



Terms of Use :

The following document is a digital copy of existing historical documents or manuscripts, which have been laboriously converted into the current format for the purpose of making it publicly available to the Historical European Martial Arts community at large.

These original documents are public domain material, as far as we are aware.

However, this work is not.

But please feel free to distribute copies of this document via electronic or printed means. You are free to share (to copy), distribute and transmit the work, to remix (to adapt the work) under the following conditions:

- Attribution : You must attribute the work in the manner specified by the author or licensor (but not in any way that suggests that they endorse you or your use of the work).
- Non-commercial : You may not use this work for commercial purposes.
- Share Alike : If you alter, transform, or build upon this work, you may distribute the resulting work only under the same or similar conditions to this one.

With the understanding that:

- Waiver — Any of the above conditions can be waived if you get permission from the copyright holder
- Public Domain — Where the work or any of its elements is in the public domain under applicable law, that status is in no way affected by the license.

In no way are your fair dealing or fair use rights, or other applicable copyright exceptions and limitations, nor the author's moral rights, nor rights other persons may have either in the work itself or in how the work is used, such as publicity or privacy rights, affected by the license:

Please note the copyright for this digital transcription :

Written by Benjamin BOROWIAK & De Taille et D'Estoc (Association Bourguignonne de Recherche et de Développement des Arts Martiaux Historiques Européens) copyright 2013.

Made for the HEMA community

<http://www.detailleetdestoc.com/>

**INTERPRÉTATION DES
PIÈCES DU CABINET
D'ESCRIME DU
CAPITAINE PELOQUIN**

Remerciements :

Je commencerais par remercier Fabrice Cognot pour la vision qu'il m'a apporté des AMHE et pour tout ce qu'il m'a apporté martialement (ou non).

Je continue avec l'association De Taille et d'Estoc et tous ses membres (d'ici ou d'ailleurs) grâce à qui j'ai tellement appris et avec qui j'ai pu évoluer (tel un pokémon).

Je ne peux pas oublier l'équipe du local 112 et son ambiance particulière, avec ses bons délires, ses découvertes AMHESques, l'aide qu'ils m'ont tous apporté et leur soutien.

Je tiens également à remercier ma relectrice et amie, qui m'a bien souvent servit de cobaye et m'a aidé dans mes certaines de mes interprétations, Céline Némoz.

Ainsi que tout mes relecteurs et relectrices de ma « seconde édition » : ma mère, Simon Feurtey, Floriane Bouquerel et Hakim Boussejra

Merci également à Olivier Dupuis pour m'avoir initié au Capitaine Peloquin, pour les documents fournis et les réponses à mes questions.

Merci à Rob Runacrès pour les simulateurs des photos et merci à Marguerite Lacroix pour les photos (et puis bon, c'est des amis quand même)

Et enfin merci au premier d'entre eux qui m'a amené à tenir une épée correctement Gilles Oddin.

SOMMAIRE

I.	Introduction.....	1
II.	Le traité.....	2
III.	Généralités.....	2
1)	Introduction.....	2
2)	Les attaques et ripostes.....	3
3)	Les couvertures.....	4
4)	Les déplacements.....	5
5)	Paragraphe rapporté.....	6
IV.	Les gardes.....	7
1)	Garde Première avec les primes.....	7
2)	Garde Seconde.....	8
3)	Garde Tierce.....	9
4)	Garde Quarte.....	10
V.	Les Assauts et Ripostes.....	10
1)	Assaut et riposte basse en garde première.....	11
2)	Assaut et riposte haute en garde seconde.....	11
3)	Assaut et riposte gauche en garde tierce.....	11
4)	Droite en garde quatre.....	12
VI.	Les trois feintes chez Peloquin.....	12
A.	Les tirades.....	13
1)	Les tirades en garde première.....	14
2)	Tirade en garde seconde.....	14
3)	Tirade en garde tierce.....	14
4)	Tirade en garde quarte.....	15
B.	Les cavements.....	15
1)	Les cavements en garde première.....	15
2)	Cavement en garde seconde.....	16
3)	Cavement en garde tierce.....	16
4)	Cavement en garde quarte.....	16
C.	Les voûtements.....	17
1)	Voûtements en garde première.....	17
2)	Voûtement en garde seconde.....	17

3) Voûtement en garde tierce.....	17
4) Voûtement en garde quarte	18
VII. Les couvertures de l'épée.....	18
A. Les Batteries.....	19
1) Batteries en garde première.....	20
2) Batterie en garde seconde.....	20
3) Batterie en garde tierce.....	21
4) Batterie en garde quarte	21
B. Les Doubles Batteries.....	21
1) Double batterie avec l'épée en garde première	22
2) Double batterie avec l'épée en garde seconde.....	23
3) Double batterie en garde tierce	23
4) Double batterie en garde quarte.....	23
VIII. Les coups de taille.....	24
A. Les estremaçons	24
1) Estremaçons en garde première	24
2) Estremaçon en garde seconde	25
3) Estremaçon en garde tierce.....	25
4) Estremaçon en garde quarte.....	26
B. Les estremaçons en double batterie.....	26
1) Estremaçons en double batterie en garde première.....	27
2) Estremaçon en double batterie en garde seconde.....	27
3) Estremaçon en double batterie en garde tierce	28
4) Estremaçon en double batterie en garde quarte	28
IX. Les coups du poignard.....	29
1) Coup de ruse de poignard en garde première	29
2) Coup de ruse du poignard en garde seconde	29
3) Coup de ruse du poignard en garde tierce	30
4) Coup de ruse du poignard en garde quarte.....	30
X. Les pièces particulières.....	31
1) Coup de ruse en garde première.....	31
2) Coup de ruse pour couper le poignet de son ennemi en garde seconde	32
3) Liaison de l'épée et du poignard en garde tierce.....	32
4) Liaison de l'épée et poignard en garde quarte	32

5) Trait d'allèchement en garde première	33
6) Trait d'allèchement en garde seconde.....	34
7) Double cavement en garde tierce	34
8) Double cavassis en garde quarte.....	35
XI. Conclusion.....	35

I. Introduction

Cet article n'a pas pour but d'aborder la substance fondamentale des AMHE (Arts Martiaux Historiques Européens) : l'Histoire. Vous pouvez en retrouver le contexte historique dans les travaux de Lionel Lauvernay sur le site de l'ARDAMHE (<http://ardamhe.free.fr/> → Sources → II. La Renaissance → La rapière et dague).

Ici, il est question d'apporter une interprétation d'un point de vue totalement subjectif afin que tout un chacun puisse le lire, comparer avec sa propre vision des choses, partager, abonder dans un sens ou l'autre, dire du mal... Je reste persuadé qu'il est important que chacun ait un point de vue différent afin de le partager avec d'autres. C'est en recoupant nos opinions et nos interprétations que nous pourrions nous approcher d'une partie de la vérité si nous prenons la peine de nous écouter.

Je propose donc ici d'apporter ma vision sur ce traité. J'ai travaillé par déduction, analyse et essais menés l'arme à la main, dans le cadre d'exercices et d'échanges. J'ai également discuté avec d'autres personnes qui ont ainsi pu m'amener sur ce que je pense être le bon chemin.

Mes travaux reposent sur l'interprétation de la transcription d'Olivier Dupuis que je remercie chaleureusement pour l'aide apportée, ainsi que le travail des schémas de Lionel Lauvernay.

Il est conseillé de se munir du traité en lui-même afin de pouvoir consulter les croquis correspondant aux passages étudiés.

II. Le traité

Je ne m'y attarderai pas, toutefois il est toujours bon de parler du traité en lui-même (encore une fois je vous renvoie au site de l'ARDAHME).

Ce manuscrit est écrit par I. De La Haye (ou J. De La Haye, la signature ne nous indique pas le prénom en entier) et non par le Capitaine Peloquin. Cela dit, I. De La Haye, dès les premières lignes de l'introduction, prétend avoir reçu ce traité des mains même du Maître. Il en aurait donc fait une copie pour l'offrir à Guillaume, Comte de Nassau afin que les enseignements du Capitaine ne se perdent pas.

Homme de lettre, il prétend avoir bien connu Peloquin (apparemment mort au moment de l'écriture du traité) et en dresse une brève biographie, le citant comme ayant été l'un des « *quatre premiers maîtres d'escrime de France et d'avoir dressé aux armes Le Roy de France à présent régnant Lors qu'il n'estoit encore que Roy de Navarre* ».

Il n'est pas daté par l'auteur mais les différents recoupements laissent à penser que ce traité aurait été écrit entre 1600 et 1609. Peloquin, quant à lui, aurait donc vécu et surtout enseigné lorsqu'Henri IV était encore Roi de Navarre, à savoir entre 1572 et 1589.

Le traité comporte une introduction suivie d'un descriptif des croquis utilisés puis d'une description de quatre gardes et enfin des pièces en elles-mêmes. Les croquis qui peuvent plus s'apparenter à des schémas sont une représentation unique (à ma connaissance) dans les traités d'AMHE. I. de la Haye construit son œuvre (à moins qu'il ne reprenne celle de Peloquin), en plaçant un croquis accompagné d'un texte explicatif sur la même page.

Il traite d'abord de trois feintes, puis de « batterie » (action de battre la lame avec l'épée). Viennent ensuite les « estramaçons » (coup de taille) et les coups de poignard pour enfin en venir à des passes plus spécifiques (comme les traits d'allèchement ou les doubles cavations). Ces pièces sont traitées une à une par garde, c'est-à-dire en expliquant chaque pièce pour les gardes première, seconde, tierce puis quarte.

III. Généralités

1) **Introduction**

Dans cette partie, je m'appliquerai à essayer de mettre en évidence ce qui ressort de l'escrime de Peloquin de manière générale. Encore une fois, ceci est mon interprétation, libre à vous d'être d'accord ou non. On retrouvera certaines choses spécifiques plus bas car elles sont en rapport direct avec les chapitres abordés et sont présentées ainsi dans l'ordre du traité.

Peloquin, dans son traité, n'utilise que l'épée et le poignard. Les représentations étant stylisées, il est difficile de savoir avec précision quel type d'arme est utilisé. Cela dit, au vu de la période et de l'escrime, on peut pencher pour une épée de côté, peut-être avec un pas d'âne, peut-être se rapprochant des épées présentes dans le manuscrit de Saint-Didier (visible également sur le site de l'ARDAMHE), au vu du rapprochement géographique et temporel. Ce type d'épée se rapporte d'ailleurs plus à une arme de duel. Même si on observe une certaine importance de l'estoc, je ne pense pas qu'il s'agisse de rapière, après avoir testé avec

cette dernière, l'escrime du Maître ne s'accorde pas vraiment avec une telle arme. Même si elle reste possible, la longueur de la lame gêne pour beaucoup de choses et il faut exagérer alors ses mouvements pour bien les réussir. De plus, les pas ne correspondent pas vraiment à ce qu'il peut se faire à la rapière. Même si les déplacements de l'escrime de Gérard Thibault d'Anvers s'en rapprochent. Enfin, Peloquin parle bien d'épée et non de rapière, alors que le terme était déjà répandu à l'époque. Pour le poignard, il est difficile de savoir si ses gardes sont recourbées vers l'avant, si un anneau vient se placer de manière horizontale à la garde (même si cela reste probable)...

Peloquin traite de pièces particulières, avec des déplacements particuliers, posant des temps et des mouvements bien précis. Cela dit, peut-être que tout ceci n'est qu'une sorte de guide plutôt qu'un véritable code à suivre. J'ai l'impression que par ses pièces, Peloquin nous instaure des notions que l'on peut appliquer en fonction des différentes situations qui vont s'offrir à nous. Par exemple, les incartades sont-elles toutes indispensables dans les pièces présentées, ne peut-on pas les appliquer à d'autres pièces ; le cavement du poignard s'effectue-t-il seulement et uniquement dans « Liaison de l'épée et poignard en garde quarte » ? Peloquin ne veut-il pas décomposer son amalgame de connaissances en posant des bases, afin que l'on puisse connaître leur existence pour pouvoir au mieux les utiliser ? Je recommande d'apprendre les pièces comme elles sont représentées, pour l'historicité, tout en gardant à l'esprit une escrime plus ouverte.

Sur ces représentations les points visés sont bien précis mais rien n'indique qu'il faille obligatoirement toucher ce point là à tous prix. C'est ici plus pour démontrer une zone, c'est vrai en particulier pour le cœur qui représentera plus le haut du corps. Ce principe est parfaitement illustré sur les voûtements en garde première où la cible représentée sur le croquis est le cœur alors que le maître parle de feindre à l'aisselle.

Au vu des nombreux estocs et même de la façon dont sont délivrés les coups, je pencherais pour considérer cette escrime comme mortelle, visant à tuer l'adversaire. De plus, Peloquin ne parle à chaque fois que d'un seul adversaire, il s'agit donc sûrement d'une escrime de duel.

2) Les attaques et ripostes

Peloquin utilise la taille et l'estoc, même si l'on peut constater une nette préférence pour ce dernier, notamment en première intention.

En effet lors de ses feintes il utilise toujours l'estoc, n'utilisant les estramaçons que lorsque cela s'accomplit naturellement par un mouvement de l'épée, le plus souvent comprenant un l'élan (mouvement ample mais rapide). Même lors du passage traitant des estramaçons, ils ne sont utilisés qu'en deuxième intention, après un estoc feint ou toute autre forme de batterie.

Le Capitaine parle en deux termes pour attaquer : la prime et la première (nota dans la page : Droite en garde Quarte). Après avoir longtemps buté dessus, c'est Olivier Dupuis qui m'a apporté la solution, la prime s'effectuerait de plein pied, en retirant bien le corps en arrière tandis que la première s'effectuerait en avançant d'un pas. Lors de la pièce Estramaçons en garde première, Peloquin parle d'«estramacon OU seconde ». Cette

comparaison est très ambiguë car le mot « seconde » revient assez régulièrement avec une signification différente. Les deux sens possible sont pour moi soit que le terme seconde peut être employé comme un terme signifiant une attaque de taille, une alternative ou un synonyme d' « estremaçon » (un peu comme « première » ou « prime »), soit que l'estremaçon ne se réalise qu'en seconde intention. Mais dans ma première hypothèse, le mot « seconde » est rarement employé comme tel (voir même pas tout) dans le reste du traité. Je reste donc sur ma deuxième hypothèse étant donné que le Maître ne semble jamais attaquer d'un coup de taille en première intention.

Lors d'une estocade, il faut avoir le bras droit soit haut, soit bas, afin de pouvoir aisément se couvrir (comme on le verra ci-dessous) sans se blesser, que ce soit avec la lame adverse ou avec votre poignard. On évite de faire un estoc avec le bras dans le prolongement de l'épaule.

Dans son manuscrit, Pelloquin utilise trois feintes principales qui seront abordées plus en détails dans leurs chapitres respectifs. Cela dit, elles semblent être au cœur de son escrime. Elles ont évidemment pour but de tromper l'adversaire mais se concentrent surtout sur le débordement de la couverture des armes ennemies. Par expérience personnelle, les coups directs et francs passent rarement à la première intention, tandis que les feintes passent très bien. Pelloquin enseigne même comment se défendre contre elles.

Le temps, très bien marqué par l'auteur, est très important lors des attaques et ripostes. Il semble qu'il préfère de manière générale lancer d'abord les armes puis le corps (en particulier lors de batterie). Il est important de voir que Pelloquin ne s'avance jamais avec une arme dressée devant lui : il fait toujours en sorte d'avoir les armes de son ennemi écartées de sa ligne de corps, et pratique les esquives du corps (incartades) afin de se sauvegarder.

3) Les couvertures

Dans ses couvertures le Capitaine vient le plus souvent frapper fermement la lame de l'ennemi, il utilise pour cela le terme battre. Que ce soit avec l'épée ou le poignard, le but est toujours de mettre à l'écart la pointe de son ennemi de façon efficace pour qu'il ne puisse pas revenir à temps. Cela implique qu'il n'y ait pas de liaison entre l'épée et le poignard, de manière à éviter toute manoeuvre du genre cavation.

De même pour la couverture ennemie : Pelloquin l'introduit dans la partie « estremaçon en garde première », où l'adversaire bat votre épée.

Je ne pense pas que le maître appliquait son escrime contre la même que la sienne, mais plutôt contre des traits d'épée communs fonctionnant contre tout un chacun.

Avec l'épée il utilise des pièces bien spécifiques appelées « Batterie ». Bien qu'il ne précise pas que celles-ci s'effectuent sur une riposte, elles passent très bien sur une estocade ennemie. De plus les doubles batteries s'effectuent très certainement sur une feinte de l'adversaire comme j'en reparlerai dans le chapitre concerné.

Pour battre du poignard, d'après mon expérience, il faut battre du bras et non du haut du corps. C'est bien le bras qui bouge, les épaules sont fixes afin de ne pas tourner le corps ce qui présenterait une partie exposée à l'ennemi et entraînerait un déséquilibre.

La lame du poignard n'est ni tout à fait verticale pour ne pas courir le risque de se blesser le bras, ni tout à fait horizontale où l'on ne touchera pas la lame. Pour ma part, j'essaye de la mettre en diagonale avec une tendance verticale.

Le maître introduit également la notion de ce qu'il appelle « fermer » l'épée. Pour moi, ce terme est là pour signaler qu'on pousse la lame de l'adversaire et qu'on la maintient dans sa position avec le poignard. En gros, on ferme toute possibilité d'attaque de son adversaire.

A travers les couvertures de l'adversaire, le Capitaine nous montre qu'il est possible de se couvrir vers l'extérieur. On retrouve également cette couverture dans le cavement en garde quarte de la part de l'auteur lui-même. Il s'en sert pour repousser la lame de l'ennemi de devant lui afin que ce dernier ne puisse venir battre de son épée. Encore une fois, est-ce que ceci est spécifique à cette pièce ou est-ce que l'on peut l'adapter à tout autre moment dans l'escrime de Pélouquin? Actuellement, je penche pour la deuxième option.

Pélouquin ne parle pas de se couvrir d'un estremaçon. Au cours de toutes ses pièces, de tout le traité, les attaques lancées en première intention sont des estocs. Doit-on y voir un des fondamentaux de l'escrime de l'époque? Est-ce à cause du mouvement qui serait trop lent, ouvrant ainsi la place à un estoc? Est-ce parce que la pointe de l'épée quitterait la ligne de l'adversaire? Toujours est-il que les coups de taille semblent être proscrits en première intention.

Pour remédier à un coup de taille en première intention, je propose de venir se couvrir avec son épée. En effet, d'après mes expériences personnelles, le poignard est bien souvent insuffisant et il se fait vite « écraser » par un puissant coup de taille. Mais si vous n'avez pas le choix, par exemple vous êtes en train d'attaquer et votre adversaire vous délivre un coup de taille, il faut venir en opposition avec la croix du poignard, cherchant à percuter sa lame. Cela bien sûr ne fait pas partie du traité mais on se retrouve bien souvent confronté à ce genre de situation. Est-ce alors une erreur historique qu'un pratiquant avisé ne tenterait jamais? Peut-être aussi est-ce due à la spécificité de l'arme utilisée ou tout simplement à l'escrime de Pélouquin.

4) Les déplacements

Les déplacements ont l'air de pas naturels, ils ne sont pas trop grands mais on sent qu'ils ne doivent pas non plus être trop petits. Les pieds sont plus ou moins écartés selon les pièces proposées, mais on remarquera que la garde seconde présente bien souvent les pieds rapprochés. Les pas effectués lors des déplacements ne semblent pas démesurés même si lors d'un échange, on a tendance à légèrement allonger les pas (cela dit, il est possible que ce soit une erreur). Les jambes doivent rester souples afin d'avoir des déplacements rapides et fluides.

Pélouquin utilise également des incartades (retraite du pied arrière sur le côté opposé en passant derrière le pied avant) afin de couvrir son corps tout esquivant. Ces dernières peuvent être utilisées après avoir avancé l'un des deux pieds, en effaçant son corps après le déplacement (ou pendant) ou en lançant d'abord son pied derrière sa jambe avant, en couvrant son corps puis en avançant d'un pied pour venir toucher. Elles sont utilisées bien entendu dans un but de sauvegarde du corps, le retirant ainsi de la mire de l'ennemi.

Pour bien réaliser une incartade, il convient de connaître son fonctionnement. Pour moi, une incartade part du bassin. Une retraite de ce dernier, (du côté gauche si l'on veut tourner à droite et inversement) provoque la mise en mouvement du corps obligeant le pied à suivre et à se positionner derrière le corps. Ce n'est pas le pied qui va se déplacer derrière le corps en le tirant, mais bien le corps qui se tourne entraînant ainsi la jambe et donc le pied.

De même, il fait mention de retraite lors d'une touche (peur d'une double touche ?) afin de se retrouver hors de la distance de laquelle l'ennemi pourrait vous toucher. Enfin, et pour méta-sourcer, Peloquin « sort » assez souvent de la « ligne » appelée ici mitan. Qu'il traverse ce mitan ou qu'il s'en éloigne, ses pas sont rarement tout à fait dirigés vers son adversaire. Sauf dans les attaques directes ou dans les feintes. Là le Maître attaque « droit » (et encore, on peut noter des légers changements de trajectoire).

Concernant la position de ses pieds, Peloquin ne les a jamais à 90° (par rapport à l'adversaire), ils sont toujours plus ou moins tournés vers l'ennemi. En revanche, la position des pieds n'est donnée qu'au départ de la pièce, jamais à la fin des mouvements, ce qui est regrettable en particulier pour les incartades. Le maître précise dans ses pièces quel pied est devant et lequel est en arrière. On remarque que de manière répétitive, l'importance du pied qui est devant (droit ou gauche) est minime, le mouvement en lui-même est plus important, comme par exemple dans la pièce « assaut et riposte basse en garde première ». Cela dit, on peut voir certaines constantes en particulier représentées sur les croquis, comme le pied gauche devant en garde tierce et le pied droit devant les autres gardes. Ce n'est pas vrai sur toutes les représentations mais dans la majorité des cas.

5) Paragraphe rapporté

Olivier Dupuis m'a apporté certaines notions lors d'une discussion au stage de l'Ilse Adam. Je les transmets avec son consentement. Olivier (oui je l'appelle par son petit nom) émet l'hypothèse que les gardes ne sont pas ancrées dans un schéma général (pointe en bas pour la garde première, en haut pour la garde seconde, à gauche pour la tierce et à droite pour la quarte) et surtout se font indépendamment en fonction de l'adversaire.

En effet, les gardes se feraient naturellement en fonction de l'arme de votre adversaire. En se basant sur les phrases du Capitaine rapportant que la garde première et la seconde se défendent l'une contre l'autre ainsi que la tierce contre la quarte ; il a été amené à penser que les gardes et les manœuvres qui en découlent sont en fonction du placement des deux épées dans l'espace. Pour faire clair, si votre épée est au-dessus de celle votre adversaire, vous êtes en garde seconde et lui en garde première. De même pour les gardes tierce et quarte (épée à gauche et à droite).

De là en découle une autre notion très importante : les pièces du Maître peuvent se réaliser ou se réalisent lors d'un engagement déjà commencé. Les gardes ne sont plus un point de départ ni un point d'arrivée, ce sont des étapes géométriques à l'intérieur même du combat. Cet autre concept montre que ce n'est pas la pièce qui fixe le mouvement, c'est le mouvement qui fixe pièce. Ce n'est pas : « je suis en garde première DONC je fais une batterie en garde première » ; mais plus : « mon épée est situé sous la sienne ALORS ce sera une batterie en

garde première ». La différence est subtile voire infime, je vous l'accorde, mais elle est essentielle dans la vision apportée ici.

Ces deux notions sont plus ou moins indissociables l'une de l'autre.

Dans mon interprétation, j'ai pris le parti de croire que les gardes sont des postures de départ à partir desquelles on peut réaliser les pièces. Je me base sur le fait que Peloquin décrit précisément les gardes lorsqu'il en parle dans les chapitres concernés. Cela dit, le concept d'Olivier Dupuis selon lequel les manœuvres peuvent se réaliser durant le combat reste présent dans cette interprétation et n'est pas à exclure.

IV. Les gardes

IMPORTANT : il est nécessaire d'avoir les schémas pour tout ce qui va suivre (y compris les chapitres suivants)

Les gardes sont au nombre de quatre et Peloquin les oppose deux à deux, la première à la seconde et la tierce à la quarte. D'après une idée originale d'Olivier Dupuis, les gardes ne sont pas strictement comme proposées dans les schémas. Ainsi, en disant que les gardes s'opposent, Peloquin voudrait nous faire comprendre que c'est plus la position spatiale de l'épée qui est importante. Pour donner un exemple, si les deux tireurs ont les lames horizontales, l'une au-dessus de l'autre, celui qui a la lame au-dessus est en garde seconde et celui qui a la lame en-dessous est en garde première.

Elles ne semblent pas vraiment fixes au cours du traité (pieds qui changent, place de l'épée et du poignard qui ne sont pas au même endroit...). Cela dit il y a des constantes que je décrirai plus bas.

La tenue de l'épée n'est pas décrite par Peloquin, ainsi il ne précise pas si la main est en pronation (pouce vers l'intérieur) ou en supination (pouce vers l'extérieur).

Dans ce corpus de garde il décrit les attaques s'effectuant en prime (de plein pied).

1) **Garde Première avec les primes**

Sur l'illustration, le pied droit est devant, mais le maître précise que l'on peut se tenir avec le pied gauche devant.

Je ne pense pas que l'épée se tienne avec une main en supination, la tenue se ferait plutôt en pronation ou bien dans la position la plus naturelle, pouce dirigé vers l'adversaire.

Le Maître nous précise la position des gardes de l'épée. Il les situe au niveau de ce qu'il appelle « la fourche ». Sur le croquis, la garde serait vers le bassin en avant de ce dernier, la pointe vers le bas entre dirigée vers « le mitan » (l'axe du milieu).

Il semble important pour le capitaine d'avoir la pointe du poignard à l'extérieur, peut-être pour permettre un mouvement plus ample de manière à mieux battre l'épée ennemie mais aussi pour éviter une attaque qui viendrait sur l'extérieur du poignard. En effet, je pense que ce placement incite l'adversaire à vous attaquer entre les armes afin que vous puissiez mieux

le battre. Dans le texte, le maître nous dit que le pommeau de l'arme est tenu à la ceinture, ce qui serait à peu près à une distance de deux pouces au-dessus du nombril.

La prime se donne simplement en relevant la pointe de son épée vers le cœur de son ennemi en gardant le bras bas pour pouvoir battre du poignard.

Sur le schéma il y a présence d'un battement de pied, pourtant cela ne semble pas indiqué pour attaquer en prime ou en tout cas, sans feinte (par expérience).

Si l'on agit sur riposte, il faut battre l'épée de l'ennemi par-dessus son bras droit, le mouvement doit être ferme afin d'être sûr que l'ennemi ne puisse pas revenir assez vite pour toucher.



2) Garde Seconde

Les pieds sont presque joints, le pied droit est devant. Il est également représenté sur le croquis que le pied gauche est en retrait. On remarquera néanmoins que l'écartement reste minimale. Durant le traité il arrive que le pied gauche soit représenté devant.

L'épée est tenue de manière naturelle ou la main en pronation voir le pouce orienté vers l'ennemi. Elle est placée légèrement devant soi, la pointe haute, un peu rabaissée vers votre ennemi. Sur le croquis, les gardes de l'épée sont presque à la hauteur des yeux, je les place un peu plus haut. Je ne trouve pas approprié d'avoir le bras bien tendu, d'ailleurs Peloquin n'en parle pas lui-même. On serait alors trop crispé et donc moins apte à réagir.

Le poignard est tenu plus bas que dans la garde première d'après le texte. Ici, il n'est pas précisé si c'est la lame qui est plus basse, formant un plan presque horizontal ou si c'est l'arme dans sa totalité qui est plus basse. Sur le croquis, Peloquin nous donne deux possibilités au niveau de la hauteur, une au bassin, l'autre au cœur.

La prime se donne en laissant tomber la pointe au visage de son adversaire, les phalanges tournées vers le haut. La position de la main avec le pouce orienté vers son adversaire facilite cette attaque. Encore un fois, il est nécessaire de tendre son bras puisque l'on ne bouge pas les pieds.

En riposte, le poignard viendra battre l'épée ennemie sous son bras droit.



3) Garde Tierce

Le pied gauche est devant. C'est presque une constante sur toutes les pièces de cette garde du Capitaine (à une occurrence près).

L'épée est tenue avec une main qui pour moi a les phalanges et le fil droit vers le bas ou légèrement tourné vers l'extérieur du corps, afin de pouvoir diriger sa lame comme on le désire pour la suite. La pointe de l'épée doit se diriger vers votre gauche à hauteur du menton, vers l'adversaire, les gardes de l'épée se situant à peu près au niveau de la hauteur de la hanche (mais pas collées au corps, plus en avant).

Le poignard est plus haut que la pointe de l'épée, en retrait par rapport à cette dernière. La pointe est légèrement inclinée vers l'ennemi et sur sa gauche afin de fermer l'ouverture.

La prime se fait d'estoc, comme toutes les premières intentions, en visant le visage. Par expérience, je dirais que l'on donne entre les armes, en couvrant du poignard.

Il est important de bien lever les gardes de l'épée afin de pouvoir battre sous son bras sans se blesser.



4) Garde Quarte

Elle se fait avec n'importe lequel des deux pieds en avant, bien qu'elle soit très souvent représentée avec le pied droit devant. La tenue de l'épée n'est pas évidente ici. Cela va surtout dépendre de ce que vous offre l'adversaire. Par défaut je recommande de tenir l'arme avec les phalanges vers le bas, afin de se tenir prêt pour toutes les opportunités qui peuvent s'offrir à vous. Les deux bras sont devant, « comme si vouliez embrasser votre ennemy », pour paraphraser Peloquin. Même si le maître recommande d'avoir le bras du poignard aussi « avancé que fayre ce peut », je ne tends jamais les bras en situation d'échange armé. Les armes, parallèles, sont soit droites, soit avec la pointe légèrement montante.

La prime se donne au visage en montant encore une fois les gardes de l'épée, à l'intérieur ou à l'extérieur des armes adverses mais toujours hautes afin de pouvoir battre sous son bras droit.



V. Les Assauts et Ripostes

Il s'agit ici tout simplement d'attaquer en « première », en avançant un pied, à partir des gardes. On agit en premier (assaut) ou sur une attaque adverse (riposte). Dans les cas où on est amené à battre du poignard l'épée de l'ennemi, je préfère ramener mon poignard à sa position initiale pour être prêt en cas de riposte de l'adversaire.

Le Capitaine précise les déplacements lors de l'assaut. Cela dit par expérience, j'aurais tendance à dire qu'on ne se déplace pas lors de riposte, ou en tout cas que l'on ne se dirige pas vers l'ennemi. Une fois de plus je pense que les déplacements sont très suggestifs et adaptables aux situations. Cependant Peloquin précise dans son chapitre « Haute en garde seconde » que l'on avance « tant pour assaut que pour deffence »

1) Assaut et riposte basse en garde première

L'estoc se donne en remontant la pointe. Il ne faut pas tendre le bras à hauteur de l'épaule afin de pouvoir battre par-dessus son bras droit.

Le battement du poignard se fait avec la pointe haute et en montant, afin de ne pas rabattre la lame sur son bras.

On réalise cette pièce avec le pied gauche comme le droit au devant. C'est le pied qui est derrière qui avance en passant devant, en rentrant légèrement vers l'intérieur.

Les deux derniers mots « faisant déffaicte » peuvent porter à confusion. Ces deux mots se retrouvent d'ailleurs assez souvent dans le traité. Ici, on ne saisit pas vraiment si ce terme doit se faire dans l'assaut ou un peu après. De plus, que peut vraiment vouloir dire cet enchaînement de mot ? On peut établir plusieurs théories comme « causant la défaite de votre ennemi », « défaire votre pas (revenir en arrière) » etc. A l'heure actuelle je bute encore dessus.

Fait intéressant, Olivier Dupuis à retrouver dans un dictionnaire étymologique que « faire déffaicte » peut se rapporter à « tourner autour ». Ainsi, dans cette pièce, après avoir enfoncé votre lame, il faudrait tourner autour de l'adversaire. Cela ne peut se faire en même temps puisqu'il vous faut avancer le pied arrière. Mais Peloquin dans son schéma, ne montre pas ce genre de déplacement. Si les schémas ont bien été faits par le Capitaine lui-même... Peut-être aussi que ce terme ne s'applique pas à vous ni à votre adversaire mais à l'arme de votre ennemi.

Cela dit, dans une pièce ultérieure (« Voutement en garde quarte »), il semblerait que « déffaicte » est une autre signification.

2) Assaut et riposte haute en garde seconde

L'estoc se donne avec le vrai tranchant dirigé vers le haut, les phalanges dirigées vers le haut. La pointe directement dans le visage de l'ennemi. Le bras est bien tendu et porté haut, pour pouvoir battre du poignard aisément sous son bras.

Pour le battement du poignard, il se fait une fois encore la lame droite. Il semble qu'il n'y ait pas besoin de chercher très loin sous le bras d'après le dessin.

Cet assaut ou riposte se fait du pied droit devant afin de faire une fente. Peloquin stipule bien que l'on peut effectuer cette pièce en assaut ou en riposte, ce qui peut amener très près de l'ennemi. Sur le croquis la fente est droite en avant et non sur les côtés.

3) Assaut et riposte gauche en garde tierce

Dans le paragraphe lié à ce chapitre, il semblerait que « première » et « seconde » fassent référence au titre, « assaut et riposte ». La première correspond ainsi à l'assaut et la seconde à la riposte, et non aux gardes éponymes.

Ainsi, l'estocade se donne en remontant son bras de manière à finir avec le vrai tranchant vers la droite, les phalanges tournées vers la droite, le bras tendu. De cette manière, on se couvre de son épée en assaut et on peut battre du poignard en riposte.

Cette couverture du poignard s'effectue sous son bras droit. L'amplitude du mouvement n'est pas décrite mais on peut la rapprocher je pense de celle de la garde quarte, les gestes étant analogues.

En donnant l'estoc, on avance le pied situé derrière, à savoir le pied gauche, vers l'intérieur de sa ligne de corps. Comme le croquis le montre, il n'est pas nécessaire de trop l'avancer, mais cela dépend bien évidemment de la situation.

Dans la « nota » en bas de la page, Peloquin parle de « première, Prime, Riposte haute et riposte basse » et dit que chacune de ces quatre gardes peuvent servir de « quatre ». En fait, je pense qu'il essaye simplement de nous dire que l'on peut réaliser ces quatre attaques depuis toutes les gardes. Pour appel : la prime (ici) est une attaque de plein pied, la première (dans ce contexte) est une attaque en avançant le pied, la riposte haute et lorsque l'on a le bras haut, la couverture s'effectuant sous son bras et la riposte basse et lorsque l'on a le bras bas, la couverture du poignard s'effectuant par-dessus son bras.

4) Droite en garde quatre

L'estoc se porte de la même manière que dans l'assaut et la riposte de la garde tierce, à ceci près que l'on va se trouver à l'extérieur du poignard adverse, en passant par-dessus les gardes du poignard de l'ennemi. Si l'on se trouve à l'intérieur des armes du combattant adverse, ce mouvement doit être donné rapidement, de manière à ce qu'il ne puisse pas battre votre lame.

On se couvre du poignard, dans un mouvement ferme et prolongé sur la droite, sous votre bras tenant l'épée.

Le pied droit est décrit comme étant devant, on entre du pied gauche en le passant devant son homologue.

La « nota » de ce bas de page est problématique. Ce sont surtout les termes « secondes » et « double riposte » qui viennent à poser problèmes. Pour la double riposte je propose tout simplement une riposte à une riposte, une sorte de contre du contre. Quand à la seconde ici, je reste sans idée.

VI. Les trois feintes chez Peloquin

Peloquin utilise trois feintes principales pour tromper l'adversaire, à savoir les tirades, les voûtements et les cavements. Il précise qu'il convient d'avoir recours à ces feintes devant un ennemi assuré, qui a l'air instruit aux armes. En effet, si une attaque simple et bien portée peut venir à bout d'un novice en la matière (si votre couverture est convenable), il faut reconnaître que dans les AMHEs en général, et surtout durant les échanges, la personne en face de vous a une nette tendance à savoir comment se couvrir d'un estoc.

Le Capitaine utilise donc ces feintes pour déstabiliser le futur vaincu, afin que celui-ci vienne battre de l'épée ou du poignard, se découvrant pour un second assaut immédiat. Il accompagne toujours ses feintes d'un battement de pied, sans doute pour semer encore plus la

confusion ou bien simuler une forte attaque. Pour avoir essayé de nombreuses fois, ce genre de procédé est plutôt efficace.

Les feintes se décomposent toutes en deux attaques distinctes, la première visant à faire semblant que l'on va toucher. Puis on retire sa lame, d'une manière différente selon la couverture de l'ennemi. Enfin on lance la deuxième attaque pour toucher son adversaire. Il est important que la première attaque ait l'air décisive et franche, comme si l'on voulait toucher de prime (ou en première). Si l'ennemi ne se sent pas menacé, il risque de ne pas réagir sur la première et de battre votre seconde, causant votre perte.

Les feintes sont « prévues », en particulier les tirades. Il faut déjà avoir à l'idée de les effectuer quand on les lance. L'idée première est vraiment de tromper l'adversaire en donnant une fausse attaque. Si l'ennemi ne réagit pas à la première, la deuxième pourrait ne pas passer mais cela reste rare. Bien sûr, il faut pouvoir faire une cavation si on voit que son attaque va échouer, mais ici le terme feinte n'est pas employé de façon abstraite, il y a toujours une attaque effectuée pour tromper l'adversaire.

Les tirades, voûtements et cavements peuvent se faire autant en assaut qu'en riposte. Cela dit, en riposte, elles restent plus délicates à placer, votre adversaire disposant d'un temps de plus pour ramener son épée, vous plaçant ainsi dans une situation délicate. De plus, lors des échanges, le partenaire a tendance à reculer lorsque sa lame est battue et qu'il se retrouve à découvert, brisant ainsi une distance parfois déjà (trop) longue.

Attention également à bien être attentif aux armes adverses afin de pouvoir se couvrir si l'ennemi décide de vous attaquer dans le temps de votre feinte. En effet, lors d'échanges j'ai eu l'occasion de constater que bien souvent, l'une des réactions que l'on a est de lancer soi-même une attaque dans l'esprit de « toucher à tout prix » ou bien tout simplement de tenir éloigné l'origine de la menace (l'être humain et non la menace elle-même, l'arme) dans un mouvement de panique. Face à un adversaire sûr de lui, il ne faut pas oublier que son but à lui sera de se couvrir de votre premier assaut pour riposter dans le même temps, ce qui sur une tirade aura pour conséquence une double touche si la couverture n'a pas été appropriée.

Dans toutes ses feintes, Peloquin précise dans ses textes (notamment dans celui du cavement en garde seconde), qu'il faut toucher à un autre endroit que celui qu'on a visé en première intention. Par exemple, si on feinte au visage, on vient toucher dans le torse. Cela évite que votre adversaire, dans un mouvement réflexe reviennent à sa position de base et dégage votre lame dans un mouvement d'urgence.

A. Les tirades

Après avoir effectué son premier estoc, il s'agit ici de retirer sa lame pour mieux la relancer ensuite. Pour cela, on tire son coude en arrière en un mouvement de « piston » lorsque l'ennemi vient battre votre épée. Son arme passera alors devant la pointe de la votre et vous n'aurez plus qu'à avancer lame, corps et pied pas forcément dans le même temps. On peut légèrement casser le poignet afin que la pointe retombe augmentant les chances d'éviter un battement.

Il faut trouver le bon dosage dans le recul du coude, ni trop, ni trop peu. Cela dit, la tirade reste un mouvement rapide donc (à mon sens) il vaut mieux aller chercher un peu plus loin pour être sûr de ne pas se faire battre.

Peloquin ne parle pas ici des couvertures du poignard, comme si l'ennemi, surpris, ne risquait pas de lancer d'attaque. Lors de mes échanges, j'ai pu constater que ce n'est pas toujours le cas.

1) Les tirades en garde première

Lors de sa première estocade, on vise ce que le Maître appelle le « petit ventre », sans doute le nombril voire plus bas. On tire ensuite le coude en arrière (retirant sa lame à la batterie adverse) pour porter une seconde estocade au niveau du cœur.

Lors de la feinte, on bat du pied droit qui est devant, afin de provoquer la réaction ennemie, puis on avance dans une fente du pied droit, allant légèrement sur notre droite.

2) Tirade en garde seconde

La première attaque vise les yeux ou le visage en général en baissant sa pointe, la deuxième se porte au torse. Pour cela, on tire son coude en arrière et vers le bas (mais pas trop). Normalement, votre poignet ne doit pas avoir besoin de faire de rotation, mais cela arrive lorsqu'on lance sa deuxième attaque trop basse. Si on baisse trop son coude, on est obligé de faire un grand mouvement avec l'épée (en plus de l'éventuelle rotation du poignet) ce qui peut provoquer une perte de précision et surtout de temps, alors que les tirades se doivent d'être rapides.

Après battement du pied qui est devant, on entre d'une fente avec ce même pied. Sur le croquis, on a deux traits avec une même position finale et surtout le même temps. Il n'est bien évidemment pas question d'entrer en sautant à pieds joints. En lisant le texte, on voit que l'on peut faire cette tirade avec n'importe quel pied.

3) Tirade en garde tierce

En un premier temps, on donne son estoc au visage. Puis on retire sa lame pour la rediriger vers la région du cœur de l'adversaire. Un mouvement en rotation du poignet peut être indiqué lors du deuxième assaut.

Peloquin parle ici de couvrir avec son poignard en « fermant » l'épée de l'ennemi. Dans mon interprétation, il suffit de placer son poignard sur le faible de l'épée adverse, afin de la dévier lors d'une estocade et de garder sa lame au contact du poignard.

Pour ce qui est des déplacements, le Capitaine place son pied gauche devant (comme à l'accoutumée dans cette garde). Il effectue un battement de celui-ci, puis rentre du pied droit pour faire offense.

4) Tirade en garde quarte

Peloquin traite cette tirade comme celle en garde seconde : on réalise une première estocade feinte haute puis on revient sur un estoc bas.

Pour les déplacements, il nous donne plusieurs options selon le pied qui est devant. Si c'est le pied droit, on entre du pied droit en fente ; si c'est le gauche on peut soit entrer de ce dernier soit entrer du pied droit en passant. Il ne faut pas oublier de faire un battement du pied qui se trouve devant.

La « nota » ici est assez clair. Le terme « seconde » est ici assez limpide, il s'agit d'être l'initiateur de l'attaque afin de déclencher un assaut de la part de l'adversaire pour pouvoir se couvrir et le toucher ainsi aisément.

B. Les cavements

Ces mouvements sont les secondes feintes décrites par Peloquin. Ils se placent suite à une première fausse estocade, il faut passer la pointe de son arme sous les gardes de l'arme de l'ennemi d'un côté à l'autre, trompant son poignard, ce qui permet de le frapper avec facilité. C'est un mouvement semi-circulaire du poignet uniquement. Il n'est pas nécessaire de bouger le bras, cela rend le mouvement trop ample, trop lent.

Ici les couvertures sont précisées. Il ne faudra pas oublier de bien placer son bras droit de manière à ne pas se blesser avec sa propre couverture.

1) Les cavements en garde première

La première estocade en feinte se tire vers la poitrine. Il convient de l'accompagner d'un battement du pied. On remarque que sur le schéma, la pointe décrit une trajectoire courbe dans la première estocade ; peut-être est-ce pour mieux amorcer le mouvement de cavation. Le cavement en lui-même s'effectue sous le poignard, en passant de l'intérieur de ses armes vers l'extérieur (de gauche à droite sur un droitier). Puis on remonte, et on donne l'estoc au visage en levant le bras.

Si l'ennemi attaque entre temps, on viendra battre vers l'intérieur sous son bras droit, à l'inverse des « primes » et « premières » de cette garde.

On se fend en donnant l'estoc, en avançant le pied droit légèrement sur le coté.

Lors de la couverture, Peloquin précise qu'il faut faire une retraite. Est-ce le corps, le pied, qu'il faut retirer en premier ou les deux à la fois ? De la même manière, est-ce qu'il convient de le faire après la fente ? Pour ma part je pense qu'il s'agit de reculer son pied droit avant la fente, laissant l'ennemi se sproutcher sur votre arme.

2) Cavement en garde seconde

Dans ce paragraphe, il n'est pas forcément commode de comprendre la signification des termes « première » et « seconde ». Dans ma compréhension, les deux premiers termes se rapporteraient aux gardes, et les deux suivants, aux attaques à proprement parler (estocades).

La feinte se fait au visage, en gardant le bras haut pour pouvoir se couvrir du poignard. On poursuit par la cavation qui s'effectue de l'extérieur du poignard ennemi vers l'intérieur, dirigeant l'estoc au palpitant. Le poignet reste haut, la cavation devant se faire rapidement.

Pour que l'on puisse réaliser ce cavement, il faut que l'ennemi vienne se couvrir de l'intérieur, se contentant de monter son poignard au visage.

La feinte se voit comme toujours accompagnée d'un battement du pied (ici, le gauche qui est devant), puis lors de l'estoc on rentre du pied gauche, le plaçant vers le « mitan » sur le croquis. Il s'ensuit un troisième temps, où le pied droit passe derrière le gauche réalisant une incartade.

3) Cavement en garde tierce

La feinte se dirige vers le cœur avec un battement du pied gauche. Pour caver, le Capitaine précise bien que la pointe passe sous les armes de l'adversaire. Cela impliquerait que la pointe de votre épée se situe sur votre gauche, à l'extérieur des armes de l'adversaire. Mais en prenant les deux armes comme il faut en faisant cette feinte il n'y a aucune raison de ne pas continuer à pousser la pointe. Je pense donc que la feinte au cœur se fait dans les armes de l'ennemi, avant de caver vers l'extérieur, évitant son battement, et de porter enfin l'estocade au visage.

S'il y a lieu, on se couvre sous le bras droit.

Il est intéressant de voir que l'on n'avance pas sur son ennemi. Le seul déplacement dans le croquis se résume à un retrait du pied droit (qui est derrière), derrière le pied gauche. Mais Peloquin place ce paragraphe en même temps que la couverture.

4) Cavement en garde quarte

Le premier paragraphe semble être plus une généralité qu'une véritable introduction à ce chapitre.

Mais dans cette pièce, Peloquin bat du poignard vers l'extérieur de son corps, contrairement à tout ce qu'il propose lors de son traité.

On lance sa feinte au visage, avec un battement du pied droit, puis on fait la cavation sous le poignard ennemi, vers l'intérieur des armes, pour enfin frapper d'estoc à la tête ou au cœur.

Le placement du poignard sur le schéma permet d'estoquer sans être gêné par l'arme de son adversaire. En effet, en se couvrant ainsi vers l'extérieur, il est impossible pour l'ennemi de revenir battre votre épée à temps.

Pour frapper, on se fend légèrement puis on réalise une incartade du pied gauche en esquivant du corps en même temps que l'on touche.

C. Les voûtements

Les voûtements seraient l'inverse des cavations : au lieu de passer par-dessous l'arme, on viendrait tourner par-dessus la pointe. Comme toujours ce sont des mouvements généraux, applicables depuis les quatre gardes. De même que pour les cavations, l'idéal est de porter l'estocade dans le même temps que le voûtement.

1) Voûtements en garde première

Le Capitaine précise que la feinte se fait au niveau de l'aisselle. Ce point important car pour réaliser ce voûtement il faut se trouver à l'extérieur du poignard, obligeant l'ennemi à se couvrir vers son extérieur. On vient alors passer sa lame par-dessus le poignard de l'adversaire, de droite à gauche, en levant haut sa main et en tournant son poignet, son coude et son épaule. S'ensuit un estoc localisé au visage.

Sur la couverture, Peloquin parle de fermer l'épée ennemie. L'interprétation que j'en ai est qu'il s'agit de contrôler la lame du combattant adverse : il faut juste dévier sa pointe lancée contre vous, par un petit mouvement de votre poignard contre son épée, toujours vers votre intérieur.

La feinte s'accompagne encore et toujours d'un battement du pied qui est devant. On se fend lors de l'estoc.

2) Voûtement en garde seconde

En garde seconde, la feinte se fait basse, puis on vient voûter par-dessus la lame de l'ennemi. Ici, Peloquin précise que l'on voûtera en fonction de la couverture ennemie. Si vous avez feinté à l'extérieur des armes, le voûtement se fait comme sur le croquis, de droite à gauche. Si vous avez feinté à l'intérieur des armes, le voûtement se fait de gauche à droite. L'important est ici de faire une fausse frappe basse pour revenir ensuite frapper au-dessus.

On voit apparaître sur l'illustration un mouvement du poignard, suggérant une couverture. La longueur du trait laisse le choix à l'interprétation entre battre ou fermer. J'aurais tendance à battre au vu du déplacement du corps (en se contentant de fermer, on se retrouve avec la pointe dans l'alignement de son corps).

Les déplacements, après le traditionnel battement de pied de la jambe avant (ici la droite), se constituent d'une fente suivie d'une incartade du pied gauche.

3) Voûtement en garde tierce

Ici aussi le premier paragraphe semble plus être une généralité liée aux couvertures en garde tierce plutôt qu'une réelle introduction à la pièce. L'auteur se répète par rapport à sa pièce « Assaut et riposte gauche, en garde tierce » en ajoutant l'incartade. Il précise ici que la

couverture du poignard et de l'épée sont essentielles en sous-entendant que l'effacement du corps est optionnel, même s'il reste important.

Sur cette pièce, il ne semble pas y avoir de feinte en première intention, uniquement un battement de pied pour tromper l'ennemi. Le voûtement se fera en fonction du pied qui est devant, par-dessus le poignard si c'est le gauche est devant, par-dessus l'épée si c'est le droit (qui est devant). Pour ce dernier geste, le mouvement du poignet est inversé, il faut le remonter vers l'intérieur en finissant avec les phalanges regardant le ciel. Ce n'est pas un mouvement facile à exécuter et je ne suis pas sûr de mon interprétation.

De même pour ce mouvement, le départ de la pointe de l'épée ne se situe pas au même endroit, doit-on alors envisager une feinte au torse ? Dans ce cas y a-t-il une feinte même pour le premier mouvement, respectant ainsi ce qui est cité dans les cavements en garde seconde ? Je suis d'avis que sur n'importe quelle feinte (tirade, cavement, voûtement) il faut commencer par une fausse attaque.

Après avoir fait le battement du pied, il convient de rentrer dans la distance avec le pied arrière puis de réaliser une incartade.

4) Voûtement en garde quarte

C'est un voûtement classique. S'il n'y pas de mouvement depuis la pointe sur le croquis, l'amorce du voûtement en lui-même n'en commence pas moins au niveau du cou ou du menton de l'adversaire. Je pense donc qu'il y a une feinte à réaliser au préalable, surtout qu'il y a un battement du pied droit.

Le plus intéressant dans cette pièce reste le déplacement où Peloquin effectue un retrait du pied avec lequel il s'est fendu pour estoquer, se protégeant ainsi de la portée de l'adversaire. Il associe ce mouvement au terme « défaicte », ce qui semblerait être le véritable sens de ce dernier.

Il précise que si la tierce est meilleure sur le pied gauche, la quarte est meilleure sur le pied droit. Encore une fois, est-ce une généralité ou une particularité spécifique aux voûtements ? Je ne saurais me prononcer sur ce point.

VII. Les couvertures de l'épée

Pour se couvrir, Peloquin utilise également l'épée. Il appelle ce terme « batterie ». Là aussi, la couverture doit être relativement violente afin d'envoyer la lame de l'adversaire au loin, afin qu'il ait du mal à revenir et surtout pour nous laisser le temps de frapper. Lors de cette utilisation, on touche à l'escrime en deux temps puisqu'il s'agit d'abord d'enlever la menace pour ensuite contre-attaquer.

Même si les frappes sur les lames se doivent d'être fermes et puissantes, il ne faut pas faire de trop grands mouvements. Je conseille de garder les bras proches de la ligne du corps afin de vous couvrir si le besoin s'en fait ressentir.

Peloquin ne précise pas si les batteries sont effectuées en assaut ou en riposte. Il est possible de faire l'un comme l'autre. En assaut, il faut cependant bien prendre garde car il est

aisé de s'apercevoir que l'adversaire vise délibérément la lame. En riposte il faut être rapide, très rapide. Un estoc est vite arrivé et si l'ennemi a décidé de vous faire une feinte, les doubles batteries sont parfois un brin longues à placer dans ce genre de situation.

Je prends le parti de croire que ces couvertures se font sur une pointe dressée devant vous ou sur un estoc que l'on vous porte. Cela dit, toutes peuvent fonctionner sur un estremaçon dans la mesure où la distance est bonne. Dans une batterie en garde seconde par exemple, il faut se trouver hors distance (en reculant face au coup de l'adversaire) tandis qu'en garde première elle peut fonctionner en distance.

Il n'est pas question dans ces chapitres de se couvrir du poignard, ce dernier est même absent des schémas. La raison en est toute simple, ayant battu l'épée de votre ennemi, il se retrouve dans l'incapacité de vous porter un assaut dans le temps. Le poignard reste néanmoins indispensable pour se couvrir une fois l'ennemi touché. Une incartade est également envisageable pour éviter un coup de lame de votre ennemi en retour.

Si ces couvertures peuvent être appliquées dans une escrime avec comme seule arme l'épée, je ne pense pas qu'il faille y voir ici une réelle façon d'utiliser l'épée seule. Cela reste applicable bien sûr, mais n'a pas l'air de correspondre à l'esprit du manuscrit (ne serait-ce que par son titre).

Il est très important dans ces couvertures de battre d'abord, puis seulement après, d'avancer vers votre ennemi (d'autant plus dans les doubles batteries). En effet, le Capitaine ne rentre jamais sur un adversaire qui tient ses armes prêtes, et qui peut frapper à tout moment.

Il n'y a pas de battement de pied ici, soit parce qu'on est en riposte, soit parce qu'en assaut il n'est pas judicieux d'avertir l'ennemi d'un mouvement non légal. Peut-être aussi pour ses deux raisons réunies, ou tout simplement car les batteries n'entrent pas dans un contexte de feinte.

On voit apparaître sur le croquis des armes non finies. Elles représentent la position, parfois approximative ou exagérée de l'épée en mouvement, et donnent des informations très intéressantes qu'il ne faut pas négliger sous peine de se perdre dans des mouvements ou interprétations inutiles et non fonctionnels (testées et approuvées par de multiples touches).

A. Les Batteries

Peloquin traite ci des batteries à l'état pur : on dégage la lame de son adversaire afin de s'ouvrir un chemin à travers sa ligne.

Il est important de les donner du tranchant de la lame, pour des raisons physiques et dynamiques (explosivité, force plus conséquente...).

Lors d'une batterie, je ne porte pas la lame tout à fait perpendiculaire au sol, la pointe est toujours légèrement tournée vers celui qui me veut du mal (ou à qui je veux du mal). L'effet de percussion est très légèrement atténué, cela dit, je trouve que cela reste plus prudent.

Encore une fois il est important, et on le voit sur toutes les pièces, de bien d'abord enlever l'épée de l'adversaire avant de pouvoir avancer le pied.

1) Batteries en garde première

On vient battre la lame de l'ennemi sur le coté, depuis l'intérieur. Une fois la lame battue, on revient en estremaçon, en coup de taille, au niveau de la tête. L'estocade étant ici proscrite étant donné la position de votre épée.

Pour réaliser cette batterie, il faut tourner votre poignet de manière à se retrouver avec les phalanges vers votre gauche, puis vers le ciel lors de l'impact des lames. L'estremaçon qui s'ensuit est ainsi donné de manière naturelle : après avoir battu la lame de l'ennemi, il suffit de relever votre pointe en décrivant un cercle avec votre bras droit.

Pour donner l'estremaçon, on rentre du pied droit qui était derrière. Ce mouvement est essentiel étant donné que bien souvent, l'adversaire surpris recule d'un pas quand ce n'est pas de plusieurs.

La lame coupée sur le dessin peut poser problème. A quoi correspond-t-elle ? Une chose est sûre, cette partie du croquis n'est pas anodine. Elle est là pour donner une indication, aider à comprendre la pièce. J'ai d'abord cru qu'il s'agissait de la lame de votre épée en mouvement. Cela pourrait aider à la direction de la main lors de la batterie par exemple. Cependant, suite à une illumination soudaine, je pense à présent qu'il s'agit plutôt de l'épée de votre ennemi une fois qu'elle a été battue. En effet, la lame coupée ici est dirigée vers la gauche et dans le texte, le Maître précise que vous devez battre la lame de votre adversaire cette direction. De plus, comme nous le verrons sur les autres pièces abordées, les schémas concordent et sont cohérents avec cette théorie.

2) Batterie en garde seconde

Il suffit ici de laisser tomber sa pointe depuis la gauche dans un mouvement semi-circulaire. Il n'est pas précisé si l'on frappe du vrai ou du faux tranchant mais pour la suite de la pièce, je conseille de venir frapper du vrai tranchant. De plus cela vous donne l'impulsion nécessaire pour bien dévier la lame de l'adversaire. Le mouvement doit rester ferme. S'ensuit une estocade dans la région du torse, d'où la nécessité d'avoir une pointe dirigée vers l'ennemi. Pour revenir sur l'estoc, on sollicitera le poignet.

La lame ennemie est envoyée en bas à votre droite et avec un peu de force, le bras suit et vient se coller au corps de son propriétaire le gênant et l'empêchant de riposter.

On entre du pied gauche alors que le droit est devant. A la suite de quoi Peloquin fait la distinction entre « retraite » et « déffait ». La nuance est ici pour moi obscure. D'après la manœuvre du voutement en garde quarte, « faire déffait » serait retirer le pied que l'on vient d'avancer en arrière. Dans ce cas à quoi correspond la retraite ? Reculer le pied que l'on n'a pas avancé ? Reculer le corps sans bouger les pieds ? N'est-ce pas juste un abus de langage tel un pléonasme ? Cette nuance reste encore obscure pour moi. Toujours est-il qu'il faut se retirer.

3) Batterie en garde tierce

Comme précisé dans le texte, il faut avoir la pointe bien haute lorsque l'on bat. L'épée étant portée presque à la verticale. On peut battre du faux ou du vrai tranchant, cela n'est pas précisé mais jamais du plat selon moi. Le fil droit semble néanmoins être le choix le plus judicieux.

Après la batterie, le Maître nous laisse le choix de revenir avec un estremaçon ou un estoc. Dans tout les cas, il faut avoir le bras haut pour pouvoir se couvrir d'une éventuelle contre-attaque ennemie (même si bien souvent, l'adversaire n'a pas le temps de réagir)

Le Capitaine utilise ici des termes spéciaux indiquant la provenance des coups de taille : « en-dehors » ou « en-dedans » les mains. Pour bien comprendre, il faut voir les mains comme deux lignes parallèles délimitant le corps. Les coups venant d' « en-dehors les mains » sont des coups qui vont blesser en traversant ses deux lignes parallèles, souvent des coups horizontaux (ou presque). Les coups d' « en-dedans les mains » sont des estremaçons ayant des trajectoires qui vont venir blesser les parties du corps comprises entre ces deux lignes parallèles, des coups plutôt verticaux ou diagonaux. Attention cependant, les limites sont bien les mains. C'est-à-dire que si un adversaire a les bras écartés, on touchera les bras « en-dedans » les mains alors que si les bras sont collés au corps, on les touchera « en-dehors les mains ».

Le pied gauche est devant, on entre du pied droit en se dirigeant vers l'extérieur de la ligne de corps.

4) Batterie en garde quarte

Encore une fois, la batterie se fait avec la pointe haute. On vient battre à l'intérieur de la lame adverse avec le vrai tranchant, ouvrant complètement le corps de l'ennemi, le prédisposant à une attaque en règle.

En plus de l'estoc, Peloquin nous affirme que l'on peut également revenir d'un estremaçon sur les bras avec un revers. Il n'est pas dit si ce revers est donné du faux fil ou du vrai. Personnellement j'ai tendance à le donner du vrai ce qui selon moi serait plus approprié pour l'escrime du Capitaine et plus efficace.

Dès que l'épée est battue, on entre d'une fente du pied droit qui se situe devant.

B. Les Doubles Batteries

Là, on rentre dans le délicat. Les doubles batteries se réalisent lorsque votre première batterie n'a trouvé que du vide ; c'est donc une sorte de contre à un contre. A moins que ce ne soit qu'un contre à une feinte ? La formulation des phrases laisse à penser que c'est vous qui donnez l'initiative et l'expérimentation laisse à penser que ce serait effectivement cas. Pour réagir sur une feinte, il faudrait une vitesse très importante, l'opposant étant l'initiateur d'une attaque il domine bien souvent l'autre et dans la surprise d'une attaque, on a beaucoup plus tendance à utiliser son poignard pour venir battre la lame de l'ennemi.

En revanche cela reste une très bonne façon de riposter à une feinte, votre épée ayant manquée une fois celle de l'ennemi, on reviendra naturellement avec celle-ci, profitant du mouvement d'inertie de sa lame pour mieux battre celle de l'ennemie.

Pour moi, les deux options se valent et peuvent être placées lors d'un échange armé avec un ou une camarade (déjà réalisé lors d'assaut).

Lors de la « Nota », le Capitaine informe que l'on peut convertir les secondes batteries et les estocades en estremaçons. Ce qui impliquerait que lors de la seconde batterie, non seulement on se couvre mais on en profite pour rayer la face de l'ennemi. A moins que l'on ne revienne directement sur l'ennemi si celui-ci n'a pas pris l'initiative d'attaquer ? En revanche, revenir en estremaçon après avoir couvert avec sa deuxième batterie marche assez bien.

Il ne faut pas oublier également qu'il faut voir ici plus des « rattrapages », la véritable et première intention étant la batterie simple. C'est parce que celle-ci a échoué que l'on poursuit avec une autre.

Le déplacement vers l'adversaire est comme d'habitude, à réaliser seulement lorsque l'on est couvert. Si on sent que sa première batterie n'a pas aboutie il faut absolument se contraindre à ne pas avancer. Dans l'escrime de Peloquin (et en règle générale mais là je digresse) il ne faut pas entrer dans un schéma figé en se disant : « tiens je fais ça comme ça et pouf, il est mort ». Il faut du ressenti, de l'analyse et de l'entraînement à tout type de situation afin de pouvoir réagir au mieux.

1) Double batterie avec l'épée en garde première

La première batterie s'effectue comme une batterie simple en garde première. Puis on remonte sa pointe et en abaissant son coude on donne à son poignet un tour (repassant son pouce qui regardait en bas, vers le haut). Puis, en infligeant à son poignet un tour de droite à gauche (votre pointe doit passer au-dessus de votre tête), on redescend comme pour une batterie en garde seconde, la pointe basse, tombant en un demi-cercle vers la gauche pour enfin placer une estocade ou un estremaçon. Je conseille bien évidemment de s'aider du croquis du Maître pour mieux comprendre.

En fait, il s'agit de faire une « batterie simple » de la première garde, puis de se remettre en position pour effectuer une « batterie simple » de la seconde garde.

On entre du pied gauche à la deuxième batterie, lorsque l'on rebat de haut en bas, le pied droit étant devant en premier lieu. Pour donner l'estocade ou l'estremaçon, le Capitaine nous demande d'avancer le pied droit en traversant totalement la ligne, le plaçant devant son pied gauche, selon le dessin. Il propose également de faire retraite ou tout simplement d'avancer le pied droit.

Il laisse également la possibilité de faire les deux batteries sans bouger les pieds, entrant du pied gauche pour faire son assaut.

Cette batterie, que j'ai déjà réalisée plusieurs fois lors d'échanges, est plus simple à réaliser que l'on peut s'y attendre. L'inertie donnée à la lame lors du mouvement de poignet en hauteur donne une force extraordinaire à votre arme qui découvre totalement votre adversaire. Il convient néanmoins d'être légèrement hors distance pour l'effectuer.

Dans cette pièce, il y a présence de deux épées coupées. L'arme à moitié représentée du haut ne peut être négligée pour des raisons évidentes (elle n'a pas été faite pour rien) de plus et surtout il y a présence d'un chiffre à côté qui montre une importance de ce passage dans la pièce. Il me semble que l'épée coupée du haut ne peut pas être l'épée de votre ennemi, cela ne correspond pas à la réaction que pourrait avoir la lame de votre adversaire, qu'elle soit battue ou que l'adversaire retire sa lame.

Je pense donc qu'il s'agit ici de votre épée en mouvement. Le croquis donnerait un indice sur le mouvement que doit effectuer votre arme, sur la direction qu'elle doit prendre une fois que votre première batterie a échoué.

Quand à la seconde arme coupée, il s'agirait bien de l'épée de votre ennemi que vous avez battue.

2) Double batterie avec l'épée en garde seconde

On vient battre une première fois comme une batterie simple en garde seconde. Pour la deuxième, Peloquin nous avertit qu'il faut remonter sa pointe en battant en haut à droite. On viendrait alors percuter la lame adverse avec son vrai tranchant, la pointe bien haute, qu'il ne resterait plus qu'à rabaisser en tournant le poignet pour venir en estoc.

Pour remonter sa pointe, il faudrait une fois la pointe en bas, la remonter en venant frapper du vrai fil, tournant le poignet et abaissant le coude. L'estocade qui suit ne demanderait alors pas plus d'effort que de tendre le bras.

Les déplacements ici sont identiques à la double batterie en garde première. On entre du pied gauche qui est derrière en battant, suivi du pied droit qui se déplace en traversant la ligne, se plaçant devant votre pied gauche au moment de l'estocade.

L'arme coupée serait l'arme de votre ennemi une fois battue.

3) Double batterie en garde tierce

Cette double batterie est assez simple à comprendre et à réaliser. On vient exécuter sa première batterie comme décrite dans le chapitre approprié puis, si le contact n'a pas eu lieu, on revient de la même manière mais de l'autre côté, toujours la pointe haute et du vrai tranchant. Pour schématiser, on effectue un mouvement de balayage de gauche à droite puis de droite à gauche. L'estocade à la fin se fait avec les ongles tournés vers le ciel.

Le pied gauche étant devant, on rentre du pied droit à la deuxième batterie et s'ensuit une incartade du pied gauche au troisième temps.

L'arme coupée serait la position de l'arme de votre adversaire dans l'hypothèse où vous l'auriez touché. Ainsi, cela donne une indication sur le mouvement que vous devez faire pour réaliser la première batterie.

4) Double batterie en garde quarte

Elle est l'inverse de la double batterie en garde tierce, à savoir que la première batterie se fera ici de droite à gauche, toujours avec le vrai tranchant. On finit en revenant sur sa ou

dans la tête de l'adversaire, selon que vous aurez donné un estremaçon ou un estoc (sur le schéma il est représenté une estocade).

On place le pied gauche devant lors de la seconde batterie, puis on rentre du droit pour toucher son ennemi.

Ici aussi, il est représenté deux armes coupées. L'interprétation dans cette pièce de ces deux armes à moitié représentées est assez compliquée. Pour ma part, je pense qu'il s'agit dans les deux cas de l'épée de votre ennemi. En « 1 », le cas où vous l'auriez battu et en « 2 », le cas où la première batterie a avorté, vous forçant à réaliser une deuxième batterie.

VIII. Les coups de taille

Ils sont appelés « estremaçons » comme cela a déjà été précisé auparavant. On peut les utiliser différemment selon les circonstances.

Peloquin ne semble pas les utiliser en première intention, ils viennent toujours lorsque l'épée est déjà en mouvement.

Pour gagner en longueur, on peut casser le poignet, comme le poids, l'équilibre et la forme de la poignée de l'épée le permettant.

A. Les estremaçons

Le Capitaine les utilise de différentes manières selon les gardes. Il semble qu'ils donnent une suite aux batteries pour les gardes seconde, tierce et quarte. Il faut donc comprendre qu'au lieu de finir vos batteries (en garde seconde, tierce et quarte) en estocade, vous donnerez un estremaçon.

Lors de la batterie en garde première, vous terminez en estremaçon (pour les raisons déjà évoquées au-dessus), Peloquin nous présente alors une situation inédite, celle où votre arme est battue.

1) **Estremaçons en garde première**

Le Maître d'Armes décrit ici la pièce comme partant d'une « posture ouverte ». Je l'interpréterai comme une façon d'avoir les armes légèrement plus écartées. Sur le croquis cette position est traduite par la façon dont le poignard est tenu, loin sur la gauche avec la pointe dirigée vers l'intérieur. Cette position ouverte introduit encore un nouveau concept. A mon sens, cela ne veut pas dire pour autant qu'il y ait des positions fermées, Peloquin aurait plutôt voulu dire que ses armes étaient plus écartées qu'à l'accoutumée.

De cette position, on lance une estocade à hauteur de l'abdomen qui se fait battre par l'ennemi d'un mouvement de son poignet, jetant la pointe de votre épée vers le bas et à l'extérieur. Il suffit alors d'enrouler votre poignet et de remonter pour donner un estremaçon ou une estocade. On peut donner un estremaçon entre les mains du vrai tranchant (comprendre sur la ligne du corps), qui se portera vers la tête (la trajectoire qui passe au-dessus de la tête

sur le croquis), ou en dehors des mains (comprendre qui vient d'en-dehors de la ligne du corps) qui se donnera sur les bras (la trajectoire passant le plus à droite sur le schéma).

A la suite de l'assaut, on se couvre d'une manière qui n'est pas encore apparue dans le traité. Vous devez imprégner un mouvement de rotation à votre lame en inversant votre poignet (la pointe passant ainsi de haut en bas), battant ainsi son épée vers le bas à votre gauche.

On pourrait croire qu'il s'agit de la même couverture que celle effectuée par l'ennemi. Il pourrait donc très bien vous placer exactement le même coup, vous mettant à votre tour en danger. Mais il y a une différence que l'on peut voir dans le texte. Peloquin parle d'un ennemi qui bat vers le bas, tandis que votre couverture se réalise en battant vers le bas ET à gauche. Sa couverture est donc simplement un mouvement vers le bas mais sans rotation. Mais qu'apporte de plus votre couverture? Le fait d'imprégner un mouvement de rotation à votre lame va tordre en partie son poignet. Sa pointe va ainsi se retrouver vers le bas et écartée sur votre gauche. Il lui sera alors très difficile de revenir, vous laissant le temps de frapper. Votre déplacement vous assure «également une protection supplémentaire.

Lorsque vous battez, il faut ramener le pied gauche près du pied droit, ce mouvement est indiqué sur le croquis par le deuxième trait reliant les deux pieds, ce petit mouvement vous place hors de portée de son épée dans l'immédiat (en plus d'un petit mouvement de corps). On vient ensuite frapper en avançant le pied droit, en sortant de la ligne. On voit apparaître un retrait de ce même pied sur le dessin. Ce retrait est très important car lui aussi nous place hors distance d'une éventuelle riposte.

2) Estramaçon en garde seconde

Comme dit précédemment, au premier temps il faut faire une batterie. L'estramaçon se donne au retour de la batterie avec le faux tranchant. L'épée de votre adversaire étant sur le côté, on vient toucher sur le torse entre les bras.

Lorsque l'on vient donner l'estramaçon, on avance son pied droit qui était en retrait. On peut alors redonner un estramaçon du vrai tranchant en reculant son pied droit après le premier assaut. Peloquin précise ici que ce mouvement sert à faire « retraite ». Ce terme serait-il alors associé à un mouvement en arrière avec un coup, ou est-ce juste que si on veut pouvoir reculer tranquillement il faut donner ce coup de taille ?

L'arme coupée représente celle de votre adversaire une fois battue.

3) Estramaçon en garde tierce

Ici aussi, l'estramaçon se fait à la suite d'une batterie. Après avoir battu de l'épée, il faut donner un tour de droite à gauche à votre poignet puis abattre votre lame de haut en bas sur le côté droit de votre adversaire (votre pointe passe légèrement au-dessus de votre tête). Selon le Maître, on peut toucher soit en haut, soit en bas, à votre aise et selon l'opportunité.

Dans le texte, il est écrit un « estramaçon en arrière main ». Je ne pense pas qu'il fasse ici référence à un coup du faux tranchant mais plutôt à la notion de frapper de gauche à droite.

Les déplacements sont assez simples : le pied gauche est devant et on avance le pied droit, le posant devant le gauche à bonne distance en traversant le mitan (la ligne médiane du corps).

4) Estramaçon en garde quarte

Dans cette partie, Peloquin nous apporte l'idée qu'il y a une notion de distance, de mesure. Il nous dit que l'on ne lance son estramaçon que lorsqu'on est trop près pour donner une estocade. Sans vraiment nous aider sur la distance exacte ni nous apporter de grandes réponses, cela nous montre qu'il existe des bases fondamentales (si cela à encore besoin d'être démontrer) que le Capitaine ne nous explique pas. Si cela peut paraître évident qu'un estoc ne requiert pas la même distance qu'un coup de taille, je trouve malgré tout cette phrase notée de la main d'un Maître vraiment importante et à prendre en considération.

Après avoir effectué sa batterie, on vient remonter sa lame en décrivant un cercle au-dessus de sa tête, puis on l'abat entre les armes de son adversaire. Ce tour au-dessus de la tête ne doit concerner que la lame de votre arme, il est juste question d'un mouvement du poignet. Il est inutile d'armer le bras, cela prendrait trop de temps et vous découvrirait en faisant passer la main armée de votre épée derrière votre tête.

Pour les déplacements, le pied droit étant devant, on se fend du pied droit (bien que déjà en distance courte), puis on vient réaliser une incartade du pied gauche ou bien – selon le texte – faire retraite.

Il faut faire attention au fait que les temps ici ne sont pas marqués. On n'oubliera pas que Peloquin n'avance jamais sans s'être couvert, la fente viendra donc en deuxième temps, après la batterie.

L'arme coupée est celle de votre ennemi.

B. Les estramaçons en double batterie

Ce sont des alternatives à la double batterie sauf qu'ici, au lieu de se couvrir une deuxième fois de son épée, on vient se couvrir de son poignard. Ils ont l'avantage d'intervenir plus vite qu'une double batterie et permettent de finir le mouvement amorcé en première intention avec l'épée.

Comme pour les doubles batteries, ils se réalisent sur une feinte de l'ennemi ou dans le cas où l'ennemi retire sa la lame sur l'une de vos batteries. Ces pièces nécessitent une bonne maîtrise et une bonne coordination de manière générale, faisant intervenir les deux mains dans des temps différents, dans des gestes opposés en plus des déplacements de pieds etc.... Cela dit, une fois le principe compris, elles sont plus aisément réalisables qu'une double batterie, car les mouvements, dissociés les uns des autres, sont relativement moins complexes et s'inscrivent dans une dynamique qui s'enchaîne.

1) Estramaçons en double batterie en garde première

La batterie de l'épée se porte comme à l'accoutumée.

Vient alors la batterie du poignard. Encore une fois, la représentation d'armes sectionnées peut apporter des problèmes de compréhension. Je pense que l'épée coupée en 2 est bien l'arme de votre adversaire. On pourrait penser qu'il s'agit de votre poignard en mouvement, qu'il faudrait mettre la pointe en bas pour des raisons de sécurité (pour éviter de se blesser avec sa propre lame). Cela dit dans il est rare de se blesser soi-même dans le mouvement, vos bras ne bougeant pas dans le même temps.

Quand à l'arme coupée en 1, il pourrait aussi bien s'agir de votre épée en mouvement que de l'arme de votre adversaire, pour schématiser le sens dans lequel son épée doit partir si vous la battez.

Une fois la deuxième couverture (poignard) effectuée, on inflige un estramaçon à son adversaire, qui se donnera soit comme un estramaçon dans une batterie (en gros, votre bras suit le trajet d'une batterie) soit en revenant directement d'un coup au visage, sans décrire l'arc de cercle. Sur cette dernière possibilité, même si on a la possibilité de frapper du faux tranchant, je recommande de faire du vrai, ce geste étant plus simple et plus rapide.

Les déplacements sont ici très intéressants. Le pied droit est bien devant, le gauche plus en retrait. Peloquin recommande de réaliser une incartade au premier temps, alors que dans toutes les batteries, il ne réalise aucun déplacement sans s'être couvert. De plus, il ne fait ses incartades qu'après une avancée de l'un de ses pieds. Ici, c'est bien l'incartade du pied gauche qui se fait en premier, couvrant le corps avant même de s'être couvert de l'épée (de votre ennemi). Puis la jambe droite s'avance pour réaliser l'estramaçon une fois couvert du poignard (le vôtre). Le maître nous dévoile alors encore une façon de se déplacer jusqu'ici inutilisée, avec l'incartade en premier lieu.

2) Estramaçon en double batterie en garde seconde

Après avoir réalisé sa première batterie de l'épée, il convient de se couvrir de son poignard la pointe vers le haut pour les mêmes raisons qu'évoquées dans le chapitre ci-dessus, le bras portant le poignard passant au-dessus de celui de l'épée. De ce fait la batterie de l'épée doit être rapide en baissant bien la main au niveau des côtes. La seconde batterie (de la main gauche) se fait en haut à droite, en inclinant légèrement la pointe de votre poignard vers la droite.

A la suite de cette couverture, on effectue la boucle visible sur le croquis d'un mouvement du poignet. Cette boucle permet de revenir frapper du vrai tranchant sur les jambes.

On peut aussi délivrer une estocade après la batterie, pour cela le poignet n'a pas besoin de se retourner.

Pour donner l'assaut, on avance le pied droit qui est devant en une fente. On réalise ensuite une incartade dans un quatrième temps, sans doute par mesure de sécurité.

Pour les épées sectionnées, la même problématique qu'avec la garde première se pose ici. Je pense que pour l'arme en 1 il s'agit de la réaction de l'épée de l'ennemi si vous venez à

le battre, c'est un indice pour donner la direction que votre lame doit prendre lors de la batterie de l'épée. De même, en 2, il s'agit pour moi de l'épée ennemie qui a été battue par le poignard.

3) Estramaçon en double batterie en garde tierce

La batterie de l'épée doit amener votre main vers le haut afin de pouvoir faire suivre une couverture de votre poignard avec la pointe haute. Après essais, j'ai remarqué que la main du poignard est légèrement plus avancée et à la même hauteur. On couvre du poignard en le ramenant vers sa droite et surtout vers le bas afin de ne pas se blesser. De plus, pour délivrer l'estramaçon, il convient de monter la main de l'épée, de faire tourner son arme d'un mouvement du poignet de droite à gauche puis de frapper plus horizontalement que diagonalement ou verticalement.

On remarquera sur le croquis que la pointe du poignard est orientée vers l'extérieur.

Le pied gauche est devant comme dans toute garde tierce. On avance le pied droit au moment de donner l'estramaçon, en allant vers sa gauche, traversant la ligne. Suit le pied gauche qui vient se placer à côté du pied droit, laissant la place à une incartade. Ces déplacements sont réalisés tardivement par rapport à l'action des bras. Je pense qu'ils sont là pour encore se mettre à couvert en cas de besoin. Avec ces déplacements on se retrouve très près de son ennemi, à moins que celui-ci n'ait lui-même reculé, ce qui reste peu probable étant donné qu'il vient de réaliser un assaut.

Encore une fois, on retrouve la distinction entre « faire retraite » et « faire deffait »

Ici, les armes amputées représentées seraient pour moi dans le même ordre d'idée que dans deux pièces précédentes (en 1, l'arme est celle de l'ennemi pour indiquer la direction de la batterie ; en 2, l'épée coupée est celle de l'adversaire une fois battue).

4) Estramaçon en double batterie en garde quarte

La batterie donnée ici peut faire penser à une batterie différente de celle réalisée d'habitude en garde quatre. Je pense qu'en fait, ce n'est pas exactement le cas. Le mouvement de la pointe de votre épée qui se dirige vers le bas à la suite de votre batterie n'intervient que parce que votre arme n'a pas battu celle de votre adversaire.

On se couvre ensuite du poignard en le montant vers sa droite, évitant ainsi de s'emmêler les bras.

L'estramaçon se donne au niveau des genoux. Après sa première batterie, on décrit une boucle avec la pointe de son épée en la remontant légèrement d'un mouvement de poignet et on vient frapper avec le vrai tranchant, de gauche à droite (« d'un revers »).

Le pied droit étant devant, on entre du pied gauche, le posant un peu en avant du pied droit.

La représentation des armes coupées est pour moi similaire aux pièces précédentes.

IX. Les coups du poignard

Le Capitaine n'omet pas de mentionner ces coups qui se font dans une distance proche. Ils sont précédés d'une couverture de l'épée permettant de neutraliser la lame ennemie et de le déstabiliser. Il faut une certaine audace, doublée d'une bonne assurance pour les tenter : si la batterie est mal réalisée, le poignard adverse peut représenter une sérieuse menace et mener à une double touche.

Peloquin précise lors du premier paragraphe que cela se réalise en riposte plutôt qu'en assaut, l'ennemi se lançant alors vers vous, vous êtes tout de suite plus proche et pouvez porter votre coup.

Ces assauts sont brefs et s'effectuent en un seul ou deux temps, même au niveau des déplacements. Cela est sûrement lié au fait que votre ennemi réalise un assaut.

Comme on peut s'y attendre, il n'y a pas d'entaille du poignard, ce sont des coups d'estoc, durs et francs. Peloquin ne parle pas non plus de poignarder à plusieurs reprises, il semble se contenter d'un unique coup puis retire son corps pour se préserver d'une riposte de l'adversaire.

1) **Coup de ruse de poignard en garde première**

La couverture de l'épée se réalise initialement comme une batterie mais il ne faut pas continuer au-delà. En laissant sa pointe plus basse que les gardes de son épée, on reste couvert derrière son arme en maintenant sa lame contre la votre.

On avance son pied droit en dehors de la ligne en même temps que l'on se couvre. Le déplacement du pied doit être accompagné de celui du corps afin d'être plus proche du personnage incommode. Je dirais même que c'est le pied qui accompagne le corps.

Une fois cette double couverture effectuée, on vient frapper du poignard par-dessus son bras droit. La lame sera horizontale afin de ne pas se prendre dans les quillons. On donne le coup au visage.

Pour la phrase « liant et fermant son espee avecq la vostre », je pense qu'elle signifie tout simplement qu'il faut garder sa lame contre celle de l'adverse et la maintenir loin de soi. La garde doit rester basse afin de pouvoir frapper du poignard par-dessus son bras.

En même temps que ce coup de poignard, on efface son corps dans une incartade du pied gauche.

Cette pièce pose toutefois problème. En effet, on se jette littéralement sur le poignard ennemi lui laissant la possibilité de nous frapper avant qu'on le fasse.

L'arme coupée est celle de votre adversaire.

2) **Coup de ruse du poignard en garde seconde**

A la suite de la batterie, on laisse son épée pendre toujours dans un souci de sauvegarde, pour le cas où l'ennemi reviendrait.

Le coup de poignard se donne dans un deuxième temps. En battant on avance le pied gauche qui est légèrement en retrait. Sur le croquis un grand pas est représenté. Ensuite on

effectue une incartade de son pied droit, puis on vient frapper à la poitrine (ici plutôt le coté des côtes) avec son poignard.

Ce coup est particulièrement efficace puisqu'en allant sur son coté droit après avoir battu son épée vers sa gauche avec la vôtre, on reste hors de la portée de son poignard ce qui est assez confortable. De plus, en rabattant sa propre épée sur lui, l'adversaire se retrouve gêné et dans l'incapacité de se servir de ses armes.

L'épée amputée est celle de votre adversaire.

3) Coup de ruse du poignard en garde tierce

Il s'agit d'un coup particulièrement intéressant dans le sens où tout se déroule en un unique temps. Ce qui est particulièrement rare chez ce Maître, mis à part dans les attaques de base.

Il faut d'un coup, effectuer la batterie de son épée avec la vôtre (bloquant ainsi ses bras), avancer du pied arrière (quel qu'il soit comme précisé dans le texte) et enfin donner le coup de poignard dans les alentours de la tête.

Peloquin précise à travers les écritures de cette pièce « battez en fermeture son épée sur le bras de son poignard ». Il faut comprendre que votre batterie de l'épée doit amener l'épée de votre adversaire sur son bras gauche (le bras du poignard) sûrement dans le but de le soit gêner et qu'il ne puisse pas riposter.

L'arme coupée représentée est celle de votre adversaire.

4) Coup de ruse du poignard en garde quarte

Ce coup vient après un estoc raté, l'adversaire ayant couvert votre première tentative. A priori, cette estocade se donne en prime (pour rappel : de plein pied), à moins qu'on ne finisse avec le pied droit devant comme représenté au « temps zéro » du croquis. Quoi qu'il en soit, il ne faut pas trop se rapprocher.

On peut également mettre son épée contre le poignard ennemi, à l'intérieur, afin de le forcer à se couvrir en battant votre pointe vers l'intérieur.

De là on laisse tomber sa pointe, emportée par le battement adverse et on remonte les garde de son épée, la collant sur le bras du poignard de votre ennemi. J'ai remarqué qu'il fallait dans l'idéal placer l'épée au niveau du coude ou un peu plus haut mais jamais plus bas. Ainsi on se garde de l'ennemi qui aura du mal à revenir nous toucher de son épée (son poignard se trouvant à l'opposé par vos propres soins). Même s'il est nécessaire de garder une certaine pression, il n'est pas obligatoire d'effectuer une poussée sur ce coude. Même si cela présentera l'avantage de le mettre dans une posture plus compromettante. En revanche, il pourra plus facilement se dégager de vous si vous poussez intensément.

On se rapproche de son adversaire en avançant le pied droit qui est devant vers le mitan au moment où votre pointe est en train de tomber, ce qui n'est pas dans les habitudes de Peloquin puisque celui-ci attend toujours d'être bien couvert pour s'avancer. Ensuite, lors du mouvement où l'on vient plaquer son épée sur le bras de l'adversaire on effectue une incartade du pied gauche pour se sauvegarder de l'épée et surtout du poignard adverse.

Enfin on vient frapper l'adversaire avec son poignard au niveau du torse. Ce coup de poignard se donne au-dessus ou en-dessous de votre bras droit en fonction de la position de ce dernier. Pour ma part, j'ai tendance à appliquer le fort de mon épée sur le bras du personnage gênant, je passe donc par-dessus.

Sur le schéma est représenté un poignard plus petit sans trajectoire. Je suppose qu'il s'agit du poignard ennemi, du moins c'est ce qui me paraît le plus probable.

En toute fin du texte lié à ce chapitre, le Capitaine nous dit que ce trait peut être réalisé dans n'importe quelle garde. On revient donc ici sur le concept d'une escrime plus ouverte même s'il traite en l'occurrence d'une pièce spécifique. Dans les autres gardes, il faudra toutefois veiller à bien avoir le pied droit devant afin que l'incartade puisse se faire vers la gauche pour couvrir votre corps.

X. Les pièces particulières

Ces différentes pièces ne se classent pas comme les autres dans le traité. Elles sont regroupées par deux au lieu de quatre, c'est-à-dire que les gardes première et seconde auront une même pièce tandis que les gardes tierce et quarte en auront une autre.

Il s'agit ici de passes très différentes de ce que l'on a vu auparavant dans le sens où elles semblent sortir du schéma « attaque et riposte de base ». Elles sont plus originales, parfois reprenant parfois des pièces mentionnées auparavant pour les remplacer, entrant de temps en temps au corps à corps etc.

Je rentrerais plus avant dans les détails pour chacune d'elles puisqu'il me semble difficile de les définir de manière générale.

1) **Coup de ruse en garde première**

Il faut attendre qu'une opportunité de batterie s'offre à vous. La batterie de l'épée est ici différente d'une classique batterie en garde première. Si cette dernière a pour but d'envoyer la lame adverse à gauche, dans cette pièce, l'arme de votre ennemi sera déviée vers votre droite, comme le laisse supposer l'arme coupée représentée sur le dessin. Cette batterie s'effectue du faux ou du vrai tranchant, cela n'est pas précisé. Pour ma part j'ai tendance à l'effectuer du vrai tranchant, en chassant la lame d'un mouvement du poignet.

La batterie de l'épée est appuyée par celle du poignard dans un deuxième temps avec une avancée du pied gauche qui était derrière. La pointe du poignard est dirigée vers le haut. Lors de l'avancée, la main du poignard se place en avant de celle qui tient l'épée, grosso modo à la même hauteur.

On vient enfin frapper d'estoc en passant le pied gauche devant le pied droit, avec ses deux armes en même temps. Puis Peloquin précise qu'il faut faire « déffaict ». Encore une fois, je ne suis pas sûr de pouvoir décrire précisément la description de ce terme.

L'arme coupée représentée est celle de votre adversaire.

2) Coup de ruse pour couper le poignet de son ennemi en garde seconde

Ce mouvement est la simplicité même : sur une estocade de l'ennemi ou lorsque son épée est « en prise » (qu'elle est proche voir collée à votre poignard), il suffit de la battre de votre poignard (vers l'intérieur) et d'abaisser votre lame d'épée sur son poignet. Peloquin parle de donner du revers. Cela ne veut pas dire que le coup s'effectue du faux tranchant, mais plutôt que c'est un coup qui s'effectue de gauche à droite (au lieu de droite à gauche). On peut le donner du faux fil mais on est alors limité par des raisons physiques : votre poignet se bloquera et vous aurez moins de force pour bien toucher votre ennemi. Pour l'épée il s'agit d'un mouvement semi-circulaire réalisé grâce au poignet.

On avance le pied gauche, qui était derrière, devant au moment de la frappe.

L'épée coupée ici est celle de votre adversaire. Il est intéressant de constater qu'elle est orientée vers le haut (dût notamment à la trajectoire du poignard lors de la couverture, alors qu'on pourrait s'attendre à ce qu'elle soit plutôt vers le bas pour éviter de se faire blesser lors de la touche au poignet.

3) Liaison de l'épée et du poignard en garde tierce

Il s'agit ici d'une entrée en lutte. On peut la voir un peu comme un coup de ruse du poignard puisqu'on finit très proche de son adversaire et que l'amorce est la même.

On commence par une batterie sur son épée avec le vrai tranchant, comme à l'accoutumée, puis dans un même temps on vient avancer son pied droit (qui est en retrait) à la droite de l'adversaire.

Ensuite on avance son pied gauche en arrière de l'adversaire et on pose le poignard au niveau des reins tout en collant son bras droit sur l'adversaire. L'épée de l'ennemi est censée être dégagée par la batterie. Les déplacements sont rapides et on doit se retrouver collé contre le corps de son ennemi devant lui ou sur son côté.

Une fois la batterie réalisée, l'épée sert aussi à entraver les mouvements des bras de l'ennemi la rapprochant simplement au niveau de l'épaule ou du sternum de l'adversaire.

A la fin de la pièce il est précisé que l'on peut faire « le chevalet » à son ennemi. J'ai interprété ce terme comme une mise à terre : on se sert de son poignard et de son épée pour faire une bascule. La jambe gauche étant placée derrière celle de son ennemi, on peut aisément le déséquilibrer.

L'épée coupée en 1 est je pense, l'épée ennemie. Les deux poignards horizontaux doivent représenter les positions que peut avoir votre poignard en fin de la pièce.

4) Liaison de l'épée et poignard en garde quarte

Je la vois un peu comme un contre au coup de ruse du poignard en garde quarte ou comme une pièce que l'on peut faire dans ce contexte. Après vous être débarrassé de l'épée adverse, vous faites vous-même le coup de ruse du poignard en garde quarte.

On cave du poignard sur son épée tendue, ce qui est nouveau dans ce traité, puis on jette son épée à notre gauche. Sur le croquis, seul le cavement du poignard est représenté.

Cela dit, je recommande de jeter son bras gauche sur sa gauche, pas trop loin mais au moins de le tendre en diagonale afin de bien envoyer à bas l'épée de l'ennemi. On en profite pour avancer son pied droit qui était placé derrière.

En même temps que l'on jette sur le côté l'épée adverse et que l'on avance, il faut effectuer une cavation de l'épée sur le poignard ennemi vers l'intérieur. Cela reste très dangereux de tout faire en un temps unique. Aussi je recommande d'avancer le pied après avoir fait la cavation de l'épée et du poignard, toutes deux vers l'intérieur. On pousse ensuite sa pointe de l'épée et si on peut toucher, on touche.

Si votre ennemi se couvre de votre estoc en battant à l'intérieur, il suffit ensuite de lui faire le coup de ruse du poignard en garde quarte, à savoir laisser tomber sa pointe, bloquer son bras gauche avec votre épée, les gardes de l'épée hautes et d'avancer le pied gauche.

Il est précisé sur le dessin qu'on vient pour finir frapper du poignard au visage de son adversaire.

L'arme coupée qui apparaît en haut doit être là pour signaler la direction prise par l'arme adverse prise lorsqu'on l'on pousse avec son poignard. Le poignard complet en bas, seul, sans trait pour indiquer sa direction, est pour moi la position de l'arme de votre ennemi une fois qu'il a battu votre épée.

Le troisième temps au niveau du déplacement n'est pas très clair. Peut-être est-ce pour signaler que le pied ne bouge pas malgré le trait d'à côté ? Ou est-ce une façon de dire que l'on peut retirer son pied mais que rien ne nous y oblige ?

5) Trait d'allèchement en garde première

Ces traits d'allèchement sont une manière d'attirer l'ennemi afin qu'il vous attaque pour que vous puissiez le battre de votre arme pour ensuite le toucher sans danger. C'est un peu une tirade sauf que vous suivez du corps et que l'ennemi doit systématiquement répondre.

Pour commencer cette pièce le texte parle d'avoir les pieds « assez joints et serrez ». Sur le croquis, les pieds semblent similaires à la première « phase » des autres gardes. On lance une estocade au niveau du corps en avançant le pied droit, qui est devant, avec une fente ainsi que le corps. Le but est de faire croire à une véritable estocade. Cela dit, il faut garder le poids du corps un maximum sur la jambe arrière. Il faut se trouver hors mesure et vous mettre à portée de son épée par ce pas en avant, lui faisant croire qu'il peut vous toucher après votre avancée.

En effet, après avoir posé le pied au sol, il faut repartir aussitôt en arrière, en retirant le corps et en posant le pied droit légèrement en arrière de son pied gauche, plus à droite que sa position d'origine. Quand à l'épée, on vient la ramener contre soi, la pointe en bas à gauche.

Cette retraite du corps et des armes se fait alors que l'ennemi vous donne assaut pour vous toucher. Alors qu'il avance et se met à votre distance, vous battez son épée de votre poignard vers le haut et l'intérieur, puis vous relancez une estocade pour le toucher dans une fente du pied droit. Cette estocade vise les parties basses, en-dessous ou au niveau de la poitrine.

Le Maître précise qu'ici, quand on revient, on peut garder la pointe haute au lieu de l'avoir basse afin de riposter sur les ouvertures hautes.

Cette pièce est intéressante puisqu'il faut saisir des notions de distance pas forcément évidentes à définir au début. De plus Peloquin précise que l'on peut attaquer à plusieurs endroits, laissant plusieurs possibilités quant à la finalité de la pièce.

6) Trait d'allèchement en garde seconde

Il se fait dans le même ordre d'idée que la pièce précédente mais en garde seconde.

Sur cette pièce, on constate cependant dès le début plusieurs changements au niveau du schéma. Tout d'abord les pieds sont plus écartés, même si le droit est toujours devant. Ensuite, pour amorcer le mouvement le Capitaine exerce un battement du pied au lieu de l'avancer son pied. Peut-être l'écartement des pieds dès le début est-il dû à un premier pas non signalé mais j'ai pris le parti de croire que ce n'était pas le cas.

La première fausse attaque se fait haute, puis on baisse la pointe de son épée lors du retrait du corps et de la couverture du poignard et enfin on revient frapper en estoc au cœur dans une fente du pied droit.

Peloquin nous dit que si notre ennemi parvient à battre notre épée de son poignard lors de notre premier assaut, on peut rester en garde quarte pour relancer l'assaut aux ouvertures hautes.

On apprend enfin dans son paragraphe que si on le désire, on peut simplement retirer le corps sans ramener les pieds en arrière. C'est assez risqué, il faut arriver à bien se couvrir pour retirer le corps. Sur une attaque haute de votre ennemi, il faut tirer ses épaules en arrière et sur une attaque basse, c'est son bassin que l'on tire en arrière.

7) Double cavement en garde tierce

Les doubles cavements sont une cavation simultanée des deux armes. Comme précisé dans le texte cette pièce ne s'effectue que contre un homme en garde qui tient ses armes loin devant lui. La cavation s'effectue par-dessous les armes adverses de gauche à droite pour les deux lames.

Il ne faut pas oublier de monter les gardes de son épée lorsque l'on réalise l'estocade qui suit.

La cavation du poignard sert ici à envoyer l'arme adverse sur votre gauche. Elle doit être réalisée sur le faible de l'épée pour des raisons mécaniques évidentes. Sur le schéma on peut décrire la trajectoire du poignard comme montante, je la vois plus sur un plan médian ou légèrement descendant sachant que vous porterez votre propre épée en haut.

L'épée amputée est celle de votre ennemi.

Cette pièce est la seule occurrence où on commence avec le pied droit devant en garde tierce. De plus il n'est nullement précisé dans le texte que l'on peut la faire sur les deux pieds. Mais on peut l'associer au principe d'écartier l'épée ennemie avec son poignard le plus loin possible de son corps, le pas étant légèrement vers la gauche.

Cela dit, pour moi il s'agit encore une preuve que cela reste une escrime ouverte, même si Peloquin indique bien qu'en garde tierce c'est le pied gauche qui se trouve toujours devant.

8) Double cavassis en garde quarte.

Cette pièce-ci est l'inverse de la précédente. Au lieu de caver de gauche à droite, on cave de droite à gauche. L'épée adverse est alors projetée vers la gauche de l'adversaire, en haut pour ne pas gêner lors de l'estocade.

Cette dernière se fait plutôt les ongles dirigés vers le bas pour avoir son fil droit contre le poignard adverse et ainsi pouvoir contenir une batterie de l'adversaire (s'il a le malheur de battre sur votre fil droit).

L'épée coupée est celle de votre ennemi une fois repoussée par votre poignard.

Le plus intéressant de cette pièce est apporté par le texte en lui-même. Ici, l'auteur parle de « garde quarte parfaite ». Il la décrit comme ayant l'épée et surtout le poignard à droite. Or, au début du traité, la garde quarte est décrite avec le poignard plus à gauche (en « embrassant » son ennemi) qu'à droite. Pourquoi ne préciser qu'à la fin ce qu'est une garde quarte parfaite ? De plus on remarque que cette position de garde quarte est également adoptée dans la première cavation. Je pense que cela a un rapport avec le fait que dans la garde tierce l'épée et le poignard sont à gauche. Ces deux gardes s'opposant, la « perfection » viendrait alors de la position des deux armes qui sont à droite.

Les déplacements des pieds lors de cette pièce se réduisent à un pas du pied droit vers la gauche, passant ainsi devant le pied opposé. On se retrouve ainsi à gauche alors que l'épée de l'ennemi est à droite.

XI. Conclusion

L'escrime présentée ici ressemble plus à de l'escrime de duel qu'à une escrime de bataille. La présence d'un seul adversaire est assez révélatrice de ce genre de cas, sans oublier qu'elle est enseignée par un Maître d'Arme.

Je pense qu'il s'agit d'une escrime véritablement mortelle à cause de l'importance des estocs dans cet ouvrage. De plus (et surtout) les coups sont portés dans des zones mortelles telles que le cœur ou la tête et en avançant, avec la lame qui pénètre au-delà du nécessaire léthal.

Ces interprétations des pièces sont les miennes et ne font en aucun cas figure de vérité absolue. Je les ai obtenues à force de réflexion et de nombreux essais armes en main. Cela dit, force est de constater que lors de mes interprétations, certaines pièces se révèlent dangereuses pour la personne les effectuant voir inefficaces. Mais il faut garder à l'esprit les limites de mon expérience personnelle au sein des AMHE ainsi que les limites des simulateurs utilisés. Que ces derniers soient en métal ou en nylon, ils restent limités (heureusement) par leur capacité de pénétration et (malheureusement) par leur réaction physique du choc des lames aiguisées.

Une deuxième chose à prendre en compte est que cette escrime semblant douteuse en termes d'efficacité et de survie a été copiée par une tierce personne qui n'est pas le Capitaine Peloquin lui-même et rien ne certifie si ce n'est la parole de l'auteur que le contenu n'ait pas changé. I. de La Haye se prétend homme de lettres, le fait-il par opposition aux métiers

d'armes dans lequel serait versé le Capitaine Peloquin ? Ou bien simplement parce qu'il n'a jamais appris à manier les armes ? Si c'est juste par opposition au métier du Capitaine, cela ne voudrait pas forcément dire que I. de la Haye ne saurait pas se servir d'armes et dans ce cas, a-t-il été lui-même l'élève du Maître ? A-t-il assisté à ses cours ? Il ne précise rien de tout cela dans l'introduction du traité mais ce qu'il laisse transparaître ne laisse pas à penser de telles choses.

Lors de mes échanges, il m'est souvent arrivé de me faire toucher (bon ok, soyons honnête, très souvent). La plupart de ces touches étaient dues à une mauvaise utilisation du poignard peut-être par manque d'expérience, ou à l'imprécision de mes coups, voire au non-respect de certaines façons de battre l'épée. Le plus souvent j'ai eu à échanger avec des personnes utilisant énormément les coups de taille en première intention, affirmant qu'ils travaillaient plutôt sur de l'escrime italienne d'une époque plus précoce ou presque similaire.

Pourtant, il ne faut pas oublier que le Capitaine Peloquin aurait été un des quatre premiers maîtres d'arme de France, ayant enseigné à Henri de Navarre lui-même. Si tel a été le cas, son escrime ne peut-être si mauvaise. De plus le traité en lui-même est destiné à une haute autorité maniant les armes, même si cela n'est pas un gage de garantie, on peut penser que I. De la Haye n'oserait présenter un traité médiocre surtout s'il veut rentrer dans les bonnes grâces de ladite autorité.

En revanche j'en suis venu à penser que si ce traité semble achevé, il n'est pas forcément complet. Le manque de couverture sur les estramaçons est assez flagrant, à moins que l'escrime de l'époque ne se pratique sans coup de taille en première intention, ou que Peloquin se contente de reculer sur ce genre d'attaque. Mais même dans un tel cas, ceci n'est pas précisé dans les écrits de ce court traité. Même s'il s'agit juste de lancer un estoc et de se couvrir contre ce genre d'attaque dans le temps, cette partie manque cruellement dans ce traité. Mais cela est-il pour autant indice sur la manière de se comporter dans un tel duel ?

De ce manuscrit, il ressort une escrime compliquée, parfois vraisemblablement risquée, qui nous est léguée par un homme d'une forte expérience, capable de bien comprendre le temps et la mesure et apparemment conscient de la manière de tuer un homme.

Et pour finir, j'ajouterai que lors de mes échanges armés, lorsque j'applique à la lettre ce que j'ai pu apprendre en lisant ce Maître, lorsque j'applique une de ces pièces comme décrite, lorsque je suis dans le temps et la mesure, je touche sans être touché.