

Ce document est conçu pour être imprimé en recto-verso à partir de la page qui suit.

Pour une lecture sur écran, ce document contient des liens hypertextes. Ainsi, on peut aller :

- à la [présentation](#) du traité.
- au traité, [le cabinet d'escrime](#).
- ou au [sommaire](#) du traité situé en toute fin, qui contient de nombreux liens hypertextes. Il est atteignable en cliquant sur les épées de pied de page.



# LE CABINET D'ESCRIME DU CAPITAINE PÉLOQUIN





# LE CABINET D'ESCRIME DU CAPITAINE PÉLOQUIN

PAR

## I. LA HAYE

© 2011, version 1 – une autorisation de reproduction d'éléments peut être accordée gracieusement sur requête précise et après accord préalable. Adresse courriel de contact : ensiludium suivi d'arobas puis point et enfin fr.

Édition « de travail » – il existe une édition « scientifique », sans modernisation du texte.

Transcription originale : Philippe Errard, Lionel Lauvernay, Michael Huber.

Dessins : Lionel Lauvernay.

Commentaires et présentation : Lionel Lauvernay.

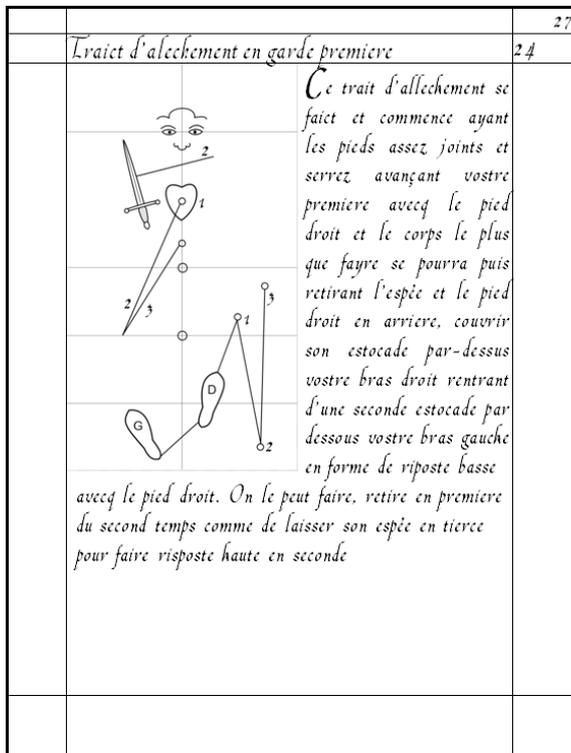
La police de caractère "2010 cancellaresca recens" est une création de Gilles Le Corre (©).

Remerciements à Reinier van Noort pour ses informations concernant le traité.

Ce document est conçu pour être imprimé en **recto verso**.

# Présentation

## Le manuscrit



Exemple d'une mise en page reconstituée

En garde tierce la premiere se doit couvrir avec l'Espée et la seconde avec le poignardt Couvrant doncq avecq vostre Espée avecq vostre droit en donnant vostre estocade de mesme temps entrez du pied droit

Exemple de la calligraphie du traité.

Le cabinet d'escrime d'épée et du poignard du capitaine Péloquin est un manuscrit unique conservé à la [Koninklijke Bibliotheek](#) à La Haye (Bibliothèque royale des Pays-Bas) sous la cote 73J39 - Prim 645 - Olim Z58. Il consiste en un ouvrage relié de cinquante-huit pages manuscrites recto-verso, en français.

La calligraphie utilisée est une cursive de chancellerie.

La première page est une page de titre, suivi d'une page blanche, et de quatre pages de dédicace. Le traité d'escrime proprement dit consiste en une vingtaine de feuilles recto-verso présentant chacune un dessin accompagné d'un texte.

Seules les pages impaires sont numérotées dans le coin supérieur droit. La numérotation probablement d'origine, commence par des chiffres romains pour la dédicace, puis reprend avec des chiffres arabes à partir du traité d'escrime.

Une seconde numérotation a été ajoutée au-dessus : de simples chiffres arabes mais la numérotation débute dès la première page.

Les marges du manuscrit ont été tracées et sont demeurées sans avoir été effacées par la suite. Le titre est placé dans un cartouche, le dessin est toujours situé en haut à gauche, le texte se répartissant sur la reste de la surface disponible.

Le terme de cabinet utilisé dans le titre se réfère à la petite chambre dans laquelle on se retire pour réfléchir et travailler. Cela signifie que ce traité est le résultat d'une mure réflexion de Péloquin.

# Le contexte historique

## L'auteur

L'auteur du manuscrit n'est pas le capitaine Péloquin, mais « I. de La Haye », l'initiale du prénom pouvant correspondre aussi au « J » actuel, et signifier : Jean, Jacques...

Le nom La Haye, d'origine française, est assez courant. Dans la dédicace du traité, I. de La Haye se présente comme un homme de lettres (sa profession est la lettre et le discours), dont les parents ont servi par leurs armes, Guillaume I<sup>er</sup> d'Orange (1533-1584). Il est possible qu'il s'agisse de français, huguenots exilés aux Pays-Bas. Les huguenots français devaient envoyer des troupes pour aider Guillaume contre les Espagnols, et les événements de la Saint-Barthélemy les y empêchèrent. Cela n'interrompt sans doute pas les relations existantes. D'ailleurs, Péloquin était lié au protestant Henri de Navarre, futur Henri IV (devenu catholique), et Guillaume I<sup>er</sup> s'est marié à la fin de sa vie à la fille de l'amiral de Coligny, chef du parti huguenot.

I. de La Haye affirme reprendre l'œuvre de Péloquin. Il se base probablement sur un autre manuscrit (résultat de la réflexion en cabinet), et possiblement synthétise aussi un enseignement qu'il aurait suivi. Il affirme en tout cas avoir bien connu Péloquin, qui est mort au moment où il écrit, et qui lui aurait donné ce cabinet (donc un manuscrit).

Péloquin est qualifié de capitaine : cela signifie que c'était probablement un militaire, un homme d'armes, plutôt qu'un maître d'armes de profession (instituée en corporation à Paris en 1567). D'ailleurs, le premier auteur français connu d'un traité d'escrime est Henri de Saint-Didier, qui lui aussi, était avant tout un militaire (« *service au fait des armes par l'espace de vingt-cinq ans en Piémont et ailleurs* »).

Toutefois, La Haye prétend que le capitaine Péloquin était en son temps : « *un des quatre premiers maîtres d'escrime de France* ». Nous ne sommes guère en mesure de nommer les trois autres, et nous ne disposons d'aucune indication biographique sur Péloquin. De cette époque, peu de noms nous sont parvenus : Henri de Saint-Didier, l'auteur en 1573 du premier traité d'escrime français, et les italiens Pompée et Silvie, maîtres d'armes respectivement de Charles IX et de Henri III.

Afin de louer ses qualités, La Haye précise que Péloquin aurait « *dressé aux armes* » Henri IV, et que c'était un véritable « *spadassin* » (c'est-à-dire habile à l'épée).

Quant aux intentions de La Haye, elles sont suffisamment apparentes dans la dédicace : s'il désire sauver cet « *orphelin* », ce traité, il souhaiterait aussi et surtout se signaler aux yeux du dédicataire pour pouvoir entrer à son service.

## La situation des Pays-Bas

Le Cabinet d'escrime, qui est demeuré aux Pays-Bas, est dédicacé à Maurice de Nassau (1567-1624), Stathouder d'une partie des Provinces-Unies, c'est-à-dire un commandant général militaire (ayant un pendant civil qu'on nomme le Pensionnaire).

En cette période, les Provinces Unies traversent la guerre de Quatre-vingt ans. Elles sont sous domination espagnole, quand des vellétés d'indépendance et de protestantisme se manifestent ouvertement en 1567. La reprise en main sanglante du gouverneur envoyé par le



La statue du Stadhouder Guillaume d'Orange, à La Haye.

très catholique Philippe II roi d'Espagne, le Duc d'Albe, conduit à une révolte dont le chef de file est Guillaume Nassau-Orange, dit le Taciturne. En 1584, le très habile Alexandre Farnèse, qui a obtenu une scission quasi-définitive des anciens Pays-Bas grâce à la Paix d'Arras, considéré comme le plus grand condottiere de la période, commande l'assassinat du Taciturne. Son fils, Maurice, dédicataire du traité, le remplace, fort jeune, comme stathouder et poursuit brillamment l'action de son père, jusqu'à la trêve de 1609. Il en profite pour se renforcer sur un plan intérieur, faisant exécuter le Pensionnaire. La guerre reprend avec l'Espagne en 1621, mais Maurice meurt en 1625.

On remarquera qu'Adam van Breen dédicata à Maurice de Nassau-Orange, en 1618, un traité sur le maniement des armes imprimé à la Haye, en français (à vocation militaire).

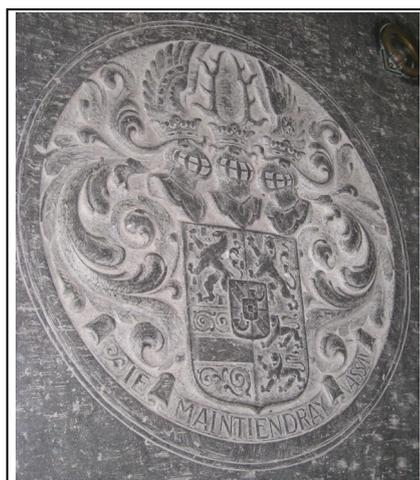


*Maurice de Nassau*

## La datation du traité

Il est bon de savoir de quel traité nous parlons. Celui de Péloquin, ou celui de La Haye ? La Haye ne fait que reprendre les enseignements du premier. Commençons donc par lui.

Il s'agit d'établir une fourchette de datation. La Haye parle d'Henri de Navarre comme roi de France, couronné en 1589, et de Guillaume I<sup>er</sup> mort en 1584. On peut donc estimer le manuscrit de Péloquin comme postérieur à 1589. Henri IV étant vivant quand Péloquin écrit, et le roi de France ayant été assassiné en 1610, cette année est donc une limite supérieure. La bibliothèque royale des Pays-Bas, quant à elle, propose avant 1609. Cependant, il y a une difficulté : La Haye donne à Maurice de Nassau, le titre de Prince d'Orange, ce qu'il ne devint vraiment qu'en 1618. En effet, c'est son demi-frère aîné, Philippe-Guillaume, qui porta le titre à la mort de leur père Guillaume le taciturne. Philippe-Guillaume avait été enlevé à 14 ans, en 1568, par les espagnols, au tout début de la révolte. Il fut emmené en Espagne comme otage et y reçut une éducation catholique. Il fut mal accueilli à son retour aux Pays-Bas en 1596, étant considéré comme un possible espion. Ce ne fut qu'en 1609 lors de la trêve avec l'Espagne que furent vraiment reconnus ses droits aux Pays-Bas. Il est donc probable que La Haye donne à Maurice, le titre de Prince d'Orange que celui-ci aurait souhaité porter. Ainsi, la datation du traité de La Haye serait de manière sûre entre 1589-1609, et probablement dans la décennie 1600-1609.



*Sur la pierre tombale de la crypte royale, située à Delft, on lit la devise de Guillaume I<sup>er</sup> d'Orange, devenue devise nationale des Pays-Bas : « Je maintiendrai » (en français dans le texte).*

Quant au manuscrit ou à l'enseignement de Péloquin, il est évidemment antérieur, puisque ce dernier est déjà mort aux yeux de La Haye. Péloquin ayant enseigné l'escrime à Henri roi de Navarre, celui-ci n'a porté le titre qu'à partir de 1572. Il n'est devenu roi de France qu'en 1589, et La Haye aurait signalé si Péloquin avait professé au roi de France durant son règne. La période d'activité de Péloquin est donc entre 1572 et 1589, peu après Henri de Saint-Didier.

D'ailleurs, on notera enfin une concomitance curieuse : La Haye utilise l'épigramme « Pauvreté empêche les bons esprits de parvenir », phrase que l'on retrouve dans l'épître de Saint-Didier : « extrême pauvreté (ennemie des bons esprits) ».

## *Note sur la modernisation du traité*

Le texte proposé dans la présente édition est un texte modernisé et structuré. L'édition « scientifique » doit donc être considérée comme la référence à laquelle il faut se reporter en cas de doute.

La structure du traité est « plate ». Ainsi, les titres proposés ne distinguent pas de niveaux de structure. Il existe pourtant une structure évidente. Un groupe de quatre pages aborde en principe un même thème mais chacune à partir d'une position de garde initiale différente. Nous proposons donc une structuration, un plan, censé faciliter le repérage et la lecture.

Chaque page d'origine de la partie d'escrime est numérotée grâce à un numéro d'article (de 1 à 50). Les pages traitant d'une même matière sont regroupées au sein d'un chapitre, dont nous créons le titre.

Quant à la mise en page, les quatre articles (soit quatre pages à l'origine) constituant le chapitre, sont regroupés sur deux pages placées en regard.

Concernant la modernisation du texte, c'est d'abord l'orthographe qui a été modernisée, en adoptant les graphies actuelles. La ponctuation a été également revue, ce qui provoque parfois une modification de la structure de la phrase.

Une modernisation un peu plus lourde a été effectuée et elle est indiquée par une **couleur** du texte (■). Elle consiste en :

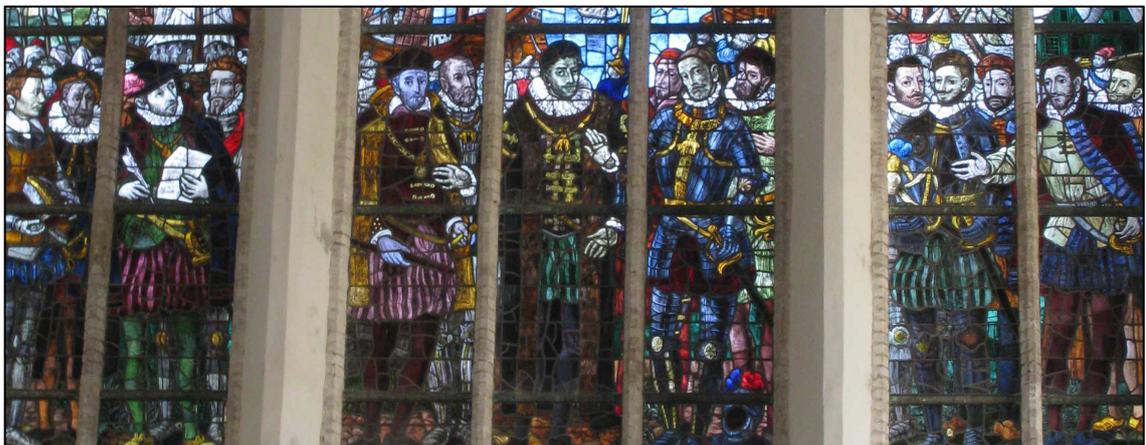
- des rajouts de mot : en particulier des pronoms ou articles : vous, le, il...
- la suppression conjonction de coordination et le « que » de subordinés correspondant plutôt à des principales.

Le mot « droit » a été rétabli systématiquement en « droite » si nécessaire, et l'expression « à bas » devient « en bas ».

Dans la mesure où le dessin indique explicitement par des chiffres les différents temps de l'action, ceux-ci ont été inclus dans le texte : ①.

Certaines notes du texte ont été déplacées dans la mesure où elles ne concernaient pas que l'article qui les contenaient et qu'elles annonçaient ce qui allait suivre. Ce déplacement est indiqué dans une note de bas de page.

L'intervention la plus radicale est sans doute le rajout de certains mots pour corriger une ellipse de la part de l'auteur qui rendait le texte mal aisé à comprendre. Par exemple, « la première » dans le texte signifie souvent la première garde mais peut correspondre à la première batterie. Ces rajouts tiennent pour une part d'interprétation bien plus grande que les autres modifications apportées ; aussi les mots rajoutés, ils ont une **couleur** particulière (■) à titre d'indication.



*Guillaume d'Orange sur le vitrail de la vieille église de Delft.*

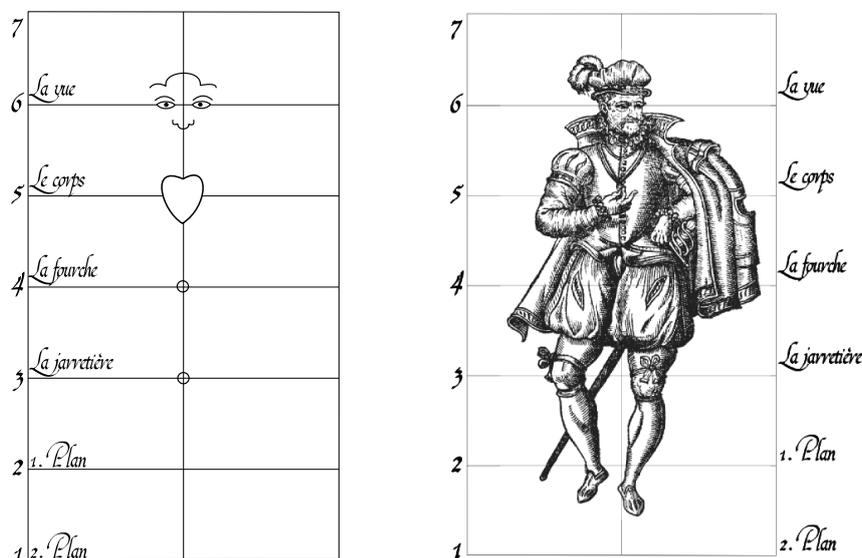
## *Note sur les dessins*

Chacun des articles est accompagné d'un dessin, qui prend la forme d'une grille sur laquelle est projetée la position de différents éléments récurrents : les armes, les éléments du corps, les indications de mouvements.

Ces dessins ont été reconstitués ainsi : ont été créés les différents éléments, qui ont été placés sur la grille aussi minutieusement que possible. Bien que les dessins originaux puissent avoir certains manques (oubli du poignard, par exemple) ou des imprécisions (trait un peu vague par exemple), il s'est agi de coller le plus possible à l'esprit des dessins originaux, en s'en rapprochant, donc sans invention. La limite principale est que parfois les proportions n'ont pas été respectées strictement, mais la position l'est.

Les dessins de ce traité sont atypiques par rapport à ce qu'on rencontre habituellement. Ils ne correspondent pas à une simple représentation à partir d'un unique point de vue, mais relèvent d'une conception assez abstraite et géométrique de la scène qui est représentée.

Voici la grille qui sert de base à chaque dessin, et dans laquelle se place le corps, les pas et les armes.



(NB : les gravures des personnages sont tirées du traité d'Henri de Saint-Didier).

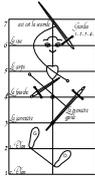
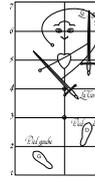
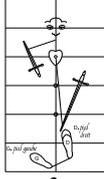
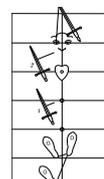
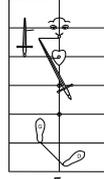
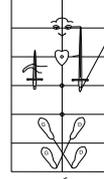
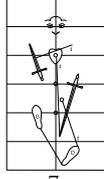
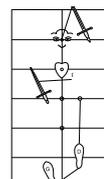
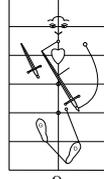
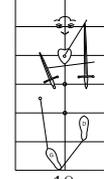
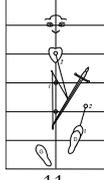
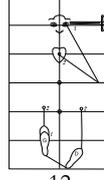
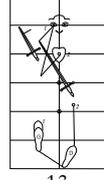
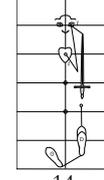
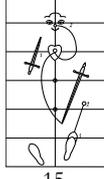
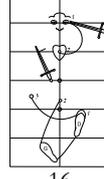
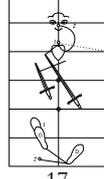
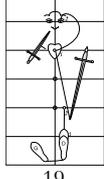
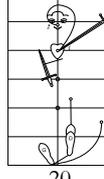
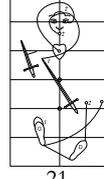
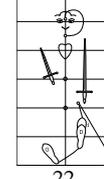
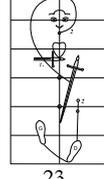
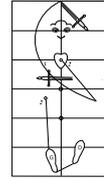
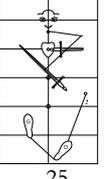
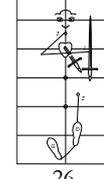
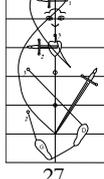
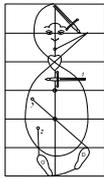
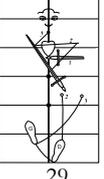
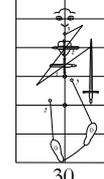
## *Analyse des dessins et du traité*

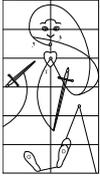
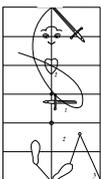
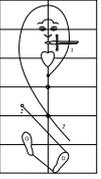
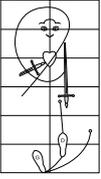
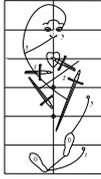
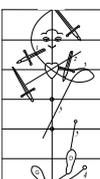
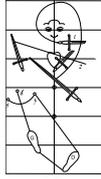
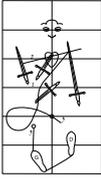
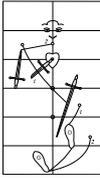
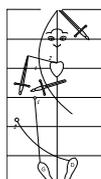
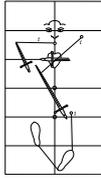
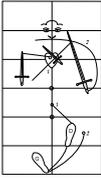
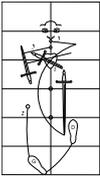
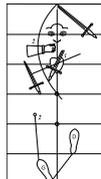
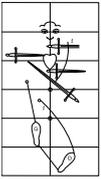
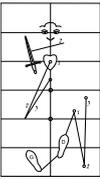
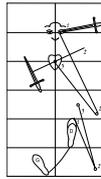
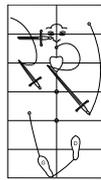
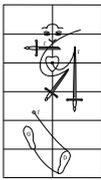
### **La structure du traité**

La structure du traité, que nous avons repérée, est reconstituée dans les deux pages qui suivent afin de donner une vision synthétique de l'ensemble.

On retrouve la base des quatre gardes, puis les chapitres que nous avons déterminés, avec chacun des 50 dessins placé dans les articles. Le nombre indiqué sous le dessin correspond au numéro d'article.

Accès au sommaire détaillé : 

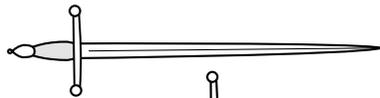
Gardes	Première	Seconde	Tierce	Quarte
<p align="center"><u>Chapitre 1</u> Hauteurs et gardes</p>	 <p align="center">1</p>		 <p align="center">2</p>	
<p align="center"><u>Chapitre 2</u> Gardes</p>	 <p align="center">3</p>	 <p align="center">4</p>	 <p align="center">5</p>	 <p align="center">6</p>
<p align="center"><u>Chapitre 3</u> Assaut et riposte</p>	 <p align="center">7</p>	 <p align="center">8</p>	 <p align="center">9</p>	 <p align="center">10</p>
<p align="center"><u>Chapitre 4</u> Tirade</p>	 <p align="center">11</p>	 <p align="center">12</p>	 <p align="center">13</p>	 <p align="center">14</p>
<p align="center"><u>Chapitre 5</u> Cavement</p>	 <p align="center">15</p>	 <p align="center">16</p>	 <p align="center">17</p>	 <p align="center">18</p>
<p align="center"><u>Chapitre 6</u> Voûtement</p>	 <p align="center">19</p>	 <p align="center">20</p>	 <p align="center">21</p>	 <p align="center">22</p>
<p align="center"><u>Chapitre 7</u> Batterie</p>	 <p align="center">23</p>	 <p align="center">24</p>	 <p align="center">25</p>	 <p align="center">26</p>
<p align="center"><u>Chapitre 8</u> Double batterie</p>	 <p align="center">27</p>	 <p align="center">28</p>	 <p align="center">29</p>	 <p align="center">30</p>

Gardes	Première	Seconde	Tierce	Quarte
<p align="center"><b>Chapitre 9</b> Estramaçon</p>	 31	 32	 33	 34
<p align="center"><b>Chapitre 10</b> Estramaçon en double batterie</p>	 35	 36	 37	 38
<p align="center"><b>Chapitre 11</b> Coup de ruse de poignard</p>	 39	 40	 41	 42
<p align="center"><b>Chapitre 12</b> Coup de ruse</p>	 43	 44	/	/
<p align="center"><b>Chapitre 13</b> Liaison</p>	/	/	 45	 46
<p align="center"><b>Chapitre 14</b> Trait d'allèchement</p>	 47	 48	/	/
<p align="center"><b>Chapitre 15</b> Double cavement</p>	/	/	 49	 50

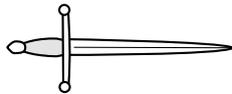
## Nos armes dans les dessins

Comme le traité l'indique, il s'agit :

- de l'épée :

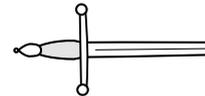


- et du poignard :



Ce sont des représentations simplifiées et aucun système de garde protégeant la main n'est développé. Les deux armes sont représentées de manière très semblable, mise à part la taille.

Parfois, l'épée ou le poignard sont représentés incomplètement. Soit il s'agit d'éviter de surcharger la planche, soit cela signifie que l'arme est enfoncée dans sa cible.



Les armes de l'adversaire ne sont pas représentées.

## Les éléments du corps dans les dessins

- Nos pas : La position des pieds est indiquée par un dessin et une lettre.

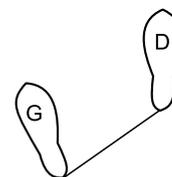


*Pied gauche*



*Pied droit*

Dans la position de départ, l'arrière des deux pieds est relié par un trait.



Ce double pied indique un battement du pied.

- Le visage et le cœur : Il s'agit du visage et du cœur de l'adversaire comme le montrent certaines planches, où ils sont pris pour cible.



*Visage de l'adversaire*

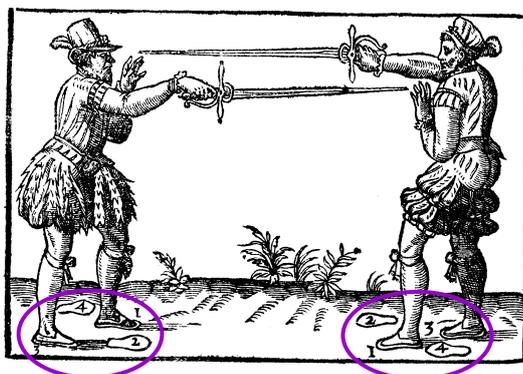


*le cœur*

## L'indication des mouvements dans les dessins

Les mouvements de pieds ou d'armes sont représentés par un trait. Quand le mouvement s'interrompt, l'arrêt est signalé par un cercle en bout de trait.

Des chiffres indiquent les différents temps des mouvements.



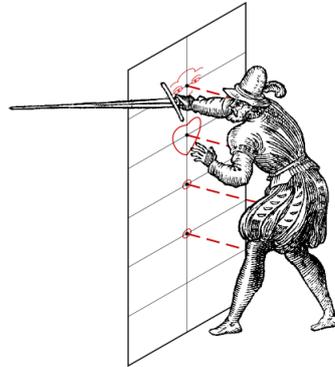
Dans le traité d'Henri de Saint-Didier, les positions des pas successifs sont également indiquées par des numéros.

## Grille et système de projections dans les dessins

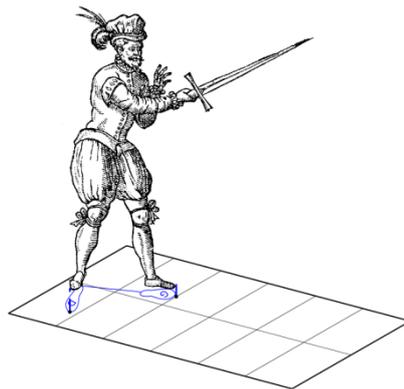
La grille comprend deux colonnes et sept lignes régulières. Elle est destinée à indiquer : la hauteur selon sept niveaux, la distance entre les adversaires (dite mesure).

Pour cela, trois projections sont réalisées sur une même base qui est la grille. Ensuite, ces trois projections sont réunies pour former une seule grille.

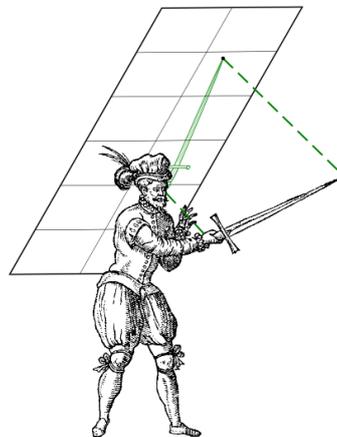
- Projection 1 : la cible ennemie



- Projection 2 : les pas

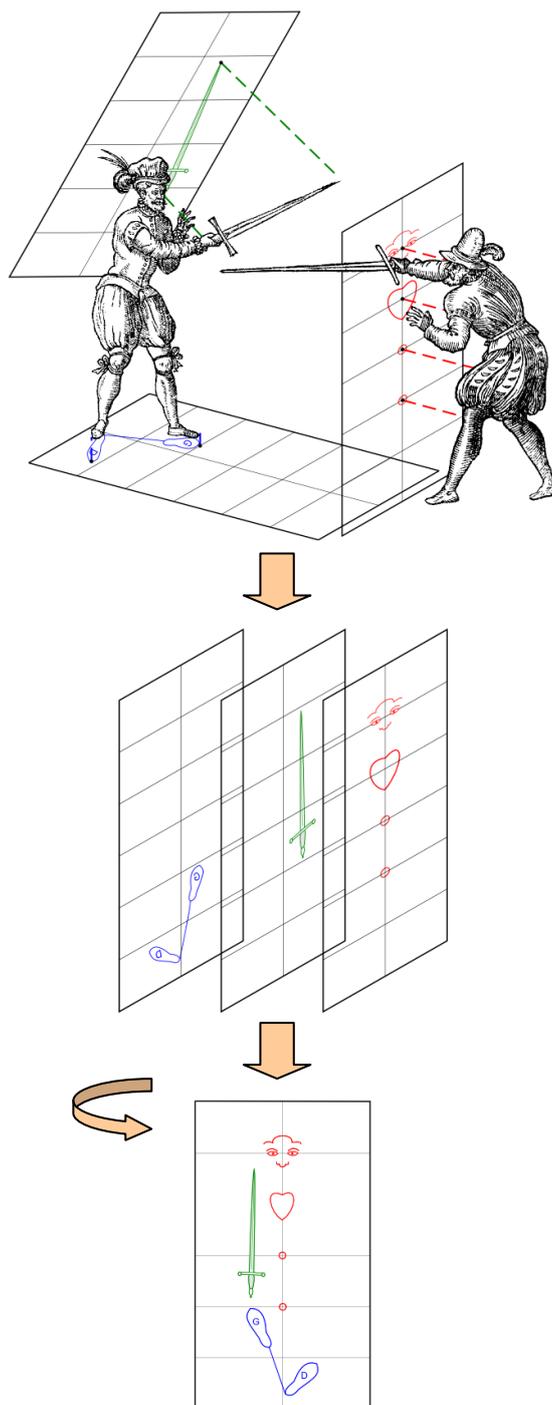


- Projection 3 : les mouvements des armes



Cette dernière projection est sans doute géométriquement peu rigoureuse.

- L'ensemble des projections, et leur réunion en une grille

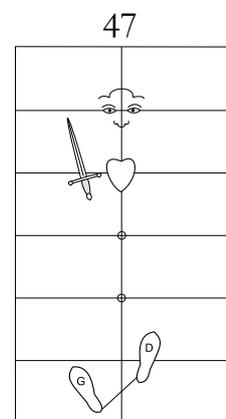
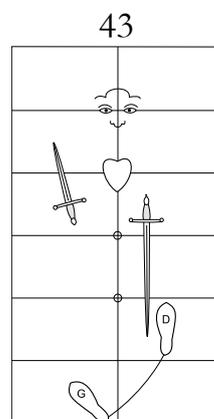
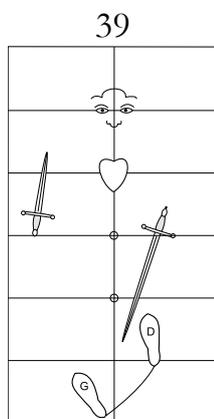
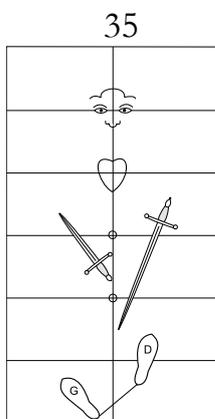
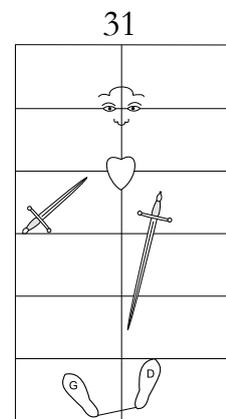
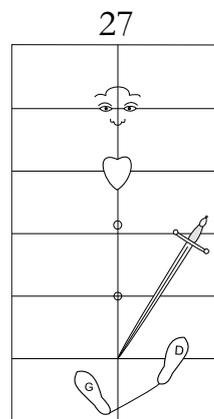
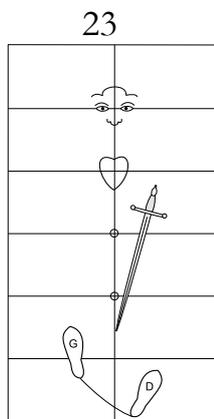
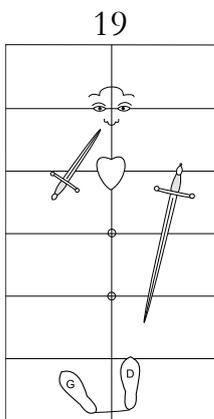
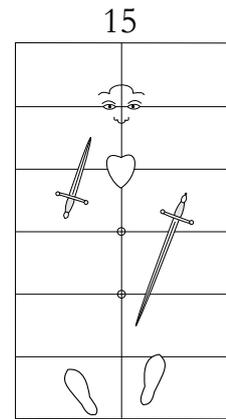
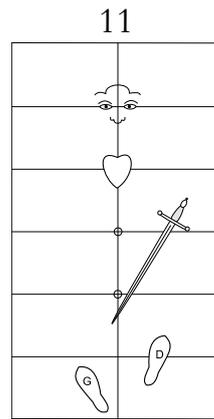
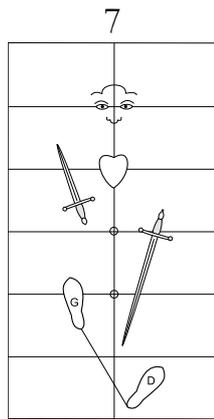
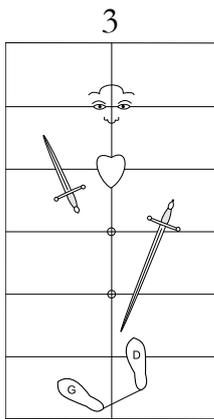
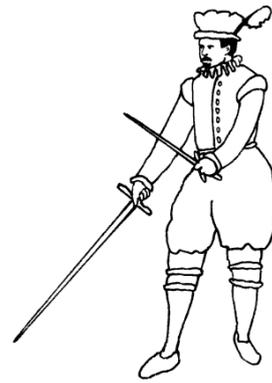
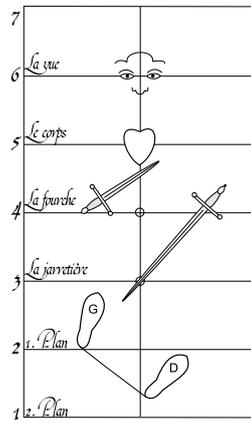


## Le système de gardes

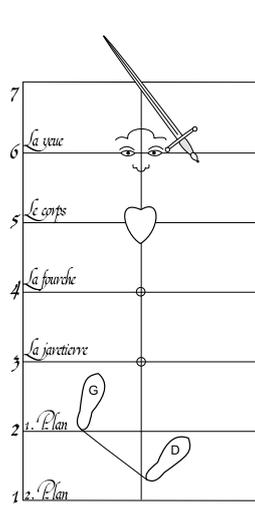
Tout le traité de Péloquin est structuré au travers du système original de quatre gardes qu'il propose.

Les quatre pages qui suivent donnent une vision d'ensemble de chacune de ces gardes, en regroupant tous les dessins concernant une même garde. Les détails ont été ôtés afin de se concentrer sur la garde : armes et position des pieds seulement. Le nombre indiqué au-dessus du dessin correspond au numéro d'article.

# Garde première



# Garde seconde

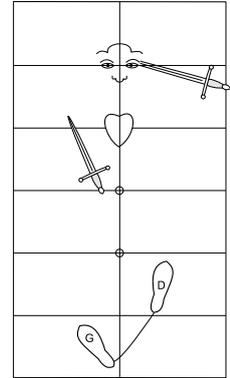
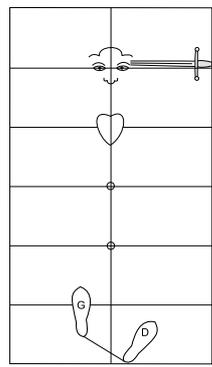
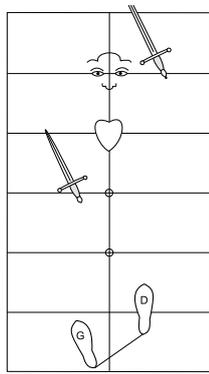
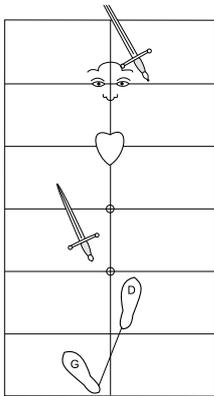


4

8

12

16

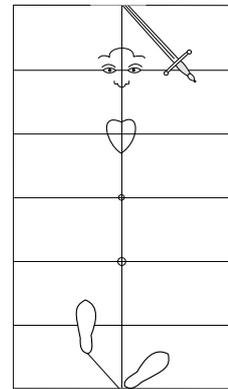
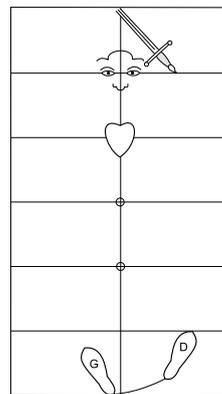
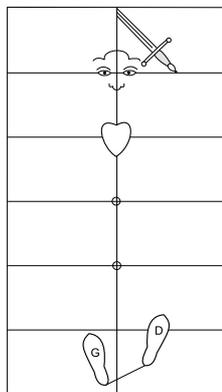
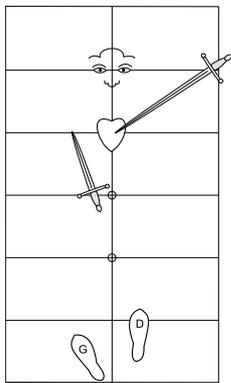


20

24

28

32

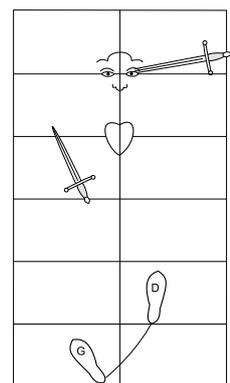
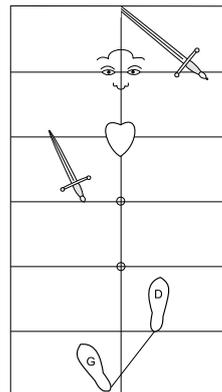
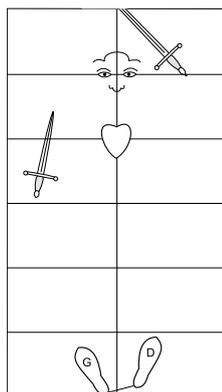
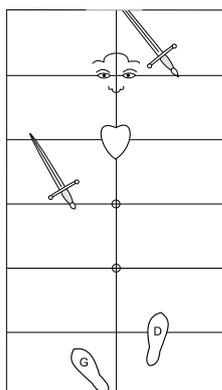


36

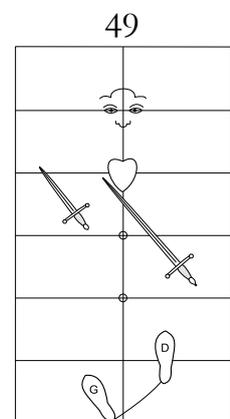
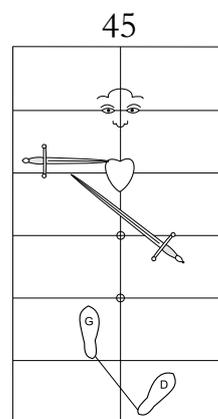
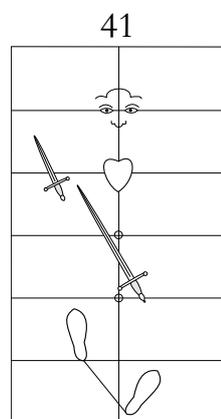
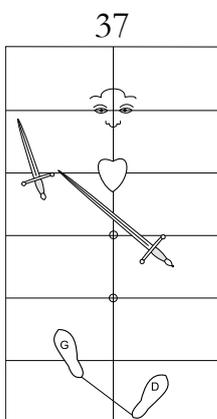
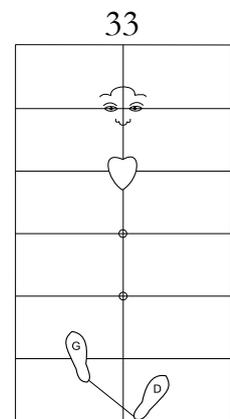
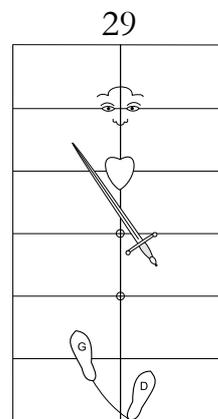
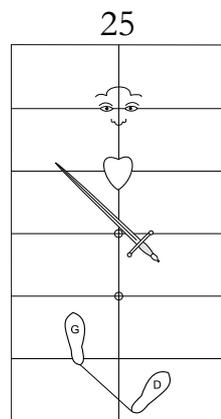
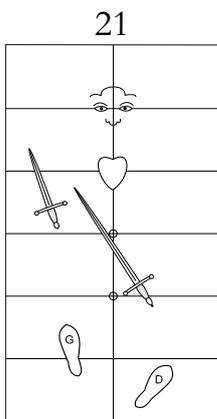
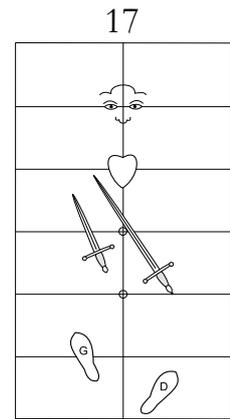
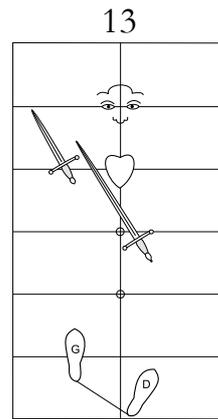
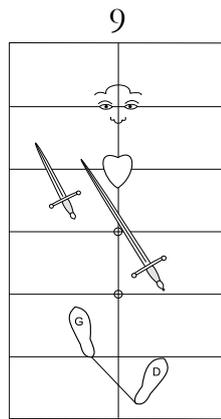
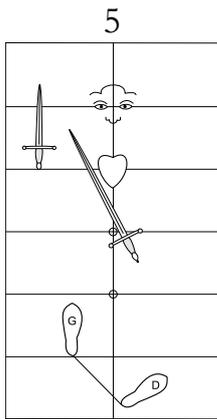
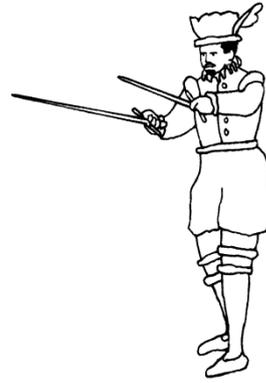
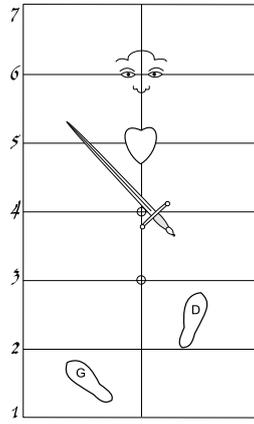
40

44

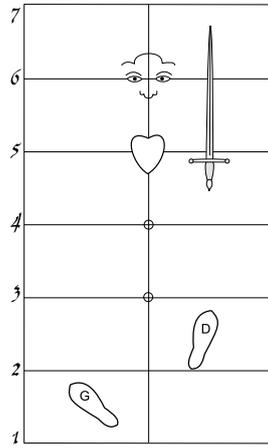
48



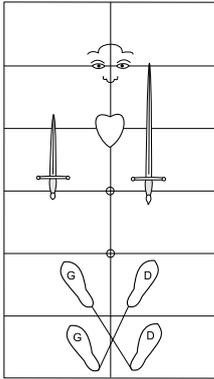
# Garde tierce



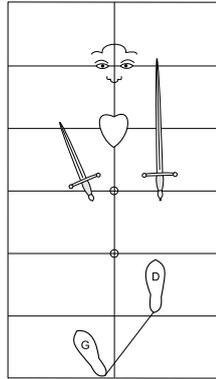
# Garde quarte



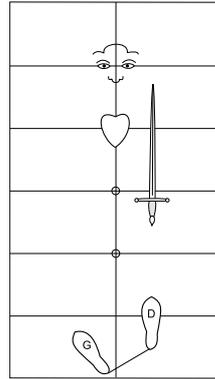
6



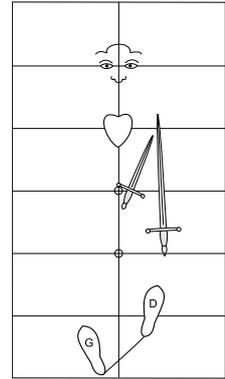
10



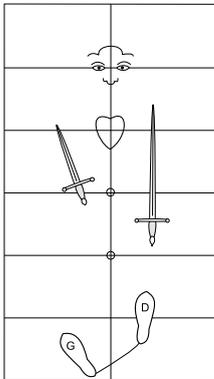
14



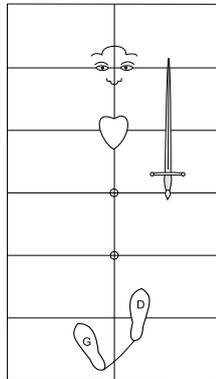
18



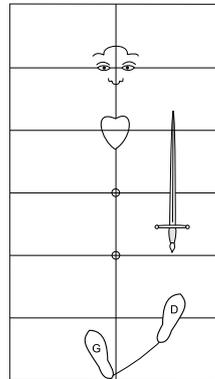
22



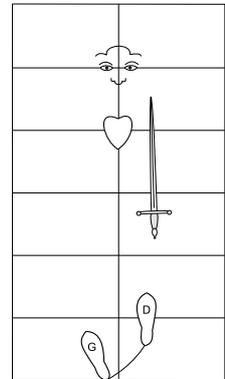
26



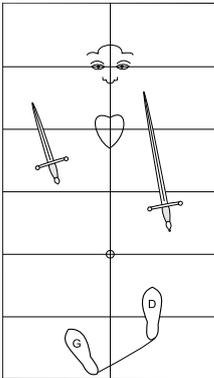
30



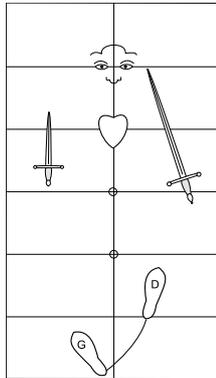
34



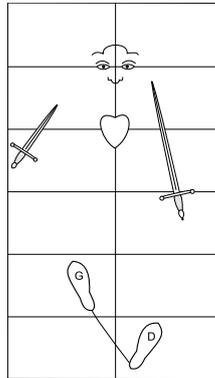
38



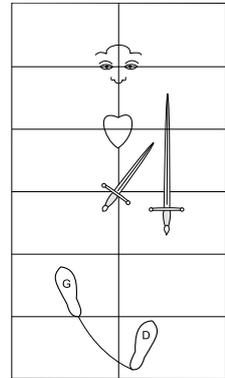
42



46



50



## Quelques remarques

Le traité du capitaine Pélouquin est probablement le second traité français d'escrime dont nous disposons (après celui d'Henri de Saint-Didier (1573)). En effet, malgré l'invention de l'imprimerie plus d'un siècle auparavant, il ne nous reste que peu de sources du 16<sup>ème</sup> début 17<sup>ème</sup>, aussi se pose la question de l'existence ou non d'une école française face à l'école italienne qui exerce une forme de domination européenne. Ainsi, chaque source supplémentaire permet éventuellement de retrouver les traces d'une approche spécifique qui aurait pu exister avant que l'influence italienne ne se fasse réellement sentir.

En étudiant les sources, on ne peut parler d'école qu'à partir du moment où les concepts, le vocabulaire de différents auteurs acquièrent un semblant de cohérence et de ressemblance, ce qui nécessite des échanges entre les auteurs et une tradition suffisamment ancienne. Qu'il existe une école italienne au 16<sup>ème</sup>, cela ne fait guère de doute (même plusieurs), par contre, cela est plus douteux en France, bien que le métier de maître d'armes y existe et soit pratiqué depuis fort longtemps.

Le capitaine Pélouquin utilise pour partie des concepts et un vocabulaire qui lui est propre, et pour partie qui se retrouve ailleurs, notamment en Italie : cavare/caver, stoccata/estoc, strammazzone/estramaçon, misura/mesure...

Son originalité est peut-être dans son système de garde. Les italiens du début du 16<sup>ème</sup> siècle en ont désigné parfois un tel nombre qu'il est difficile d'innover en la matière. Mais Pélouquin est le seul à avoir un système de quatre gardes tel qu'il les propose et qui ne correspondent pas aux quatre gardes classiques. Ces dernières se succèdent dans l'ordre de leur numéro en partant du haut pour aller vers le bas, alors que la succession des gardes de Pélouquin forment une sorte de croix.

On retrouve par contre le principe de ce que les italiens appellent la contre-posture : il est approprié d'opposer une garde à une autre garde, en l'occurrence pour Pélouquin, la première contre la seconde et la tierce à la quarte.

Les déplacements sont constitués de pas assez courts, en tous les cas sans la fente. Chacun des pieds peut se retrouver en avant, même si cela dépend en partie de la garde.

Le système offensif de Pélouquin correspond à celui des italiens : ils utilisent en particulier des feintes sans contact de fer (ce qui est une différence avec l'école allemande antérieure, qui utilisait certes une arme bien différente). On retrouve les appels ou battements de pied sur le sol pour faire réagir l'adversaire. Les prises de fer, pour contrôler l'arme adverse existent, mais viennent de manière seconde, sont surtout présentes les « batteries », le fait de frapper le fer adverse pour l'écartier. Si les coups d'estocs dominant, ceux de taille, souvent précédés de batterie, conservent encore toute leur importance (ce qui ne sera plus le cas au cours du 17<sup>ème</sup> siècle), et font l'objet d'un enseignement dans une partie spécifique. La quasi-totalité des cibles visées sont l'abdomen et le visage ; seuls les coups de taille touchent d'autres parties du corps tels les membres.

Le système défensif de Pélouquin est aussi assez typique du 16<sup>ème</sup> siècle. Il est notable que le mot parade n'apparaissent jamais dans le texte de Pélouquin, car la défensive n'est pas perçue par elle-même, mais entrant dans la contre-offensive. On retrouve le principe du *stesso tempo*, le même temps, pour se défendre et contre-attaquer, qui est à opposer avec le concept qui n'apparaît qu'ultérieurement de *due tempi*, deux temps (la parade puis la riposte) qui paraît évoqué dans le traité de Pélouquin. Il y a d'ailleurs probablement un lien entre la régression progressive des coups de taille et le développement du concept de parade-riposte.

L'épée est l'arme plutôt offensive, alors que le poignard est plutôt défensif.

L'appréhension de l'épée et du poignard de Pélouquin n'est donc pas radicalement différente de l'approche italienne (ce qui n'est pas totalement illogique puisqu'on parle d'armes semblables utilisées dans un même objectif), mais elle conserve une part d'originalité indéniable.

La forme est sans doute là où la part d'innovation est la plus grande. Dans les traités d'escrime, les mots ne suffisent pas toujours à décrire les positions du corps. Le recours au dessin est donc assez naturel. Toutefois, il demeure insuffisant à illustrer les mouvements du corps, la dynamique de l'action.

Il a existé nombre de tentatives : Camillo Agrippa (1553) surajoute sur une même planche les positions successives des escrimeurs. Les espagnols utilisent un système de marquage au sol pour décrire les positions des pieds. Henri de Saint-Didier numérote les pas. Sans doute, une question semblable se pose dans un autre art académique, la danse, pour laquelle les réponses apportées ont pu influencer le milieu martial (voir *Orchésographie* de Thoinot Arbeau - 1589).

Pour Pélouquin, il ne s'agit plus de représenter ce que des yeux pourraient simplement voir : un niveau dans l'abstraction est franchi, on utilise des approches tirées des mathématiques. On surajoute plusieurs instants dans un même espace, on fixe des repères géométriques qui donnent aussi des indications de temps. Ainsi, on tente d'introduire le temps dans l'espace des planches, sans que le résultat soit parfaitement satisfaisant.

Les planches du traité du capitaine Pélouquin, probablement réalisées par le lettré La Haye, franchissent un grand cap décisif et quasiment unique en direction de l'abstraction et de l'intégration du temps et du mouvement. Les éléments importants ne sont plus représentés, ils sont symbolisés : parties du corps, armes. La planche n'est plus la vue d'une scène mais l'agrégation de trois projections réalisées sur trois plans différents. Le mouvement n'est plus représenté de manière discontinue grâce à des images se succédant, mais par un trait qui fonde une continuité temporelle et spatiale du mouvement.

Ce système de représentation présente toutefois un inconvénient : l'adversaire est peu présent, d'ailleurs tant dans les planches que dans le texte du traité. Or, il s'agit d'un combat et on ne peut que s'adapter à son adversaire pour le vaincre.

# Glossaire des termes techniques

**Allèchement** : substantif tiré d'allécher, qui consiste à attirer. En escrime moderne, on parle d'invite. Il s'agit de pousser l'ennemi à attaquer, en se découvrant.

**Arçonner** : décrire un arc de cercle lors d'un mouvement vertical de l'épée. Deux occurrences dans le texte.

**Arrière-main** : Coup du revers de la main ; terme issu du jeu de paume, deux occurrences.

**Assaut** : action offensive.

**Batterie ou battre** : action de frapper le fer de l'adversaire. Battre est utilisé aussi lorsque l'escrimeur frappe du pied le sol.

**Cavassis/Cavement ou caver** : feinte consistant à passer sous le fer adversaire de gauche à droite ou l'inverse. A rapprocher de l'italien cavare signifiant sortir, changer, fréquent dans l'escrime italienne.

**Chevalet** : faire le chevalet. Une occurrence, sens douteux, probablement un terme de lutte - pour faire tomber son adversaire.

**Couverture et couvrir** : consiste à fermer une ligne, soit de manière à repousser l'arme ennemie (parade), soit de manière préventive pour empêcher l'attaque probable.

**Dedans les mains** : position de l'arme placée entre les deux mains de l'adversaire.

**Défait** : faire défaut signifie défaire le pas qui a été réalisé en avant, c'est-à-dire reculer.

**Défense** : Terme opposé par Péloquin à celui d'assaut ; désigne l'ensemble des actions défensives et probablement en incluant les actions contre-offensives.

**Désesperade** : Sens incertain, une seule occurrence.

**Discretion** : à discrétion, selon un choix prudent.

**Double** : l'adjectif se réfère en général à une action simultanée de l'épée et du poignard.

**Double batterie** : deux batteries, réalisées, l'une de l'épée, l'autre du poignard.

**Double cavement** : deux cavements simultanés, l'un de l'épée et l'autre du poignard.

**En prise** : mettre son épée en prise consiste à la diriger en direction de son adversaire, de telle manière, qu'elle pourrait être prise, c'est-à-dire être poussée. L'expression utilisée en escrime est plutôt « en ligne ».

**Estocade** : terme générique pour nommer les coups de pointe.

**Estramaçon** : de l'italien stramazzone, coup donné du tranchant, avant que de désigner un type d'épée. Péloquin l'utilise pour les coups de taille.

**Feinte** : Action simulant une attaque. Péloquin considère qu'il en existe trois : tirade, cavement, voûtement.

**Fermer** : consiste à fermer la voie à l'épée adverse.

**Garde** : en général, il s'agit de la position de l'escrimeur. Quant le terme est utilisé pour nommer la garde de l'épée, nous avons rajouté l'expression « de l'épée ». Péloquin utilise un système de quatre gardes qui lui sont propres.



**Hors les mains** : position de l'arme placée du côté extérieur des membres de l'adversaire

**Incarter** : Mouvement des pieds consistant à déplacer un pied derrière l'autre voire au-delà afin de se retrouver de quart par rapport à son adversaire. En escrime moderne, on désigne ce déplacement par le terme italien *inquantata*. Henri de Saint-Didier utilise le concept en parlant de : à cartier.

**Liaison** : de l'épée et du poignard. Consisterait éventuellement à forcer en repoussant ses fers l'adversaire à joindre épée et poignard.

**Mesure** : terme habituel en escrime pour qualifier la distance entre deux adversaires. Une seule occurrence dans le texte.

**Mirer** : viser.

**Passade** : Une seule occurrence. Désigne généralement dans le vocabulaire de l'escrime un déplacement en croisant les pieds.

**Posture** : Une seule occurrence. Vient de l'italien *postura* et signifie position générale. Le terme est fréquent dans les traités italiens, présent dans les traités français du 17<sup>ème</sup> siècle, mais disparaissant par la suite.

**Primer/prime** : terme ambigu. Deux occurrences pour le verbe, deux occurrences pour le substantif : prime. En escrime italienne, prime désigne la première attaque, main assez haute du côté droit en pronation. Il s'agirait donc d'une attaque partant de la droite (de l'attaquant).

**Retraite** : se retirer, reculer.

**Revers** : coup de taille partant de sa gauche pour aller sur sa droite.

**Riposte** : Terme très ambigu. De manière classique, la riposte est la réponse contre-offensive à l'attaque ennemie : le terme vient de l'italien *riposta* (réponse). On le prendra dans le texte de Péloquin comme synonyme d'attaque, d'offensive. On croit saisir que pour Péloquin, il y aurait quatre attaques de base partant des quatre gardes de base, à savoir : riposte basse (partant du bas et de la garde première), riposte haute (partant du haut et de la garde seconde), première (partant de la gauche et de la garde tierce), prime (partant de la droite et de la garde quarte).

**Serrer** : Une occurrence. Se rapprocher.

**Temps** : terme classique de l'escrime, qui vient de l'italien *tempo* et désigne les différents instants d'une action, en la décomposant en phases élémentaires.

**Tirade** : feinte consistant à simuler une attaque puis à retirer son épée en arrière pour enchaîner une attaque à un autre endroit.

**Tirer** : attaquer directement, par estocade ou estremaçon.

**Voûtement ou voûter** : feinte consistant à passer sur le côté du fer adversaire de haut en bas ou l'inverse. Comme le terme *volter*, *voûter* vient du latin *volvere* qui signifie rouler, tourner.



# Cabinet d'escrime de l'épée et du poignard

composé jadis par Monsieur Péloquin

Capitaine et l'un des quatre premiers maîtres d'escrime de France.



*Pauvreté empêche les bons esprits de parvenir.*

Au très haut et très illustre Prince, Monseigneur le Comte Maurice, Prince d'Orange, Comte de Nassau et de Catzenellebogen, Marquis de la Vère et de Flessingue, Gouverneur et Capitaine général des Provinces-Unies du Pays bas, etc.

Monseigneur,

De peur que ce petit Cabinet d'escrime (lequel m'a autrefois été donné en don de l'auteur) ne **vienn**e à perdre beaucoup de sa valeur, n'étant point mis en usage, pour être tombé entre les mains d'un qui fait plus profession de la plume que des armes, **je vous le présente**.

Sa dignité mérite bien quelqu'un qui en fasse cas : **le capitaine Péloquin** pour être tenu l'un des plus braves spadassins de France (ce que je ne dis pas par affection mais je m'assure que tous ceux qui l'ont connu lui donneront cette même louange), ayant eu l'honneur en son vivant d'être l'un des quatre premiers maîtres d'escrime de France, et d'avoir dressé aux armes le roi de France à présent régnant, lorsqu'il n'était encore que roi de Navarre, et qu'il avait tellement le cœur aux armes qu'il s'en est acquis une mémoire immortelle par tant de belles victoires acquises avec autant d'heur<sup>1</sup> que jamais roi ait fait.

En quoi Monseigneur, vous le suivez de bien près, tant en bonheur, prudence militaire et sage conduite, que par estime de pouvoir rencontrer personne auquel ce petit labeur peut être plus recommandé qu'à votre Éminence.

En sorte, j'ai pris la hardiesse même sachant que **vous** y prenez plaisir de le vous oser présenter, afin que ce qu'un grand Roi a appris du maître même, votre Éminence le puisse apprendre de ce maître muet s'il lui plaît. Car votre Éminence y verra une autre méthode, que celle des maîtres de par de ça sans toutefois en mépriser aucun.

---

<sup>1</sup> Ce qui arrive de favorable.



Si on m'estime trop présomptueux de faire ainsi parade du labeur d'autrui, je puis bien assurer que j'ai connu l'auteur de ce livre si honnête et amateur des Princes, vraiment chrétien. Quand même serait-il en vie, il louerait mon entreprise et estimerait à beaucoup d'heur de voir ce petit labeur tomber entre les mains d'un Prince si sage et vertueux auquel Dieu a mis les armes en main pour maintenir son Église et défendre la liberté de ces pairs.

Recevez donc, Monseigneur, ce petit orphelin, en gré et sous votre protection, d'un visage autant humain ; il vous est offert de bon cœur par celui qui n'a plus grande ambition que de pouvoir mériter l'heur qu'ont eu mes parents qui ont confiné le plus beau de leur âge au service de feu Monseigneur le Prince d'Orange, de haute mémoire, votre très honoré seigneur et Père.

Et moi, je voudrais pouvoir faire de même. Mais ce qu'ils ont fait avec les armes, je voudrais le pouvoir faire avec la plume et le discours, car m'a profession n'est autre que celle-ci. Si ce bien peut quelque jour arriver, je m'estimerais le plus heureux du monde, et encore qu'il me soit dénié, je ne laisserais de m'estimer assez heureux si votre Éminence me fait cette faveur de croire que je suis et serais toute ma vie

Monseigneur

de votre éminence

très humble et très obéissant serviteur

*J. de La Haye.*

# CHAPITRE 1 Les hauteurs et les gardes

Il faut noter que ces hauteurs et degrés, où sont les nombres 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, servent pour enseigner la hauteur où il faut tenir tant les gardes de l'Épée que du poignard, et les pointes de l'Épée, comme pouvez voir en ces deux figures.

## Article 1 De bas en haut

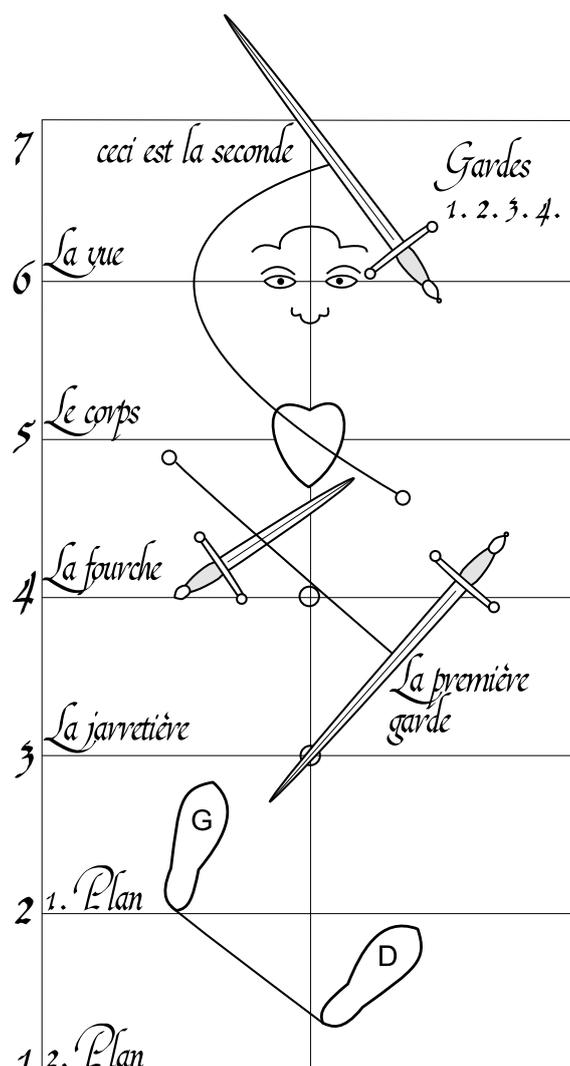
En la première règle<sup>2</sup>, il se voit combien il faut avoir la pointe de l'épée basse.

Étant en la seconde règle, il faut tenir sa pointe à un pied près de terre.

Étant en la troisième règle à deux pieds près de terre.

Et en la quatrième règle à la hauteur de la fourche

Et ainsi des autres suivants jusqu'à sept, qui est la plus haute pour les estramaçons.



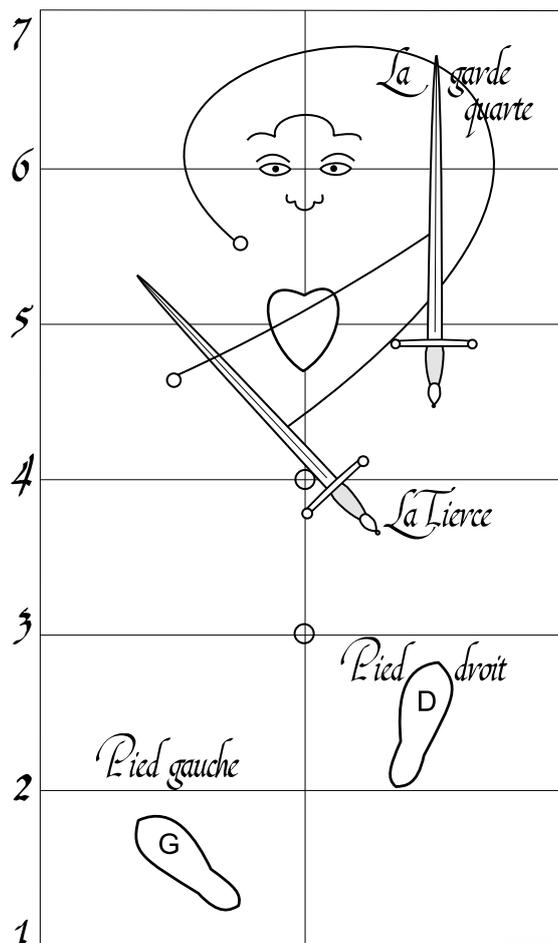
<sup>2</sup> A prendre comme synonyme de trait. De même pour la suite.



## Article 2 De gauche et de droite

La<sup>3</sup> seconde règle du mitan<sup>4</sup> fait la séparation de la gauche et de la droite pour faire participer les gardes en pointe tant de l'épée que du poignard, vers votre gauche ou vers votre droite pour fermer l'épée de votre ennemi.

Les pieds se gouvernent de même, et aux mêmes hauteurs.



<sup>3</sup> L'expression « Comme à » a été supprimée, car elle alourdissait le propos.

<sup>4</sup> Synonyme de milieu, «en l'occurrence le trait vertical qui forme le milieu de la grille.

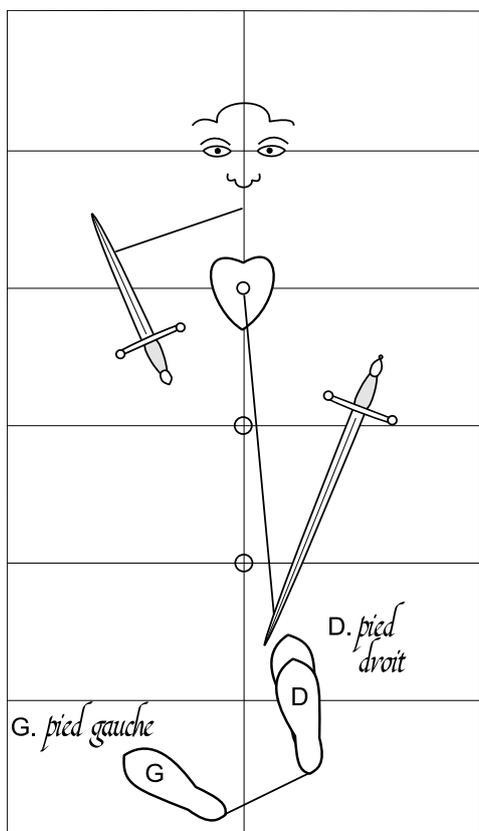
## CHAPITRE 2 Les gardes

### Article 3 Garde première avec les primes

En la première garde qui est basse, il faut avoir l'épée à votre droite, la pointe basse à un demi-pied près de terre dressée à votre milieu devant votre pied droit, s'il est devant.

Car il se peut aussi faire en ayant le pied gauche devant, et alors il faut tenir vos gardes d'épée à votre droite à la hauteur de la fourche, tant avancées que reculées<sup>5</sup>, et votre poignard vers votre gauche le pommeau à la hauteur de la ceinture, la pointe en montant vers votre gauche.

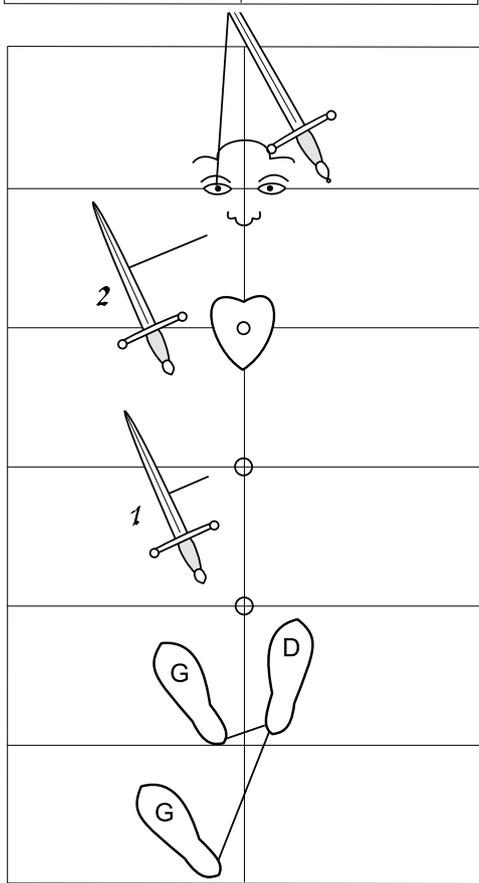
Cette garde, est bonne contre la garde seconde.



### Article 4 Garde de seconde

En la garde seconde, il faut avoir l'épée haute devant vous, voyant votre ennemi par-dessous vos gardes, et le poignard un peu plus bas qu'à la première garde, et les pieds presque joints le pied droit devant.

Ces deux gardes à savoir la première et la seconde se défendent l'une de l'autre, comme partant du bas en haut, et du haut en bas.



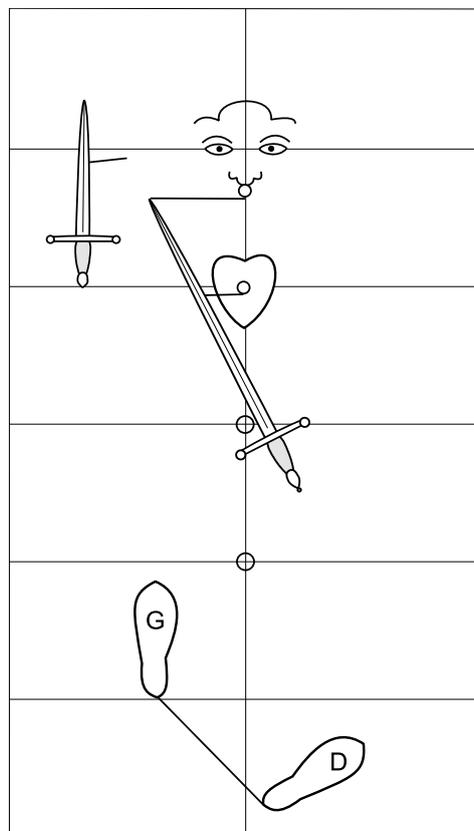
<sup>5</sup> Sous-entendu, ni trop avancées, ni trop reculées.

Cette garde tierce et la quarte suivante se défendent l'une de l'autre, de droite à gauche et de gauche à droite<sup>6</sup>.

### Article 5    **Garde tierce**

Il faut avoir l'épée et les gardes de l'épée devant vous, la pointe avancée vers votre gauche, et ayant votre poignard un peu derrière et un peu plus haut que la pointe.

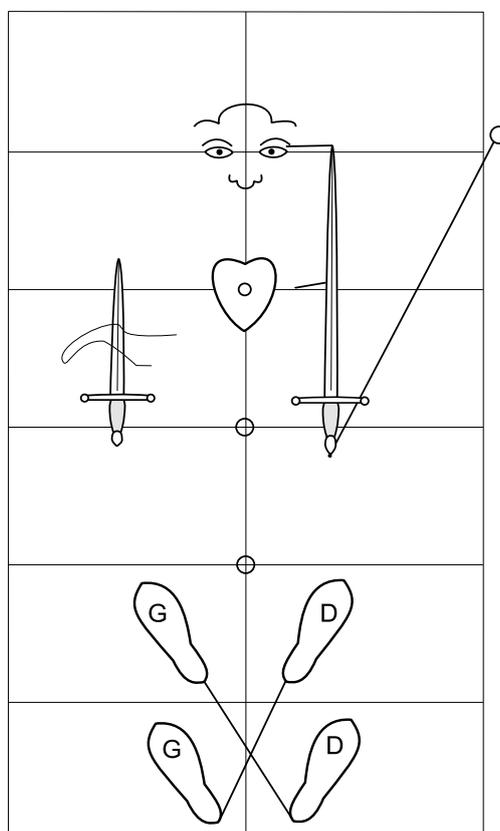
Le pied gauche est bien devant.



### Article 6    **Garde quarte**

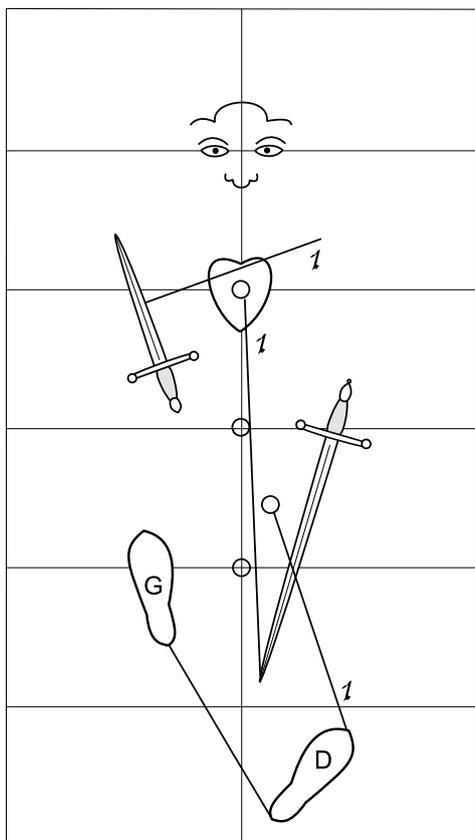
La garde quarte est bonne sur tout pied.

Il faut avoir l'épée à votre droite assez avancée et le poignard à votre gauche le plus avancée que faire se peut, comme si vous vouliez embrasser votre ennemi.



<sup>6</sup> Paragraphe situé au début de l'article 5.

## CHAPITRE 3 Assaut et riposte



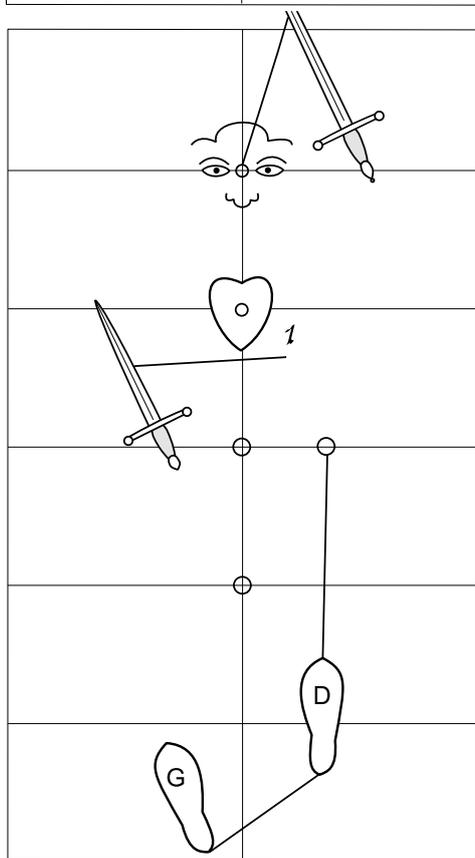
**Nota :** Chacune de ces quatre gardes servent de quatre, à savoir, de première, de prime, de riposte haute, et de riposte basse.<sup>7</sup>

### **Article 7 Assaut et riposte basse en garde première**

Si vous voulez faire riposte basse, mettez le pied gauche devant ① pour entrer du droit, ou le droit devant pour entrer du gauche, tant pour l'assaut que pour la défense, ① battant l'épée ennemie en montant vers votre droite, puis ① tirant votre estocade par-dessous votre bras gauche<sup>8</sup>, enfin faisant défaire.

### **Article 8 Assaut et riposte haute en garde seconde**

Si votre ennemi vous tire ou qu'il vous baisse son épée en prise, ① battez-la de votre poignard par-dessous votre bras droit, laissant tomber la pointe de votre épée où vous voulez donner, en entrant le pied droit, ceci tant pour l'assaut que pour la défense.



<sup>7</sup> Nota placée en fin d'article 9, originellement. Les différentes attaques (ripostes) seraient nommées dans le sens inverse de leur présentation.

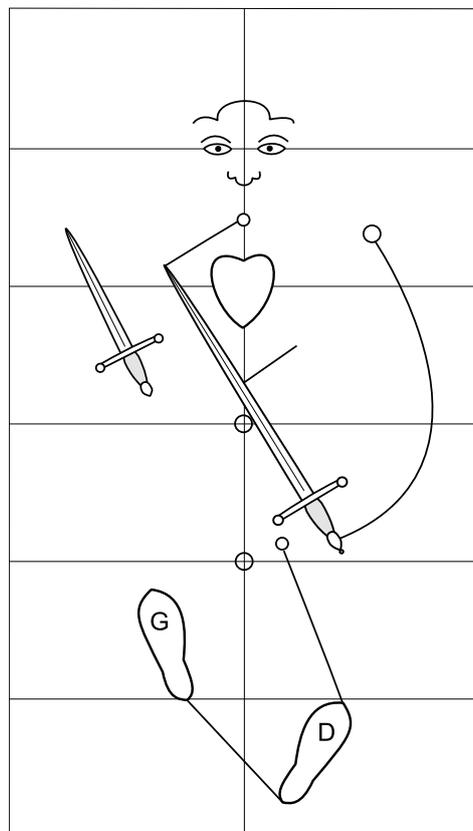
<sup>8</sup> Le poignard tenu par le bras gauche bat sur la droite, conformément au dessin, l'épée se retrouvant au-dessous lors de l'estocade.



## Article 9 Assaut et riposte gauche en garde tierce

En garde tierce, la première se doit couvrir avec l'épée, et la seconde avec le poignard, couvrant donc avec votre épée vers votre droite. En donnant votre estocade de même temps, entrez du pied droit.

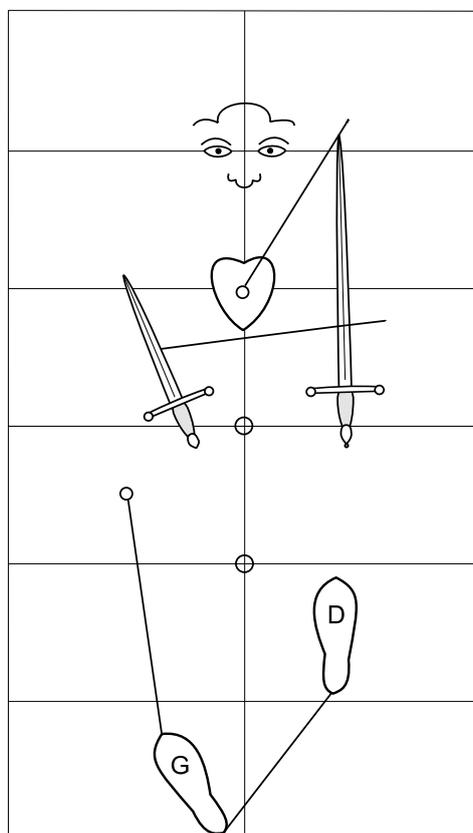
Pour la première<sup>9</sup>, il faut être hors de mesure et donner en avançant le pied.



## Article 10 Assaut et riposte droite en garde quarte

En garde quarte, il faut en battant du poignard donner son estocade en levant les gardes de l'épée vers votre droite, entrant du pied gauche, tant en assaut qu'en défense.

**Nota** pour primer<sup>10</sup> : Quand vous voulez primer, il faut avancer fort le pied, tant qu'il soit mesure de bonne longueur pour donner, sans avancer le corps et les armes et les avoir retirées en arrière.



<sup>9</sup> Il s'agirait du nom de l'attaque (riposte) qui part de la garde tierce.

<sup>10</sup> Paragraphe placé à la fin de l'article 10. Il est déplacé car il semblerait traiter de l'attaque partant de la garde tierce et qu'on nommerait première.

**Nota :** Les chiffres marqués en cette figure et ces autres qui suivent dénotent le temps qu'il faut prendre<sup>11</sup>.

---

<sup>11</sup> Nota placé en fin d'article 12 originellement.

**Nota :** Toutes<sup>12</sup> ces feintes, tant en tirade, cavement et voûtement, se comprennent autant de **seconde que** de doubles ripostes<sup>13</sup> ; mais il faut entrer du pied gauche à la première riposte, suivant du droit.<sup>14</sup>

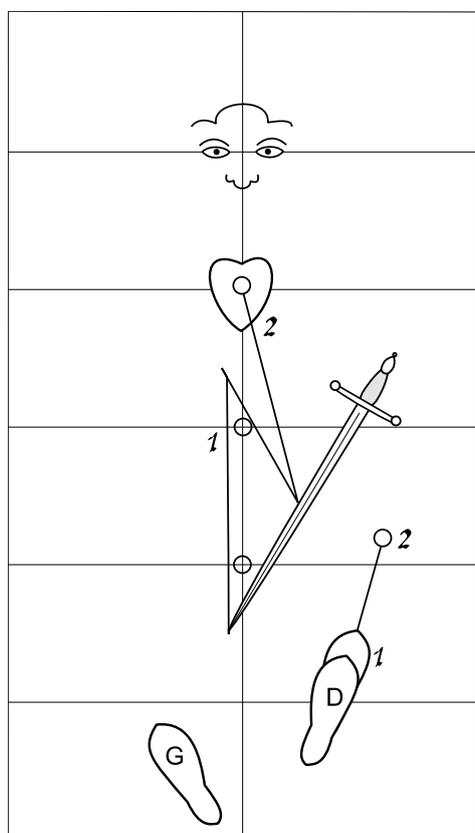
---

<sup>12</sup> La préposition « en » a été supprimée.

<sup>13</sup> La seconde riposte serait une seconde attaque, portée éventuellement après une couverture (parade) et la double riposte serait une attaque de l'épée et du poignard simultanément.

<sup>14</sup> Nota placé en fin d'article 11 originellement.

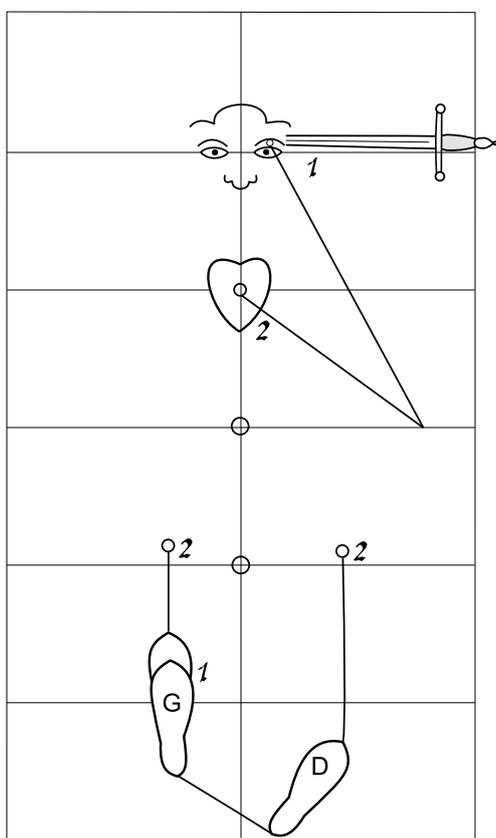
## CHAPITRE 4 Les tirades



Les tirades se font quand votre ennemi se tient ferme **entre** vos armes et vous craignant de l'attaquer de simple, **vous** êtes contraint pour le désarmer de faire **une** feinte.<sup>15</sup>

### **Article 11 Les tirades en garde première.**

Pour la garde première, il faut ① feindre votre estocade à la hauteur du petit ventre, par-dessous ses armes, retirant subtilement votre épée en ① battant du pied droit. ② Puis redressez votre pointe haute, et donnez votre estocade à discrétion, ② entrant du pied droit le plus avancé que faire se pourra.



### **Article 12 Tirade en garde seconde.**

En garde seconde et haute, ① il faut faire sa tirade haute, et baissant votre pointe, ② donnez votre estocade basse.

Si **vous** avez le pied gauche devant, ① battez **du pied** en faisant votre feinte, et ② **en** donnant votre estocade avancez le plus que faire se pourra, comme la figure le vous enseigne. Et si le pied droit est devant, ② faites comme à la première **tirade**.

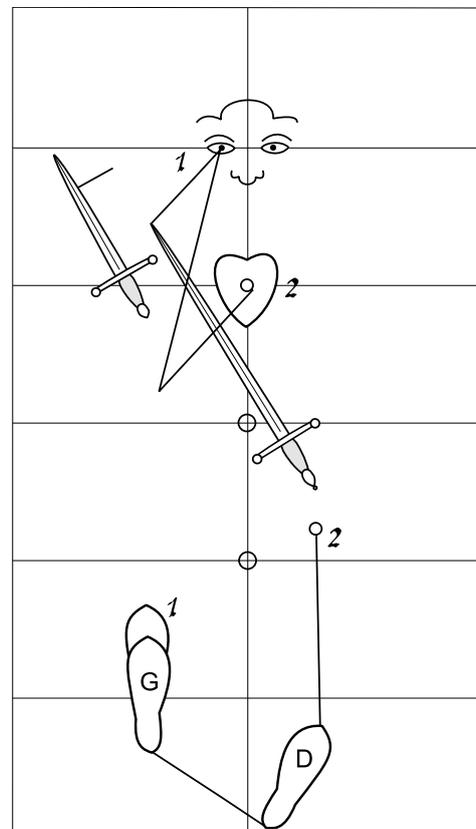
<sup>15</sup> Paragraphe placé en début de l'article 11.

### Article 13 Tirade en garde tierce.

La tirade tierce se ① feint haute à gauche, ① battant du pied gauche retirant votre épée en bas de votre gauche.

② Donnez votre estocade, ② entrant du pied droit ; et si votre ennemi vous tire, fermez toujours du poignard son épée, afin de couvrir du côté de votre fermeture.

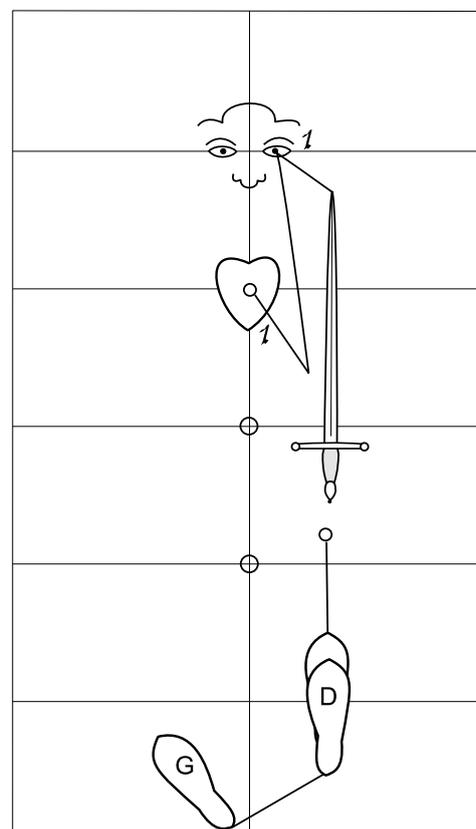
**Nota :** Toutes ces tirades se peuvent faire en défense, après qu'on a couvert du poignard.



### Article 14 Tirade en garde quarte.

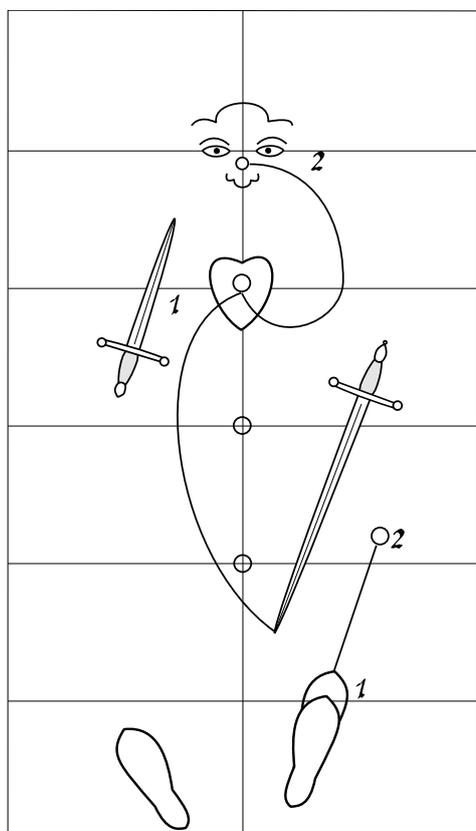
La tirade quarte se fait comme la **tirade** seconde : battant du pied droit et rentrant du pied droit ; et si le pied gauche est devant, battez **du pied** comme à la **tirade** seconde ou comme à la **tirade** tierce.

**Nota :** Si vous voulez faire une seconde en forme de tirade, au lieu de deux temps, **il** faut **en** faire trois : le premier **temps** pour faire tirer votre ennemi, le second **temps** pour vous couvrir de sa riposte, le troisième temps pour départir d'une seconde estocade.



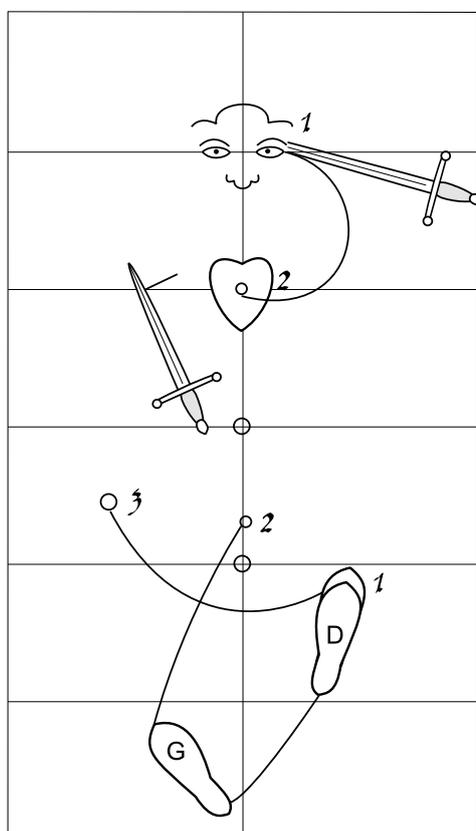
## CHAPITRE 5 Les cavements

### Article 15 Les cavements en garde première.



Le premier cavassis ou cavement en feinte se fait en ① battant du pied droit et en baissant son cavement pour éviter la couverture de votre ennemi, par-dessous les gardes de son poignard ② pour donner votre estocade haute à votre droite ② avançant votre pied droit.

Et s'il vous tire estocade, battez du poignard vers votre droite par-dessous votre épée faisant retraite.



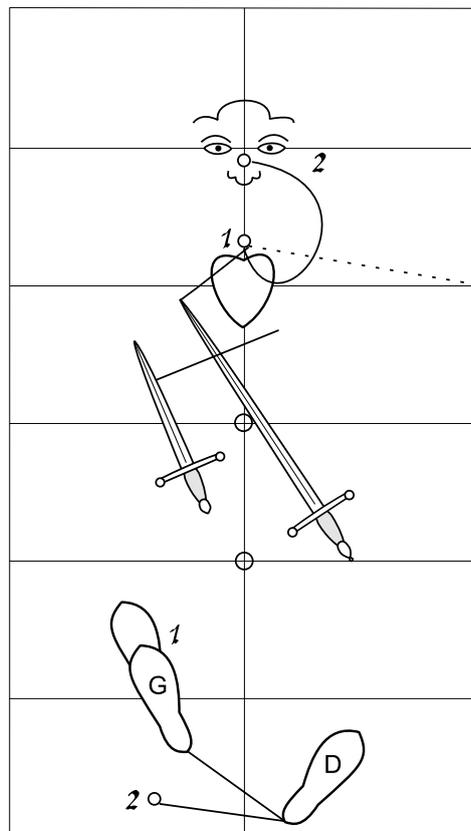
### Article 16 Cavement en garde seconde.

N'oubliez pas de feindre aux hauteurs auxquelles mire ou tire votre ennemi règle d'épée comme à ① cette seconde qui mire à la vue et ② la première tire au cœur, pour feindre la première et pour faire découvrir votre ennemi afin de donner de la seconde usant du pied selon les temps des chiffres 1, 2, 3. <sup>16</sup>

<sup>16</sup> Paragraphe problématique où, après un repentir mal corrigé, semble s'accumuler les contradictions.

## Article 17 Cavement en garde tierce.

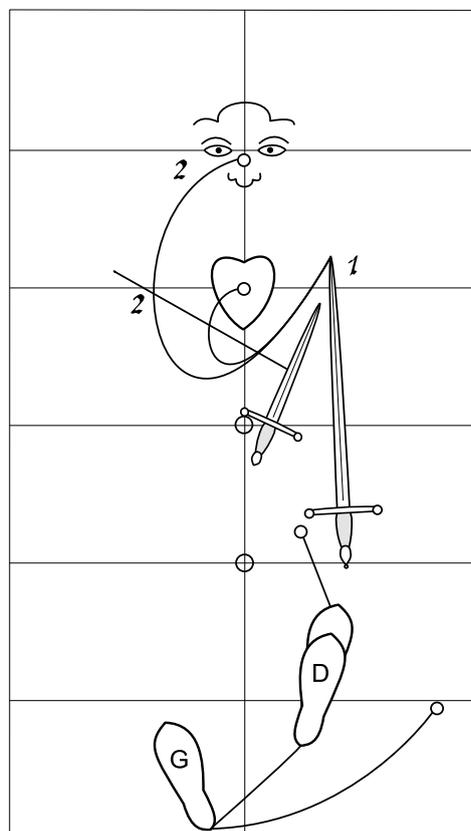
Cette feinte en cagement est fort excellente en ce gouvernement de plan. Parce qu'en ① faisant une feinte, ① battant du pied gauche, cavant votre pointe par-dessous les armes pour ② donner votre estocade. Au lieu d'avancer le pied droit devant, il faut ② l'incarter en arrière à gauche, couvrant son estocade du poignard par-dessous votre bras droit.



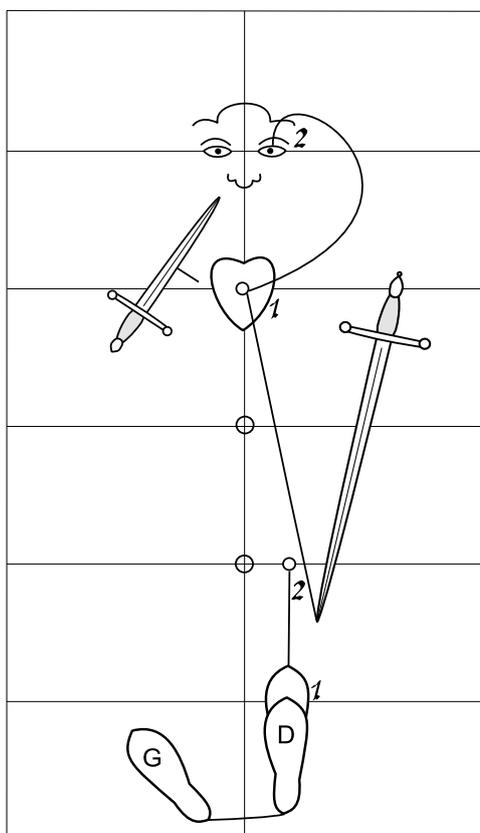
## Article 18 Cavement en garde quarte.

Si vous voyez que votre ennemi se couvre d'une première, baissez votre poignard vers votre droite afin d'avoir double couverture : la première couverture du poignard, et la seconde couverture de l'épée.

Et si vous voulez faire assaut, ① feignez de donner votre estocade à la vue, battant du pied droit puis cavant vers votre gauche par-dessous les armes de votre ennemi ; ② donnez l'estocade avançant le pied droit tant que faire se pourra, esquivant du corps et incartant du pied gauche.

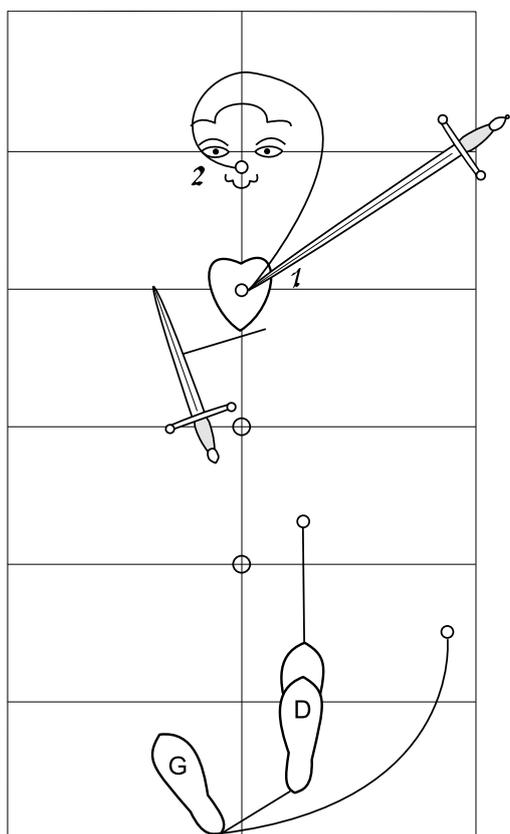


## CHAPITRE 6 Les voûtements



### Article 19 Voûtements en garde première.

Après avoir ① feint votre estocade sous l'aisselle gauche de votre ennemi où il ne peut couvrir qu'à votre droite, puis après avoir ① battu du pied droit ② rentrant de celui-ci, voûtez de la garde d'épée et de la pointe, et ② donnez votre estocade en voûtant haut à votre droite, fermant son épée en quelque endroit qu'elle soit avec le poignard, duquel vous couvrirez selon le quartier dont il vous tirera.



### Article 20 Voûtement en garde seconde.

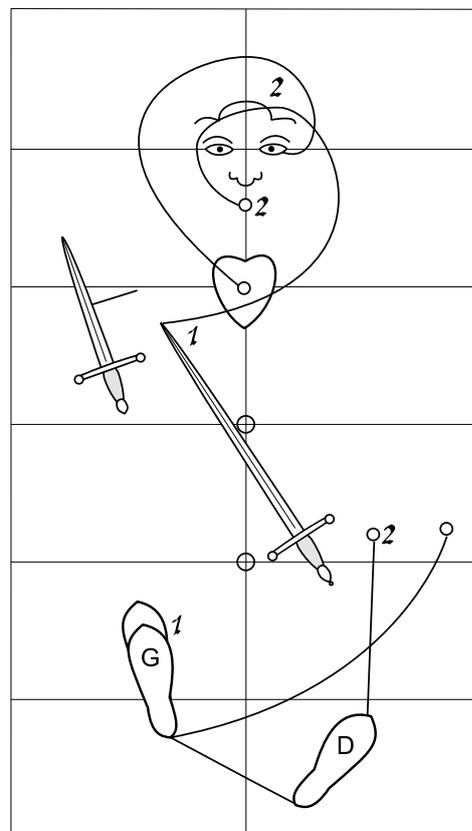
En garde seconde, il se fait en la même forme, sinon qu'il faut ① baisser la pointe de votre épée pour feindre votre estocade basse, pour ② voûter après, et pour incarter du pied gauche ; le tout se conduisant avec discrétion.

Vous pouvez voûter à gauche comme à droite, selon la couverture de votre ennemi.

## Article 21 Voûtement en garde tierce.

En garde tierce, il y a trois défenses, mais deux principales, à savoir : de l'épée au premier temps, et au second temps du poignard, et au troisième temps du corps incartant du pied gauche et gouvernant le reste comme à la précédente.

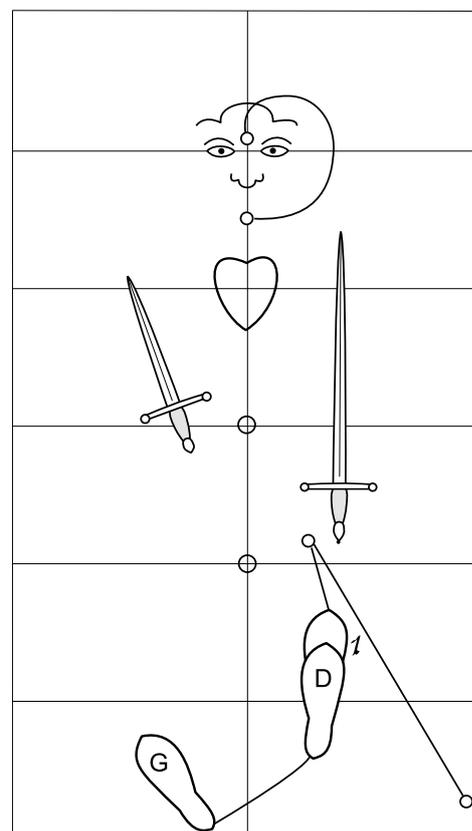
Et pour l'assaut, il faut ① battre du pied gauche et ② rentrer du pied droit en ② voûtant de l'épée et couvrant du poignard vers votre gauche ; et si vous avez le pied droit devant, faites votre ② voûtement du côté de votre gauche, ① battant du pied droit et ② incartant du gauche.



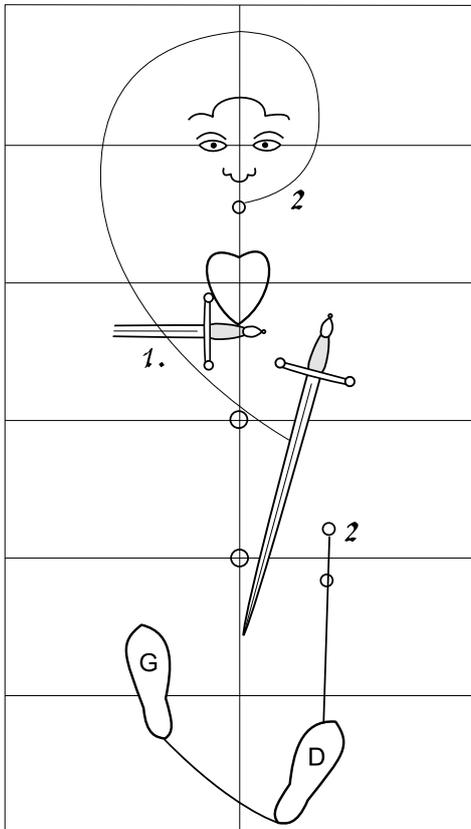
## Article 22 Voûtement en garde quarte.

La garde quarte est semblable, sinon qu'elle part de droite, alors que la tierce part de gauche.

La garde quarte est meilleure sur le pied droit alors que la tierce est meilleure sur le pied gauche ; et au lieu d'incarter du pied gauche, il faut faire défaire du pied droit.

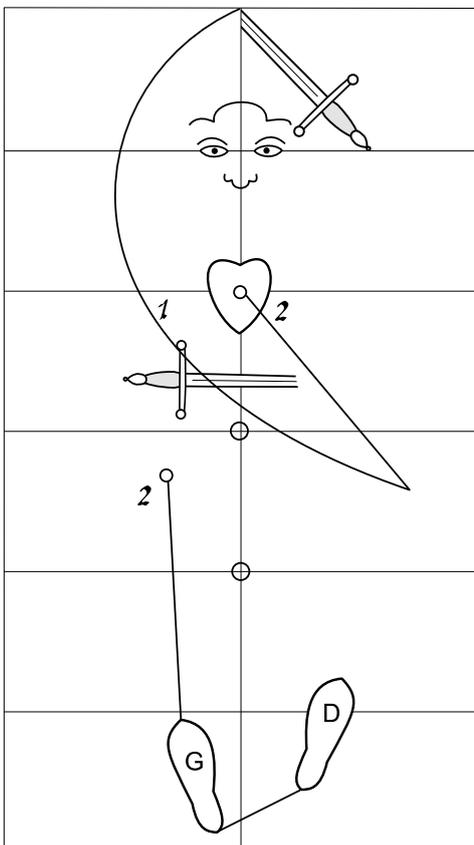


## CHAPITRE 7 Les batteries



### Article 23 Batteries en garde première.

Si vous voulez faire batterie, il faut ① battre l'épée de votre ennemi vers votre gauche ayant vos gardes d'épée hautes et la pointe basse ; et ne pouvant donner une estocade, il faut ② donner un estremaçon vers votre droite en entrant du pied droit.

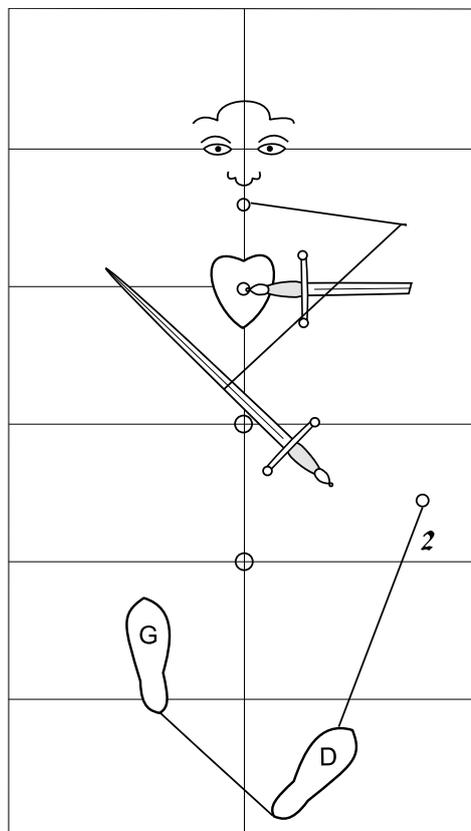


### Article 24 Batterie en garde seconde.

Cette batterie en seconde se fait aussi la pointe basse ① battant en bas vers votre droite, puis ② entrant du pied gauche ② relevant votre épée, donnez votre estocade, faisant défaut ou retraite.

## Article 25 Batterie en garde tierce.

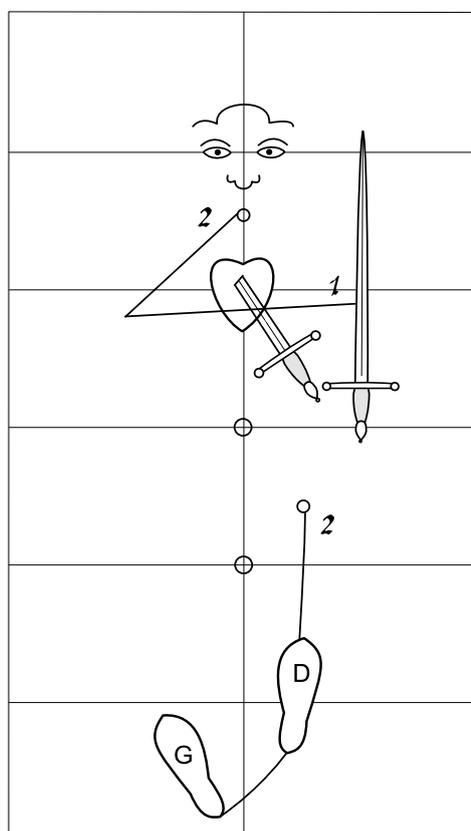
En cette garde tierce, il faut battre la pointe haute vers votre droite et donner votre estocade en ② entrant du pied droit ; et si vous voulez vous pouvez faire estremaçon haut entre les armes et bas en-dedans les mains.



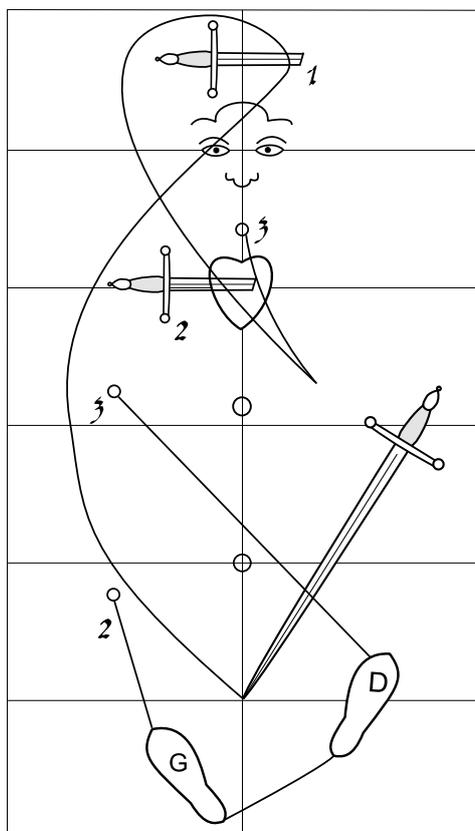
## Article 26 Batterie en garde quarte.

En garde quarte, il faut ① battre en-dedans, votre pointe haute, puis ② entrant du pied droit, ② donnez une estocade, ou un estremaçon d'un revers d'arrière-main sur les bras à discrétion.

**Nota :** Il ne faut pas partir du pied au premier temps, en faisant la batterie, mais au second temps en donnant votre estocade.



## CHAPITRE 8 Les doubles batteries

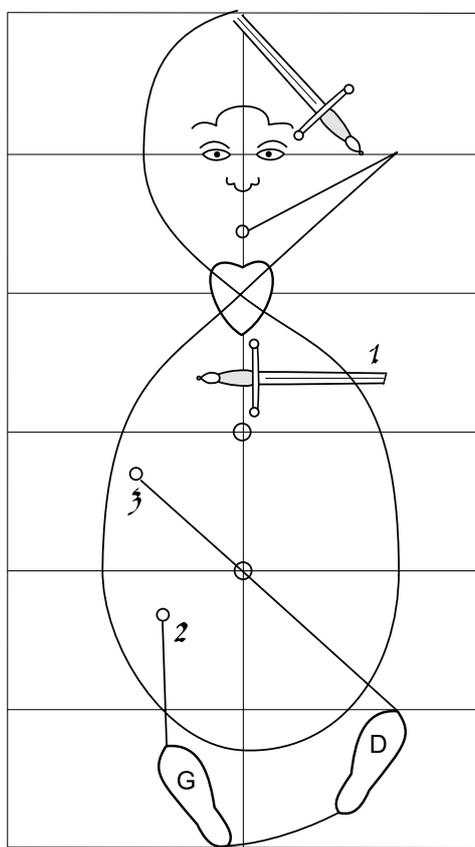


### Article 27 Double batterie avec l'épée en garde première.

Sur les gardes premières, il faut faire la double batterie en ① commençant la première batterie par le bas en montant et arçonnant<sup>17</sup> du gauche à droite, sans bouger les pieds

N'ayant rien trouvé, ou que votre ennemi ait cavé, ② rebattez du haut en bas en ② entrant du pied gauche, et ③ donnez votre estocade en ③ rentrant du pied droit, faisant retraite ou passade.

Aussi, vous pouvez faire vos deux batteries sans partir du pied, et entrer du pied gauche au troisième temps, qui est en tirant votre estramaçon ou estocade.



### Article 28 Double batterie avec l'épée en garde seconde.

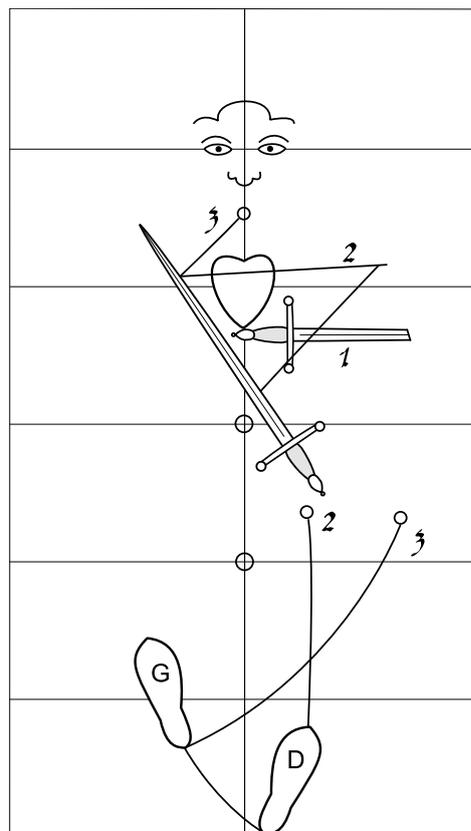
En cette garde seconde, il faut ① battre la première de l'ennemi en bas vers votre droite, puis ② entrant du pied gauche, relevez votre pointe et rebattez en haut vers votre droite ; et ③ entrant du pied droit, donnez estocade à votre discrétion.

<sup>17</sup> Décrire un arc de cercle.

Au lieu qu'en la première garde et la seconde garde, il faut battre et contrebattre du haut et du bas, il faut, en ces gardes troisièmes et quarte, battre de gauche et de droite.<sup>18</sup>

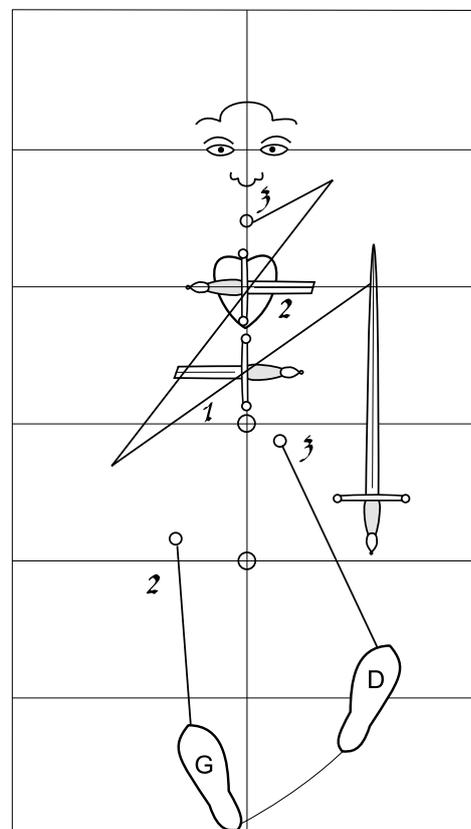
### **Article 29 Double batterie en garde tierce.**

En cette garde tierce ayant le pied gauche devant, ① battez la première batterie vers votre droite sans bouger ou partir du pied ; et n'ayant pas trouvé son épée, ② rebattez vers votre gauche, ② entrant du pied droit et ③ donnez votre estocade, ③ en incartant du pied gauche.



### **Article 30 Double batterie en garde quarte.**

En garde quarte, il faut ① battre la première batterie vers votre gauche et ② la seconde batterie à votre droite, et donner à votre droite ; et ③ donner votre estocade au troisième temps, gouvernant le pied comme à la première et seconde doubles batteries.

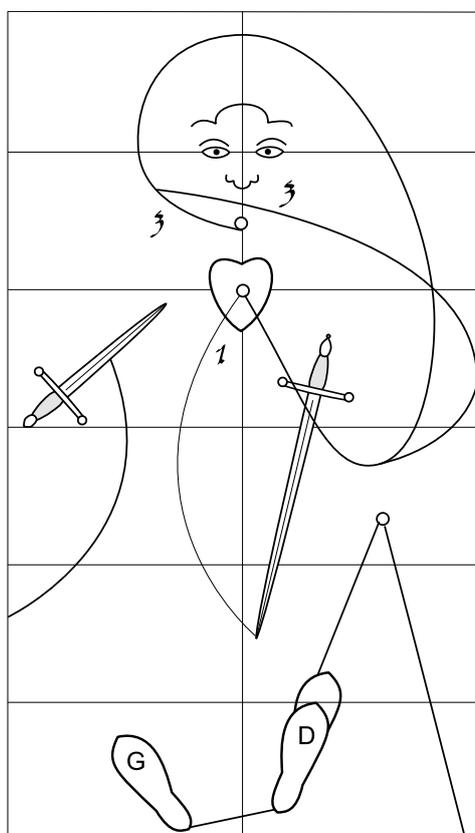


**Nota :** Vous pouvez convertir les secondes batteries et les estocades en estramaçons.

<sup>18</sup> Au début de l'article 29.

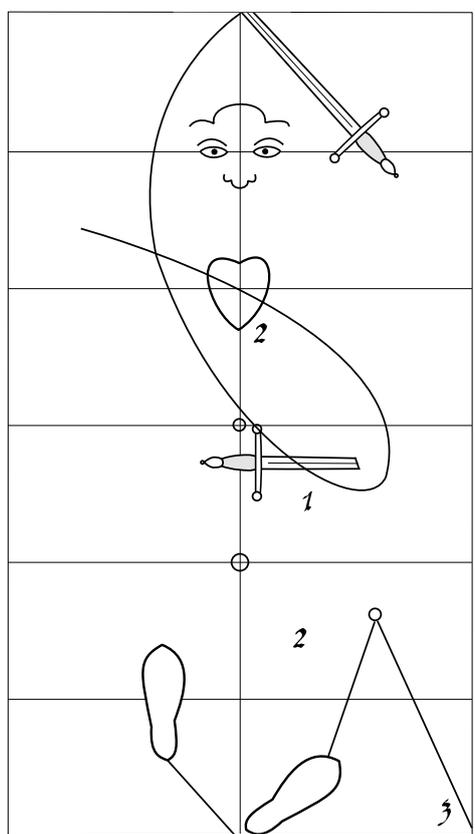


## CHAPITRE 9 Les estremaçons



### **Article 31 Estramaçon en garde première.**

Pour faire cet estremaçon en seconde, il se faut tenir en posture ouverte et ① tirer votre première estocade avançant un petit peu le pied droit ; et votre ennemi battant en bas, et qu'il vous tire estocade, battez en bas vers votre gauche approchant votre pied gauche derrière le pied droit, ② donnez estremaçon en dedans les mains ; à votre discrétion, vous pouvez faire une estocade ou un estremaçon en-dehors les mains.



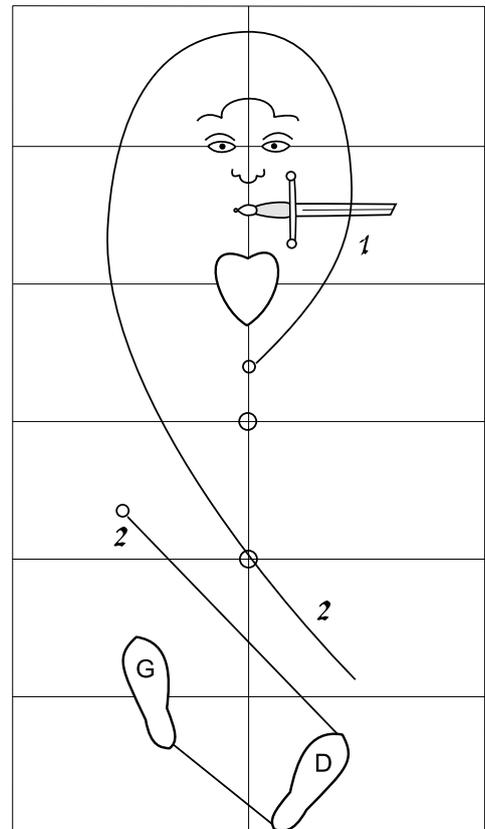
### **Article 32 Estramaçon en garde seconde.**

Si vous voyez que l'épée de votre ennemi est en batterie, ① battez en bas vers votre droit ayant le pied gauche devant, ② entrez du pied droit et ② donnez un estremaçon en-dedans les mains, en montant ; et si voulez poursuivre, vous en pouvez tirer un autre en dévalant<sup>19</sup> en entremains, pour ③ faire retraite.

<sup>19</sup> Dévaler : aller vers le bas.

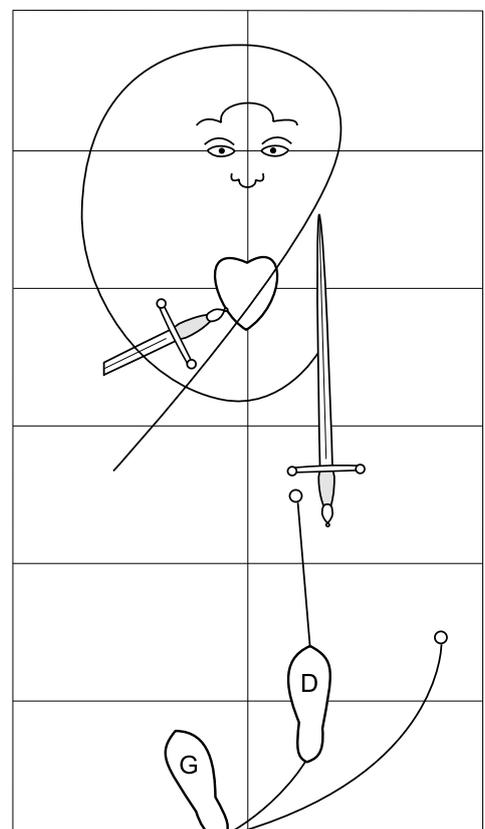
### Article 33 Estramaçon en garde tierce.

Si vous ne voulez pas donner estocade ayant  
① battu son épée à votre droite avec votre  
épée, ② entrez du pied droit, ② donnant votre  
estramaçon d'arrière-main<sup>20</sup> haut ou bas, tant  
en assaut qu'en défense.



### Article 34 Estramaçon en garde quarte.

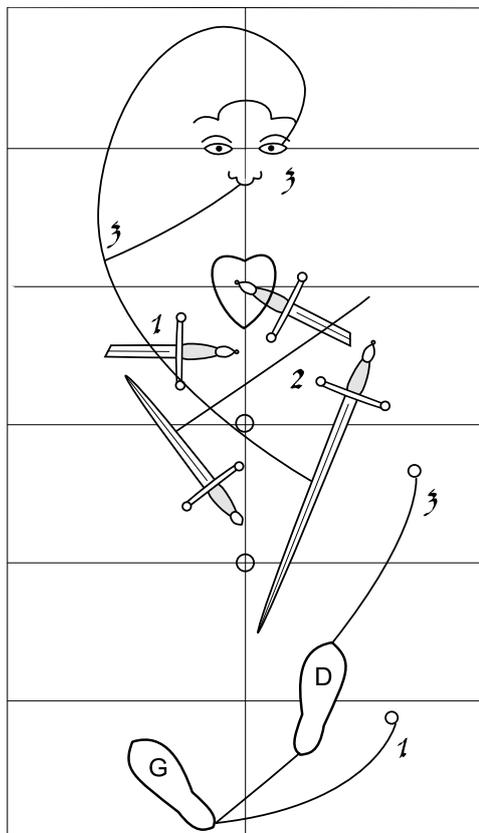
Si vous êtes trop près, mesurez tant que  
vous puissiez battre, et donner une  
estocade ; ayant fait votre batterie, tournez  
votre épée par-dessus votre tête donnant  
estramaçon en dedans les mains, entrant du  
pied droit, et incartant du gauche, ou  
faisant retraite



<sup>20</sup> Coup de revers.



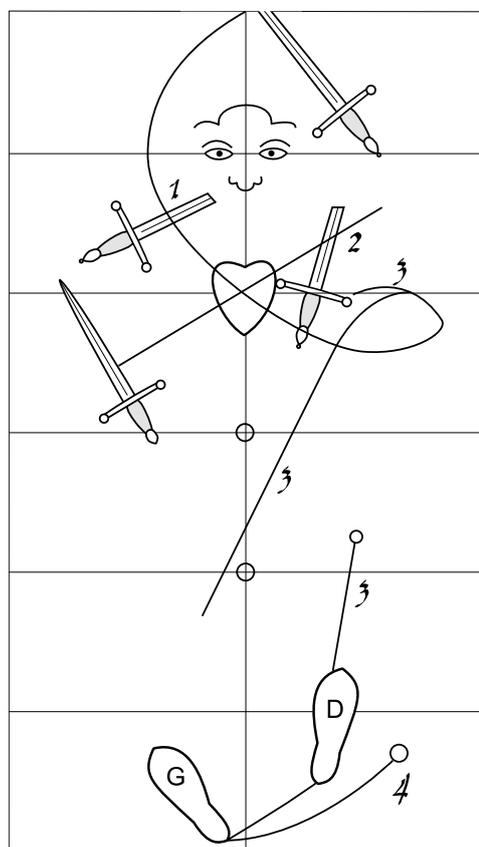
## CHAPITRE 10 Estramaçons en double batterie



### Article 35 Estramaçon en double batterie en garde première.

Il faut ① couvrir la première batterie avec l'épée vers votre gauche, et ② la seconde batterie avec le poignard vers votre droite par-dessous votre bras droit, ① incartant du pied gauche<sup>21</sup> au premier temps ; et au troisième temps, ③ entrez du pied droit, en faisant un estramaçon en dedans ou hors les mains.

Notez qu'il faut couvrir la première batterie votre pointe basse et vos gardes d'épée hautes.



### Article 36 Estramaçon en double batterie en garde seconde.

① Faites votre première batterie en arçonnant<sup>22</sup> en bas de gauche à droite ; et la seconde batterie, ② battez avec le poignard par-dessus votre bras droit ; puis ③ entrant du pied droit, ③ donnez estramaçon en dedans les mains, à la hauteur du genou, ④ incartant du pied gauche.

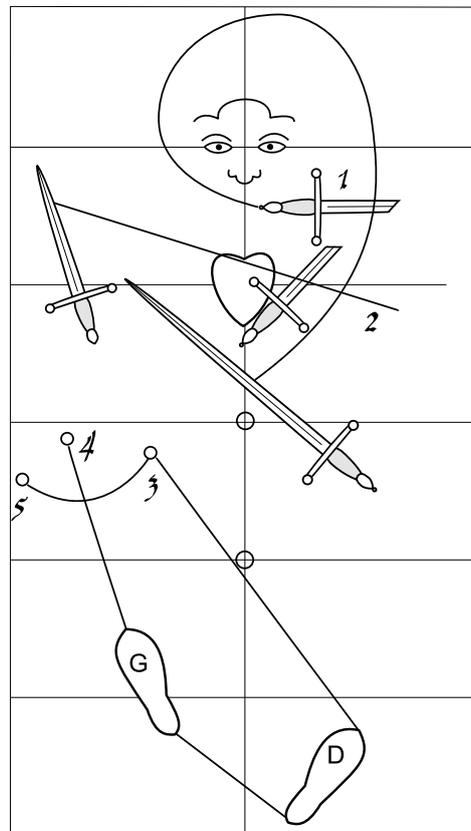
Au lieu d'un estramaçon vous pouvez faire une estocade au corps.

<sup>21</sup> « Droit » dans le texte.

<sup>22</sup> Décrire un arc de cercle.

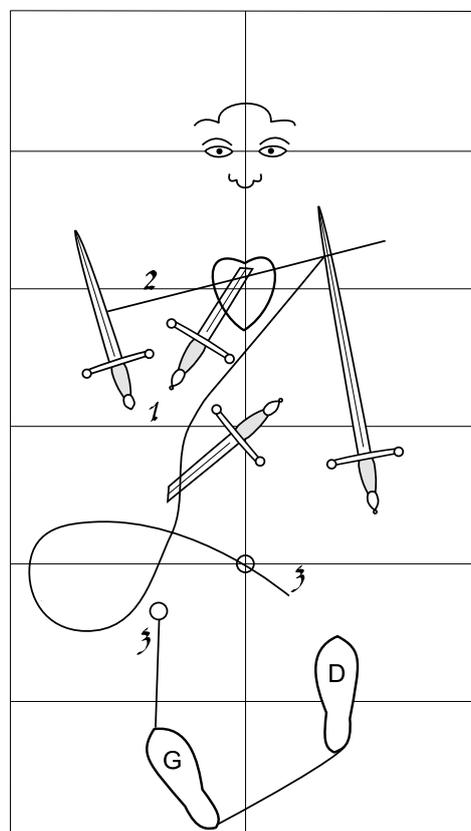
### Article 37 Estramaçon en double batterie en garde tierce.

① Couvrez votre première batterie avec votre épée en battant en montant votre pointe haute. Et s'il fait feinte, ② battez la seconde batterie avec votre poignard, le tout vers votre droite ; puis ③ entrant du pied droit, donnez estramaçon haut entre les mains, ④ passant ou faisant défaut ou retraite.



### Article 38 Estramaçon en double batterie en garde quarte.

① Battez la première batterie en dedans les mains, en bas vers votre gauche, ② montant vers votre droite avec le poignard, ③ faisant estramaçon d'un revers sur les jarrets en ④ entrant du pied gauche.

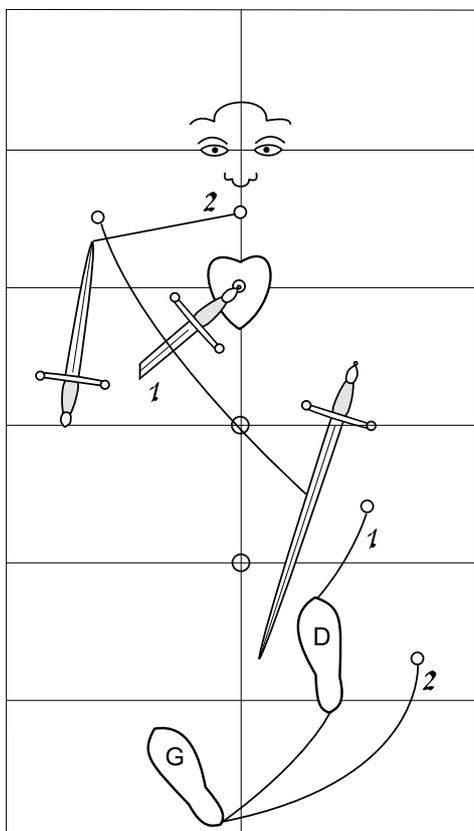


## CHAPITRE 11 Coup de ruse de poignard

### Article 39 Coup de ruse de poignard en garde première.

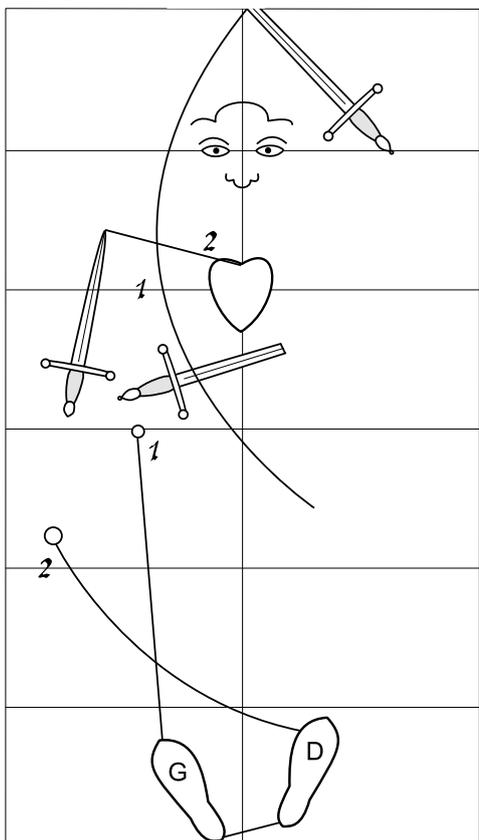
Ce coup de ruse de poignard se fait au lieu de riposte.

Il faut couvrir de l'épée au lieu du poignard, ayant les gardes **de l'épée** hautes, ① jetant son épée vers votre gauche, ② incartant du pied gauche vers votre droite, et ② donner votre estocade avec le poignard par-dessus **votre** bras droit, liant et fermant son épée avec la vôtre.



### Article 40 Coup de ruse de poignard en garde seconde.

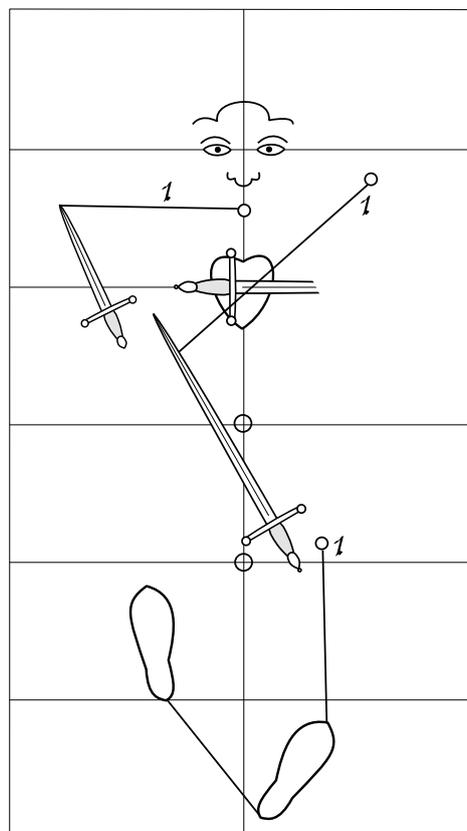
En garde seconde, il faut ① battre l'épée de votre ennemi en bas vers votre droit, ① entrant du pied gauche; et ② donner le coup de poignard en ② incartant du pied droit.



### **Article 41 Coup de ruse de poignard en garde tierce.**

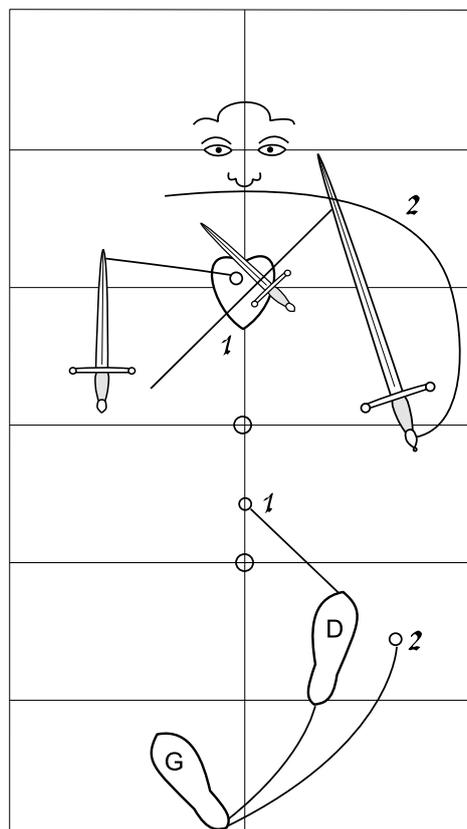
Ce coup se fait tout d'un temps soit par assaut, soit pour défense.

Sitôt que votre ennemi vous tire ou qu'il met son épée en prise vers votre droite, ① battez en fermeture son épée sur le bras de son poignard en ① entrant du pied droit si avez le pied gauche devant, ou du pied gauche si vous avez le pied droit devant, ① donnant du même temps ce coup de poignard.

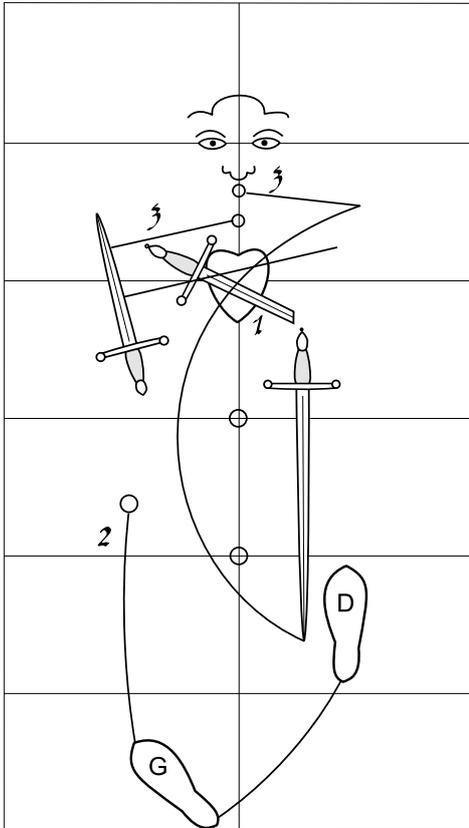


### **Article 42 Coup de ruse de poignard en garde quarte.**

En garde quarte, il faut tirer votre estocade ou mettre votre épée en prise dans le poignard, afin que quand il la battra vers votre gauche, vous laissiez ① tomber votre pointe en ② relevant vos gardes d'épée vers votre gauche en ② esquivant du pied gauche ; vous fermez son poignard et son épée vers votre gauche, et ce trait se peut faire en toute garde.

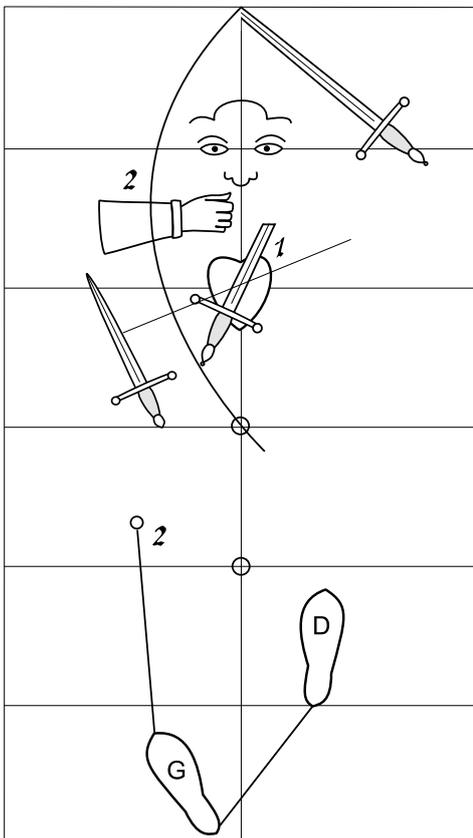


## CHAPITRE 12 Coup de ruse



### **Article 43** Coup de ruse en garde première.

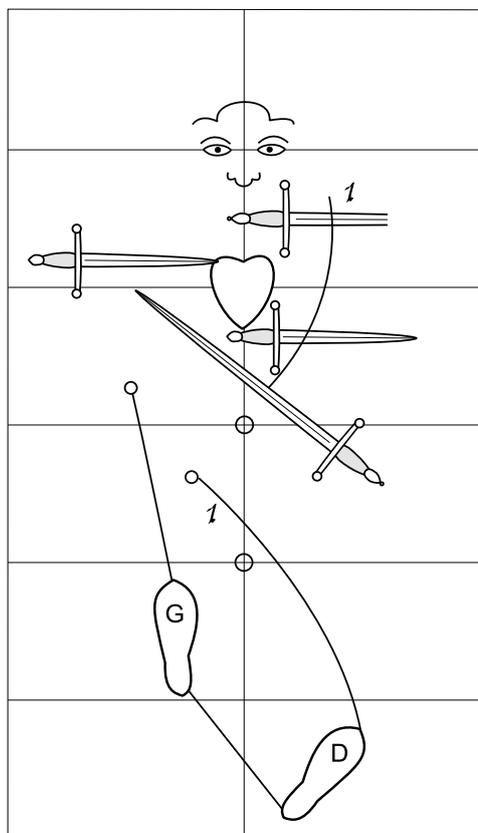
Si vous voyez que votre ennemi met son épée devant vous par mépris, ou autrement, ou qu'il vous tire estocade, ne vous voulant pas vous fier à la simple batterie de votre épée, suivez de votre poignard, ② entrant du pied gauche, ③ donner de l'épée et du poignard en faisant défaire.



### **Article 44** Coup de ruse pour couper le poignet de son ennemi en garde.

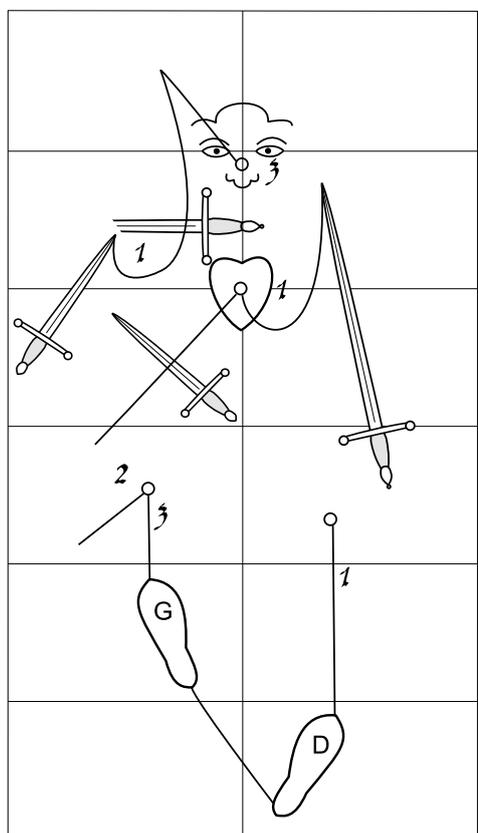
Pour bien attraper le poignet de votre ennemi lorsqu'il vous tirera estocade ou que son épée sera en prise, ① battez-la de votre poignard par-dessous votre bras droit ; puis ② entrant du pied gauche, ② donnez d'un revers sur le bras droit de l'ennemi.

## CHAPITRE 13 Liaison de l'épée et du poignard



### Article 45 Liaison de l'épée et du poignard en garde de tierce.

Cette liaison se fait lorsque vous voyez que votre ennemi met son épée en prise ou qu'il vous tire estocade. Afin de ① battre son épée vers votre droite sur le bras de son poignard ① entrant du pied droit et suivant du gauche, il faut le serrer avec le poignard par derrière comme le tenant embrassé, vous lui pouvez faire le chevalet.



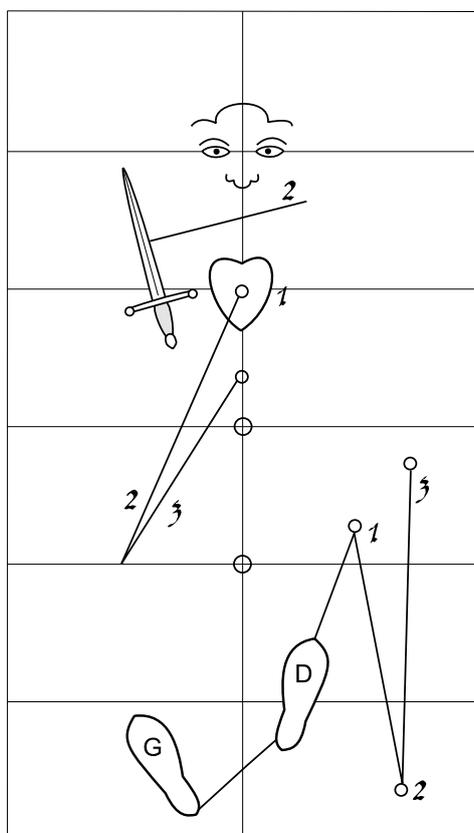
### Article 46 Liaison de l'épée et du poignard en garde quarte.

Quand vous voyez que votre ennemi a son épée en dedans de votre poignard, le vous baillant<sup>23</sup> expressément en prise pour vous faire le coup de poignard, ne battez pas par-dessus, mais ① caver votre poignard par-dessous son épée pour fausser, et jeter son épée à votre gauche et du même temps, faites le cavassis ; et s'il bat votre épée en bas vers votre gauche, fermez son bras gauche avec votre épée vers votre droite.

<sup>23</sup> livrant.



## CHAPITRE 14 Trait d'allèchement

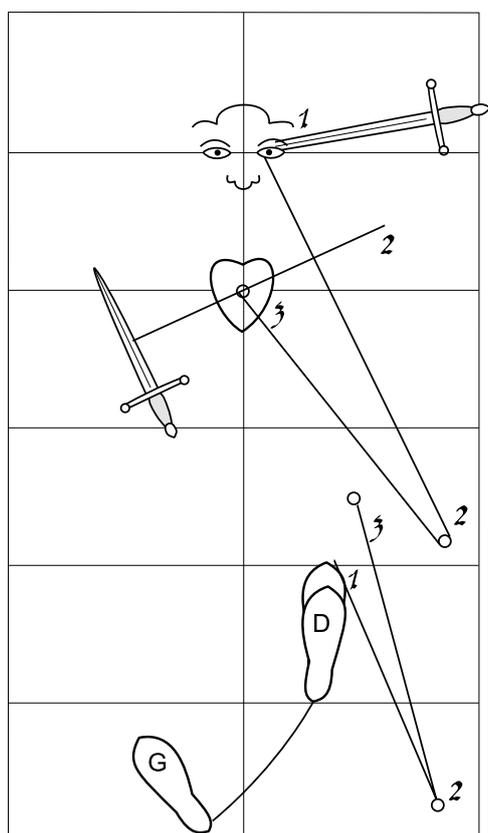


### Article 47 Trait d'allèchement en garde première.

Ce trait d'allèchement se fait et commence ayant les pieds assez joints et serrés, puis ① avançant votre garde première avec le pied droit et le corps le plus que faire se pourra.

Puis ② retirant l'épée et le ② pied droit en arrière, il faut ② couvrir son estocade par-dessus votre bras droit, ③ rentrant d'une seconde estocade par-dessous votre bras gauche en forme de riposte basse, avec le pied droit.

On le peut faire en se retirant en garde première du second temps, comme aussi de laisser son épée en garde tierce pour faire une riposte haute en seconde.



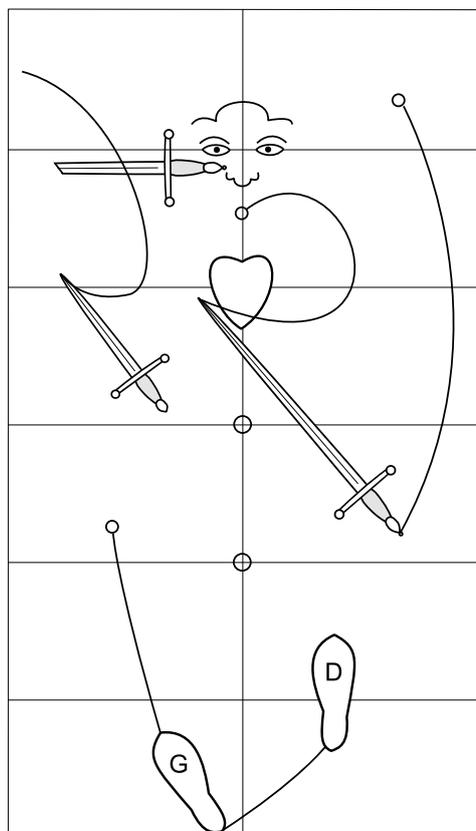
### Article 48 Trait d'allèchement en garde seconde.

La garde seconde ① commence par le haut et se peut ② couvrir tout de même que ci-avant.

Sinon, s'il bat votre épée par-dessous en montant, il faudra demeurer en quarte haute pour faire désesperade, après avoir ② battu son épée avec votre poignard par devant vous, en bas dessous votre épée.

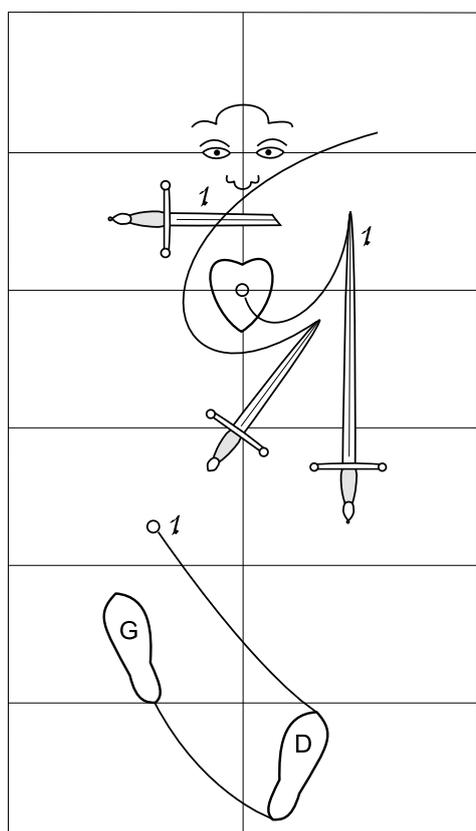
Cela se peut faire sans retirer le pied, mais seulement retirer le corps, afin de répondre plus subtilement.

## CHAPITRE 15 Double cavement



### Article 49 Double cavement en garde tierce.

Pour faire ce double cavassiss, qui est vers votre droite, il faut avoir l'épée et le poignard en garde tierce contre la garde quarte et contre toutes gardes allongées ; et tout d'un temps, cavez de votre épée le poignard de votre ennemi, et de votre poignard, cavez son épée, afin de la détourner vers votre gauche en entrant du pied gauche, faisant défait.



### Article 50 Double cavassiss en garde quarte.

Et pour ce cavassiss vers votre gauche, il faut être en garde quarte parfaite qui est d'avoir l'épée et poignard à droite afin de s'effacer de l'épée et du poignard pour battre l'épée en montant vers votre droite en ① cavant de votre épée par-dessous le poignard dessous le poignard de votre ennemi en ① entrant du pied droit.



# Sommaire

<b>CHAPITRE 1</b>	<b>Les hauteurs et les gardes</b> .....	4
Article 1	De bas en haut .....	4
Article 2	De gauche et de droite .....	5
<b>CHAPITRE 2</b>	<b>Les gardes</b> .....	6
Article 3	Garde première avec les primes .....	6
Article 4	Garde de seconde .....	6
Article 5	Garde tierce .....	7
Article 6	Garde quarte .....	7
<b>CHAPITRE 3</b>	<b>Assaut et riposte</b> .....	8
Article 7	Assaut et riposte basse en garde première .....	8
Article 8	Assaut et riposte haute en garde seconde .....	8
Article 9	Assaut et riposte gauche en garde tierce .....	9
Article 10	Assaut et riposte droite en garde quarte .....	9
<b>CHAPITRE 4</b>	<b>Les tirades</b> .....	12
Article 11	Les tirades en garde première .....	12
Article 12	Tirade en garde seconde .....	12
Article 13	Tirade en garde tierce .....	13
Article 14	Tirade en garde quarte .....	13
<b>CHAPITRE 5</b>	<b>Les cavements</b> .....	14
Article 15	Les cavements en garde première .....	14
Article 16	Cavement en garde seconde .....	14
Article 17	Cavement en garde tierce .....	15
Article 18	Cavement en garde quarte .....	15
<b>CHAPITRE 6</b>	<b>Les voûtements</b> .....	16
Article 19	Voûtements en garde première .....	16
Article 20	Voûtement en garde seconde .....	16
Article 21	Voûtement en garde tierce .....	17
Article 22	Voûtement en garde quarte .....	17
<b>CHAPITRE 7</b>	<b>Les batteries</b> .....	18
Article 23	Batteries en garde première .....	18
Article 24	Batterie en garde seconde .....	18

Article 25	Batterie en garde tierce.....	19
Article 26	Batterie en garde quarte.....	19
<b>CHAPITRE 8</b>	<b>Les doubles batteries.....</b>	<b>20</b>
Article 27	Double batterie avec l'épée en garde première.....	20
Article 28	Double batterie avec l'épée en garde seconde.....	20
Article 29	Double batterie en garde tierce.....	21
Article 30	Double batterie en garde quarte.....	21
<b>CHAPITRE 9</b>	<b>Les estremaçons.....</b>	<b>22</b>
Article 31	Estramaçon en garde première.....	22
Article 32	Estramaçon en garde seconde.....	22
Article 33	Estramaçon en garde tierce.....	23
Article 34	Estramaçon en garde quarte.....	23
<b>CHAPITRE 10</b>	<b>Estramaçons en double batterie.....</b>	<b>24</b>
Article 35	Estramaçon en double batterie en garde première.....	24
Article 36	Estramaçon en double batterie en garde seconde.....	24
Article 37	Estramaçon en double batterie en garde tierce.....	25
Article 38	Estramaçon en double batterie en garde quarte.....	25
<b>CHAPITRE 11</b>	<b>Coup de ruse de poignard.....</b>	<b>26</b>
Article 39	Coup de ruse de poignard en garde première.....	26
Article 40	Coup de ruse de poignard en garde seconde.....	26
Article 41	Coup de ruse de poignard en garde tierce.....	27
Article 42	Coup de ruse de poignard en garde quarte.....	27
<b>CHAPITRE 12</b>	<b>Coup de ruse.....</b>	<b>28</b>
Article 43	Coup de ruse en garde première.....	28
Article 44	Coup de ruse pour couper le poignet de son ennemi en garde.....	28
<b>CHAPITRE 13</b>	<b>Liaison de l'épée.....</b>	<b>29</b>
Article 45	Liaison de l'épée et du poignard en garde de tierce.....	29
Article 46	Liaison de l'épée et du poignard en garde quarte.....	29
<b>CHAPITRE 14</b>	<b>Trait d'allèchement.....</b>	<b>30</b>
Article 47	Trait d'allèchement en garde première.....	30
Article 48	Trait d'allèchement en garde seconde.....	30
<b>CHAPITRE 15</b>	<b>Double cavement.....</b>	<b>31</b>
Article 49	Double cavement en garde tierce.....	31
Article 50	Double cavassis en garde quarte.....	31

