la Longue Pointe --*Langenort*-- avec une tromperie faite avec ton visage, fais-la ainsi. Quand tu t'approches de l'homme pour aller au combat --*Zufechten*-- , si à ce moment il se tient et tend son épée face à ta tête ou ta poitrine, alors tiens ton épée sur ton épaule droite et regarde en louchant à sa pointe, et fais comme si tu allais la frapper avec le Lorgnant (avec le court-tranchant à son épée), frappe fort sur son épée et propulse alors la pointe de ton épée loin à son cou⁴¹ en faisant un pas en avant du pied droit, etc.

⁴⁰ C'est le concept d'appréciation de la distance.

⁴¹ Avec un estoc, par exemple. Au final, la pièce n'est qu'une forme de battement du faux tranchant suivi d'un estoc. Elle est induite par un regard porté sur la pointe; la pièce suivante sera un regard porté au visage: rien n'empêcherait du point de vue du traducteur de généraliser le concept (regard porté au visage pour frapper à la jambe, etc).

**Lorgne sur la tête,
Si tu veux le mutiler aux mains**

Item, s'il se tient contre toi en Longue Pointe, si tu veux alors frapper à ses mains, alors lorgne sur sa tête, et fais comme si tu voulais la frapper, mais frappe-le aux mains avec le Coup Lorgnant, avec la pointe à ses mains, etc.

**Feins de deux manières:
Frappe une fois puis entaille avec force;
Double cela encore,
Marche en avant à gauche et ne sois pas paresseux⁴²**

Voici comment tu devras faire la Feinte aux Deux Côtés --*der Fehler zu beiden Seiten*. Procède ainsi: quand tu vas à l'homme pour aller au combat (*Zufechten*), alors mets ton pied gauche devant et tiens ton épée à ton épaule droite. Et quand tu vois que cela te convient, bondis bien sur ton côté droit avec le pied droit et fais comme si tu voulais le toucher à la tête avec un Coup de Haut exécuté librement⁴³ à son côté gauche. S'il va à la parade, alors retiens ton coup et bondis bien vers le côté droit de l'homme avec ton pied gauche et fais comme si tu voulais le frapper au côté droit; mais rétracte et bondis encore une fois avec le pied droit sur son côté gauche et frappe de ce même côté le coeur léger. S'il veut alors pendant ce temps t'attaquer à ton ouverture, alors laisse tomber le long tranchant de ton épée sur ses bras et pousse-le loin de toi. Et tu devras savoir comment exécuter cela des deux côtés. Tu peux également faire cela avec le Coup Transversal --*Zwerhau*, etc⁴⁴.

Le Crânien avec ses pièces

**Le Coup Crânien, avec sa sentence⁴⁵,
Est un danger pour le visage et pour la poitrine.
Ce qui vient de lui,
La Couronne l'absorbe.
Coupe au travers de la Couronne,
Ainsi tu la briseras déjà.**

⁴² Cette section est une répétition, mais avec un ajout.

⁴³ Le coup droit libre (*freiner oberhau*) est une attaque exécutée comme une première attaque.

⁴⁴ Le glossateur explique tout simplement par l'exemple le concept moderne de double attaque composée!

⁴⁵ "*Der scheitteler, mit seiner kor Ist dem antlütz vnd d' prust vast gevor.*" *Kor*, a selon [Grimm], le sens de décision, délibération, d'élection, de choix, mais aussi de punition, de sentence.

**Appuie les coups,
Et avec l'Entaille rétracte-les.**

Sache que le Crânien --*Scheitler*-- brise la garde du Fou --*Alber*-- et est très dangereux pour le visage et la poitrine avec sa sentence, etc.

Item Le Crânien, tu l'exécuteras ainsi. Quand tu vas à lui dans l'aller au combat, s'il se tient alors dans la garde du Fou, alors mets-toi avec le pied gauche devant et tiens ton épée avec les bras étendus bien haut au-dessus de ta tête dans la garde du Jour, et bondis à lui avec le pied droit et frappe avec le long-tranchant fortement de haut en bas, et reste avec les bras haut et fais couler la pointe vers le bas à son visage ou bien à sa poitrine. Si alors il pare cela avec la Couronne (de telle sorte que la pointe et la garde de son épée se tiennent au-dessus de lui) et qu'il pousse vers le haut et qu'il te pousse ensuite sa pointe vers toi par dessus-lui, alors tourne ton épée par dessous au travers de sa Couronne en mettant le tranchant sur son bras et appuie: alors la Couronne sera de nouveau brisée. Et en pressant, entaille et retire-toi; marche près de lui quand il pare à nouveau.

*Item, quand tu voudras faire le Coup Crânien à quelqu'un, alors tu pourras choisir de laisser la longue pointe aller au travers à son visage [en passant] sous ses mains, de son côté droit, et en étendant bien loin.

Les Quatre postures suivent ici

**Quatre postures uniquement;
maudis les [postures] communes.**

**Le Boeuf --*Ochs*--, la Charrue --*Pflug*--, le Fou --*Alber*--
Celle du Jour --*Vom Tag*--, ne te seront pas inconnues.**

Note, ces quatre postures --*Leger*--, ce sont les quatre gardes --*Hüte*-- depuis lesquelles l'on se bat. La première s'appelle le Boeuf, etc.

[*Ochs, Le Boeuf*]

Item. Mets-toi dans le Boeuf ainsi. Tiens-toi avec ton pied gauche devant et tiens ton épée sur le côté droit, la garde devant [ta tête] de telle sorte que le court-tranchant soit contre toi et mets ta pointe contre son visage.

Item. Mets-toi également dans le Boeuf sur le côté gauche. Tiens-toi avec ton pied droit devant et tiens ton épée sur ton épée gauche avec ta garde devant [ta tête] le long tranchant contre toi et mets de même ta pointe contre son visage. Et voici le Boeuf des deux côtés.

[*Pflug, La Charrue*]

Item. L'autre garde, elle s'appelle la Charrue; place-toi y également. Mets ton pied gauche devant, et tiens ton épée avec les bras croisés en bas à ta droite avec le pommeau près de ta hanche droite de telle sorte que le court-tranchant soit vers le haut et la pointe remonte vers le visage de l'homme.

[*Alber, le Fou*⁴⁶]

La troisième garde s'appelle le Fou et place-toi y également. Mets le pied gauche devant et tiens ton épée avec les bras tendus devant toi avec la pointe au sol de telle sorte que le court-tranchant soit vers le haut.

[*Vom Tag, la garde du Jour*⁴⁷]

Item. La quatrième garde s'appelle "depuis le Jour", et fais-la ainsi. Mets ton pied gauche devant et tiens ton épée les bras tendus haut au-dessus de ta tête et tourne le long-tranchant devant et laisse la pointe un peu pendre vers l'arrière et tiens-toi également dans la garde.

Quatre sont les parades⁴⁸ (*Versetzen*)

⁴⁶ L'étymologie du nom de la garde était incertaine même pour les auteurs contemporains. Nous suivons Joachim Meyer, qui explique: "Le [mot] Fou (olber) prend à mon avis son origine dans le mot Alber, qui signifie 'simple d'esprit', car depuis cette position l'on ne peut frapper de coup, sauf si l'on arme un nouveau coup, après que le coup adverse ait été intercepté par le biais d'une parade..." [Meyer 1570].

⁴⁷ De même, l'étymologie est incertaine. "*Vom Tag*" désigne en allemand moderne "depuis le jour", en sous-entendant que la pointe de l'épée pointe vers l'astre du jour, mais il est possible que ce soit une écriture alternative de "*Vom Dach*", "depuis le toit".

⁴⁸ Le terme allemand "*Versetzen*" a un champ sémantique large. Il a le sens de "déplacer", "bouger", "relocaliser" (c'est-à-dire ici, déplacer la lame adverse pour ne pas se faire toucher). Il peut aussi s'utiliser dans le sens de donner un coup, par exemple, "*jemanden einen Stoss versetzen*" (la parade ne consiste pas juste à intercaler sa lame de manière passive mais plutôt en frappant dans le coup adverse). Mais il a également le sens de "rétorquer" énergiquement (dans une conversation, une dispute). L'expression allemande prend donc tout son sens si l'on voit la phrase d'armes --pour reprendre l'expression consacrée en français-- comme une "discussion". On entrevoit également par le choix du mot, comment les anciens concevaient la parade: il ne s'agit pas forcément d'un simple blocage passif, mais surtout d'une action énergique visant à gagner le coup d'après de manière offensive. Cette similarité entre une passe d'armes et une conversation se retrouve également avec un autre terme allemand utilisé en escrime germanique, celui de "*Vorschlag*" (littéralement le "coup d'avant"), qui signifie aussi et surtout:

**Qui brisent gravement les Postures.
Garde-toi de faire des parades [simples].
Si cette déconvenue devait t'arriver, il te faudra du courage.**

Note, tu as auparavant entendu parler des quatre gardes. Donc maintenant tu dois savoir quelles sont les quatre parades qui brisent les quatre gardes. Sache qu'il n'y a aucune manière de rétorquer à cela quand les quatre coups brisent les quatre gardes, etc.

La première est le Coup Tordu (*Krumphau*), elle brise la garde du Boeuf (*Ochs*)

L'autre est le Coup Transversal (*Zwerhau*), elle brise la garde du Jour (*Vom Tag*)

La troisième est le Coup Lorgnant (*Schielhau*) qui brise la garde de la Charrue (*Pflug*)

La quatrième est le Coup Crânien (*Scheitelhau*) qui brise la garde que l'on appelle celle du Fou (*Alber*)

Et la manière dont tu dois exécuter la juste pièce depuis les quatre coups contre les gardes, tu la trouveras plus haut dans la description des coups. Et

“proposition”, “suggestion” (dans une conversation): on “propose” un coup, auquel l'adversaire peut rétorquer (par une parade), pour ensuite tenter de gagner le “*Nachschlag*”, c'est-à-dire le “coup d'après”. Le terme de “Déplacement” a été utilisé dans certaines traductions modernes pour traduire “*Versetzen*”, mais il occulte le côté conversationnel de l'escrime. Le terme “riposte” a également été utilisé pour traduire ce terme, mais il suppose, en escrime moderne, une attaque après une parade, ce qui n'est pas le cas ici, car il s'agit ici d'une action où l'on a l'initiative (on cherche justement à gagner le “*Vorschlag*”). Par défaut, nous choisissons donc la traduction “*Versetzen*” par “*parade*”. Cette “parade” est ici soit simplement une parade en blocage (ce qui est l'apanage des escrimeurs “communs”, c'est-à-dire ceux qui ne pratiquent pas l'escrime prônée par Liechtenauer), soit, de manière préférentielle, plutôt une attaque “pré-calculée” en fonction de la posture adverse, comme une ouverture au jeu des échecs, où la suite des options est pré-calculée en une certaine arborescence de possibilités (comme l'est la suite des options proposée dans le texte, notamment dans la glose de *Zornhau-Ort*). En latin, [Mair] utilise le verbe “*tueor*” (protéger, défendre), “*defendere*” ou les expressions “*rationes [...], quibus hostis impetus repellitur*” (“manières de repousser l'attaque ennemie), “*impetum exceperere*” (recevoir l'attaque), entre autres.

garde-toi de parer contre les quatre postures, autrement tu risques de subir la honte au travers des coups adverses⁴⁹.

**Si tu es paré,
Note comment il en est arrivé là.
Écoute mon conseil,
Arrache vite en menaçant.**

Note, voici ce qu'il faut faire quand il a paré et qu'il ne veut pas se détacher de ton épée et qu'il prétend t'empêcher d'entrer une technique. Fais comme si tu voulais détacher ton épée et tire ton épée à toi jusqu'au milieu de la lame et de là pars bien vite le frapper du court-tranchant ou avec la Duplication --*Duplieren*-- à la tête.

Item. Si tu es paré alors arrache (*reissen*) ton épée en restant contre la sienne vers le haut comme si tu voulais détacher par en haut (*oben abnehmen*⁵⁰), mais reste à l'épée et frappe-le hargneusement sur sa lame à sa tête.

**Fais l'estoc aux quatre extrémités,
Reste-y si tu veux [en] finir**

Sache que l'estoc --*ansetzen*-- est une technique sérieuse car elle va à la plus proche des quatre ouvertures et c'est à toi qu'appartient de pousser cet estoc si tu veux en finir rapidement avec l'épée.

Item. Pousse l'estoc comme suit. Quand tu vas à lui dans l'aller au combat, alors reste avec ton épée dans la garde du Boeuf ou de la Charrue. S'il veut alors te frapper depuis en haut ou bien t'estoquer depuis son côté droit, alors avance avec la parade, envoie la longue pointe à la plus proche des ouvertures à son côté gauche et attends de voir si tu peux estoquer.

Item. Ou bien, s'il te frappe par en haut depuis son côté gauche, alors avance avec la Défense et envoie-lui une pointe longue à la plus proche des ouvertures de son côté droit, etc.

Item. Ou bien, s'il te frappe par en dessous depuis son côté droit, alors envoie-lui une pointe longue à la plus proche des ouvertures de son côté gauche, etc.

⁴⁹ Le glossateur conseille ici de ne pas se contenter de parades "passives" contre le jeu adverse, c'est-à-dire simplement des blocages des coups adverses.

⁵⁰ Voir la première variante du *Zornhau* pour une description de "*oben abnehmen*", détacher par le haut.

Item. Ou bien, s'il te frappe par dessous depuis son côté gauche, alors envoie-lui une longue pointe à l'ouverture inférieure droite et attends-là avec ton estoc. S'il se rend compte de ta pointe et qu'il la pare, alors demeure sur son épée et manœuvre prestement pour atteindre l'ouverture la plus proche, etc.

Item. Tu devras également savoir que dès que vous vous rejoignez dans l'aller au combat, et que dès qu'il lève son épée pour frapper alentour, tu devras tout de suite te mettre en pointe⁵¹ et frapper à l'ouverture la plus proche. Mais s'il ne veut pas frapper alentour, alors tu devras toi-même aller aux coups avec ton épée et dès que tu finis chaque coup tu devras *immédiatement* te mettre en pointe. Si tu peux exécuter l'estoc correctement il devra grandement se déséquilibrer ou se décaler. Cela te donnera l'occasion de le blesser.

Poursuivre -- Nachreisen

Apprends à poursuivre --*Nachreisen*-- de deux façons ou entaille dans l'arme

Fais les deux formes extérieures -*Eusser mÿnne*⁵²,

Commence ensuite le travail

Et éprouve sa conduite, si elle est molle ou dure

Item. Note que les poursuites sont nombreuses et multiples et consistent à gérer avec grande prudence les escrimeurs qui en viennent aux longs coups et qui par ailleurs ne possèdent pas l'Art Véritable de l'épée, etc.

Item. La première technique des poursuites

⁵¹ C'est-à-dire le menacer de l'épée tendue.

⁵² On utilise ici la transposition en français de la traduction latine, *forma externa*, de Paulus Hector Mair dans *Opus amplissimum de arte athletica (cod. icon. 393)* [Mair], vers 1540. *Eusser* est une orthographe ancienne de "*Ausser*", extérieur. Le terme "*mÿnne*" est problématique, il semblerait même qu'il ait posé problème aux contemporains. Il est improbable qu'il soit lié au terme *Minne*, qui désigne l'amour courtois des poèmes chevaleresques. Il existe un mot voisin, "*Mahnung*", qui a le sens d'un rappel, d'une exhortation, d'un avertissement, avec éventuellement un sens juridique (comme dans un rappel à la loi, ou un rappel après un retard de paiement). Un autre verbe voisin est "*Mähnen*" qui a le sens d'aiguillonner ou de conduire du bétail. Mais il est probable que "*mÿnne*" soit une mauvaise orthographe de "*nym*" (du verbe "*nehmen*": prendre), contrainte peut-être par la rime, et que le terme allemand à considérer soit "*eusser nym*", comme l'on peut le retrouver dans d'autres traités dans le même contexte.

Cela tu le fais quand tu arrives à lui en allant au combat --*zufechten*; mets ton pied gauche devant et tiens-toi dans la garde du Jour --*Vom Tag*-- et regarde de manière précise ce qu'il va sortir contre toi. S'il te frappe alors long depuis le haut depuis son épaule gauche, alors ne le pare pas et attends de telle sorte que son attaque ne t'atteigne pas. Alors note le moment pendant lequel son épée descend en bas vers la terre. A ce moment bondis vers lui avec le pied droit et frappe-le depuis en haut à l'ouverture sur son côté droit avant qu'il ne remonte avec son épée. Ainsi est-il frappé, etc.

Item Une autre pièce

Quand il te frappe et que tu le poursuis, s'il revient ensuite avec son épée pour parer alors reste avec le long-tranchant sur son épée avec force. S'il tient⁵³ alors son épée au-dessus de lui, alors bondis avec le pied gauche bien derrière son côté droit et frappe avec le coup transversal (*Zwerhau*) ou un coup similaire à la tête sur son côté droit et travaille aussitôt à son côté gauche avec la duplication (*Duplieren*) ou bien une autre pièce similaire après que tu aies éprouvé s'il est dur ou mou à l'épée, et c'est cela qui s'appelle faire la forme extérieure (*Eusser mÿnne*).

Item. Encore une autre pièce

Quand il te frappe et que tu le poursuis, si tu lies alors à son épée contre son côté gauche, s'il combat ensuite depuis la parade avec le coup transversal par dessus-toi à ton côté droit, alors viens immédiatement vers l'avant avec le coup transversal sous son épée contre son côté gauche à son cou, ou bien bondis avec le pied gauche sur son côté droit et frappe après son coup à son côté droit, ou bien fais l'entaille sur son bras à la tête, etc.

Item. Encore une poursuite

Quand tu te bats contre lui⁵⁴ depuis les coups de bas (*Unterhaue*) ou bien depuis les Rayages (*streichen*⁵⁵), ou bien si tu te tiens contre lui dans la

⁵³ Littéralement, "*heben*", qui a le sens de soulever, porter, mais également le sens primitif (conservé dans les dialectes germaniques du sud) de tenir/soutenir quelque chose, de maintenir ensemble, avec également la nuance de "tenir dans la durée" comme en langue française [Grimm]. On conçoit aisément que l'adversaire doit contrer le coup descendant qui vient vers lui avec un certain degré de force.

⁵⁴ Il semblerait ici que la pièce décrit une option possible pour celui qui subit l'attaque en retour, et non celui qui l'exécute. Cette technique est en effet couramment utilisée comme une provocation envers l'ennemi. Le pièce précédente constitue un contre à celle-ci.

⁵⁵ Le terme "*streichen*" signifie frapper, rayer, biffer, peinturlurer. Il est étymologiquement l'analogie du mot anglais "*stroke*" (un trait --au pinceau--, une caresse, ou un coup, voir une attaque --cardiaque, cérébrale); il est aussi étymologiquement apparenté au mot anglais "*strike*". Il s'agit, dans le contexte, d'un coup de bas en haut donné avec le faux tranchant. Le rayage est juste

garde du Fou (*Alber*), s'il tombe alors sur toi avec son épée avant que tu ne viennes en haut, alors reste dessous avec ton épée et remonte au-dessus de toi. S'il veut alors faire un coup ou une torsion (*winden*) depuis la parade, alors ne le laisse pas se détacher de ton épée et poursuis-le ensuite pour travailler à son ouverture la plus proche⁵⁶.

Item. Une autre⁵⁷

Item Note que tu dois poursuivre depuis toutes les gardes et tous les coups dès que tu remarques qu'il frappe en premier ou bien qu'il se découvre avec l'épée.

Apprends le sentiment

Immédiatement, ce mot entaille durement

Sache qu'à l'épée, le sentiment --*Fühlen*-- et le mot "immédiatement" --*In Des*-- constituent la plus grande partie de l'Art pour celui qui est ou désire être un maître de l'épée. S'il ne peut pas avoir le sentiment et s'il méprise le mot "immédiatement", alors il n'est pas un maître, mais un bourrin --*Püffel*⁵⁸-- de l'épée. C'est pourquoi tu dois par-dessus tout parfaitement apprendre le mot "immédiatement" et le sentiment.

Rappelle-toi ce qu'est le sentiment ainsi. Quand tu vas vers lui au combat et que vous liez à l'épée de l'autre, alors tu dois immédiatement, dès que les

nommé une fois en passant (et sans définition) dans les vers de Liechtenauer mais il est défini plus clairement et illustré dans les pièces additionnelles des "autres maîtres" dans le Ms 3227a (plus connu sous le nom de Codex Pseudo-Döbninger).

⁵⁶ Exemple de séquence: une attaque volontairement courte tombant en garde du Fou (*Alber*) invitant une attaque adverse sur la tête; lorsque survient l'attaque on remonte l'épée horizontalement, la pointe vers le côté, au dessus de la tête pour se protéger (dans le style d'une garde de quinte moderne), puis on détache l'épée pour donner un coup de haut sur l'adversaire.

⁵⁷ Il est possible que cette note définisse à elle seule la poursuite: c'est une frappe sur la partie haute découverte parce que l'adversaire s'est ouvert avant ou après la frappe, soit volontairement, soit involontairement (cas du "tombé dans le vide" ou bien en armant un coup vers l'arrière avant d'attaquer, donc d'une "attaque sur la préparation"). La poursuite n'est pas systématiquement l'attaque après le tombé dans le vide: là aussi, c'est un concept plus large, celui de l'attaque hors du temps de l'adversaire. Il n'est pas anodin que la section soit immédiatement suivie d'un discours sur le concept de *l'indes* et du sentiment du fer, car ces concepts sont complémentaires. A titre de comparaison, le maître italien Giovanni dall'Agocchie a formalisé plus tardivement les occasions d'attaquer en cinq catégories: attaquer après la parade, attaquer après avoir fait tomber l'attaque dans le vide, attaquer au moment où l'adversaire arme son attaque, attaquer au moment où il change de garde, attaquer enfin sur sa marche (*Dell'Arte di Scrima, Libre Tre, 1572*).

⁵⁸ Voir plus haut, concernant la notion de "bourrin".

épées s'entrechoquent, sentir s'il est lié à toi de manière molle ou dure. Et dès que tu ressens le mou ou le fort, alors pense au mot "immédiatement" (*in des*). Cela consiste à, dès que tu as acquis le sentiment, travailler de manière diligente avec l'épée. Et ainsi il sera frappé avant que toi tu ne le sois.

Item. Maintenant tu dois savoir que le sentiment et le mot "immédiatement" n'aiment pas exister l'un sans l'autre. Et cela tu dois l'entendre ainsi. Quand tu lies à son épée, alors tu dois, avec le mot "immédiatement" ressentir le faible ou le fort. Quand tu as le sentiment, tu dois immédiatement te mettre au travail. Alors ces deux notions sont l'une avec l'autre, étant donné que le mot "immédiatement" est dans toutes les techniques.

Note aussi ceci. Immédiatement, duplique. Immédiatement, mute. Immédiatement, change au travers. Immédiatement, entre en lutte. Immédiatement, prends l'entaille. Immédiatement, fais ce que ton cœur désire. "Immédiatement" est un mot aiguisé, avec lequel seront coupés tous les maîtres, et en premier lieu ceux qui ne connaissent pas le mot "immédiatement" ou ceux qui le méprisent.

Fais la poursuite de deux manières

Fais avec cela l'Ancienne entaille (*der Alten Schnitt*)

Voici comment tu dois exécuter la Poursuite des deux côtés et également comment tu dois y amener l'Entaille. Et cela tu le fais ainsi. Quand il te frappe, qu'il soit depuis le côté gauche ou le côté droit, alors poursuis-le joyeusement à l'ouverture. S'il lève alors l'épée et te lie par dessous à l'épée, alors note le moment où les deux épées s'entrechoquent et tombe immédiatement sur son bras avec le long tranchant et appuie avec le tranchant vers le bas ou bien entaille-le vers sa bouche, etc.

L'écrasement

Contre celui qui surmonte les obstacles⁵⁹,

Fais l'écrasement, alors il éprouvera de la honte.

Quand cela s'entrechoque par en haut,

Alors sois ferme, cela je le louerai.

⁵⁹ Le texte original, selon toutes les éditions sauf celles de Salzbourg, va ainsi: "*wer überwindet*", ce qui pourrait évoquer la technique de la Torsion ("*winden*"). Mais cela n'aurait pas de sens ici vu le contexte; on choisit donc la traduction plus habituelle de "surmonter les obstacles", en l'occurrence, ceux que pourrait créer le lecteur du présent livre contre l'ennemi. L'édition de Salzbourg va ainsi: "*Weren vnten remet*" ("Celui qui frappe en bas...")

**Fais ton travail,
Ou presse de deux façons.**

Voici comment tu dois faire l'écrasement --*überlaufen*-- quand on se bat contre toi par en-dessous. Entreprends cela ainsi. Quand tu viens à lui au combat, s'il te frappe par en bas, ne pare pas cela, mais note quand son coup de bas va contre toi, alors frappe-le depuis ton épaule droite loin par en-haut et envoie-lui la pointe longue au visage ou à la poitrine, et place-la lui de telle manière qu'il ne puisse pas t'atteindre par en-dessous. Et s'il remonte pour parer, reste avec le long-tranchant fermement sur l'épée et travaille rapidement pour atteindre l'ouverture la plus proche, etc.

Item, note quand tu as lié contre lui avec force contre son épée, s'il détache alors de la parade pour te frapper de l'autre côté, alors lie encore à lui fortement avec le long-tranchant, au-dessus vers la tête, et travaille vers les ouvertures comme indiqué précédemment. Fais cela des deux côtés, etc.

Le décalage de la pointe adverse --Absetzen

**Apprends à décaler la pointe adverse,
Frappe, estoque, blesse avec art:
Qui lance un estoc contre toi,
Ta pointe le rencontre et brise la sienne,
Depuis les deux côtés.
Touche les deux, si tu veux marcher.**

Item, note quand tu viens à lui au combat. S'il se tient alors contre toi comme s'il voulait estoquer, alors mets ton pied gauche devant et mets-toi en Charrue contre lui sur ton côté droit, et offre une ouverture avec ton côté gauche. S'il estoque alors à l'ouverture, alors fais une torsion --*winden*-- de ton épée sur ton côté gauche contre son estoc, le court-tranchant sur son épée, et déplace-la ainsi, de telle sorte que ta pointe reste dirigée vers lui, et marche immédiatement vers lui du pied droit pour l'estoquer au visage ou à la poitrine, etc.

Item, une autre technique

Quand tu te tiens à ton côté droit en Charrue, s'il te frappe par en haut à ton côté gauche sur ton ouverture, alors monte avec l'épée et fais une torsion --*winden*-- contre son coup sur ton côté gauche, les quillons devant la tête dans le Boeuf, et marche avec ton pied droit, et estoque-le au visage ou à la poitrine. Et fais également cette technique depuis ton côté gauche, etc.

*Item, tu peux également faire le déplacement depuis le coup de haut et depuis le coup de bas. Quand tu te tiens haut avec ton épée et que tu veux faire le coup de haut, alors pendant le coup, fais une torsion sur ton côté droit dans le Boeuf et déplace les coups ou les estocs [de ton adversaire] vers ton côté gauche, également dans le Boeuf. Immédiatement estoque-le toujours au visage, ou fais la duplication --*Duplieren*--, ou fais ce que tu veux. Cela se fait également des deux côtés.

*Item, si tu te tiens alors dans le coup changeant --*Wechselhau*⁶⁰-- alors tourne ton épée en Charrue et décale le coup adverse ou l'estoc. Immédiatement travaille adroitement pour atteindre l'ouverture la plus proche avec tout ce que tu entreprends. Cela se fait des deux côtés.

Du changement au travers --*Durchwechselln*

**Apprends à changer au travers
Des deux côtés, et estoque grièvement,**

**Celui qui te lie à l'épée
Change-lui au travers complètement, coupe-le ou trouve-le**

Item, sache que les changements au travers sont nombreux et multiples, et que tu peux les faire depuis tous les coups portés contre les adversaires qui frappent à l'épée et non contre l'homme. Et tu devras apprendre très bien comment les faire avec prudence, afin que l'on ne te fasse pas un déplacement pendant que tu fais un changement au travers.

Item, fais le changement au travers ainsi. Quand tu viens à lui au combat, frappe de manière longue d'en haut à la tête. S'il frappe alors contre ton épée et pas à ton corps, alors laisse ta pointe se dérober de son coup par-dessous au travers et estoque-le à l'autre côté. S'il remarque l'estoc, et va vite avec son épée chercher à le parer, alors change de nouveau vers l'autre côté et fais toujours cela quand il cherche ton épée avec sa parade, des deux côtés, etc.

Item, un autre Changement au travers

⁶⁰ La garde dite du Changeant est une garde où l'épée est la pointe basse sur le côté, le faux tranchant vers l'adversaire; c'est la garde qui est la fin d'un coup de haut effectué avec la plus grande amplitude. Le Coup changeant (cf. plus tardivement Joachim Meÿer), est une alternance de coups de haut (donnés du vrai tranchant) et de rayages de bas en haut donnés du faux tranchant, le tout en passant par la garde du Changeant.

Quand tu vas à lui au combat, alors mets ton pied gauche devant et tiens ta longue pointe à son visage. S'il frappe alors à ton épée par en haut, ou par dessous, et qu'il veut l'écarter, ou bien lier dessus, alors laisse la pointe couler par en dessous et frappe à l'autre côté; et fais cela contre tous les coups, etc.

Item, note cette technique tout particulièrement

Quand il t'a paré, ou qu'il a lié de quelque manière à ton épée, s'il tient sa pointe contre ton épée mais pas contre une ouverture de ton corps, et qu'il la laisse aller sur le côté près de toi à ton côté, alors change au travers sous lui audacieusement. Ou bien, s'il reste avec la pointe devant le visage ou contre l'ouverture, alors ne change pas au travers, et reste contre l'épée et travaille ainsi pour atteindre son ouverture la plus proche, afin qu'il ne puisse te faire une poursuite ou bien un déplacement.

La rétractation

**Marche près dans le liement,
La rétractation te donnera de bonnes trouvailles.
Rétracte, s'il frappe, rétracte plus encore,
Il trouvera matière à se faire mal.
Et rétracte à tous les coups,
Si tu veux tromper les maîtres.**

Sache que rétracter l'épée⁶¹ --*zucken*-- se fait contre les maîtres qui lient fort à ton épée durant la parade, et ceux qui restent fermement contre l'épée pour voir si celui en face d'eux va frapper ou bien détacher de l'épée. Si tu veux alors tromper ces mêmes maîtres, alors fais la rétractation de l'épée ainsi: frappe-le depuis le côté droit, fortement par en haut à sa tête. S'il va à la parade, alors tire brusquement ton épée vers toi avant qu'il ne vienne au liement, et ensuite estoque-le à l'autre côté, et fais cela à chaque fois que les épées se rencontrent, etc.

Item, une autre rétractation

⁶¹ Il s'agit en escrime moderne du coupé --anciennement le coupé "à la mouche"-- c'est-à-dire que l'on retire son épée brusquement en passant devant la pointe de la lame adverse pour aller de l'autre côté. Le terme allemand est assez imagé: "zucken" signifie s'agiter nerveusement, trembler, faire un petit mouvement rapide, faire une chiquenaude. Le mouvement est assez analogue d'un lancé de canne à pêche, mais en passant au plus près de la pointe adverse.

Quand il a lié à ton épée, s'il se tient alors contre ton épée et attend pour voir si tu vas te détacher de l'épée, alors fais comme si tu allais tirer brusquement l'épée vers toi, mais reste contre l'épée, tire vers toi jusqu'à la moitié de la lame, et envoie de nouveau la pointe au visage ou à la poitrine. Si tu ne le touches pas correctement avec l'estoc, alors travaille avec la duplication, ou encore avec toute autre technique qui conviendra le mieux.

Entrer en lutte --*durchlauffen*⁶²

**Jette-toi sur lui, laisse suspendre
Le pommeau, si tu veux faire de la lutte
Contre celui qui est fort
Entre en lutte, note cela**

La lutte à l'épée longue

Note, se jeter sur quelqu'un et lutter se fait contre les maîtres qui aiment te rentrer dedans, et fais cela ainsi. Quand il te pare et monte les bras très haut, et te fonce dessus pour te déborder avec force, alors monte tes bras, et mets ton épée par-dessus ta tête en tenant juste le pommeau de la main gauche, et laisse la lame retomber derrière toi sur ton dos. Cours mettre ta tête sous son bras contre son côté droit, et bondis avec le pied droit derrière son pied droit, et pendant le bond, passe ton bras droit contre son côté gauche, bien autour de son corps, et charge-le ainsi sur ta hanche droite, et jette-le au sol sur sa tête devant toi, etc.

Item, une autre entrée en lutte

Quand il court vers toi avec les bras étendus vers le haut, et que tu es contre lui, alors entre en lutte avec la tête à son côté droit, et marche avec le pied droit devant le sien, et passe ton bras droit sous son bras droit, pour le passer derrière et autour de son corps, et descends un peu sur tes appuis, et charge-le sur la hanche droite et jette-le derrière toi. Tu pourras faire ces deux entrées en lutte des deux côtés, etc.

Item, encore une entrée en lutte

Quand il te fonce dessus sur ton côté droit et a les bras très haut, et toi aussi, alors tiens ton épée dans ta main droite et avec cela repousse son bras loin de toi et bondis avec ton pied gauche devant son pied droit, et passe ton bras

⁶² *Durchlauffen*, mot composé de *laufen*: courir (ou marcher, dans les dialectes du sud) et *durch*, au travers; c'est-à-dire se jeter sur quelqu'un, fondre sur quelqu'un.

droit bien derrière autour de son corps, et descends un peu sur tes appuis, et charge-le sur ta hanche gauche et jette-le devant toi sur le visage, etc.

Item, encore une entrée en lutte

Quand il fonce vers toi et a les bras très haut, et toi aussi, alors tu devras tenir ton épée de la main droite et avec cela repousser son bras loin de toi, et bondir avec le pied gauche derrière son [pied] droit, et passer le bras gauche par en bas, devant sa poitrine, à son côté gauche, et le charger sur ta hanche gauche, pour le jeter derrière toi. Tu peux faire ces deux entrées en lutte des deux côtés, etc.

Note, quand il te fonce dessus avec l'épée, et tient ses mains basses pour t'empêcher d'entrer en lutte, alors fais la technique de lutte prescrite ci-dessous.

Item, quand il te fonce dessus avec l'épée et tient ses mains basses, alors inverse le sens de ta main gauche et agrippe sa main droite avec, vers l'intérieur entre ses deux mains, et avec cela écarte-le vers ton côté gauche, et avec ta main droite, tu le frappes à la tête avec l'épée. Ou bien, si tu ne veux pas le frapper, alors bondis avec le pied droit derrière son pied gauche, et entre avec ton bras droit devant, ou derrière son cou, et ainsi fais-le trébucher par-dessus ton genou droit, etc.

Item, une autre entrée en lutte

Item, quand il te fonce dessus avec l'épée et tient ses mains basses, alors lâche ton épée de la main gauche et laisse-la devant l'épée. Avec la main droite passe avec le pommeau par l'extérieur par-dessus sa main droite, et avec cela appuie vers le bas, et saisis-le avec la main gauche à son coude droit, et bondis avec ton pied gauche devant son pied droit, et appuie sur lui.

Item, une autre entrée en lutte

Quand il te fonce dessus avec l'épée, alors inverse le sens de ta main gauche et passe-la par-dessus son bras droit, et saisis ainsi son épée entre ses deux mains à la poignée, et écarte le tout vers ton côté gauche. Ainsi tu prendras son épée.

Item, encore une entrée en lutte

Quand il te fonce dessus avec l'épée, alors laisse tomber ton épée. Inverse le sens de ta main droite et avec, agrippe sa main droite vers l'extérieur. Avec la main gauche, saisis-le au coude gauche. Bondis avec le pied gauche devant son pied droit, et soulève-le vers le haut. Ainsi il sera verrouillé, et tu pourras lui briser le bras, ou le projeter devant toi par-dessus la jambe gauche.

L'entaille --das Abschneiden⁶³

Entaille contre les [coups] durs Par en dessous dans les deux conduites

Il s'agit d'un contre à utiliser quand on te lie par-dessus ton épée, fais-le ainsi. Quand tu le combats à l'aide des coups de bas (*Unterhaue*), ou bien depuis le coup de la Querelle --*Streithau*⁶⁴-- ou bien encore si tu te tiens dans la garde nommée le Fou --*Alber*--, s'il tombe avec son épée sur la tienne, alors reste en-dessous sur l'épée et soulève-la vite vers le haut avec le court-tranchant. Alors, s'il appuie fort et vite [sur ton arme] alors entaille en-dessous derrière toi avec ton épée sur l'arme de son épée, en partant de son épée, et frappe de nouveau rapidement sur son épée à son visage, etc.

Item, une autre

Quand tu te bas contre son corps⁶⁵ avec des coups de bas --*Unterhaue*-- ou bien si tu te tiens dans la garde du Fou, s'il tombe alors avec son épée sur la tienne près de ta garde de telle sorte que ta pointe va vers l'extérieur de ton côté droit, alors remonte rapidement avec le pommeau par-dessus son épée, et frappe-le avec le long-tranchant à la tête. Ou bien, s'il lie à ton épée à ton côté gauche, alors remonte agilement avec ton pommeau par-dessus son

⁶³ *Abschneiden*, composé de “*ab*” (notion de point de départ, “à partir de”) et “*schneiden*” (scier): plus qu'une simple entaille en sciant, le nom évoque le fait que l'on scie en *retirant* la lame.

⁶⁴ Ce coup n'est pas défini dans le traité. Il s'agit possiblement du Coup Furieux --*Zornhau*-- ainsi que le définit Joachim Meyer un siècle après [Meyer 1570, chap. 4]: “Le Coup Furieux est un coup diagonal frappé de ton épaule droite à l'oreille gauche de ton adversaire ou bien au travers de son visage ou de sa poitrine, diagonalement [...]. Il s'agit du plus puissant de tous les coups, qui incarne toute la force et la virilité du combattant contre son adversaire lors d'un duel ou d'un combat; c'est pourquoi il est aussi appelé le coup de la Querelle --*Streithau*-- ou encore le Père de tous les coups --*Vatterstreich*-- par les maîtres d'autrefois.” Il faut noter que Joachim Meyer possédait une copie personnelle manuscrite d'une variante du traité de Jud Lew, le Ms. Var. 82 “Fechtbuch zu Ross und zu Fuss” (dit “Rostock”).

⁶⁵ Contre lui

épée et frappe-le avec le court-tranchant à la tête. Et l'on appelle cela "attraper" --*Schnappen*⁶⁶-- ou faire un coup rapide --*Schnellen*⁶⁷, etc.

Quatre sont les entailles Deux en-dessous, deux par-dessus

Item, note les quatre entailles. Les deux premières sont les deux du dessus qui consistent à gérer les escrimeurs qui aiment frapper alentour à l'autre côté lors de la parade ou du liage des épées. Et tu peux contrer cela ainsi: quand il lie à ton épée sur ton côté gauche avec la parade ou quelque chose de tel, et qu'il frappe alentour avec le Coup Transversal --*Zwerhau*-- ou autre chose, sur ton côté droit, alors bondis hors de son coup avec ton pied gauche vers son côté droit et tombe avec le long-tranchant par-dessus ses deux bras, et appuie, et retire ton épée en entaillant. Tu devras faire cela deux côtés, toujours dès qu'il frappe alentour lors de la parade, etc.

Les deux entailles du dessous --*Unterschnitten*-- consistent à gérer les escrimeurs qui te foncent dessus les bras étendus vers le haut, et fais-les ainsi. Quand il lie à ton épée par dessus, soit en parant soit en faisant autre chose, et qu'alors il lève haut ses bras et te fonce dessus à ton côté gauche, alors tourne ton épée de sorte que ton pouce soit en-dessous, avec le long tranchant sous sa garde et contre son bras, et appuie vers le haut avec l'entaille.

Ou bien, s'il te fonce dessus avec les bras tendus à ton côté droit, alors tourne ton épée avec ton pouce en-dessous, avec le court-tranchant sous sa garde contre ses bras, et appuie vers le haut avec l'entaille. Voici ce que sont les quatre entailles, etc.

Tourne le fil de ton épée Pour t'échapper, appuie avec tes mains

Voici comment tu dois basculer des entailles du dessous vers les entailles du dessus, note cela ainsi. Quand il te fonce dessus contre ton côté gauche avec les bras étendus vers le haut, alors tourne ton épée avec le long-tranchant sous sa garde contre ses bras, et appuie fort vers le haut, et marche avec cela vers son côté droit, et fais une Torsion de lame --*Winden*-- par dessous avec le pommeau, viens avec l'épée depuis ses bras, et fais une torsion pour

⁶⁶ *Schnappen*, familièrement, signifie "choper", vite attrapper quelqu'un ou quelque chose qui ne veut pas être pris.

⁶⁷ Au sujet des *Schneller* (coups rapides), de "*schnell*" ("vite"), voir surtout les pièces de Joachim Meyer qui en illustre de nombreux. Il s'agit de la seule occurrence de ces pièces dans le texte de Jude Lew, juste "en passant", mais le sujet est riche.

passer de l'entaille du dessous à l'entaille du dessus, par dessus ses bras avec le long tranchant, etc.

Item, s'il te fonce dessus à ton côté droit avec les bras tendus vers le haut, alors fais une torsion de ton épée avec le faux-tranchant sous sa garde à ses bras et appuie rapidement vers le haut, et marche vers son côté gauche, et avec cela laisse passer ton pommeau par-dessous, et fais une torsion de ton épée avec le long tranchant par-dessus ses bras dans l'entaille, et repousse-le, etc.

Des suspensions

**Deux suspensions proviennent
D'une main, depuis la terre
Dans toutes tes entreprises
Frappe, estoque, en garde, mou ou ferme**

Connais les deux suspensions --*Hengen*-- depuis la terre, c'est-à-dire la Charrue --*Pflug*-- depuis les deux côtés; c'est dans cela que tu auras également le sentiment du fer --*Fühlen*-- dans les coups, et les estocs, et le liage des épées, et [que tu verras] s'il y est mou ou ferme.

Et tu sauras également si tu devras, à partir de là, faire les quatre torsions --*Winden*--, et pour chacune de ces torsions en particulier, si tu dois faire un coup, un estoc, et une entaille, comme pour les suspensions hautes.

Item, retiens la suspension ainsi. Quand tu arrives au combat contre ton homme, alors mets-toi dans la Charrue --*Pflug*-- ou dans la garde du Changement --*Wechselhut*-- en fonction du côté qui convient pour la circonstance, et laisse suspendre le pommeau de ton épée vers le sol⁶⁸ et estoque vers le haut par dessous à son visage. S'il pousse alors sa pointe par dessus-lui pour parer alors reste ainsi contre son épée, remonte le pommeau et suspends la pointe par en-haut à son visage et dans les deux frappes tu devras toujours travailler avec les coups, les estocs ou les entailles.

Du Parloir --*Sprechfenster*

**Fais le Parloir
Tiens-toi joyeusement, vois ses manières
Celui qui se retire devant toi
Frappe-le rapidement, pour qu'il prenne le coup
Je te le dis en vérité**

⁶⁸ Littéralement, "contre la terre"

Aucun homme ne peut se protéger sans danger

Si tu comprends cela

Il ne pourra pas en venir aux coups

Item, note, tu as entendu plus haut comment tu dois te placer devant ton ennemi avec l'épée dans les quatre gardes. Donc maintenant tu dois comprendre que le Parloir --*Sprechfenster*-- est une garde⁶⁹ dans laquelle tu pourras bien te tenir, et cette garde est la Longue Pointe --*Langort*--, c'est la plus noble et la meilleure à l'épée. Celui qui peut s'escrimer correctement depuis cette garde contraint son adversaire, car il ne peut frapper sans réfléchir, ce qui l'empêche donc de correctement en venir aux coups, etc.

Item, fais le Parloir ainsi. Quand tu vas à ton homme au combat, avec n'importe quel coup, que ce soit un coup de haut ou un coup de bas, alors laisse toujours la pointe aller loin devant toi avec le coup, au visage ou à la poitrine. Ainsi tu le contrains à parer ou bien à lier à l'épée, et quand il a lié ainsi, alors reste fort avec le long-tranchant contre son épée, et tiens-toi librement en regardant ce qu'il va te sortir, comment il va se battre. S'il retire son épée vers l'arrière, alors suis-le avec la pointe au visage ou à la poitrine. Ou bien, s'il frappe alentour depuis le liement, alors entaille-le fortement sur ses bras, et travaille vers le haut à sa tête. Ou bien, s'il ne se retire pas, et qu'il ne frappe pas alentour, alors travaille avec la Duplication --*Duplieren*-- ou toute autre technique qui convient, selon qu'il est ferme ou mou à ton épée, etc.

Item, ainsi feras-tu le Parloir, ce qui correspond à deux gardes depuis la Longue Pointe, l'une au contact de l'épée⁷⁰, l'autre devant l'homme juste avant que tu ne lies à son épée ou que les épées s'entrechoquent. Et c'est une seule et même chose, rien de plus qu'une seule garde.

⁶⁹ Plus qu'une garde, le Parloir est surtout un contexte d'utilisation d'une garde qui est celle de la Longue Pointe et des actions qui en découlent.

⁷⁰ Littéralement "à l'épée"

Item. Je te dis en vérité que la Longue Pointe est la plus noble garde contre l'épée, avec laquelle tu contrains l'homme de telle manière qu'il doit se laisser frapper, et qu'il ne veuille pas en venir aux coups [car il devra se protéger]. C'est pourquoi avec chaque coup tu devras pousser ta pointe à sa poitrine ou à son visage et ensuite depuis là remonter, estoquer et frapper, etc.⁷¹

Item. Note que l'on appelle aussi un Parloir quand tu es arrivé proche de l'homme en allant au combat. Ensuite, mets le pied gauche devant, et tiens la pointe avec les bras étendus à son visage ou sa poitrine avant que tu ne lies à son épée et que tu te tiens joyeusement en attendant ce qu'il va faire. S'il te frappe par en haut, alors remonte avec ton épée et fais une torsion contre son coup pour aller dans le Boeuf --Ochs-- et estoque-le au visage. Ou bien, s'il frappe sur ton épée et à ton corps, alors fais le changement au travers --*Durchwechseln*-- courageusement et estoque-le de l'autre côté. Ou bien, s'il te fonce dessus pour entrer en lutte et qu'il a les bras hauts, alors fais l'entaille par dessous; ou bien, s'il a les bras baissés, alors attends l'entrée en lutte. Ainsi tu pourras faire toutes les techniques avec les bras, celle qui convient le mieux, etc.

La conclusion du nouvel aide-mémoire⁷²

**Celui qui dirige bien [son escrime]
Et qui brise bien [les coups]
Et qui enfin témoigne bien [de son art]
Et qui brise particulièrement
Chacun des trois vulnérants⁷³,
Qui suspend correctement
Et amène par cela les Torsions
Et qui, veillant aux huit torsions⁷⁴
Correctement considère laquelle choisir**

⁷¹ Y a-t-il une signification à parler de cette garde la plus noble ici, en "gardant le meilleur pour la fin"? L'escrime proposée, faisant la part belle au sentiment du fer, pourrait presque évoquer une escrime de type "rapière"...

⁷² Le poème de Johannes Liechtenauer est appelé en allemand, "*Zettel*", ce qui correspond littéralement à un billet, un bout de papier, qui sert d'aide-mémoire. On note son billet de courses sur un "*zettel*".

⁷³ En allemand, "*die drei Wunder*", est un jeu de mot parfaitement assumé entre deux homonymes ("*wunder*"): les trois choses qui blessent (cf. l'anglais "*to wound*": blesser), ou bien les "trois merveilles" (cf. l'anglais "*wonder*").

⁷⁴ "*Und der winden acht*": peut se traduire à la fois, soit par "Et les torsions, huit", ou bien "Qui veille ("*achten*") aux torsions".

Et qui en triple la manière de l'exécuter⁷⁵
Vingt-et-quatre pièces seulement
Des deux côtés
Apprends huit torsions avec les pas
Et éprouve ta conduite
[Avec] Rien de plus que le ferme ou le mou

Il s'agit d'une leçon et d'une exhortation concernant l'art de l'épée que tu devras bien juger et méditer, afin que tu puisses exécuter adroitement les contres adaptés aux techniques de ton ennemi. Ainsi tu devras particulièrement exécuter les Trois Vulnérants --*die Drei Wunder*-- avec chaque contre, ce qui sera expliqué plus bas. Et tu devras savoir que les quatre suspensions sont les deux par dessous et les deux par dessus: celles par dessus sont le Boeuf, celles d'en-dessous sont la Charrue, des deux côtés. Et depuis les quatre suspensions, tu devras ensuite contempler et correctement soupeser huit possibilités de torsion, afin que tu puisses particulièrement exécuter un coup de taille, un estoc et une entaille depuis chaque torsion. Voici les quatre torsions mentionnées plus haut, etc.

Item. Ici, note comment tu dois exécuter les huit torsions depuis les quatre suspensions. La première suspension haute a deux torsions, fais-les ainsi. Quand tu arrives au combat contre l'homme, alors tiens-toi dans le Boeuf à ton côté droit. S'il te frappe d'en haut à ton côté gauche, alors tors ta lame contre son coup, le court-tranchant contre sa lame mais toujours dans la garde du Boeuf, et estoque-le en haut au visage. C'est la torsion entrante --*Einwinden*. S'il repousse l'estoc vers sa gauche, alors reste contre l'épée, et tors encore l'épée sur ton côté droit dans le Boeuf, le long-tranchant sur son épée, et estoque-le en haut au visage. Il s'agit d'une suspension depuis ton côté droit avec deux torsions.

Une autre

Item, exécute les deux suspensions hautes avec deux autres torsions ainsi. Quand tu arrives à lui au combat, alors tiens-toi sur ton côté gauche dans le Boeuf. S'il te frappe alors d'en haut à ton côté droit, alors tords ton épée en mettant le long-tranchant contre la sienne et estoque-le en haut à son visage. Ce n'est que la première torsion. S'il détourne l'estoc vers son côté droit, alors reste contre son épée et tords de nouveau ta lame vers ton côté gauche dans le Boeuf, le court-tranchant contre son épée, et estoque-le en haut à son

⁷⁵ Avec les torsions, que l'on peut faire à gauche ou à droite (deux possibilités), l'on peut attaquer quatre ouvertures (en haut à gauche, en haut à droite, en bas à gauche, en bas à droite), de trois manières différentes: la taille, l'estoc, l'entaille, ce qui donne vingt-quatre possibilités.

visage. C'est la seconde suspension haute depuis le côté gauche, là aussi avec deux torsions contre son épée, etc.

Item. Maintenant tu dois savoir que tu peux aussi faire quatre torsions depuis les deux suspensions basses, c'est-à-dire la Charrue des deux côtés. Ce sont là les huit torsions. Et à chaque fois que tu fais la torsion, pense particulièrement à la taille, à l'estoc, et à l'entaille. Ainsi, des huit torsions en viennent vingt-quatre [techniques], et depuis n'importe quelle torsion, ou contre n'importe quelle technique, et contre n'importe quel coup, tu devras faire la taille, ou l'estoc ou l'entaille. Tu trouveras tout cela décrit plus haut dans les techniques, etc.

FIN

Glossaire

Note sur la convention utilisée pour noter la prononciation approximative:

L'alphabet phonétique international n'est pas utilisé ici, car il n'est pas pratique en première approche, trop technique. On présente donc une prononciation approchée par des syllabes prononçables par un locuteur français. La prononciation est donnée à gros traits, mais elle sera largement correcte en première approximation. Voici les conventions de notation quand ces syllabes ne peuvent pas rendre la prononciation à elles seules:

“h” est un “h” aspiré systématiquement⁷⁶

“^” comme dans *Vom Tag* [fom tâk] signifie le rallongement de la voyelle.

“ao” comme dans *Hau* [hao] se prononce “aou” mais avec un son “ou” qui est moins prononcé qu'en français et tend plus vers “ao”.

L'apostrophe ‘ comme dans *Winden* [vind'n] ou *Alber* [alb'r] est un son “è” généralement très court et élidé, c'est-à-dire presque inaudible dans la conversation courante.

“k” comme dans *Ochs* [oks] est le son “k” français.

“ch” est le son “ch” français, mais plus doux.

“x*” est le son de la *jota* espagnole (un raclement de gorge) comme dans *Nach* [nax*].

“(ch)” est, en Allemand standard (du “nord”) le son “ch” français, mais plus doux; et le son de la *jota* espagnole (un raclement de gorge) dans certains dialectes du sud de l'Allemagne, ou de Suisse / Autriche⁷⁷, au choix!

⁷⁶ La première phrase que l'on apprend en débutant l'allemand, “Ich heisse X” (“je m'appelle X”) s'entend comme “Ich scheisse” (“je chie”) si le “h” est muet: ce n'est pas terrible pour un début!

⁷⁷ On aura donc juste une différence très subtile dans les mots “*Kirsche*” (cerise) et *Kirche* (église) en allemand standard mais une prononciation radicalement différente des deux mots dans les dialectes du sud...

Mot allemand	Prononciation approximative	Traduction proposée
Abschneiden	Ap-chnaille-d'n	Entailler, l'Entaille
Absetzen	Ap-sèts'n	Décaler la pointe adverse, le décalage de pointe
Alber	Al-b'r	Le Fou
Ansetzen	Ann-sèts'n	Estoquer, l'estoc
Binden	Bind'n voire Pind'n	Lier, le liement
Bloss, Blösse	Plôss, Pleû-ssé	L'ouverture, les ouvertures
Hau (der)	Hao	Le coup
Krieg (der)	Krièk	La guerre
Drei Wunder (die)	die draille vound'r	Les trois vulnérants
Duplieren	Dou-plîr'n	Dupliquer
Durchwechselln	Dourch-vèk-sèl'n	Changer au travers, le changement au travers
Hendetrucken	Hendé-truk'n	Presser les mains, le Presse-Main
Hengen	Heng'n	Suspendre, la suspension
In des	Inn dèss	Immédiatement
Krumphau	Kroump-hao	Le Coup Tordu
Mutieren	Moutîr'n	Muter, la mutation
Nach	Nax*	L'après
Nachreisen	Nax*-raille-z'n	Poursuivre, la

		poursuite
Oberhau	Obèrr-hao	Coup de haut
Ochs	Oks	Le Boeuf
Scheitelhau	Schaille-tel-hao	Le Coup Crânien
Schielhau	Chie-l'hao	Le coup lorgnant
Schrankhut	Chrankk-houtt	La garde de la barre
Streichen	Chtraille(ch)'n	Rayer, faire un rayage
Unterhau	Ountèrr-hao	Coup de dessous
Versetzen	Fer-sèts'n	Parer, la parade
Vom Tag	Fom tâk	Du Jour.
Vor	Fôr	L'avant
Wechselhut	Vèk-sèl-houtt	La garde du changement
Winden	Vind'n	Faire une torsion, tordre
Zornhau	Tsorn-hao	Le Coup Furieux
Zucken	Tsouk'n	Rétracter, la rétractation
Zu fechten	Tsou-fe(ch)t'n	Aller "au combat", la situation d'aller au combat
Zwerchhau, Zwerhau	Tsver(ch)-hao, Tsvêr-hao Ne surtout pas prononcer "tsverk-hao" comme le font de nombreux Américains, cela	Le Coup Transversal

	signifie le “coup du nain de jardin”!	
--	--	--

Bibliographie

[Hagedorn] Dirk Hagedorn, *Jude Lew, das Fechtbuch*, VS Books Torsten Verhülsdonk, 2017, 430 pages, ISBN 978-3-932077-46-3

[Grimm] Jacob Grimm, Wilhelm Grimm, *Deutsches Wörterbuch*, version en ligne, <http://dwb.uni-trier.de/de/>

[Mair] Paulus Hector Mair, *Opus Amplissimum de Arte Athletica* (Cod.icon. 393), vers 1540, Bayerische Staatsbibliothek, Munich.

[Meÿer 1570] Joachim Meÿer, *Gründtliche Beschreibung der Kunst des Fechtens* (VD 16 M 5087), 1570.

[Wiktionary] <https://www.wiktionary.org>