



ŠERM FLERETEM

dle mistra Philiberta de la TOUCHE

autora knihy

LES VRAYS PRINCIPES DE L'ESPÉE SEULE

vydané v Paříži roku 1670

Mgr. Petr Vytopil

© 2024

Toto je pracovní verze volného překladu díla Philiberta de la Touche z roku 1670, která patří mezi základní díla moderní francouzské školy šermu.

Překlad je určený pouze pro vnitřní potřebu PARIDONU – školy šermu, z. s. práce neprošla jazykovou úpravou.

Jakékoliv kopírování, rozšiřování, zveřejňování nebo jiné šíření je bez souhlasu autora překladu zakázáno.

O Philibertu de La Touche

Philibert de La Touche se narodil jako Philibert Morin v Nevers ve střední Francii¹ s největší pravděpodobností kolem roku 1620.² V roce 1646, nově povýšený do hodnosti mistra šermu *Maitre d'Armes*, se stal společníkem šermířského mistra Andre Morina, který byl s největší pravděpodobností jeho strýc. Tento Andre Morin, Sieur de Saint-Andre, vedl šermíru na Rue des Petits-Champs v Paříži a on, jeho syn Louis a Philibert představovali jednu z několika pařížských dynastií mistrů šermu.³

V 17. století postavení mnoha francouzských šermířských mistrů získalo dostatek důstojnosti, aby překlenulo společenské rozdíly od šlechticů, které učili. V důsledku toho získali někteří mistři právo nést titul. Ačkoli to tyto mistry nepovzneslo mezi šlechtu, ukazuje to, že mnoho mistrů šermu se snažilo žít životem šlechtice. Andre Morin byl vychován jako *esquire* s titulem Sieur de Saint-Andre. Po jeho smrti v roce 1647 byl tento titul předán jeho synovi Louisi Morinovi, kterému, jak se zdá, v roce 1645 udělil skutečné šlechtictví jeho patron, Princ de Conde.⁴ Je možné, že tento Louis Morin je „Morin, dříve Stráž řádů společnosti [mistrů]“ podepisující certifikát kvality uvedený ve *Vrays Principes*.

Po smrti svého strýce našel Philibert zaměstnání u pařížské šlechty. V roce 1663 je Philibert Morin, Sieur de La Touche zmíněn v notářském zápisu jako zaměstnanec vévody z Chevreuse.⁵ Také v roce 1663 je Philippe Morin, Sieur de La Touche uváděn jako mistr šermu ve službách královny,⁶ kde se mu podařilo získat několik dalších úradů a roční příjem 560 liber.⁷ V roce 1670 byl Philibert de La Touche mistrem zbraní ve službách královny a vévody z Orleansu. V tomto roce hledal francouzský král mistra šermu, který by učil jeho a jeho syna Le Dauphina. Jak dosvědčuje poslední věta jeho věnování králi, La Toucheovo pojednání by mělo být pravděpodobně vnímáno jako žádost o tuto pozici. Toto poselství je dále posíleno titulním listem, který ukazuje, jak Le Dauphin přebírá meč od alegorie Francie s pažemi La Touche na štítě a od svého otce krále Ludvíka XIV., zatímco alegorie věhlasu hlásá vojenskou slávu krále a nese vavřínovou korunu pro Le Dauphina jako věnování jeho budoucím výbojům – k čemuž by se přirozeně musel naučit šermu od Philiberta de La Touche.⁸ Zajímavé je, že Philibert napsal tuto knihu pod jménem Philibert M. Sieur de La Touche a vynechá své příjmení Morin.⁹

¹ Jak je uvedeno na jeho portéru v jeho díle

² Na základě jeho povýšení na mistra šermu v 1646. Philibert Morin se pravděpodobně narodil mezi roky 1616 a 1626. Viz P. Brioist, H. Drevillon and P. Serna. *Croiser le fer: Violence et culture de l'epee dans la France moderne (XVIe — XVIIIe)*. Seyssel: Champ Vallon, 2002. Page 86.

³ Brioist et al, 2002. Page 86.

⁴ Brioist et al, 2002. Pages 114-115

⁵ C. De Ferriere. *La science parfaite des notaires ou le moyen de faire tin parfait notaire: Contenant les ordonnances, arrests et reglemens rendus touchant la fonction des notaires royaux et apostoliques*. 2nd ed. Paris: Charles Osmont, 1686. Pages 390-392.

⁶ "Un maitre en fait d'armes, Philippe Morin, sieur de la Touche." See: N. Besongne. *L'Etat de la France, nouvellement corrige & mis en meilleur ordre*. Paris: Estienne Loyson, 1663. Page 335

⁷ N. Besongne. *L'Etat de la France ou l'on volt tous les Princes, Ducs et Pairs, Marechaux...* Paris: Henry Loyson, 1674. Pages 383, 389 and 479.

⁸ Výklad titulní strany od Oliviera Dupuis

⁹ Brioist et al, 2002. Page 115

Zpočátku La Toucheovo úsilí selhalo a v roce 1670 získal pověření královského mistra šermu Rousseau.¹⁰ Dne 17. listopadu 1677 ale byl nakonec Philibert de La Touche jmenován za šermířského mistra Le Dauphina.¹¹ La Touche je znovu zmíněn v této funkci v seznamu Le Dauphinových důstojníků v roce 1678. La Touche byl také stále zaměstnán královnou a je třeba poznamenat, že po jeho smrti by toto postavení přešlo na jeho syna.¹² Poslední známá zmínka o La Touche je z roku 1686, kdy si ještě udržoval pozici u Le Dauphina a byl svěřencem královny.¹³ Rok jeho smrti není v současnosti znám.

¹⁰ Briost et al, 2002. Page 104

¹¹ "Monseigneur le Dauphin commença a monter des Chevaux d'Ecole [...] Le sieur de la Touche aura l'honneur de luy enseigner a faire des armes." See: Gazette. No 104. 1677. Hosted by the Gallica Bibliotheque Nationale de France, accessed 8th November 2015. <http://gallica.bnf.fr/ark:/12148/cb32780022t/date1677>. Page 880.

¹² N. Besongne. L'Etat de la France ou l'on voit tous les Princes, Ducs et Pairs, Marechaux... Paris: J. Le Gras, 1678. Pages 404, 410, 424 and 497.

¹³ N. Besongne. L'Etat de la France ou l'on voit tous les Princes, Ducs et Pairs, Marechaux... Paris: Etienne Loison, 1686. Pages 507 and 647

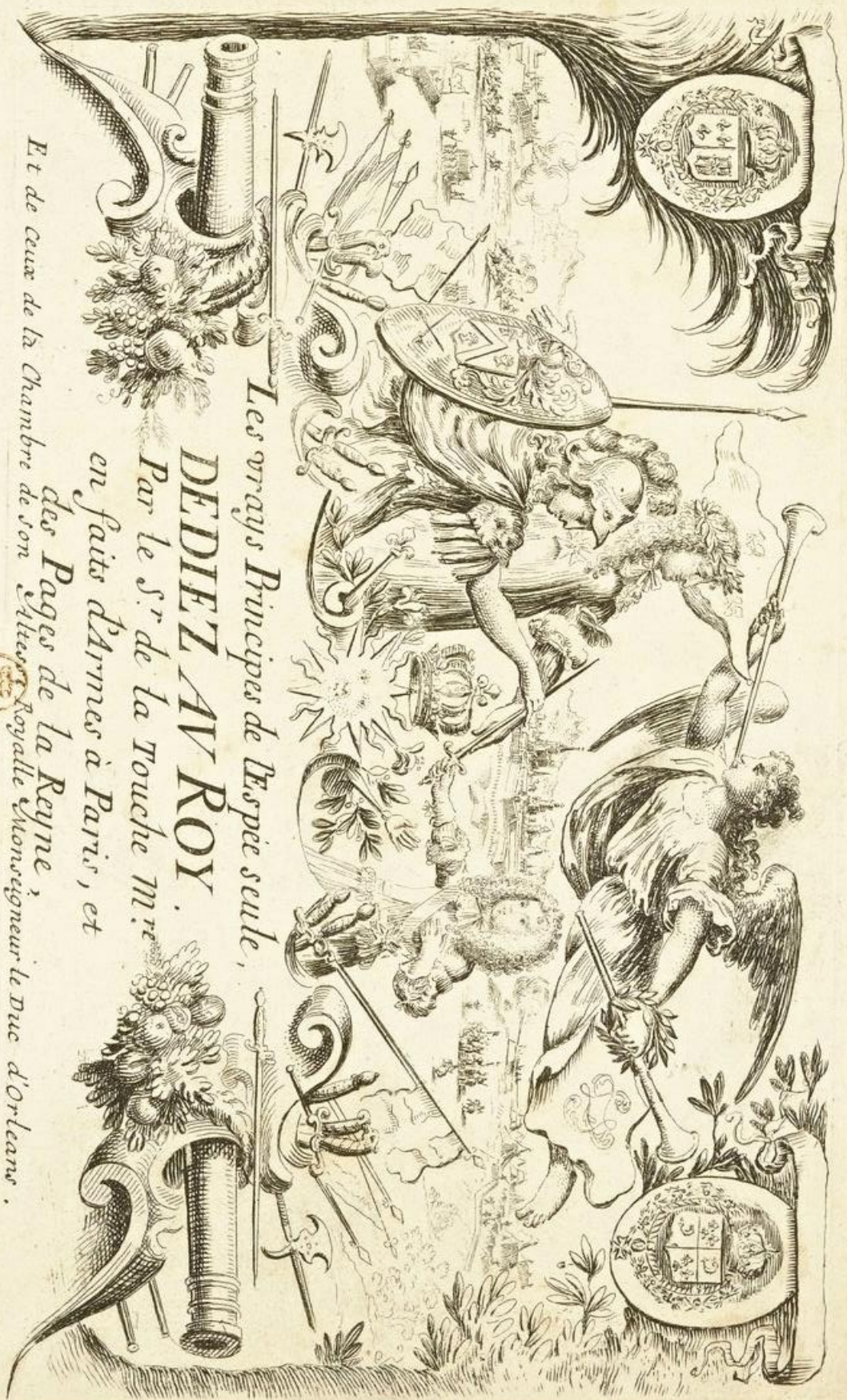
Pravé principy samostatného meče

věnováno králi

od Sr. De la Touche,

mistra zbraní v Paříži a ve službách královny

a v sídle jeho královské Výsosti Monseigneura le Duc d'Orleans



Les orrays Principes de l'Espie seule,
DEDIEZ AV ROY.
Par le Sr de la Touche m're
en faits d'Armes à Paris, et
des Pages de la Reyne,
et de ceux de la Chambre de son Altesse Royale Monseigneur le Duc d'Orleans.

M.D.C.C.

KRÁLI

PANE,

nikdy bych se neodvážil předložit tuto studii VAŠEMU VELIČENSTVÍ, kdyby mi příznivé přijetí, které dáváte těm, kdož pracují pro veřejné blaho, nedodalo odvahy. Obávám se však, že vše, co moje dílo může dát na kráse a osvětlení, to vše zmizí v jasu vašeho vlastního ducha a že to nejlepší, co jsem mohl vytvořit, není hodné vaší pozornosti. Ale když jsem viděl, že velký a úžasný génius VAŠEHO VELIČENSTVA se nesoustředí pouze na rozšiřování hranic Francie a na vypracování plánů, díky nimž celá Evropa tají dech, ale je také stále schopna poznat a podporovat všechny vynálezy, které by mohly přispět ke slávě Jeho Státu a být hodnotné pro Jeho poddané, uvěřil jsem, že když se všichni pokouší podpořit záměry Vašeho Veličenstva, nemohu tajit znalosti, které mi poskytly mé úvahy a třicet pět let zkušeností. Protože všechny vědy a umění vzkvétají pod Vaší královskou patronací, tak i umění meče není nehodné stejné výsady. V pravdě Vaše Veličenstvo velmi dobře vědělo, jak přimět své sousedy ke strachu, protože si uvědomuje význam profese, která propůjčuje schopnosti zbraně dobře používat. Víte, že udatnost je bez zbraní k ničemu a že zbraně bez dovedností jsou spíše škodlivé než užitečné. Je nutné, aby se za vlády největšího krále na světě Francie stala z nejmálečnější země na zemi také tou nejkoušnější a nejdisciplinovanější. A protože tento národ byl od přírody nejvíce nadán na vlohách ducha i těla, nevyvíká o nic méně ani v umění a ve znalostech šermu. Zdá se, že kdysi toto cvičení mělo jakousi špatnou pověst díky krvi, která byla v zemi zbytečně prolita v soukromých sporech. Ale nyní, Výsosti, díky dobré pobídce Vašeho Veličenstva je téměř jisto, že všichni Vaši poddaní využijí své schopnosti pro dobro státu nebo pro zachování svého života, což by mělo být jediným cílem muž pravé ctnosti. Mám důvod věřit, že můj záměr bude všemi schválen. Ve Francii i v zahraničí bylo dokončeno mnoho studií na stejné téma, ale ten můj se jim v ničím nepodobá a má, pokud se nemýlím, strukturu, poctivost a výzkum, které nenajdeme v žádném jiném. Doufám, že to nebude Vašemu Veličenstvu nepříjemné. Je mým vrcholným přáním, abych mohl pomoci s poučením mladého prince, kterému to pomůže jednoho dne při provádění Jeho slavných projektů. Zároveň bych byl přešťastný, kdyby moje práce posloužila k tomu, aby upozornila Vaše Veličenstvo na horlivost a vášň, kterou chovám pro její slávu, a s velkou úctou.

Pane

Váš velmi pokorný, velmi poslušný a velmi věrný služebník a poddaný

La Touche

My, správci a strážci Společnosti mistrů zbraní města a předměstí Paříže, podporovaní několika moudrými mistry Společnosti, potvrzujeme všem, kterých se to bude týkat, že jsme přečetli a prostudovali knihu s názvem „*Les vrays Principes de l'epée Seules*“ věnovanou králi Seigneurem La Touchem, mistrem zbraní v Paříži a jedním ze správců naší zmíněné společnosti. Nenašli jsme v ní nic, co by nebylo v souladu s pravými Principy, při čistém pochopení teorie a ukazující způsoby, jak toto umění dobře praktikovat, se vší přesností, jasností a veškerou možnou jistotou. Proto jsme mu dali tento certifikát, aby mu sloužil jakýmkoli způsobem, který uzná za dobrý, dokonce i proto, aby si ho dal na přední stranu své knihy. Napsáno v Paříži dne dvacátého čtvrtého července 1670.

Thomas de la Chapelle, správce společnosti.

Beneton de l'Isle, současný strážce Řádu společnosti pro dvě období.

Marais, dříve správce Společnosti.

Maugin Galland, dříve strážce Řádu společnosti pro dvě období.

Soret, starší mistr.

De Lorme, starší mistr.

Filleul, starší mistr.

Morin, dříve strážce Řádu společnosti.

Heron, starší mistr.

Fargeot.

Le Perche.

Chardon.

Mongin mladší.

PŘEDMLUVA

Nepopírám, že moc dobře vím, že většina lidí předmluvy nečte. Nemohl jsem se ale vyhnout jejímu napsání, protože do knihy samotné nebylo možné napsat některá varování, která jsou pro pochopení této knihy naprosto nezbytná. Svou předmluvu jsem ale sepsal tak krátkou, že kdo si najde čas na její přečtení, nebude se nudit. Snažil jsem se, aby obrázky byly tak přesné, aby ukazovaly pohyby těla i pohyby meče, že si myslím, že až dosud jsme nikdy neviděli tak přesné obrázky. Některým lidem, kterým jsem je ukázal, prohlásili, že jsou krásné, ale že si myslí, že postavy jsou příliš dokonalé a že neexistují muži, kteří by je mohli napodobit a udělat totéž. Mohu však ujistit, že všechny byly kresleny podle reality, a není studenta, který by to nedokázal, pokud je v dobré kondici a je ochoten se snažit.

Nedal jsem obrázek ke každé akci, kterou můžeš v popsaném cvičení udělat, protože jejich počet by byl příliš velký a náklady by pro mě byly nedostupné. Ale každý obrázek může posloužit k výuce mnoha prvků. Například, bod v *primě* by měl být proveden tak, jak je znázorněno na šestnáctém obr., bodem buď po vazbě nebo po fintě nebo po získání meče jiným způsobem. Ve skutečnosti obrázek také ukazuje, že nesmíš bodnout, dokud ti nepřítel nedá *tempo* a příležitost a ukazuje chybu toho, kdo dostal zásah, když postupoval nebo ustupoval tak špatně nebo tak pomalu, že dal příležitost svému nepříteli zasáhnout ho, když byla noha zvednutá.

Jsou obrázky, které jsou o to cennější, protože jsou úplně nové, a myslím, že je nikde jinde nenajdeš, jako ty o boji s mečem na koni a o boji praváků proti levákům. Nechal jsem je vyhotovit, protože mnoho pánů se klame a věří, že leváci jsou mnohem nebezpečnější než praváci. Obrázky ale ukazují, že je to úplně jedno. Body v *prime*, *seconde* a *quarte* se provádějí stejným způsobem proti levákovi jako proti pravákovi, vytlačení nepřítelova meče ven na pravou stranu toho, kdo bodá v *prime* nebo *seconde*, nebo na levou stranu při použití *quarte*. Veškerý rozdíl spočívá ve třech věcech. Za prvé, vnitřní a vnější strana meče se prohodí, protože uvnitř meče pro muže, který drží svůj meč v levé ruce, je veškerý terč umístěný od paže a meče směřujícího na pravou stranu a vnější strana meče je veškerý terč umístěný od paže a meče na levou stranu. Je to tedy naopak, než když držíš meč pravou rukou, jak vysvětlím později.

Zadruhé, chceš-li vytlačit meč leváka na svou pravou stranu bodem v *prime* nebo v *seconde*, musíš zatlačit na vnitřní stranu jeho meče a když ho chceš vytlačit na svou levou stranu při bodu v *quarte*, musíš bodnout přes meč, čehož si snadno všimneš na šesti obrázcích praváků proti levákům. Tyto poznámky by měly sloužit pro všechny ostatní akce meče.

Za třetí, leváci jsou nebezpeční pouze proto, že většina Mistrů při vyučování používá pouze svou pravou ruku, takže když se jejich studenti ocitnou proti levákovi, jsou překvapeni a ohromeni nezvyklou polohou meče, proti které necvičili. Kdyby Mistři občas učili s mečem nebo fleretem v levé ruce, jejich studenti by snadno pochopili, že bojovat proti levákovi není o nic těžší než proti pravákovi. Protože kdyby všichni mistři učili levou rukou, praváci by měli stejnou výhodu oproti levákům, jako mají leváci před praváky. Umístil jsem tyto obrázky blízko obrázků praváka proti pravákovi, abys mohl snáze porovnávat.

Mohl jsem nechat udělat víc obrázků leváků proti pravákům a leváků proti levákům, ale to by bylo k ničemu, protože nemusíš nikoho učit používat levou ruku. Těm, kdo jsou na takové věci zvědaví, bude muset stačit pohled na postavy praváků proti levákům a praváků proti pravákům zezadu. V celém tomto pojednání předpokládám, že bojovníci mají stejnou výšku, dosah a stejné meče a že oba mají stejnou rychlost, protože kdybych chtěl mluvit o tom, co byste měli dělat se všemi rozdíly v umění, bojovnicích a zbraních, které se mohou v boji potkat, tak by tato práce byla nekonečná. Ve všem jsem předpokládal stejný a rozumný poměr, aby bylo snadné vyvodit závěry a přijmout nezbytná opatření podle toho, kdyby výška, dosah, znalosti, rychlost a meče byli pro tvého protivníka více či méně výhodnější než pro tebe. Nedávám mu více znalostí ani dovedností, protože v takovém případě není možné udělat něco, co by mělo úspěch. Také mu nedávám větší nevědomost nebo neobratnost, než máš ty, protože proti takovým pánům musíš být nejvíce opatrný, jednat moudře a nenechat se překvapit. Vždy je lepší počítat s tím, že tvůj nepřítel je šikovnější a přesnější než ty, dokud tě zkušenost nepoučí o opaku.

Nepřestanu mluvit o obtížích, které jsem měl s jasným vysvětlením různých akcí těla a meče v tomto diskurzu, protože každý dobře ví, jak obtížné je uspět v tomto druhu vysvětlování. Řeknu jen, že se může stát, že zpočátku nebudeš rozumět prvním kapitolám knihy, i přes snahu, kterou jsem vynaložil, abych vše vysvětlil úplně a jasně, protože jsem nemohl říct vše najednou a jak jsem chtěl Abychom dali vše na své místo, mohou existovat pojmy, pro které na začátku nenajdeš vysvětlení, hlavně proto, že by to vyžadovalo nekonečno únavného opakování. Kromě toho počet míst, která by se mohla zdát nejasná, není příliš velký. Pokud jsi ochoten vynaložit námahu na přečtení celé knihy, doufám, že najdeš vše vysvětleno, takže když si ji přečteš znovu, nebudeš mít už žádné potíže.

Na konec, protože jsem přesvědčen, že ve Francii je mnoho brilantních mužů v zacházení se zbraní jako v jiných uměních, nepochybuji o tom, že mnozí mistři se snaží stejně dobře jako já, aby své znalosti a zápal uvedli ve známost a že se snaží udělat to lépe než já. Já však mám pro slávu svého národa takové dispozice a jsem tak málo schopen závidět, že se tomu ani zdaleka nebráním, když bych mohl, naopak, přeji si, aby brzy vydali několik krásných pojednání, a dokonce souhlasím, aby moje práce byla odsouzena, pokud se zjistí, že jejich díla jsou krásnější a dokonalejší.

PRAVÉ PRINCIPY V PRAXI SAMOSTATNÉHO MEČE

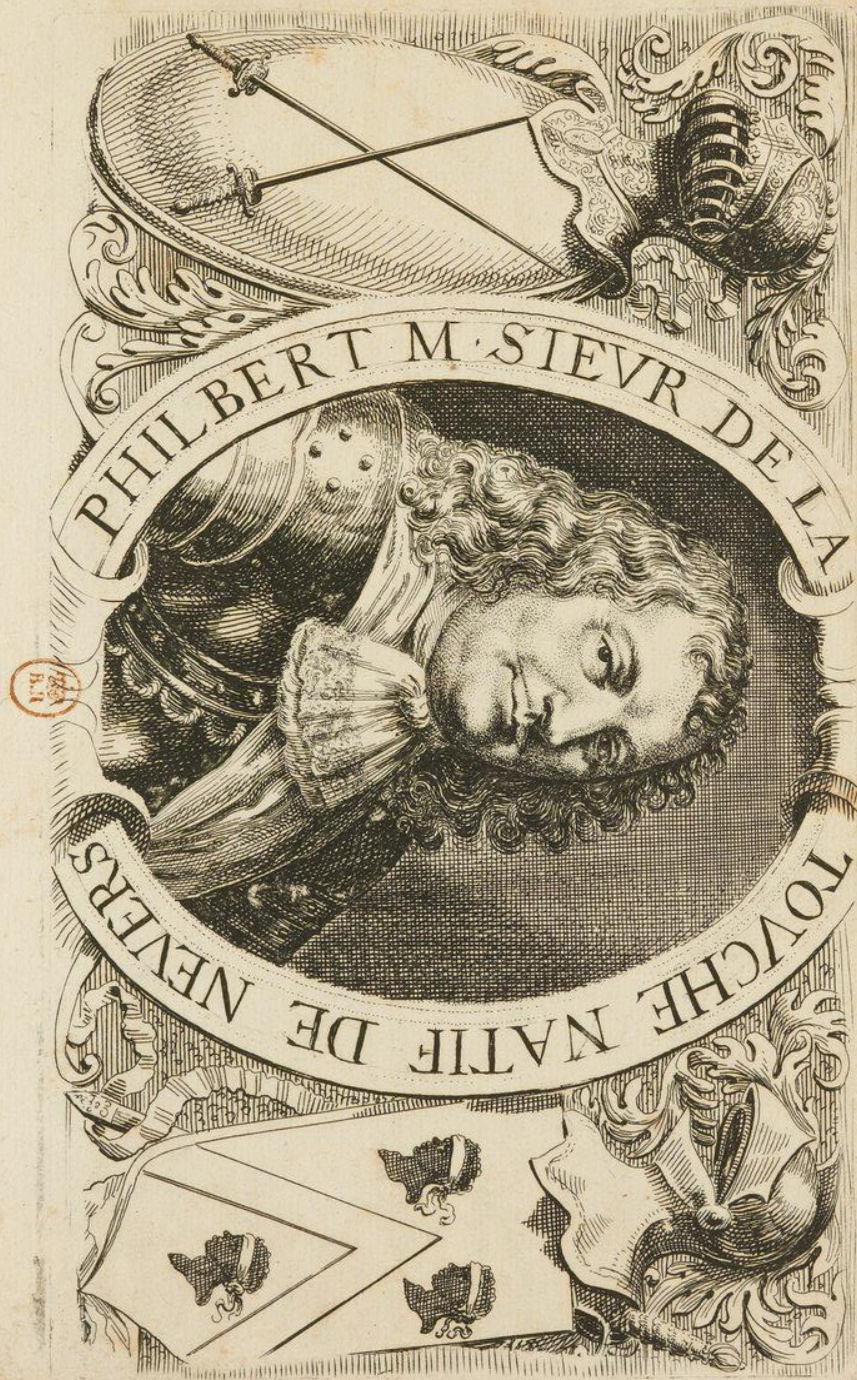
Profese zbraní je tak důležitá, že by bylo zbytečné hledat důvody, které by dokazovaly, že v království není žádná další potřebnější, protože každý ví, že právě zbraně přinášejí nepřítelům strach a posilují přátelství spojenců a loajalitu poddaných a které přinášejí státům slávu, sílu a mír. Jsou dokonce někteří politici, kteří je povýšili do té míry, že předstírají, že vědy a literatura jsou nejen zbytečné, ale dokonce odporují dobru státu, a že úpadek moci Řeků a Římanů nejprve vyšel z vědců a filozofů, kteří je povýšili nad správu a vedení obchodu. Sám bych nechtěl pozvednout slávu zbraní do takové míry, a naopak se domnívám, že impérium nikdy nevzkvétá více než když ti, kdo mu vládnou, jsou stejně učení jako stateční a jsou stejně schopní tvořit plány v kanceláři jako je realizovat v terénu. Z příkladů Alexandra, Césara, Karla Velikého a mnoha dalších je skutečně zřejmé, že největší vůdci a největší knížata excelovali ve vědách stejně jako v tělesných cvičeních. Jednou jsem slyšel názor, že Mars by neměl být nepřítel, ale ochránce múz, a že zbraně jsou stejně nezbytné pro písmo, jako je písmo nezbytné pro zacházení se zbraní, protože pokud nejsou ovládnuty a disciplinovány, pak akce, které produkují, ať se zdají jakkoli krásné, v sobě skrývají spíše divoký výbuch než skutečnou udatnost. Ale když se světla mysli spojí s dovedností těla, pak jsou zbraně ve svém nejkrásnějším lesku a nic nemůže odolat jejich náporu. To je zvláště vidět v praxi meče, protože ten je nejvýznamnější ze zbraní. Vždy to byla on, kdo byl hlavním nástrojem největších výbojů a je to on, kdo navzdory vynálezu střelných zbraní stále rozhoduje o výsledku bojů a bitev. A právě při jeho používání člověk nejvíce potřebuje poučení a zásad, protože každý den vidíš, jak slabí a malí muži, kteří je obratně používají, porazí ty, kdož jsou vyšší a silnější.

Je však naprostá pravda, že znalost principů šermu je ta, se kterou si většina Mistrů dává nejmíň práce, jako by rutina sama o sobě dokázala vytvořit zručného šermíře, a jako by nebylo nutné dokonale porozumět tomu, co musíš dělat nebo čeho se musíš vyvarovat, a to jak proto, abys zkrátil čas, který věnuješ nácviku tohoto umění, tak abys nic nezapomněl a snadno znovu získal zručnost, když jsi na nějakou dobu přestal tasit zbraně.

Tyto úvahy spojené s tím, jak malé uspokojení jsem našel ve všech knihách, které byly o této záležitosti vydány, kvůli jejich délce, jejich matnosti a špatnému uspořádání, a protože změna útočných a obranných zbraní změnila způsob, jakým se meč používá, zavázali mě zveřejnit toto pojednání o principech meče a o všem, o čem věřím, že je nutné vědět, abys meč dobře používal, navzdory obtížím, které jsem měl, když jsem chtěl jasně sepsat tolik věcí, které byly dosud tak špatně vysvětleny. Vše, co bylo napsáno, se stalo téměř k ničemu nejen kvůli změně zbraní, protože kdysi se používaly rotely (štítky), dýky, pláště s mečem a meče ve dvou rukou, ale i z toho důvodu, že jsme si zvykli používat střelné zbraně, takže již nebylo možné vzít na sebe všechno toto vybavení a nyní je nutné, aby samotný meč nahradil meče, rotely, dýky, pláště a meče ve dvou rukou.

Nevím, jestli jsem byl ve svém snažení úspěšný, ale věřím alespoň, že jsem tak dobře vysvětlil všechny pojmy umění a že jsem toto pojednání učinil tak srozumitelným, že i lidé, kteří nemají žádné znalosti šermu je snadno pochopí a výrazně zjednoduší úsilí, které musí jejich Mistři a oni sami vynaložit, aby se naučili vědět a dovednostem, které jsou pro ně nezbytné, jak jsem si již ověřil. A každopádně je jisté, že ze všech knih, které byly na toto téma sepsány, jsem čerpal tak málo pomoci, že mohu ujistit, že poslušnost, definice, rozdělení a nakonec téměř všechny části této práce jsou mé dílo, což je snadné ověřit porovnáním s ostatními.

Tuto knihu jsem rozdělil na dvě části. První obsahuje to, co musíš vědět, než provedeš jakoukoli akci meče proti svému nepříteli. Druhá obsahuje všechny akce, které můžeš použít k útoku nebo k obraně. K této části jsem přidal tři kapitoly: první o tajných úderech, druhá o seku a třetí o boji s mečem na koni. Pokud se nepletu, ty potěší jak svou novostí, tak i způsobem zpracování.



KNIHA PRVNÍ

O znalostech, které musíš mít pro správné ovládní meče

Kapitola 1. O meči, jeho částech a způsobu, jak ho vybrat

Je jisté, že znalost všech Umění a všech cviků, ve kterých je potřeba používat akci ruky, je k ničemu, pokud nemáš nástroje potřebné k jejich procvičování, a že je velmi těžké mít dobré nástroje, pokud neznáte jejich části, vlastnosti a vady. Proto, než se pustím do podrobností o cvičení, měl bych říci něco o částech meče a o způsobu volby, protože jde o život, není-li dobrý a vhodný k provádění poučení, která jsou dána pro jeho správné užívání. Tato kapitola možná nebude přitažlivá pro mnoho pánů, zvláště pro ty, kteří věří, že je pod jejich úroveň zkoumat, zda jsou jejich zbraně správné a v dobrém stavu. I já bych velmi rád začal něčím, co by bylo pro všechny přitažlivější, ale toto ponaučení považuji za příliš důležité, než abych je nevedl. A každý den vidíme tolik nepřijemných nehod, které se dějí těm, kteří zanedbávají vzdělání a nedávají si na to pozor, že věřím, že se k tomu musím vyjádřit. Tím spíše, že všichni, kdo dosud psali knihy o šermu, o tom neřekli vůbec nic.

Meč má čtyři hlavní části, které jsou od sebe oddělené, a to: *la lame* (čepel), *la garde* (záštita), *la poignée* (rukojeť) a *le poemeau* (hlavice). Na posledních dvou není co rozlišovat, ale čepel a záštita mají každá několik částí. U záštity to jsou: Tělo, což je část záštity, která se dotýká čepele a na kterou jsou připevněny ostatní části záštity. Číska je to, co zakrývá ruku. Větší část čísky se nazývá *le grand* (velké) *pas d'âne* a menší *le petit* (malé) *pas d'âne*. Dva *annelets* jsou dva další kusy železa nasazené na tělo záštity, vyrobené na způsob prstenů. Dvě příčky, což jsou dva další kusy železa, které jsou zcela rovné nebo poněkud zakřivené a na špičce trochu silnější, které jsou vyrobené jako oliva. Záštitný oblouk je kus železa, který se někdy umísťuje místo jedné ze dvou příček a který je nasazen na tělo záštity na jedné straně a na hlavici na druhé straně, aby chránil ruku před ostrím soupeřova meče.

Na čepeli rozlišujeme: *la foye*, což je část čepele, která je zasazena v těle záštity, v rukojeti a v hlavici. *Le talon* (*ricasso*) je nejširší částí čepele a dotýká se záštity. *L'Arreste* je jako jádro a hřbet čepele, dává mu tělo a začíná u záštity a končí u hrotu. Dvě *trenchans* (ostří), které se nazývají *droit-fil* (pravé ostří) a *faux-fil* (falešné ostří). Prvním běžně bodáme, sekáme a kryjeme, a falešné ostří je druhá strana čepele. Dále jsou dvě *plats* (plochy), *la pointe* (hrot) a *le forte* (silný) a *le foible* slabý. Těm částem čepele, které jsou nejbližší k záštitě, říkáme *forte* (silné) a ty, které jsou vzdálenější, nazýváme *foible* (slabými), protože jelikož jsou daleko od ruky, nemohou přenést pohyb jinak než prostřednictvím částí, které jsou blíže, které proto reagují snadněji. Někteří mistři rozlišují *fort* (silný), *demy fort* (napůl silný) a *foible* (slabý) a jiní přidávají *demy foible* (polovina slabého), a to s více či méně důvody, než první vynalezli *demy fort*. Ale to vše je celkem zbytečné a mohli bychom se stejnou férovostí přidat *forte* a čtvrtiny *foible*, protože na čepeli není žádná tak malá část, která by neměla větší sílu nebo slabost než ostatní, podle toho, zda je blíž nebo dál od záštity a ze které nemůžeme čerpat výhodu, když dominuje té části nepřátelského meče, které se dotkne.

Na závěr je nutné poznamenat, že v tomto cvičení často mluvíme o *du dedans* (zevnitř), *du dehors* (vně), *du dessus* (nad) a *du dessous* (pod) mečem. Zevnitř meče je veškerý prostor po levé straně paže a meče. To se týká těch, kteří drží meč v pravé ruce, protože pro leváky je na pravé straně. Vně meče je veškerý prostor umístěný na pravé straně paže a meče. Nad mečem je veškerý prostor nahoře nad paží a mečem a pod mečem je veškerý prostor dole pod paží a mečem.

Meč vybíráme podle kvality čepel a poměrů všech částí meče. Co se týče čepel, za prvé je nutné, aby měla dvě ostří, abys ji mohl podle potřeby používat po obou stranách a aby ji nemohl chytit, jak by to mohl udělat, pokud by ostří neměla nebo by měla jen jedno jako šavle.

Zadruhé je nutné, aby čepel byla směrem k ricassu širší a směrem k hrotu se postupně zužovala, protože pokud bude široká po celé délce, bude příliš krátká nebo příliš těžká, a pokud bude úzká, bude nebezpečná jen na hrotu.

Za třetí k ostrému hřbetu. Čepel nesmí být vyhloubená nebo rýhovaná mezi hřbetem a ostřím, protože tak bude mít více těla a síly.

Za čtvrté, řap musí být tak silný, aby dával meči sílu a s pomocí hlavice protiváhu.

Za páté, musí být dobře kalený a dobře popuštěný. A abys to poznal, musíš hrot ohnout, protože pokud se obtížně ohýbá a pokud se při ohýbání nezlomí, je to známka toho, že je dobře vytvrzený a není křehký. Dále můžeš přes řap přejet pilníkem, a pokud se tam bez obtíží zakousne, poznáš z toho, že je tam železo měkké a že se snadno nerozbije, a pokud se tam nekouše, když hodně nezatlačíš, že železo je tam tvrdé a že je křehké. Poté ji musíš jemně přitlačit k nějakému dřevu a poté, pokud ohyb začíná v hrotě a pokračuje podél zbytku čepel bez rozdílu, a pokud se při stažení vrátí do původního stavu, aniž by se zdeformoval, můžeš si být jistý, že čepel je dobrá a dobře zpracovaná. Dále můžeš čepelí udeřit do železa, protože pokud vydá čistý zvuk, nemá skryté vady. Nakonec si musíš dát pozor, aby podélně ani napříč neměla žádné kazy. Ty, které jsou podélně, jsou méně nebezpečné, ale nejlepší je, aby žádné nebyly. Co se týče poměru všech částí meče, je nutné:

Aby záštita byla z nějakého materiálu, který odolá, a aby byla dostatečně velká, aby zakryla ruku.

Aby rukojeť nebyla ani příliš dlouhá, ani příliš krátká, ale úměrná ruce toho, pro koho je vyroben.

Aby při montáži řap nebyl příliš zeslaben, ale místo toho byl vytvořen odpovídající otvor v těle záštity, v rukojeti a v hlavici.

Čepel, záštita, rukojeť a hlavice jsou dimenzovány tak, že těžiště je umístěno na dva palce od záštity.

Aby byl sestaven rovně, takže můžeš přesně zasahovat, protože pokud je sestaven dovnitř, když bodneš v *quarte*, hrot meče se posune nalevo od nepřítele, a pokud je sestaven ven, když bodneš v *seconde* přes meč, hrot se vychýlí napravo od nepřítele.

Aby čepel na hlavici byla dobře zabroušená, měla dobrý hrot a konečně, aby délka a váha meče byly úměrné síle toho, kdo je chce používat, avšak tak, aby ho příliš dlouhá čepel neoslabovala a měl dostatek síly a rychlosti pro údery i krytí.

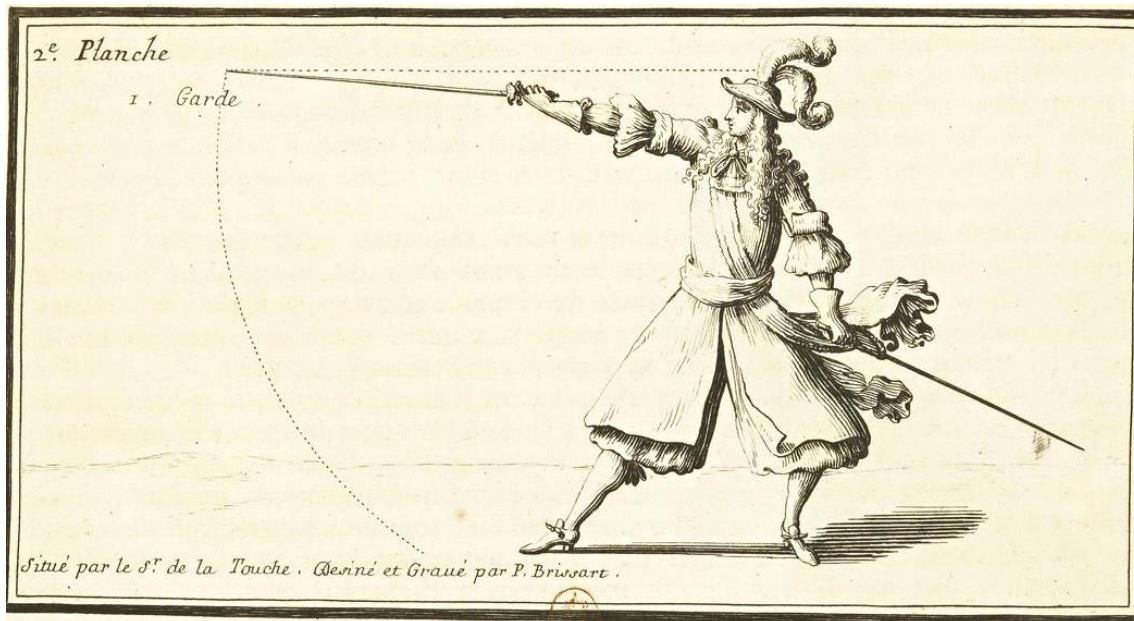
Kapitola 2. O poloze těla a způsobu, jak zdravit

Abychom dobře uspěli ve všech tělesných cvičeních, je nutné spojit talent se znalostí zásad a pravidel a dávat si pozor, abychom si neosvojili žádné zlozvyky. To je při cvičení s mečem mnohem důležitější než u ostatních, protože půvab a dovednost jsou vždy těsně spojeny, takže je nemožné, aby se muž, který nedrží zbraně krásně, někdy stal dokonalým šermířem. Důvodem je to, že k úspěchu v tomto Umění musí být všechny části těla na místě, které je pro ně vhodné, a v poloze, z níž mohou vykonávat všechny potřebné pohyby. To se nemůže stát bez toho, že budou ve správné poloze, protože vše, co je snadné a přirozené, je zároveň správné a dobré, ale když jsi v nepravdělném a nedostatečném a následně nevkusném postavení, když je některá část mimo své místo, nebo je-li něco omezeno a zmrzačeno, pak tělo nemá stejnou rovnováhu nebo stejnou volnost pohybu a akce ztrácí svou ladnost a zároveň svou rychlost, přesnost a dosah.

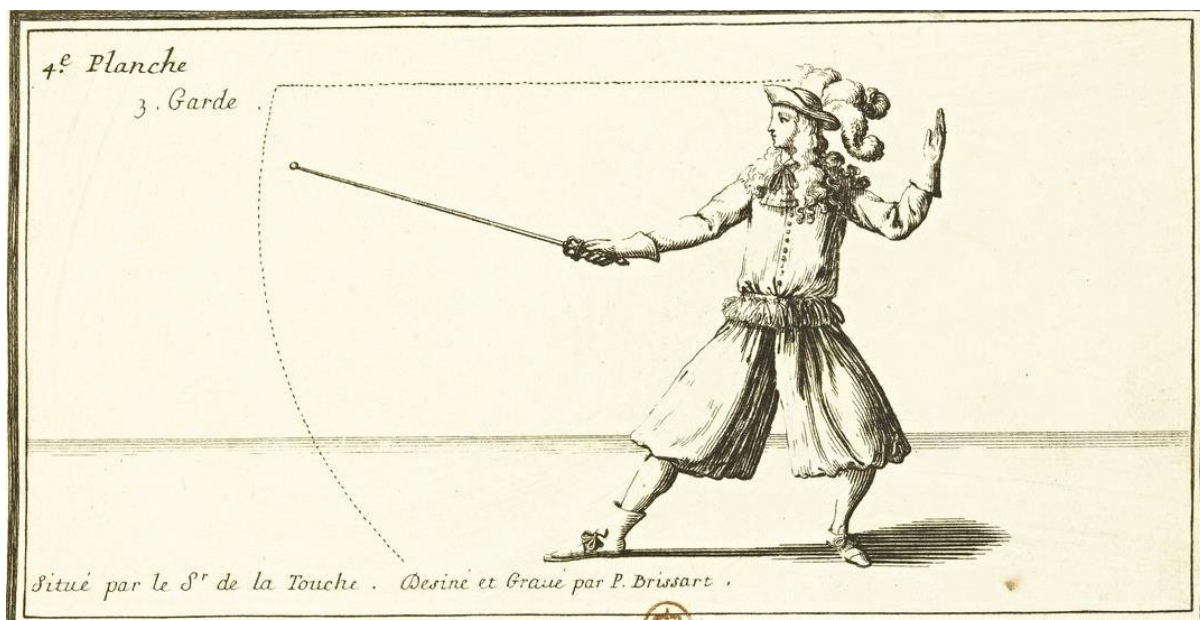
Abys měl tělo dobře umístěno, musíš ho držet rovně a bez napětí, mít smělý výraz, otočit obličej k protivníkovi a poté vykročit pravou nohou přirozeným krokem, otočit hrot směrem k nepříteli a dát levou nohu kolmo, takže pata pravé nohy odpovídá kotníku levé nohy, jak můžeš vidět na prvním obr., protože v této poloze jsi stabilní a bez obav z pádu na jednu nebo na druhou stranu (k tomu by nedošlo, kdyby byla obě chodidla vytočena ve stejném směru) a tělo je uvolněné ve stabilní rovnováze a ve správné poloze pro pohyb vpřed nebo pro ústup vzad.

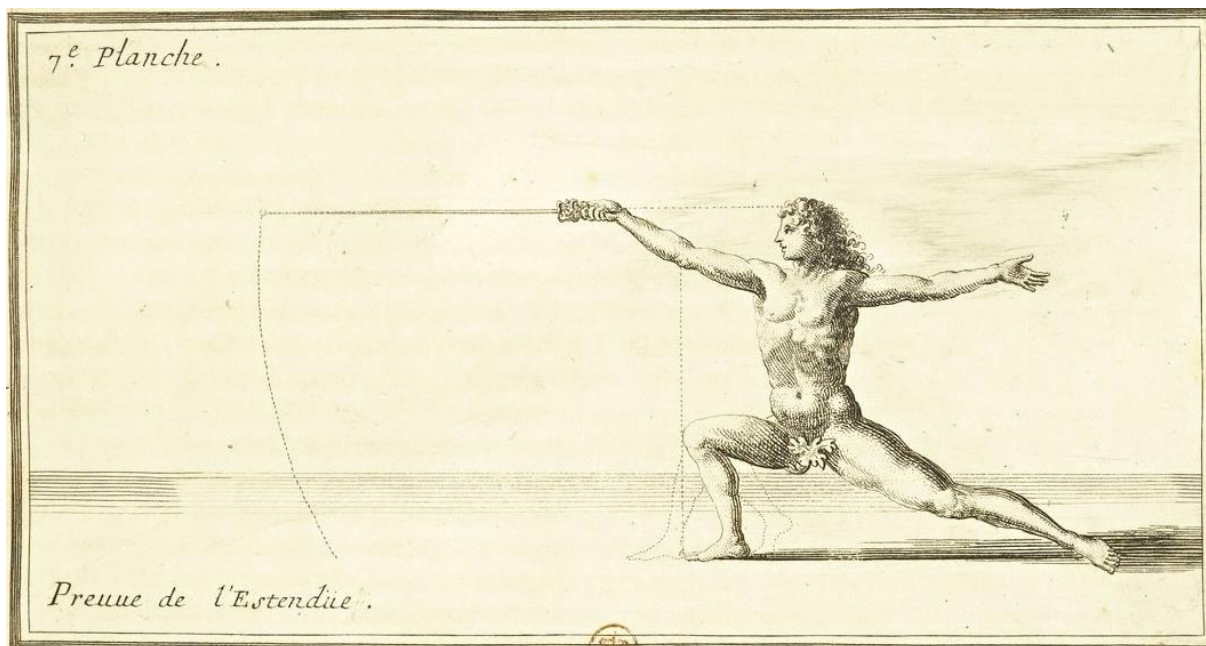


K tasení meče uchop pravou rukou rukojeť a levou rukou drž pochvu, aby nenásledovala meč, a pak jej vytas. Můžeš to udělat několika způsoby, ale nejjednodušeji a nejrychleji to uděláš tak, že budeš držet palec vždy ve stejné poloze jako na prvním obr. a vysuneš a zvedneš ruku, dokud nevytáhneš meč z pochvy s hrotem otočeným na nepřítele, palec na vnější straně, to znamená na pravé straně, a meč na ostří, jako na obr. 2. Tomu říkám *premiere garde* (první střeh).



Jakmile vytasíš meč, abys dokončil střeh, musíš zvednout levou ruku přibližně do výšky hlavy, jako na obr. 4, aby byla připravena zmocnit se nepřítelova meče nebo v případě nouze krýt rukou, nebo dokonce náhle natáhnout se dozadu, jak můžeš vidět na obr. 7, aby pomohla rychlosti útoku zatlačením vzduchu zpět; a zároveň musíš pokrčit levé koleno, jít tělem zpět a dát ho nad levou nohu tak, aby levé rameno bylo umístěno kolmo, nebo přímo nad levou patou a pravá ruka nad špičkou pravé nohy.





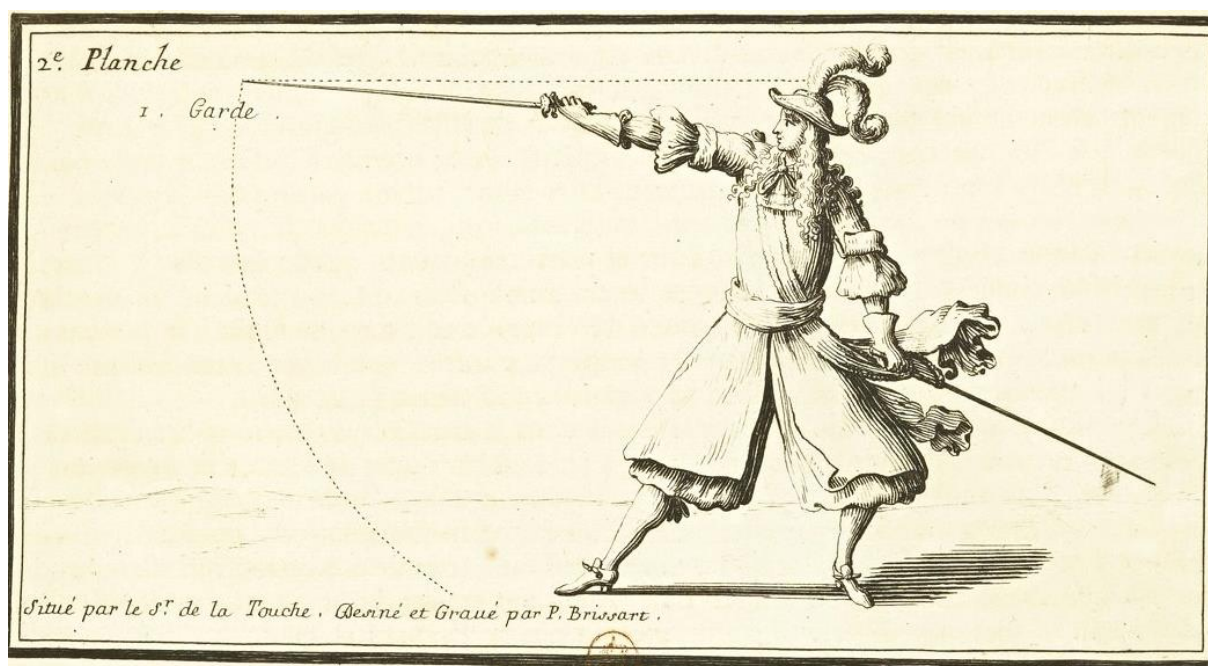
Tak je tělo od nepřítele dál a pravá noha je více svobodná a může jít dopředu nebo dozadu, takže útok je silnější a rychlejší. Jak je levá noha položena a napružená, tak pohání tělo s větším impulsem. Existuje mnoho dalších poloh těla, které by se zde daly vysvětlit, stejně jako je mnoho různých činností, ale já jsem se zabýval pouze těmito, které jsou základem všech ostatních a slouží všem druhům situací, protože jsme uvedli vše potřebné, co potřebuješ o tomto tématu vědět pro další text. Musíš si jen pamatovat, že když tasíš meč, musíš si dávat pozor, abys byl mimo *mensuru*, tedy tak daleko od nepřítele, abys měl čas postavit proti němu svůj meč a postavit se do střehu před tím, než bude dost blízko, aby na tebe zaútočil.

Ohledně způsobu zdravení se zde moc nezdržím, protože nechci říci nic, co není nezbytně nutné, a nedoporučuji věnovat se ceremoniím s mužem, který tě chce připravit o život. To proto, že by to musel být příliš dlouhý diskurs, aby popsal srozumitelně ty, které se používají nejčastěji. Stačit tedy říci, že každý Mistr si volí vlastní způsob pozdravu, který učí studenty, aby jim dal uvolnění a grácii, když je učí koordinovat pohyby nohou a těla s pohyby paží, zápěstí a meče. Abych uvedl nejjednodušší a nejpřirozenější příklad, tas meč, jak jsem popsal výše, do *prime* s palcem na vnější straně. Poté pokrčením paže a zápěstí udělej mečem kruh podél levé strany do *terce* proti nepříteli, s palce, na vnitřní straně a mečem na ostří, zatím běž pravou nohou za levou nohou a hned levou za pravou, aby ses dostal do střehu. To musíš dělat s velkou gracií a velkým uvolněním.

Kapitola 3. O střezích *des Gardes*

Střeh je pozice, ve které se při držení meče, zápěstí a zbytku těla v určité poloze můžeš chránit nebo zabránit, aby tě nepřítel nezasáhl. Věřím, že tuto definici nikdo nezpochybňuje, ale možná to nebude stejné s rozdělením střehů, protože názory jsou silně rozdílné, jak na jejich počet, tak na rozdíly v nich. Přečetl jsem většinu pojednání, která byla na toto téma vydána, a vím téměř vše, co o tom bylo řečeno, ale v tom, co bylo nabídnuto, jsem našel tak málo konzistentnosti a základů, že doufám, že nebude problém s přijetím mých názorů na toto téma, protože vycházejí ze skutečné podstaty meče.

Řekli jsme, že meč má dvě plochy a dvě ostří. Když jsem to uváděl, řekl jsem, že existují čtyři střehy, které vycházejí ze čtyř různých způsobů, kterými můžeš umístit meč na dvě strany a dvěma ostřími, a přitom otočit palec dovnitř nebo ven. Protože když se chceš postavit do střehu, nejjednodušší a nejkratší způsob je tasit meč, jak jsem řekl v předchozí kapitole, a přitom natáhnout paži a zvednout meč, dokud nebude ostří umístěno ve výšce vaší hlavy, hrot natočený k nepříteli a palec na vnější straně, jak je znázorněno na druhém obr. Tomu říkám *la premiere garde* (první střeh), protože je nejjednodušší, protože palec se nemění a je vždy otočený ven.

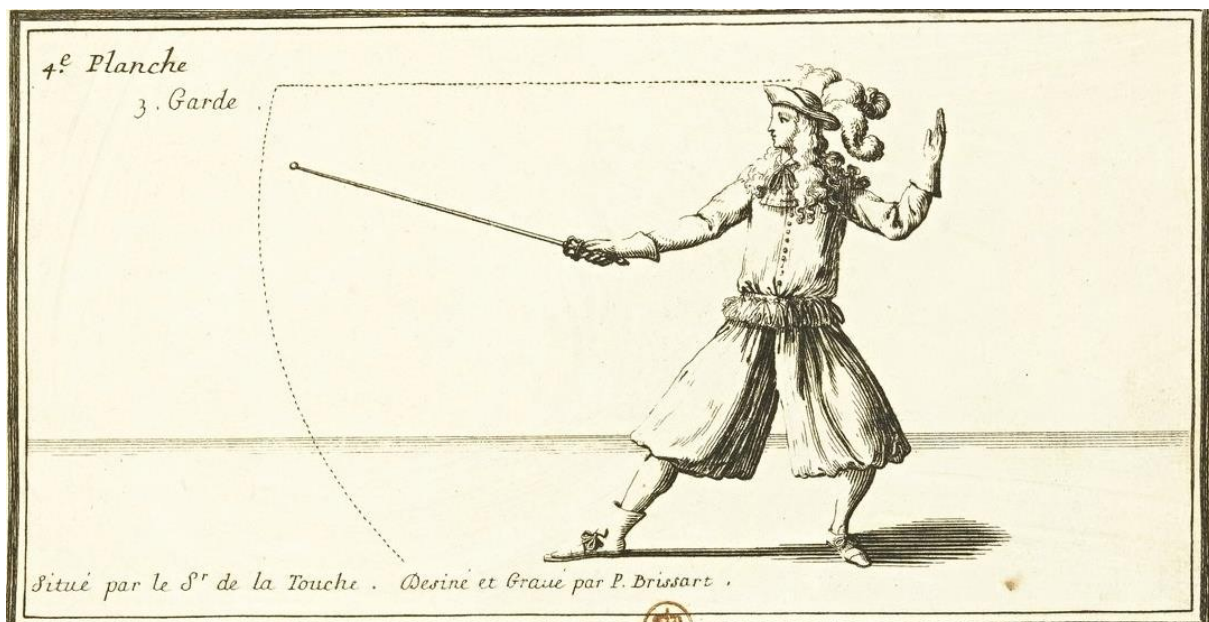


Abys našel další střehy, musíš otočit zápěstí nebo palec dovnitř, více či méně, podle toho, zda je střeh, který hledáš, více či méně vzdálen od prvního. Tak můžeš vidět, jak moc se mýlí ti, kteří chtějí, aby se *quatrieme garde* (čtvrtý střeh) dělal z prvního, ještě více než ti, kteří chtějí, aby po čtvrtém následoval pátý střeh a nenechali čtvrtý vycházet z prvního, který by měl být umístěn mezi třetí a pátý střeh. Další mají ještě méně důvodů tvrdit, že pátá poloha, při které je meč umístěn na rameni jako píka, palec zesponu a hrot za zády, by měl být prvním střehem, neboť tento postoj nelze nazvat střehem, protože nechrání žádnou část těla.

La seconde garde (druhý střeh), který můžeš vidět znázorněný na třetím obr., vychází z prvního přidáním pohybu zápěstí, při kterém je čepel meče na ploše, palec pod ním.



La troisième garde (třetí střeh) získáš dalším pohybem zápěstí, takže meč je na ostří a palec máš na vnitřní straně, jako na 4. obr.



La quatrième garde (čtvrtý střeh) vychází ze třetího pohybem zápěstí, kterým se meč přetočí na plochu s palcem nahoře, jak je znázorněno na 5. obr.



To vše se týká postavení zápěstí a meče ve čtyřech střezích. Aby ale nic nechybělo, je třeba dále říci, že v prvním střehu musí být tělo nakloněno dopředu a v každém z dalších se musí trochu prohnout dozadu, abys ve druhém byl stále trochu nakloněný vpřed, ve třetím jsi byl rovně, aniž by ses nakláněl dopředu nebo dozadu, a ve čtvrtém jsi byl trochu nakloněný dozadu, protože tělo musí následovat pohyb zápěstí, aby paže měla více volnosti a ty jsi mohl lehčeji a rychleji bodnout. Protože když jde zápěstí z prvního do čtvrtého nebo ze čtvrtého do druhého nebo do prvního a tělo mu pomáhá předklonem nebo záklonem, je akce rychlejší a živější, než když pohyby těla a zápěstí nejsou vzájemně sladěny.

Řekl jsem, že jsou pouze čtyři střehy, i když většina Mistrů započítává pátý střeh *cinquième garde*, který se provádí čtvrtým pohybem zápěstí, kterým se meč přemístí na ostří, a s palcem na vnější straně jako na 15 obr.



Protože jak jsme nakreslili rozdíl mezi střehy podle různé polohy plochy, ostří a palce, je zřejmé, že pátý nelze nazvat pátým střehem, protože ostří a palec jsou umístěny ve stejné poloze a stejným způsobem jako v prvním, po úplném otočení zápěstí. A ti, kteří mají velmi ohebné zápěstí, by vytvořili ještě více nových střehů tím, že by pokračovali v otáčení palcem a jeho umístěním pod meč, s mečem naplocho jako v druhém, a poté směrem dovnitř, mečem na ostří jako ve třetím, které bys mohl nazvat šestým a sedmým střehem. Kromě toho, pátý nemůže být po právu nazýván střehem, protože nechrání dobře tělo, omezení zápěstí a zkrácení paže umožňuje nepříteli volně se k tobě přiblížit a ohrozit tě, pokud nezměníš svou pozici s extrémní rychlostí. To jasně ukazuje, že takový střeh nemá význam. Z těchto čtyř nebo pěti střehů se odvozuje čtyři nebo pět bodů, které se používají při cvičení mečem, což jsou *prime*, *seconde*, *tierce*, *quarte* a *quinte*, protože poloha bodu v *prime* je velmi podobná prvním střehu a tak dále u ostatních.

Rozdíl mezi střehy a jejich počtem, který je takto stanoven, je třeba dobře zvážit a rozhodnout se, který je nejlepší, protože pokud se Mířtři neshodnou na tom, co jsem právě řekl, nemohou se shodnout na výběru a použití akcí, které se z těchto střehů mohou udělat. Někomu se líbí první nebo druhý lépe než třetí nebo čtvrtý. Někteří vyžadují, abys držel meč nízko, a jiní, abys jej držel vysoko, nebo směrem ven. Já věřím, že jsou všechny dobré, když odpovídají pozici meče nepřítele, protože pokud bude hrot držet nízko, neuděláš chybu, když budeš držet ten svůj stejně, abys být schopen oponovat všemu, co by mohl podniknout, i když ho budeš držet trochu výš, pokud budeš chtít, což platí i pro ostatní střehy.

Pokud ale chceme posuzovat samotné střehy, podle mě je třetí střeh nejlepší a před ostatními by měla být upřednostňována mezipoloha, to znamená ani příliš vysoká, ani příliš nízká, protože střeh je pozice, ve které meč zůstává nejdéle, musí být také nejméně namáhavá a nejméně únavná. Třetí to splňuje, protože šlachy netrpí žádným zkroucením, zápěstí a paže nejsou nijak omezovány a tělo se neohýbá ani na jednu ani na druhou stranu, k čemuž u ostatních nedochází, jak sis už všiml. Kromě toho je třetí střeh nejvhodnější pro všechny útoky, které lze provést při cvičení mečem, což jsou *prime*, *seconde*, *quarte* a *quinte*, které se používají k otáčení nebo voltování (úhybům). Útok v *tierce* se téměř nepoužívá, protože při bodu pravé ostří nezakrývá tvé tělo a tato akce vůbec neodklání meč nepřítele jako ostatní. Ale třetí střeh je uprostřed mezi těmito čtyřmi body nebo útoky. Díky tomu musí meč a zápěstí udělat velmi malý pohyb, aby zasáhli v *prime*, *seconde* nebo *quarte*, zatímco v prvním nebo druhém střehu musíš udělat téměř celý kruh, abys zasáhl *quarte* nebo *quinte*, stejně jako ze čtvrtého střehu zasáhnout *prime* nebo *seconde*. Kromě toho v prvním střehu nezůstává žádná akce ven a zůstávají pouze dvě dovnitř, pro útok v *seconde* nebo *quarte*; *quinte* a *tierce* se téměř nepoužívají, jak jsem řekl. Ze stejného důvodu ve čtvrtém zůstávají k úderu pouze dva, *seconde* a *prime*, a ve druhém zůstávají také dva, které jsou *prime* a *quarte*. Místo toho třetí má na jedné straně *seconde* a *prime* a na druhé *quarte* a někdy *quinte*, takže nakonec má mnohem větší volnost než ostatní, pokud jde o osvobození, batuty a všechny ostatní akce meče.

Mezipoloha je také vhodná, protože když je uprostřed mezi ostatními, lze mečem jít rychleji a snadněji nahoru, dolů nebo do strany, když je potřeba krýt nebo zasáhnout. Ještě vhodnější je jako obrana před překvapivým útokem, protože mnohem lépe kryje tělo, a protože k odklonění soupeřova meče stačí sebemenší malý pohyb. Místo toho mají ostatní několik vad, protože v nízkém střehu, když držíš meč v *quarte* s hrotem nízko, máš příliš dlouhou cestu do krytu, seku nebo k zásahu hrotem nebo ostřím. Za druhé, meč nedržíš pevně v ruce, protože v poloze *quarte*

s hrotem držným nízko, musíš pro zachování volnosti zápěstí trochu povolit sevření nebo nesevřít rukojeť tak silně malíčkem, čtvrtým a třetím prstem tak jak je běžné. Zatřetí, tato pozice nechává celé tělo odkryté, takže pokud má nepřítel sebemenší výhodu *tempa* nebo je rychlejší, nikdy neselže jeho útok, protože tvůj kryt začne až po jeho bodu a tvůj meč, který musí urazit dlouhou cestu, se nejčastěji setká s *forte* jeho meče nebo s paží nepřítele, nebo zvednutí meče poslouží pouze k tomu, aby ti probodl hlavu (jak zkušenost ukazuje). Pokud se nechceš spokojit se zvednutím paže a meče tak daleko, jak je to nutné pro nastavení hrotu nepříteli, abys ho probodl při současném vlastním zasažení, což by byla jen bídná výhoda.

Ti, kteří drží meč tímto způsobem, tvrdí, že je to vynikající střeh pro zásah soupeře, zatímco se osvobozuje; když se pohne, aby odrazil jejich meč, ale neuvědomují si, že se tento střeh stane zbytečný, pokud nepřítel drží svůj meč stejným způsobem. aby sám počkal, až udělají nějaký úder mečem, nebo pokud je rychlejší, může udělat batutu, než se stihnou osvobodit nebo bodnout, než stihnou krýt nebo nastavit hrot meče. Místo toho je ve střední poloze meč proti všemu a je vždy připraven krýt nebo ripostovat. Také, abych řekl pravdu, tento střeh nemůže být dobrý, s výjimkou neznalého studenta, který se nebude umět osvobodit a který nezná techniky, s nimiž můžeš zasáhnout a překvapit nepřítele, aniž by se odkryl.

Totéž můžeme říci o těch, kteří drží meč vysoko nebo na stranu, protože se tímto způsobem otevírají a dávají nepříteli možnost, jak je zasáhnout. Proto jsou tyto pozice mnohem méně vhodné pro všechny akce meče než mezipoloha, protože meč, který se nachází na konci kruhu, který může udělat, je příliš daleko od druhého konce nebo od středu, aby bylo možné dorazit včas a krýt nebo zasáhnout.

Jiní drží meč oběma rukama, to znamená rukojeť pravou rukou a čepel levou rukou šest nebo osm palců od příčky, protože tímto způsobem mají mnohem silnější kryt a je velmi obtížné odklonit jejich meč, a protože když se setkají s mečem nepřítele, vytlačí jej tak daleko, že mají dostatek příležitostí k zásahu. Neuvědomují si ale, že k držení čepelí levou rukou musí hodně předsunout rameno i levou ruku, takže je jejich protivník může beztravně a bez nebezpečí zasáhnout a zranit, zvláště když je v *mensuře* nebo se přiblíží dost na to, aby dosáhl, aniž by dostal do *mensury*, ve které by se musel bát, že mu mohou oplatit totéž. Kromě toho ti, kdo drží meč tímto způsobem, mají velmi pomalé kryty, údery a osvobození, takže když uděláš fintu, ať už chtěli krýt nebo bodnout, nemohou se snadno vzpamatovat ve střehu a dávají svému protivníkovi velkou šanci je zasáhnout, jak jsem jednou ukázal při veřejném střetu, který vyvolal dostatek fám, a který jsem provedl v roce 1644 u Monsieura de Saint Ange proti jednomu z Messieurs, hraběti z Dhony, který přišel z Itálie, a který vynikal ve střehu oběma rukama. Ve třech útocích, které jsem udělal, jsem mu zasadil tři přímé zásahy, aniž bych nějaký dostal. Celé umění proti těmto pánům spočívá v tom, že jim zabráníte setkat se s vaším mečem a odrazit ho.

Tyto tak nedokonalé druhy střehů se objevily pouze proto, že někteří lidé, kteří viděli, že se používají v bojích s mečem a dýkou, je chtěli použít v bojích se samostatným mečem, aniž by si byli vědomi toho, že když jsi např. držel meč nízko, neodkrýval jsi tělo jako dnes, protože tím, že jsi zároveň držel dýku více zvednutou, zakrýval jsi ty terče, které meč nechal odkryté, což v současnosti neplatí, protože nemáš jinou obranu než meč, který když není před tělem, vystavuje tě extrémnímu nebezpečí zásahu nepřítelem, pokud je trochu hbitý nebo když mu nezáleží na tom, jestli bude zároveň zasažen.

Kapitola 4. O tempu a vzdálenosti *temps a mesure*

Zde jsou dva velké principy šermu, protože každý, kdo je dokonale zná a umí je stejně dobře používat, si může být jistý, že nikdy nebude překvapen a nikdy neselže, když chce překvapit svého nepřítele, zatímco ten, kdo o tom nic neví, nemůže nikdy nic vykonat s úspěchem, leda náhodou nebo toho, že se vystaví smrti téměř bez jakéhokoli nebezpečí pro nepřítele. Dal jsem je dohromady, protože jedno bez druhého je k ničemu.

Tempo je doba trvání jedné akce, nebo jinak, je to čas, který používáš k provedení nějaké akce meče, těla nebo obou dohromady.

Získat *tempo* znamená využít čas, který protivník používá k provedení nějaké akce meče nebo těla, k jeho zasažení nebo k zabránění zásahu.

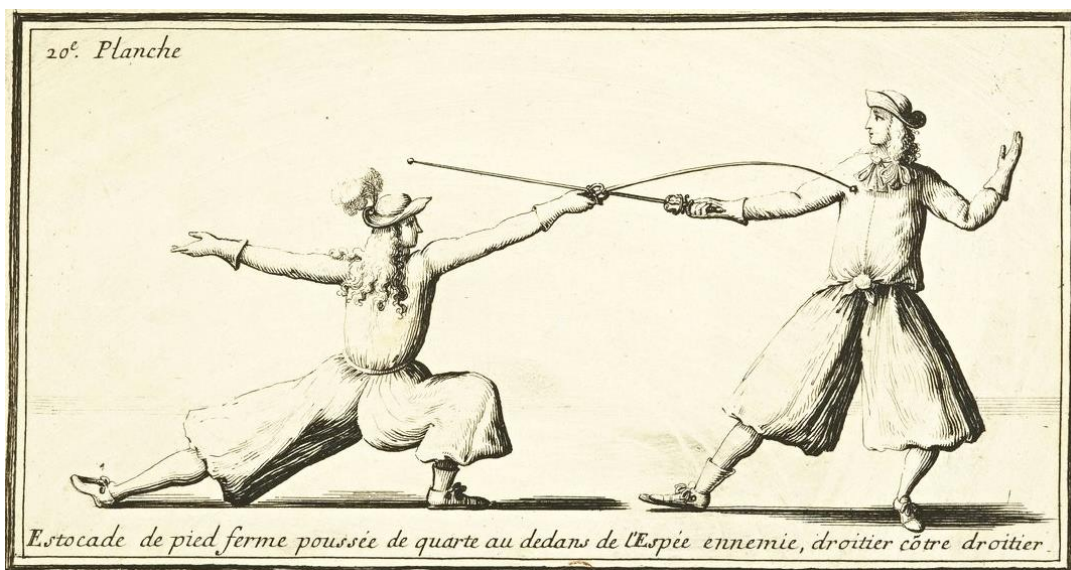
Dát *tempo* znamená provést nějakou akci mečem nebo tělem k překvapení nepřítele, zatímco on chce využít příležitost, kterou mu dáváš akcí, kterou provádíš.

Podle definice *tempa* je snadné vědět, že v tomto cvičení je akcí pouze několik a jsou odděleny, když se provádějí v různých časech. Protože například bod zahrnuje několik akcí nebo jednotlivých pohybů, jako jsou pohyby zápěstí a meče, chodidla, pravé paže a těla, které se pohybují dopředu a levé paže, která se pohybuje dozadu, protože všechny tyto pohyby jsou provedené ve stejnou dobu a bez jakéhokoli přerušení, představují pouze jednu jedinou akci a jedno jediné *tempo*. Zejména proto, že neexistuje čas ani akce, které by se nedaly rozdělit na několik částí a které by neměly svůj začátek, svůj střed a konec. Z toho můžeme dovodit, že protože čas je délkou akce a odpovídá tomu, že má vždy stejnou délku, není možné provést dvě akce současně, a protože některé akce jsou větší a jiné menší, jsou také *tempa* delší a kratší. Protože například akce, kterou provedeš, abys přešel z *prime* do *quarte*, je větší než akce, kterou bys provedl, abys přešel z *prime* do *seconde*, *tempo* první akce je také delší než *tempo* druhé.

Tempa jsou zastaveny nebo ukončeny buď zastavením akce, jako když uděláš krok a pak zůstaneš na místě nehybný, nebo přerušením akce, což ti umožní odlišit ji od následujících, jako když jsi vykročil nohou a položil ji na zem pro další krok, toto je *tempo* a jiná činnost, než kterou bys udělal, kdybys bez zastavení zvedl stejnou nohu, abys ji vrátil tam, kde byla. Tyto věci vysvětlují podrobněji, protože téměř veškerá finesa a bezpečnost šermu spočívá v tom, že dobře víš, jak získat *tempo*, a zejména v tom, že dvě akce nelze provést současně. Když protivník udělá něco, co by tě nalákalo nebo zaměstnalo, pokud ho rychle zasáhneš do začátku *tempa*, které ti dává, je zřejmé, že musí být zasažen, než bude moci provést druhou akci na obranu nebo pro zásah ve stejném *tempu*, protože k provedení jedné akce potřebuješ méně času než nepřítel potřebuje k provedení dvou. Zde můžeš jasně vidět, že nejbezpečnějším způsobem v boji s jedním mečem je nechat protivníka provést první akci, ať už ho necháš nejprve vyhrát *mensuru*, to znamená dostat se na dosah bez toho, že bys ho zasáhl a nechat ho udělat nějakou akci mečem nebo tělem, protože ta nebude tak malá, aby to nestačilo k tomu, abys nad ním získal výhodu *tempa* a zasáhl ho, což se jmenuje ovládnutí *tempa*.

Je ale třeba zdůraznit, že to platí pro ty, kteří jsou stejně rychlí nebo rychlejší než jejich protivníci. Protože můj názor by nebyl pravdivý, kdyby byl nepřítel rychlejší než ty, protože pak by mohl být tak rychlý, že by stihl provést dvě akce v *tempu*, ve kterém bys ty provedl pouze jednu, a zasáhl tě akcí, která se nazývá *kontratempo*, i když ti dal *tempo*

Tato poznámka je naprosto nezbytná k tomu, abys věděl, jak dát *tempo*, zejména proto, že je nikdy nemůžeš dát bezpečně, leda proti tomu, kdo je pomalejší než ty. A pokud jich má víc nebo dokonce stejně, mohl by získat *tempo*, který mu dáváš, a zasáhnout tě, než budeš mít čas vykryt nebo se vyhnout jeho bodu z důvodu, který jsem zmínil. Proto, když bojuješ s mužem stejně rychlým, musíš mu vždy dát čas mimo *mensuru*, nebo když je zaměstnán prováděním nějaké akce, která mu brání v získání *tempa*, a to velmi přesně, například když ustupuje nebo alespoň tak, aby k jeho získání musel vykonat větší pohyb, než jaký jsi provedl, abys mu jej dal. Protože se stejnou rychlostí budeš mít čas ovládnout jeho *tempo*. Například být ve střehu *tierce* na vnitřní straně meče, s protivníkem v *seconde*, pokud začneš naznačovat fintu v *quarte* na vnitřní straně meče a když zpočátku chce získat *tempo*, aby tě zasáhl a nezůstal příliš otevřený, bude muset bodnout v *quarte*, což lze provést pouze akcí ze *seconde* do *quarte*, což včetně pohybů ze *seconde* do *tierce* a z *tierce* do *quarte*, ti dá možnost kryt nebo ho zasáhnout. Stejnou výhodu budeš mít, dáš-li mu *tempo* tak, že protivník bude nucen přejít například z *quarte* do *seconde* nebo do *primy*, nebo z *primy* do *tierce* nebo do *quarte*, nebo udělat plný kruh atd. To je způsob, jakým můžeš dát *tempo*, aby ti to dalo výhodu, aniž by ses vystavil nebezpečí. Ale abys získal a ovládl *tempo*, nepotřebuješ tolik jemnosti, protože všechny akce, které může nepřítel provést, ti mohou poskytnout možnost zasáhnout, pokud nejsou takové povahy, jakou jsem právě zmínil, kterou můžete provést, abys dal *tempo* nepříteli. Protože pokud bude chtít postupovat k tobě nebo ustoupit, můžete ho zasáhnout v okamžiku se zvednutou nohou, to znamená zasáhnout ho, když začne zvedat nohu, jako na 20. obr. Pokud ustoupí nebo odvrátí oči nebo provede nějakou akci mečem, můžeš získat *tempo* stejným způsobem a zasáhnout ho dříve, než bude schopen provést druhou akci, aby se kryl nebo ochránil, jak jsem řekl. Musíš být opatrný, abys získal *tempo* velmi přesně, ani příliš brzy, ani příliš pozdě, ale ve stejném okamžiku, kdy nepřítel provede nějakou akci, do které ho můžeš zasáhnout s maximální rychlostí. Protože tyto akce nemůžeš nikdy vykonat příliš rychle a příliš pozdě.



Zůstává vysvětlit, co je to *mesme temps* (stejné tempo), *contre-temps* (kontratempo) a *le contre du contre* (protiútok).

Mesme temps je útok, který uděláš ve stejném *tempu*, ve kterém nepřítel bodne proti tobě. Musíš to udělat tak, že vždy půjdeš svým *forte* proti jeho *foible*, aby tě nezasáhl ve stejném *tempu*, což by byl tvůj špatný útok. U toho plyne, že tyto útoky jsou vždy nebezpečné, pokud nepřítel bodne tvrdě přímo vpřed. Protože pokud prorazí nebo sníží svůj hrot, hrozí velké riziko zásahu.

Contre-temps je útok, kterým zasáhneš nepřítele, když začne nevhodně, nebo když si příliš pozdě vezme *tempo*, které mu dáš s úmyslem nalákat ho. Už jsem řekl, že je to velmi nebezpečné proti muži, který je stejně rychlý nebo rychlejší než ty, protože tě může zasáhnout do začátku *tempa*, které mu dáš, pokud to neuděláš s preventivními opatřeními, které jsem zmínil, když jsem mluvil o způsobu, jakým musíš dávat *tempo*. Ale pokud nepřítel začne až na konci finty, můžeš získat *tempo*, které ztratil, a zasáhnout ho *contre-temps*.

Le contre du contre je útok, kterým zasáhneš nepřítele, když dobře nevyužil *contre-temps*. Je tedy k ničemu, když nepřítel dobře využil *contre-temps*, stejně jako je zbytečné *contre-temps*, když nepřítel dobře získal *tempo*. Ale každopádně rozlišení *contre du contre* od ostatních *temp* je zcela zbytečné, protože všechny akce, kterými s mečem reaguješ, jsou vždy protiakcí a jdou proti poslední akci, kterou nepřítel provedl, takže máš mnoho možností udělat protiakci proti akci až do nekonečna. Mluvil jsem o tom jen proto, abys rozuměl těmto pojmům, které někteří Mistři říkají tajemně, jako by obsahovaly nějakou velké umění, i když ve skutečnosti by všechna *tempa* měla být zredukována na tři, což jsou *tempo*, *mesme temps* a *contre-temps*. První je to, které získáš, než nepřítel bodne. Druhé je to, které zaútočíš ve stejném momentě, kdy bodne. Třetí je to, které získáš, když začal bodat buď příliš pozdě, nebo nevhodně. Protože i když by protivník před tvým útokem naznačil desetkrát, vždy bys nedělal nic jiného než *contre-temps*, protože jde pouze o obranu nebo protiútok proti jeho poslednímu útoku.

Mensura (measure) je místo, ve kterém jsi dostatečně blízko k nepříteli, abys ho zasáhl nebo aby tě zasáhl. Být v *mensure (estre en mesure)* znamená být dostatečně blízko svému protivníkovi, abys ho zasáhl nebo aby tě zasáhl. Získání *mensury (gagner la mesure)* znamená dostat se na toto místo s úmyslem zasáhnout nepřítele. Dát *mensuru (donner la mesure)* znamená dostat se dostatečně blízko k nepříteli, aby tě mohl zasáhnout. Zlomení *mensury (rompre la mesure)* znamená opuštění tohoto místa a ústup tam, kde tě nemůže zasáhnout.

Přestože jsou tyto definice jasné, není snadné *mensuru* poznat. Chci říci, že místo, kde jsi dostatečně blízko k nepříteli, abys ho zasáhl nebo aby tě zasáhl, je velmi obtížné poznat a určit tak, abys přesně věděl, zda jsi dostatečně blízko k nepříteli, abys ho mohl zasáhnout nebo dostat zásah nebo dostatečně daleko, abys ho nemohl zasáhnout ani být ohrožen.

Kdyby všichni muži měli stejnou výšku, kdyby všichni měli nohy a ruce ve stejném poměru k tělu, šlachy stejně pružné a meče stejné délky, mohl bys najít způsob, jak přesně znát *mensuru*. Ale jak jsou meče všechny jiné, jak jsou výška a dosah rozdílné, protože někteří mají dlouhé tělo a krátké nohy a jiní dlouhé nohy pod malým tělem, protože všichni mají delší nebo kratší holeně, stehna a paže, někteří pružnější a poddajnější šlachy než jiní, nelze přesně říci, kam musíš postoupit, abys získal *mensuru*, nebo se vzdálil, abys ji zlomil, z čehož můžeš vidět, jak

moc se mýlí, kdo stejně jako autor knihy *Maistre d'Armes liberal*¹⁴ dochází k závěru, že abys byl v *mensuře*, musíš být schopen dotknout se hrotu soupeřova meče středem toho svého, jako by všichni lidé a všechny meče byly odlity ve stejné formě a jako by se nemohlo stát, že tvůj meč je tak krátký nebo meč nepřítele tak dlouhý, že bys při dodržení všech těchto pravidel byl stále mimo *mensuru*, zatímco bys ji dal nepříteli.

Není tedy jiný způsob, jak dobře poznat *mensuru*, než cvičit a křížit čepel, dokud dlouhým cvičením spojeným s dobrým úsudkem a dokonalou znalostí pravidel umění nepoznáš dosah nepřítele a jeho vzdálenost jediným pohledem. Někteří marně předstírají, že si to osvojili jen uvažováním. Každý den ale vidíš, že ti, kteří se ho zapomněli naučit prací a cvičením, se ho často příležitostně naučí zásahem do vlastní kůže.

Můžeme pouze poznamenat, že *mensuru* je třeba posuzovat dvěma způsoby, a to s ohledem na nás, když jsme dostatečně blízko k nepříteli, abychom ho mohli zasáhnout, nebo s ohledem na nepřítele, když je dostatečně blízko, aby nás mohl ohrozit. Protože tyto dva druhy *mensury* mohou být oddělené, stejně jako my můžeme být v *mensuře*, aniž by v ní byl nepřítel, když máme větší dosah než on, a on ji může mít, aniž bychom ji měli my, když se může natáhnout nebo dosáhnout dál než my.

Je mnohem snazší poznat naši *mensuru* než *mensuru* z pohledu nepřítele. Obzvláště, máme-li vždy stejně dlouhý meč, nebo alespoň takový, na jaký jsme zvyklí. Protože s ním máme mnoho zkušeností, a protože naše tělo je stále stejné, není příliš těžké vědět, jak daleko se můžeme natáhnout nebo bodnout hrotem svého meče. Ale není to totéž, když vezmeme v úvahu *mensuru* z pohledu nepřítele, protože muži jsou různí, jak výškou, tak tělem, jak jsem už řekl, takže je nemožné, abychom hned poznali dosah všech těch, se kterými vedeme spor. Proto se to musíš učit a cvičit, jak jen můžeš, abys poznal dosah všech těch, které vidíš bojovat, pozorováním jejich mečů, výšky, paží, holení, stehů, jejich ohebnosti a jejich dispozic a z toho jejich dosahu. A když chceš tyto znalosti využít a zapojit, musíš vždy držet *mensuru* o něco delší abys nebyl překvapen, to znamená předpokládat, že má o něco větší dosah, dokud ho nevidíš natáhnout se nebo provést nějaké jiné akce, které ti dají příležitost udělat si jistější úsudek o jeho dosahu a *mensuře*, kterou potřebuje, aby tě zasáhl. Vždy můžeme tvrdit, že dva muži průměrné výšky, s přiměřeným dosahem úměrným jejich výšce a z nichž každý má meč dlouhý tři stopy, budou v *mensuře*, když jeden z nich zkříží čepel svého meče ve vzdálenosti jedné stopy od hrotu, s hrotem nepřítele ve vzdálenosti půl stopy od hrotu, nebo když se s mečem o délce dvou stop zkříží na čtyři prsty od hrotu. Ale má-li jeden meč dvoustopý a druhý třístopý, když zkříží své meče na čtyři prsty od hrotu, ten, kdo má meč třístopý, bude v *mensuře*, zatímco ten, kdo má meč o dvou stopách, bude stále mimo *mensuru* a bude tam pouze tehdy, když se meče zkříží jednu stopu od hrotu. Tyto příklady mohou sloužit zároveň jako důkaz toho, co jsem řekl o pravidlech, jak přesně poznat *mensuru*, pokud si pamatuješ, že se nikdy nezmění, pokud výška, dosah a meče nejsou v proporcích. Ale když definuji *mensuru*, musíš si být vědom toho, že mluvím pouze o bodu s pevnou nohou (výpadu), což je normální bod, a ne o bodu v kroku, který vysvětlím ve druhé části. Protože ten může dosáhnout mnohem dál, a pravidla nebudou stejná, protože bys mohli být v *mensuře*, jakmile se hroty mečů dotknou.

¹⁴ La Touche odkazuje na Charlese Besnarda, který toto dílo publikoval v Rennes v roce 1653.

Mensuru můžeš získat tolika způsoby, kolik je různých přiblížení. Tato přiblížení se používají různě, v závislosti na tom, zda jsi blíže nebo dále od nepřítele, jak řeknu níže. Ale nejlepší způsob, jak ji bezpečně získat, je udělat to v *tempu*, ve kterém protivník provádí nějakou akci mečem nebo nějaký pohyb tělem, které mu brání vzít ti *tempo*, jak jsem vysvětlil výše.

Pokud na tebe nepřítel čeká v pevných nohách, aniž by se odtáhl, musíš provést nějaké náznaky nebo akce s mečem nebo tělem. Ale mimo *mensuru* nebo mimo dosah protivníka, abys ho donutil udělat nějaké pohyby, které ti dají příležitost získat *mensuru*. Ale pokud nepřítel neprovede žádnou akci a zůstane nehybný, nemůžeš bezpečně získat *mensuru*, pokud je chytrý, protože pokud má takový dosah jako ty, jak musíš předpokládat, nemůžeš ji získat, aniž bys ji sám dal. Nejméně nebezpečným způsobem je získat ji nepostřehnutelným přiblížením levé nohy k pravé. Jsou tací, kteří získávají *mensuru* tím, že kousek po kousku vzdalují ruku ze střehu a drží meč pouze za hlavici a část rukojeti. Ale to neschvaluji, protože nemůžeš dobře držet svůj meč, a přitom na tom závisí vítězství.

Mensuru můžeš zlomit tolika způsoby, kolik existuje ústupů, protože stejně jako nemůžeš *mensuru* získat jinak než posunem, tedy přiblížením se k nepříteli, nemůžeš *mensuru* zlomit jinak než ústupem, tj. vzdálením se. Je mnohem nebezpečnější lámat *mensuru*, než ji získat, protože když ji získáváš, jsi mimo *mensuru*, a když ji lámeš, jsi v ní. Tudíž neexistuje žádný jiný způsob, jak ji bezpečně zlomit než to udělat, když protivník provádí nějakou akci nebo nějaký pohyb mečem nebo tělem, který mu zabrání získat *tempo* tvým ústupem.

Možná někdo řekne, že je to příliš obtížné a že všechna tato pozorování jsou k ničemu, protože je nepoužíváme ale pak každý den vidíme, že ti, kdo bojují, si okamžitě dávají jeden druhému *mensuru*, aniž by šli do střehu tak blízko, a aniž by získali *tempo*.

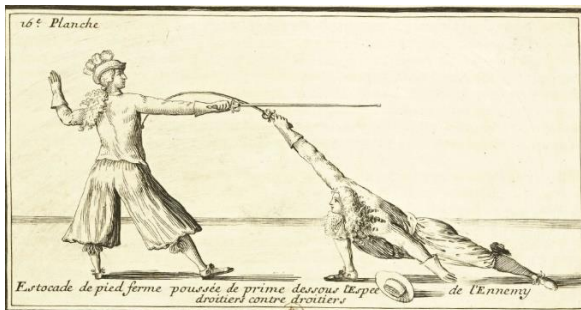
Ale právě to mě mnohem více zavazuje vysvětlit důležitost těchto pravidel. Protože pokud je pravda, že nemůžeš dát *tempo* a *mensuru*, aniž by ses vystavil zásahu, jak jsem dokázal a jak všichni souhlasí, a pokud kromě všech těch, kteří padnou díky chybách v tomto, je zřejmé, že ten, kdo se jich vyvaruje nejdéle, vždy zvítězí, když nevynechá příležitost zasáhnout svého nepřítele.

Kapitola 5. O *l'estendue* (dosahu), *de la vitesse* (rychlosti) a *de la justesse* (přesnosti)

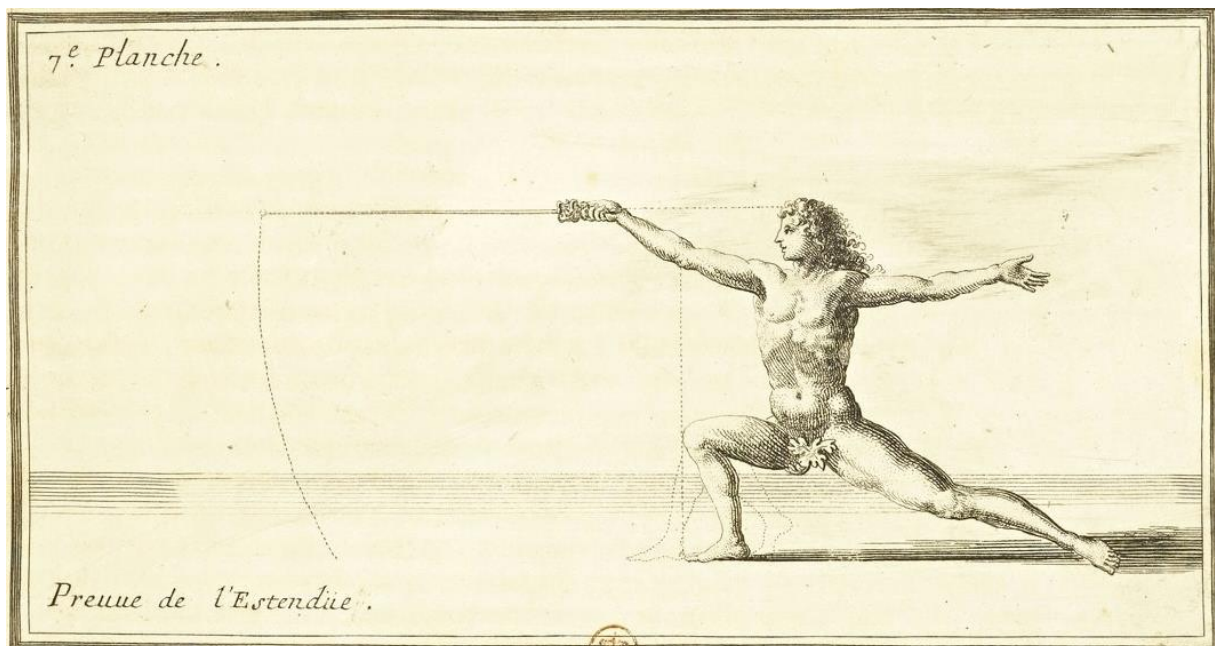
Tyto tři aspekty musí bezprostředně navazovat na dva, které jsme pojednali v předchozí kapitole, protože jsou jejich provedením. Protože dosah je efekt a využití *mensury*, ale bude na nic, pokud neznáš dokonale *tempo*, které nezískáš, když nebudeš mít rychlost, a přesnost.

Dosah je prostor, který můžeš zavřít nebo který uzavřeš při natažení do zásahu, od konce levé nohy až po hrot meče.

Je stejný od pasu dolů ve všech bodech, jak je snadné si všimnout. Ale od pasu nahoru je dosah *prime* a *seconde* delší než dosah *tierce* nebo *quarte*, protože v prvním se tělo předklání a naklání dopředu jako na 16. a 18. obr. a u druhého, a zejména u *quarte*, tělo zůstává zcela rovně mezi dvěma nohama, aniž by se naklánělo k nepříteli, protože bez toho bys nemohl mít uvolněný pas a zápěstí.



Dosah je dokonalý, když se natáhneš tak, že levá noha, holeň a stehno s pravým stehnem až ke kolenu tvoří přímku a pravá holeň je umístěna tak, že dokonale podpírá tělo. K tomu dojde, když můžeš nakreslit kolmou čáru od špičky kolena ke špičce chodidla, přičemž tato čára bude ve čtvrtině pokračovat nahoru k lokti, jako na 7. obr.



Není nutné, aby špička chodidla postupovala dále než koleno, protože tak by ses podpíral jen o patu, a neměl bys sílu k pohybu zpět. Musel bys také vynaložit mnohem větší úsilí a na špatném terénu by ti hrozilo uklouznutí. Toto úsilí by poskytlo nepříteli mnohem více času a pohodlí, aby tě zasáhl, a bod bude dokonce mnohem kratší. Nesmíš ani držet chodidlo a předsouvat koleno za jeho bod, protože by ti hrozilo nebezpečí pádu na nos a neměl bys ani pevnost, ani sílu jít zpět, zvláště když budeš stát jen na špičce chodidla. Ze dvou tečkovaných noh na 7. obr. tomu dobře porozumíš.

Abys dosáhl tohoto dosahu při bodu, musíš jít dopředu a natáhnout se co nejvíce, za předpokladu, že pravá noha padne na zem v poloze, kterou jsem právě popsal a levá paže, kterou jsi vymrštil dozadu, aby akce byla rychlejší, poslouží jako dostatečná protiváha, která zabrání pádu dopředu. A musíš to cvičit tak dlouho, dokud stehno s levou holení a chodidlem nevytvoří přímku nebo se k ní přiblíží, jak jen ti pružnost tvého těla dovolí.

Možná mi řekneš, že neexistují žádní muži, nebo alespoň velmi málo mužů, kteří by měli dostatek schopností protáhnout se o tolik, kolik od tebe žádám. Je pravda, že jsou pozhnaní ti, kterým příroda poskytla náležité tělo, aby uspěli ve cvičení, ve kterém se chtějí uplatnit. Ale je také neméně pravda, že existuje jen velmi málo věcí, které neúnavné opakování nemůže překonat. A že pokud se ti první snadněji učí, ti druzí si lépe zapamatují to, co se jednou naučili. Každopádně v této knize není jediná akce, kterou bych nečerpal ze skutečného života a kterou jsem sám aspoň jednou stejným způsobem neprovedl. Takže vše, co bych chtěl doporučit, je dávat si pozor na terén, na kterém musíš bojovat. Protože pokud to klouže nebo je tam písek, nesmíš bodat s plným dosahem, kterého jsi schopen, a to z obavy, že ti noha uklouzne nebo že nebudeš mít dostatečně pevný postoj, který by ti umožnil návrat zpět. Ale na pevném a solidním terénu není nebezpečné se natáhnout, protože čím větší dosah máš, tím snadněji získáš *mensuru*.

Ti, kteří tvrdohlavě tvrdí opak, kterých je velmi mnoho a kteří namítají, že se nemůžeš, ani nemusíš natahovat tolik, jak ti říkám, ale že je lepší nohu nenatahovat a jít tělem hodně dopředu, k tomu nemají jakýkoli důvod, snad jen to, že možná viděli, že se to praktikuje v bojích s mečem a dýkou, a protože nezkoumali rozdíl, který je mezi těmito boji a bojem se samotným mečem. Protože v prvním případě jsi v bodu nucen vykročit tělem hodně dopředu kvůli dýce, kterou používáš, takže jsi nucen při bodu naklánět tělo dopředu, abys ho udržel ve stejné poloze. Abys to neudělal, proved' opačný pohyb než pravá noha, zatímco jdeš zpět v *tempu*, které následuje. To proto, že vždy chceš krýt dýkou, která je velmi krátká a nutí tě vysouvat celou levou stranu a odpovídajícím způsobem i tělo. Ale v bojích jen s mečem to není stejné, protože veškerá obrana vychází z meče a levá paže slouží pouze k usnadnění pohybu a ke zvýšení rychlosti útoku natažením zpátky. Tu je potřeba co nejvíce prodloužit, abys mohl zasáhnout z velké dálky a mít tělo daleko od nepřítelů, abys nebyl tolik vystaven jeho útokům a mohl se snadněji vrátit. Ve skutečnosti jsme v praxi viděli, že mnozí z těch, kteří postupují podle opačné metody, byli zabiti ranami do hlavy, když šli dopředu nevhodně a zbytečně. Toho si můžeš všimnout i ve všech starých knihách o šermu, kde postavy, které postupují tělem, jsou i v bojích mečem a dýkou téměř vždy zasaženy do hlavy, protože ta je nejvíce vystavena útoku nepřítelů.

De la vitesse (rychlost) je návyk, jehož prostřednictvím v krátkém čase vykonáš nějakou akci mečem nebo tělem.

Není nutné se zastavovat a dokazovat, že rychlost je při šermu velmi důležitá, protože to mluví samo za sebe, všichni s tím souhlasí, a protože o ní můžeš vědět dost, jak jsem o tom již mluvil.

Musíme poznamenat pouze dvě věci. Za první, že není nutná při všech akcích, které provádíš. Protože například finty musíš naznačovat velmi střídavě, protože pokud je uděláš příliš se spěchem, nebudou moci oklamat nepřítele, zejména proto, že nebude mít čas je vnímat. Za druhé, že rychlost je zvláště nezbytná v bodu a ve stáhnutí se, protože při rychlém bodu nikdy nemáš jistotu, že zasáhneš nepřítele, pokud nebudneš ve správnou chvíli, a když se vracíš, musíš zabránit nepříteli v oplacení laskavosti a v ripostování.

Abys dosáhl velké rychlosti, musíš spojit časté cvičení s perfektní polohou těla, jak jsem vysvětlil. Protože když jsi takto naučen, máš síly dobře sjednocené, volnou akci a všechny části těla připravené přispět k provedení a rychlosti útoku. Takže když například bodneš, zápěstí, které zahájí akci, a ruka, která postupuje jako první, vytáhne loket, který se napřímí, a poté rameno a tělo, které se zároveň přestane opírat o pravou nohu, je nuceno svou vlastní vahou padnout dopředu tam, kam je taženo. Dále, že šlachy a svaly levého stehna, zadní strany kolena, holeně a chodidla, které byly omezeny a zatíženy vahou těla a hledající svou svobodu, se natahují a uvolňují a vytvářejí jakousi pružinu, která vystřelí tělo dopředu pomocí levé ruky, která se natáhne dozadu, se odrazí od vzduchu a přispěje svým dílem k rychlosti akce. Ale je nutné, aby se to všechno dělalo současně, abys zaútočil a vrátil se se stejnou rychlostí, pokud nepovažuješ za vhodnější jít k němu nebo obnovit rukou, abys zasáhl nepřítele, než se vzpomene. A to jsou důvody této velké rychlosti, kterou u mnoha lidí obdivujeme. Na tomto příkladu vidíš, že když je akce trochu větší, je nutné, aby se na její rychlosti podílely všechny části těla.

Přesnost je zvyk, pomocí kterého dojdeš na místo, které chceš zasáhnout, a všechny akce meče budeš provádět v rozumném poměru.

Z této definice je zřejmé, že přesnost¹⁵ nezahrnuje to, že zasáhneš vždy, kde chceš, ale i provedení všech ostatních akcí, protože každá akce meče vyžaduje svou přesnost, a protože např. by nebylo správné zvedat paži velmi vysoko, abys odrazil meč nepřítele, i když náhodou zasáhneš *foible* jeho meče svým *forte*, jak jsi navyklý. Je tedy nutné, aby to pochopení a lekce Mistra upravily a aby nás to naučila dlouhá praxe. Všechny rady, které můžeme dát, je vždy nasměrovat okem hrot meče při bodech a při ostatních akcích dávat meč ani příliš vysoko, ani příliš nízko, ani příliš ven ani dovnitř, ale dávat mu pouze tolik pohybu, kolik je nutné k posílení akcí, které chceš provést, a držet ho tak, aby tě zakrýval a aby byl proti nepříteli.

Nakonec se musíš postarat o to, aby přesnost byla spojena s rychlostí, dosahem, znalostí *tempa* a znalostí *mensury*, protože těchto pět věcí je neoddělitelných, a protože chyba v jedné činí všechny ostatní neúčinné.

¹⁵ V textu je „rychlost“. Podle nás se jedná o zjevné přepsání.

Kapitola 6. O *des marches* (postupech, posunech) a *restraites* (ústupech)

La marche je způsob, jak se přiblížit k nepříteli nebo jít okolo něj pro získání výhody. Existují čtyři rozdílné typy, které jsou:

Přirozený postup se provádí jednoduchou obvyklou chůzí, to znamená, že uděláš krok levou nohou, která se nachází nejdále od nepřítele, když chytneš meč do ruky, a poté další pravou nohou a pak levou nohou a tak dále, dokud se nedostaneš do blízkosti nepřítele.

Druhý postup se provádí tak, že nejprve zvedneš levou nohu a přenesesh ji blíže nebo dále za pravou nohu podle toho, jak uznáš za vhodné, a poté vykročíš dopředu pravou nohou a pak levou nohou, jak jsem řekl. Tento postup zná jen velmi málo pánů, i když je velmi užitečný, jak ukážu.

Třetí postup pro zavření *mensury* se provádí tak, že nejprve zvedneš pravou nohu a vykročíš ji o polovinu přirozeného kroku, a ve stejném okamžiku, abys udržel síly spojené, následuješ levou nohou a přisuneš ji jako tažením nebo zvedáním v závislosti na kvalitě terénu.

Čtvrtý postup, při kterém obcházíš nepřítele doprava nebo doleva, se provádí tak, že levou nebo pravou nohu přenesesh do strany, jak uznáš za nejvhodnější, a druhou nohou ji okamžitě následuješ, aby ses dostal do střehu.

Přirozený postup nesmíš použít kromě případů, kdy jsi daleko od nepřítele. Ale musíš skončit tak, aby pravá noha byla vpředu, stál jsi ve střehu a byl připravený na překvapivý útok a zastavil se na dva kroky (posuny) od *mensury*, odkud se budeš postupně přibližovat do *mensury* druhým nebo třetím postupem. Protože pokud uděláš ještě jeden krok levou nohou před pravou, nepřítel může získat *mensuru* druhým krokem a zasáhnout tě v této nestabilní poloze nebo bodnout do kroku bez toho, aby se vystavil nebezpečí, protože ty mu nebudeš schopen vrátit tuto laskavost.

Druhý a třetí postup se používají k přiblížení k nepříteli a získání *mensury*. Druhý postup má ale tu výhodu, že pokud přisuneš levou nohou velmi blízko k patě pravé nohy získáš v jednom *tempu* tolik *mensury*, jako obvykle získáš dvěma posuny a čtyřmi *tempy* u třetího postupu. Protože je to levá noha, která získává *mensuru* v bodu s pevnou nohou, zejména proto, že je jako střed, odkud začíná dosah, a protože dosah se nemůže přiblížit k nepříteli blíže než v *mensuře*, ke které se přiblížil tento střed, je jisté, že při přisunutí levé nohy těsně k pravé noze, které se provádí v jednom *tempu* a jedním pohybem, postupuješ o celý krok a tím získáváš vstup do *mensury*. Namísto toho při zavření *mensury*, které se provádí ve dvou *tempech*, protože musíš dokročit pravou nohou, než pohneš levou nohou, získáš pouze polovinu kroku do *mensury*, zejména proto, že levá noha nepostupuje dál a pohyb pravé nohy vůbec nepomáhá. Proto k získání *mensury* potřebuješ dvě zavření *mensury* a čtyři *tempa*, jak jsem řekl.

Každopádně druhý postup může dále poskytnout dva způsoby, jak získat nebo ukrást *mensuru*, aniž bys ji dal nepříteli. Protože pokud ti do *mensury* chybí jen polovina kroku, může levou nohou pokročit, buď náhle, nebo při přiblížení pravé nohy nepostřehnutelně, aniž bys tím dal *mensuru* nepříteli, protože tvé levé rameno se k němu nijak nepřiblíží a veškerý pohyb provede levé stehno a holeň. Pokud však tento poloviční krok provedeš zavřením *mensury*, počínaje

pohybem pravé nohy, dáš *mensuru* míru nepříteli, aniž bys ji získal, protože ji můžeš získat pouze levou nohou, jak jsem řekl.

Ze všech těchto důvodů je zřejmé, že druhý postup je ze všech nejsprávnější k získání *mensury*, zatímco třetí není tak výhodný a nedovolí ti ji efektivně využít ve většině lekcí, ve kterých posiluje akci, při nichž pohyb zápěstí musí vždy doprovázet pohyb celého zbytku těla.

Čtvrtý postup kroužení slouží rozhození nepřítele nebo k postavení slunce nebo větru do jeho tváře nebo k využití terénu. Musíš si však dávat pozor, abys nebyl v *mensuře*, protože při každém kroku, který uděláš, nepřítel může toto *tempo* využít k tomu, aby tě zasáhl o to snáze, že mu dáváš další *tempo*, protože musíš dokročit druhou nohou, aby ses dostal do střehu a byl schopen zasáhnout. Pokud je to tvůj protivník, kdo používá tento postup, a pokud jsi v *mensuře*, musíš ho zasáhnout v okamžiku, kdy krok začne. Ale pokud je mimo *mensuru*, můžeš ji získat a zasáhnout ho do prvního tempa, které dělá, protože v tomto stavu na tebe nemůže bodnout v kroku. Ale pokud je příliš daleko, musíš se k němu přiblížit nebo jít na stejnou stranu, na kterou šel, a setkat se s ním takto, abys mu zabránil získat výhody.

Ústup je způsob, jak se vzdálit od nepřítele, abys zlomil *mensuru* nebo jej překvapit při stažení. Lze to provést čtyřmi způsoby.

První je přirozený ústup, který se provádí stažením pravé nohy za levou nohu a poté levou za pravou, jako bys šel pozpátku. Tento ústup se provádí ve dvou *tempech*, ale na konci prvního tempa jsi mimo *mensuru*. Abys to provedl dobře a s lehkostí, když jsi bodl, musíš se odrazit z pravé nohy a zadní části kolena s co největší silou, pomocí této akce uděláš jakýsi druh skoku, kterému pomůže protiváha levé paže a pohyb hlavy, které musíš současně zatáhnout dozadu, abys měl dost síly na to, aby tělo stálo úplně vzpřímeně a přímo nad levou nohou, tak že pravá noha se trochu pokrčí a dokročí rychle za levou nohu s rychlostí, nebude mít žádné potíže dostat tělo na stejnou stranu. Dělá se to ze stejného důvodu, z jakého jsme řekli, že zadní část levého kolena při natažení a napnutí dodává rychlost bodu.

Druhý ústup odpovídá druhému postupu a provádí se přísunem pravé nohy k levé noze a následným uvolněním nebo stažením levé nohy dozadu přirozeným krokem. Tento ústup se také koná ve dvou *tempech*, ale stejně jako ten první jej zná tak málo pánů, že mohu říci, že jsou pro mě oba téměř exkluzivní.

Třetí ústup, který odpovídá třetímu postupu, se provede se zlomením *mensury* stažením levé nohy vzad přibližně o polovinu kroku a zároveň přitažením pravé nohy zpět, buď tažením nebo zvednutím dle terénu. Tento ústup má také pouze dvě tempa, ale má tu nevýhodu, že tě od nepřítele vzdálí méně než druhý, stejně jako vás druhý vzdálí mnohem méně než první.

Čtvrtý se provádí skokem, to znamená přestavením pravé nohy do místa, odkud začala¹⁶, pokrčením kolen, abys získal sílu, a nakonec skokem dozadu tak, že přistaneš ve střehu. Z toho vidíš, že tento ústup trvá tři tempa.

¹⁶ Odkud pravá noha začala, když dělala bod z pevné nohy, výpad.

První, druhý a čtvrtý ústup slouží k oddálení se od nepřítele, když jste ve střehu, aniž bys bodl, stejně jako když jsi bod prodloužil. Třetí ústup je pouze pro stažení, když jsi nehybný bez provedení bodu.

Je to extrémně nebezpečné, když jsi v *mensuře*, pokud nepřítel není zaneprázdněn prováděním nějaké akce, která ti dává možnost, abys to mohl použít, aniž by ses odhalil. Protože vzdálit se moc málo a udělat to ve dvou tempech, dává nepříteli možnost zasáhnout tě, jakmile získá *mensuru* druhým postupem, nebo bez posunu bodem v kroku.

První, druhý a čtvrtý ústup, všechny tři tě dostanou z *mensury*, ale s tím rozdílem, že to první dva dělají mnohem snadněji než poslední. Protože za prvé potřebují jen dvě *tempa* a čtvrtý tři. Za druhé, ve čtvrtém, první *tempo* je pouze pro zotavení po provedení bodu, druhé pro snížení se, abys mohl skočit, takže během více než dvou *temp* zůstaneš vždy v *mensuře* a můžeš být zasažen nepřítelem, pokud je rychlý, zatímco ve zbývajících dvou vás první tempo dostane z *mensury*, protože při druhém ústupu se tvé tělo stáhne až levou nohou a při prvním ustoupí mnohem dále. Zatřetí, ústup skokem děláš ve dvou *tempech*, abys pokrčil kolena a pokusil se vrhnout dozadu, a zabrání ti, abys byl schopen krýt, a tím méně *ripostovat*, protože každá podobná násilná akce vyžaduje, abys zpevnil šlachy, čímž se zbavíš volnosti pohybu a rozhodí tě, zatímco přirozený ústup, jako je druhý, probíhá bez námahy a s tím, že vždy udržíš síly spojené a to, že ponecháš jednu nohu na zemi, ti dává naprostá připravenost, buď krýt, zatímco se stahuješ, nebo se vrátit na konci prvního *tempa*, abys *ripostoval*, pokud nepřítel uklouzne nebo udělá jinou chybu. Za čtvrté, během druhého *tempa* tě čtvrtý ústup nechá na stejném místě, aniž by ses stáhl, a může ti jen velmi obtížně posloužit na pohyblivém písku a v hlinitém a bahnitém terénu, zatímco první dva tě stáhnou okamžitě a mohou ti posloužit v nejrůznějších terénech, protože stojíš na pevnějších nohách, a protože máš stále jednu nohu na zemi. Ale ať už ustoupíš jakkoli, musíte se dobře postarat, abys držel hrot svého meče před sebou, a abys byl vždy dobře ve střehu, dokud nejsi z *mensury* z obavy, že budeš překvapen, a abys byl schopen krýt a *ripostovat* bez potíží, když je to nutné.

Kapitola 6. Pravidla a postřehy v šermu se samostatným mečem

Protože toto Umění je ze všech nejdůležitější a nejnebezpečnější, cítil jsem potřebu uvést zde několik postřehů, které, pokud se nemýlím, nebudou zbytečné pro praktikování u těch, kteří by je rádi provozovali s úspěchem. První a nejpodstatnější je, že je nutné, aby byl úsudek (rozum) zapojen do všech akcí, které chceš provést, když máš meč v ruce, protože musíš bojovat stejně hlavou jako rukou a protože vše, co neděláš se záměrem a důvodem, se nikdy nepodaří bez nebezpečí. Proto se musíš uklidnit, dokonale se ovládat, nenechat se ničím překvapit, a nakonec mít mysl přítomnou ve všem, co se děje, abys mohl těžit ze všech chyb protivníka a ze všech výhod, které ti štěstí může nabídnout, využít všechny znalosti, které ti předchozí akce mohly dát. Například o dosahu nepřítele, o jeho síle, o jeho způsobu krytí atd. Zejména proto, že pak můžeš získat *mensuru* pro další boj s mnohem větší bezpečností. Z tohoto prvního postřehu můžeš vyvodit dva velmi důležité závěry. První je, že nic nesmíš podnikat rozčilený a se spěchem, ale uvážlivě a s rozvážnou myslí, protože spěch ti brání dobře uvažovat, a protože nesmíš pospíchat, leda při provedení útoku, který nemůže být nikdy příliš rychlý a pohotový. Takže nesmíš napodobovat ty, kteří neustále a bez oddechu bodají, ale musíte využít jejich drzost a počkat, až ti dají možnost, abys je zasáhl, aniž by ses odkryl, což se zanedlouho stane, protože je nemožné udělat mnoho unáhlených akcí a neudělají žádnou chybu.

Druhým důsledkem je, že nesmíš nic zanedbat, zvláště když ti nepřítel dá možnost k tomu, abys ho zasáhl, aniž by ses odkryl ve špatném *tempu*, ale musíš mít neustále dobrou pozici a dobrý zrak, být si velmi dobře vědom *tempa* a *mensury* a nebodat, pokud ti na to nepřítel nedá *tempo*, nic neriskuj, pokud to není nezbytně nutné, nikdy nepodceňuj protivníka a předpokládej naopak, že má tolik nebo více znalostí, dovedností, rychlosti a dosahu jako ty, dokud to nebudeš vědět s jistotou, protože sebemenší chyba a sebemenší nedbalost mohou být fatální, a v této činnosti, stejně jako ve válce, ti většinou není dovoleno zmýlit se dvakrát.

Za druhé, musíš všechny akce s mečem provádět s velkou jemností a velkou svobodou a bez napětí, protože napětí ztuhne šlachy, odebere rychlost a přesnost a dává *tempo*, jako bys prováděl akci. Pokud například nepřítel stiskne a zatlačí svým mečem do tvého, dává ti *tempo* a ty ho můžeš zasáhnout, když se uvolňuje, než dá svůj meč na stranu, kam tvůj meč tlačil¹⁷. Je však nutné, aby všechny akce těla a všechny pohyby meče byly oživeny, zejména při *battements*, při krytech a při bodech, a aby pohyb zbytku těla doprovázel pohyb zápěstí a meče. Ale nesmí to jít do excesu, aby nedocházelo k napnutí, jak jsem řekl. Dále musíme poznamenat, že všechny akce meče musí být posíleny pohybem zápěstí dovnitř nebo ven, zvláště proto, že pokud meč zůstane ve stejné poloze, kde byl, akce by byla pokřivená a křečovitá a měla by mnohem méně gracie a rychlosti.

Za třetí, nesmíš křičet ani předstírat údery nohou, protože to unaví, zahřeje a opotřebovává. Kromě toho je to zlovyk, který může poškodit zdraví, zejména jemných mužů, kteří musí být ošetřováni a posilováni kousek po kousku. Musíš ale oživit oči a obličej, jak jen můžeš, aniž bys dělal grimasy, protože tě to může povzbudit a udržet v akci a mít určitý vliv na ducha nepřítele.

¹⁷ To platí, pokud je tvá čepel mrtvá – srov. Mort u Thibaulta

Za čtvrté, protože neexistuje nic, co bys časem nemohl zapomenout, a protože to není nic, v čem bys byl stále stejně zručný, musíš se, alespoň dokud jsi mladý, čas od času vrátit ke cvičení nebo jít ven dýchat, jak se říká, aby sis vytvořil dokonalý návyk.

Za páté, musíš použít všechny triky, které můžeš, abys překvapil, oklamal nebo narušil nepřítele, protože vše je dovoleno, když máš v ruce meč, za předpokladu, že to není podvod nebo zrada. Můžeš použít všechny dovednosti, které ti může poskytnout mysl a řeč, a využít všech výhod, které ti místo, terén a počasí může poskytnout. Můžeš se například pokusit zatlačit nepřítele do škarpy nebo na nějaké místo, kde je sevřený a nemá volnost pohybu, nebo se stáhnout na místo, kde na tebe může zaútočit pouze zepředu, pokud máš jednání s několika lidmi najednou, nebo ústupem či jiným způsobem vtáhnout nepřítele do nějakého bahna nebo pohyblivé půdy, podle toho, jestli to považuješ za vhodné, nebo mu nechat jít do tváře slunce, déšť nebo vítr.

Musíš ale zároveň dávat pozor, aby se ti nestalo to samé a nenechal jsi nepřítele získat stejné výhody.

KNIHA DRUHÁ

O akcích se samostatným mečem. Poté, co jsme probrali znalosti, které musíš znát, abys mohl dobře používat samostatný meč, zbývá vysvětlit akce meče, které můžeš provést proti nepříteli. Pokusím se to udělat tak jasně, jak je to pro mě možné, a ve stejném pořadí, jaké jsem dodržel až sem. Předem však musíme poznamenat, že hlavní akcí meče je útok, kterým zasáhneš protivníka, což můžeš provést sekem, tedy ostřím, nebo bodem, tzn. hrotem meče. Pokud však při natažení se vykročíš pouze pravou nohou, zatímco levou nohu držíš pevně, jako na 16., 17., 18., 19., 20. a 21. obr., nazývá se to bod z pevné nohy, a pokud při kroku držíš pevně pravou nohu a předkročíš levou nohou před pravou nohu, jako na obr. 22., 23., 24., 25., 26., 27., tomu říkám bod s krokem. Sek se v šermírnách téměř nepoužívá, i když je velmi důležitý, a mnozí se omezují pouze na výuku bodu z pevné nohy, zatímco bod v kroku zná jen velmi málo pánů. Můžeš z toho ale mít velký užitek, jak vysvětlím poté, co pohovořím o akcích, které musí předcházet bodu.

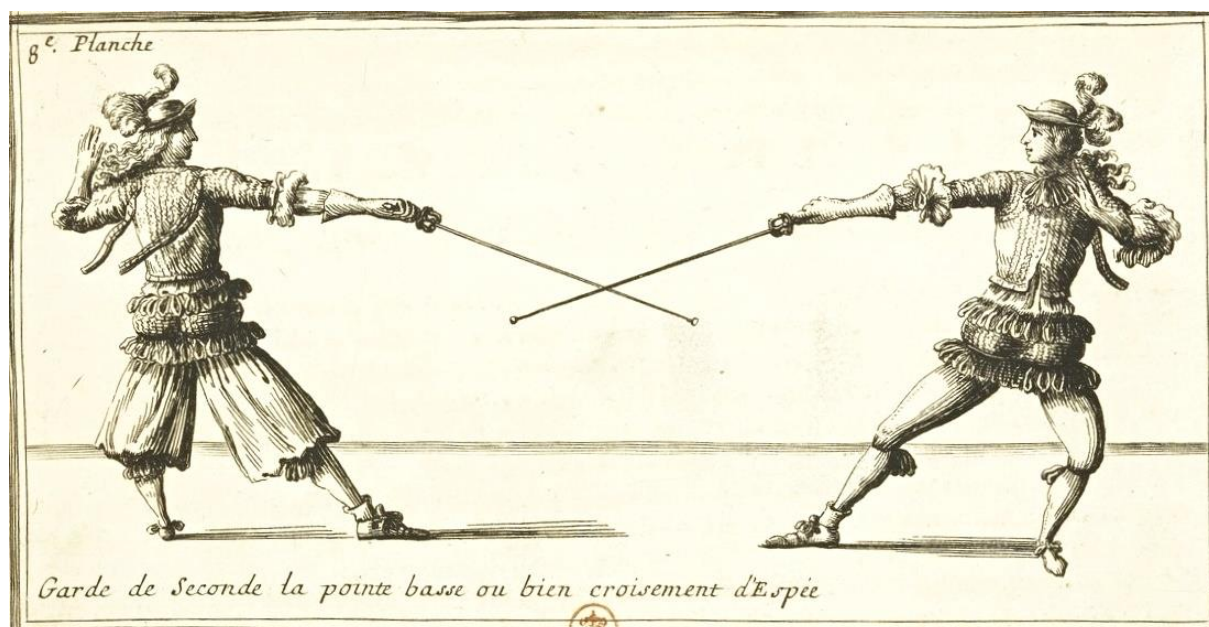
Kapitola I. O způsobu *trouver* [truvé], *l'engager* [angažé] a *gagner* [ganě] meče

Když máš meč v ruce a kroky jsi se přiblížil dostatečně blízko k nepříteli, abys proti němu mohl něco podniknout, první akcí, kterou musíš provést, je nalezení (zavázání) jeho meče. Ale předtím si musíš pamatovat, že když jsi na dva kroky od toho, abys byl v *mensuře*, musíš se k nepříteli přiblížit do zavření *mensury* nebo s druhou výhodou. A když se naopak přibližuje nepřítel, musíš ho chytit se zvednutou nohou nebo zasáhnout bodem do kroku.

Trouver [truvé] nalezení meče znamená překřížení meče s mečem protivníka přibližně o půl stopy, aniž by tvé *forte* mělo výhodu oproti *foible*. Tím poznáš jeho sílu, jeho záměr nebo ho zasáhneš.

Abys tuto akci provedl správně, když najdeš meč, musíš vědět, zda jsi mimo *mensuru*, k tomu obvykle dochází, když jsou meče dlouhé tři stopy¹⁸, nebo jestli ses dostal do *mensury*, jak se stane, když meče nejsou delší než dvě stopy.

Je nutné, abys meč našel, aniž by ses dostal do *mensury*, protože abys jednal opatrně a nenechal se překvapit, musíš se nejprve pokusit poznat sílu a záměr nepřítele, tedy jeho dovednost, jeho rychlost, jeho dosah a jeho triky. A to hlavně proto, že pak je pro tebe mnohem snazší bránit se jeho akcím a být úspěšný s tvými. K tomu neexistuje žádná vhodnější akce, která by ti poskytla prostředky k tomu, než když najdeš jeho meč, protože jelikož ti tato akce nedává žádnou výhodu k zásahu, nepřítel se nekryje a nedělá žádné protiakce, které by ale dělal, kdyby ses na něj tlačil těsněji. Ale pokud tuto akci provedeš v *mensuře*, nebudeš mít čas na zvažování a zkoumání (čtení) nepřítele, protože by tě přitom mohl překvapit a zasáhnout způsobem, který nebudeš moci předvídat.



Když nalezneš meč, aniž by ses dostal do *mensury*, nepřítel buď provede nějakou akci mečem nebo tělem, nebo zůstane nehybný.

¹⁸ 1 stopa = cca 30 cm

Pokud provede nějakou akci bez toho, že by se k tobě přiblížil blíže, než byl, například pokud osvobodí svůj meč (např. *cavazione*) nebo jde do opozice či odrazu, můžeš využít toto tempo a zasáhnout ho bodem v kroku, protože i když nejsi v *mensure* pro bod s pevnou nohou, nejsi příliš daleko pro bod s krokem, který je delší.

Můžeš se také uvolnit, zaútočit s opozicí nebo odrazit jeho meč stejně jako nepřítel, ale protože ti to nepřinese žádnou výhodu, je mnohem lepší využít tento čas k zavázání jeho meče, zatímco zavřeš *mensuru* zkrácením vzdálenosti s úmyslem zasáhnout ho jako první, protože ti k tomu dal příležitost.

A pokud nepřítel provede nějakou akci, zatímco se k tobě přibližuje a dává ti *mensuru*, například vazbou tvého meče nebo prodloužením bodu, nesmíš promeškat výhodu z tak příznivé příležitosti a zasáhnout ho do tempa bodem s pevnou nohou.

Ale pokud nepřítel zůstává nehybný, jak by měl udělat, je-li chytrý, musíš rozeznat, jestli čeká, až provedeš nějakou akci, aby poznal tvůj záměr a aby tě sám překvapil. A pak, protože ti nedává žádnou možnost, abys získal výhodu, musíš udělat to stejné. A pokud bude i nadále nehybný, můžeš zafintovat, abys ho zasáhl, pokud je dostatečně neobezřetný na to, abys ho zasáhl z delší *mensury*.

Ale nejbezpečnější je ustoupit a zlomit *mensuru* k nepříteli. A když se k němu vrátíš, místo toho, abys konal jako v prvním případě, když jsi na hranici *mensury* k nalezení meče, musíš nechat nepřítele, aby konal on a v době, kdy tak začne dělat, musíš ho následovat, abys získal *mensuru* a zavázal jeho meč s úmyslem zasáhnout ho.

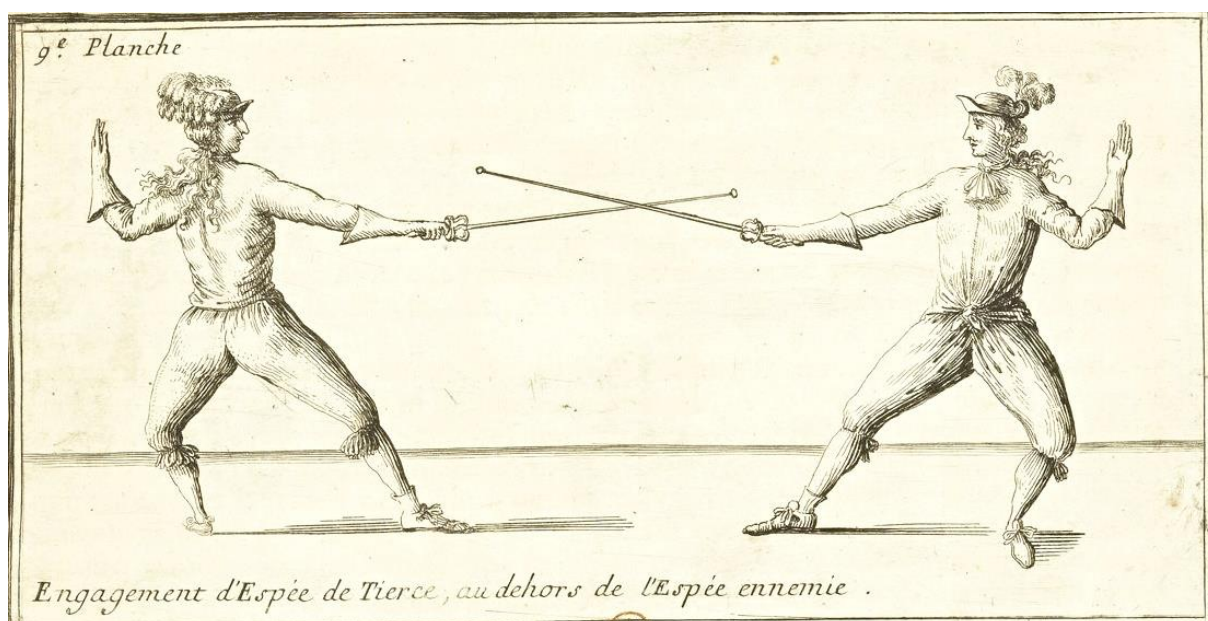
Přibližně stejný postup můžeš použít proti těm, kteří, když najdeš jejich meč, nejprve zlomí *mensuru*. K nim musíš jít, aniž by ses na ně tlačil, abys nemusel mít obavu, že tě zasáhnou v okamžiku, kdy budeš mít zdviženou nohu, a v okamžiku, když si myslí, že se přibližuješ, abys našel jejich meč, musíš jejich meč zavázat s delším uzavřením *mensury* než v prvním případě, abys je zasáhl do prvního pohybu, který udělají.

Ale pokud jsou meče tak krátké nebo pokud je dosah nepřítele tak velký, že nemůžeš meč najít, když se dostane do *mensury*, musíš si dávat pozor, protože před nalezením meče se musíš pokusit zjistit sílu a záměry nepřítele a hledat jeho meč pouze tehdy, když dělá totéž, nebo když provede nějakou akci, která ti poskytne tempo, například když postupuje nebo když ustupuje, protože jinak by tě mohl zasáhnout v tempu, které by mu poskytla akce, kterou děláš, abys našel jeho meč. Při této příležitosti je však nejbezpečnější nespokojit se s nalezením meče, protože tato situace je příliš nebezpečná a dává stejnou výhodu tvému nepříteli jako tobě, ale musíš okamžitě zavázat jeho meč a ovládnout jeho *foible* svým *forte*, abys mu zabránil svobodně zaútočit na stranu, kterou si zvolí a zasáhnout ho do první akce, kterou provede, jak vysvětlím.

Ale předtím musím poznamenat, že existují pánové, kteří nechtějí dovolit tomu, že najdeš jejich meč, ale kteří se neustále odpoutávají a myslí si, že ti tímto způsobem brání v tom, abys nad nimi získal jakoukoli výhodu. Je však jisté, že jsou mnohem méně nebezpeční než ti, kteří zůstávají nehybní, když najdeš jejich meč, aby tě viděli přicházet, protože ti, kteří místo toho hrotem svého meče neustále pohybují, když se uvolňují, ti dávají informaci, jak získat tempo k zavázání jejich meče a získání *mensury*.

Engager zavázání meče je překřížení jeho *foible* tvým *forte*, s úmyslem zasáhnout ho při první příležitosti, kterou ti dá.

Vysvětlil jsem prostředky, které musíš použít k zavázání meče, když jsem rozebíral způsoby jeho nalezení (*trouver*). Protože jsem řekl, že musíš *vázat* (*engager*) pouze tehdy, když nepřítel provádí nějakou akci, aniž by se k tobě přiblížil poté, co jsi našel (*trouver*) jeho meč, nebo když jej nemůžeš najít (*trouver*) bez získání *mensury*. Musím pouze poznamenat, že zatímco musíš nalézat meč, pokud nemáš *mensuru*, nesmíš udělat totéž, když ho chceš zavázat. Naopak, nikdy nesmíš zavázat jeho meč, aniž by ses dostal do správné *mensury*, protože bys nezískal žádnou výhodu, a protože bys bez jakéhokoli zisku odhalil svou dovednost a své záměry. Ale když vazbu vyhraješ, nesmíš bodnout, protože by tě nepřítel vykryl nebo tě zasáhne ve stejném tempu, dokud ti nedá příležitost jedním z následujících způsobů.



Když zavážeš jeho meč, buď se neosvobodí, to znamená nedá svůj meč pryč, nebo jej jednoduše opustí tím, že svým mečem uhne na stejnou stranu, kde se nacházel, nebo se uvolní tím, že ho dá na druhou stranu vaší, nebo bodne bez uvolnění, nebo ustoupí.

Pokud neopustí tvůj meč, buď se ho jednoduše bude dotýkat bez tlaku, nebo do něj bude tlačit, nebo zvedne svůj hrot, aby klouzal po tvé čepeli a dostal své *forte* proti tvému *foible*, aby získal převahu.

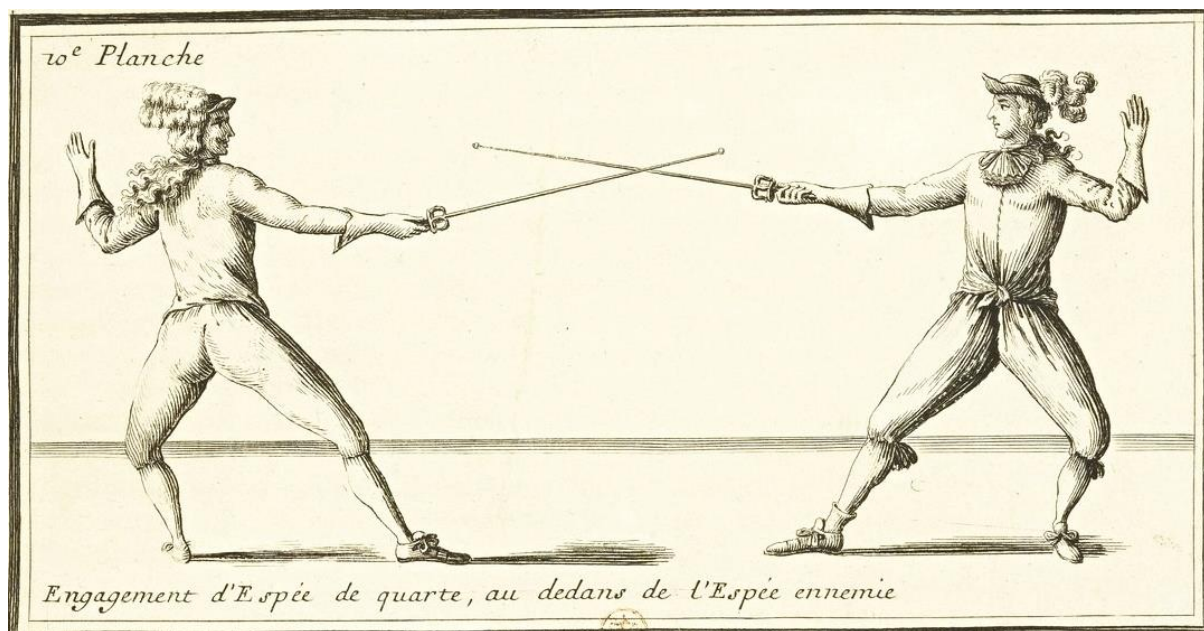
Pokud se tě bude jednoduše dotýkat, musíš počítat s tím, že čeká, dokud neprovedeš nějakou akci, a pak, protože ti nedává žádné tempo, musíš udělat totéž a počkat, až udělá nějaký pohyb mečem nebo tělem, jak je na to většina pánů zvyklá, abys ho mohl bez nebezpečí zasáhnout. Ale pokud i nadále zůstává nehybný, nesmíš na něj bodnout, protože by se mohl vykryt a *ripostovat* nebo tě zasáhnout ve stejném tempu výhybem nebo otočením ruky do *seconde*, když je tvůj meč v *quarte* na vnitřní straně; nebo do *quarte*, když je tvůj meč přes (nad) jeho v *seconde*. Ani nesmíš udělat fintu, jak někteří radí, protože v tak těsné blízkosti by ti hrozilo, že zaútočí do *tempa*, ale musíš ustoupit tak rychle, jak jen můžeš přirozeným ústupem, a přitom vždy následovat meč nepřítele svým *forte* na jeho *foible*, dokud nebudeš z *mensury*, aby ses

znovu vrátil do útoku a pokusil se nepřítele oklamat jiným způsobem. Pokud proti tvému meči zatlačí, jeho tlak bude mít stejný účinek, jako kdyby se svým mečem pohnul do strany, ve které je tvůj meč proti němu, jak jsem poznamenal v první části, tím, že jeho síle povolíš tím, že pouze snížíš hrot svého meče, čímž jej uvolníš a necháš ho projít, přičemž ho můžeš bodnout, protože nemůže současně tlačit proti tvému meči na jednu stranu a současně vracet svůj meč na druhou stranu, která je naproti, jak by bylo nutné, aby mohl krýt. Pokud zvedne hrot svého meče, aby dostal své *forte* proti tvému *foible*, když jej máš ve vazbě svým mečem mezi *terce* a *quarte* na vnitřní straně jeho meče, musíš zaútočit do tohoto tempa v *quarte*, nebo rubovým úderem na vnitřní stranu jeho meče. Ale když jej máš ve vazbě se svým mečem umístěným nad jeho mečem v *seconde*, musíš ho zasáhnout v *prime* pod jeho mečem. A když je tvůj meč umístěn v *terce* na vnější straně meče, musíš ho zasáhnout v *seconde* nad mečem nebo v *prime* pod mečem.

Pokud nepřítel jednoduše opustí tvůj meč tím, že jím uhne na stejnou stranu, kde se nachází, buď proto, aby tě vytáhl do další vazby a mohl zaútočit do *tempa*, nebo tě přinutil bodnout s úmyslem zasáhnout tě s úhybem nebo po krytu, ať už má jakýkoli úmysl, ho můžeš zasáhnout, za předpokladu, že zaútočíš velmi rychle do tempa nebo uděláš fintu.

Pokud se nepřítel osvobodí s úmyslem pouze odpoutat se nebo fintovat nebo tě zasáhnout, v *tempu*, kdy se uvolní a hrot jeho meče začne přecházet na druhou stranu, musíš prudce začít a bodnout ho s *forte* na jeho *foible* do strany, kterou nechá odkrytou.

Pokud nepřítel bodne bez osvobození, což může udělat pouze rubovým úderem v *seconde* na vnitřní stranu meče, zatímco jde tělem dopředu; nebo v *quarte* přes (nad) meč, když ho máš ve vazbě v *terce* na vnější straně, musíš krýt se zlomením *mensury* a pak *ripostovat* v *tempu*, kdy se vrací.



Pokud nepřítel rychle ustoupí mimo *mensuru*, musíš ho bez spěchu následovat tím, že zavřeš *mensuru*, abys znovu zavázal jeho meč, pokud je to možné. Ale pokud ustupuje pomalu nebo pokud nejde z *mensury*, musíš se natáhnout do bodu před tím, než dokončí svůj ústup.

Toto jsou, pokud se nemýlím, v několika slovech detaily všeho, co můžeš bezpečně udělat, když zavážeš meč nepřítele, jedno zda vážeš v *quarte*, v *tierce* nebo v *seconde*, uvnitř, vně nebo nad mečem. Zbývá poznamenat pouze dvě věci.

Za první. Pokud je to možné, musíš zavázat jeho meč svým mečem v *tierce* nebo těsně u *tierce*, protože máš naprostou svobodu dát silný úder, když budeš chtít, pohybem zápěstí dovnitř nebo ven; a protože nepřítele můžeš zasáhnout v *quarte*, v *seconde* nebo v *prime*, což jsou všechny útoky, které se běžně používají, jak jsem poznamenal, podle toho, co usoudíš, že bude nejvhodnější. Můžeš vázat v *seconde*, abys zasáhl nepřítele v *prime* pod jeho mečem; nebo v *quarte* na vnitřní straně meče. Ale neschvaluji vazbu, když držíš meč v *quarte* nebo v *prime*, protože ti nezbude téměř žádná volnost pro pohyb zápěstí, ani pro žádný úder, který bys mohl pohodlně provést.

Za druhé. Když se necháš zavázat, musíš zůstat nehybný, a pokud tě nepřítel chce bodnout, musíš krýt se zlomením *mensury* a pak *ripostovat*. Můžeš také ustoupit, ale protože by to bylo obtížné udělat bez toho, aby ses neodkryl, pokud to neuděláš velmi rychle, je vždy lepší nenechat se zavázat nebo zůstat nehybný, jak jsem řekl.

Gagner¹⁹ (zavření) meče znamená zkřížení *foible* nepříteleva meče s tvým *forte*, a to tak daleko, že ho můžeš úmyslně zasáhnout.

Rozdíl mezi *l'engager* (vazbou) a *gagner* (zavřením), je za první v tom, že při druhém překřížíš meče mnohem dále vpředu než při prvním a že to nikdy neuděláš bez zásahu nepřítele, zatímco to první obvykle neděláš za jiným účelem než aby se dopustil chyby a tys mohl nalézt způsob, jak ho zasáhnout, aniž by ses odkryl.

Za druhé. To druhé je vlastně jen pokračováním toho prvního, protože když zavážeš jeho a chceš ho zasáhnout nebo se k němu přiblížit, musíš sklouznout podél něj tak dopředu, jak jen můžeš, zatímco budeš mít převahu a odkloníš svým *forte* jeho *foible* a povedeš svůj hrot směrem k terči, který chceš zasáhnout, dokud dostatečně nepokročíš. A tomu říkám *gagner* (zavření meče).

Abys tuto akci provedl dobře, musíš ji udělat s velkou rychlostí, neopustit meč nepřítele, ale nechat ten svůj klouzat po jeho a pak ho udeřit s velkou rychlostí, aby se to všechno stalo v jednom momentě. Protože bez ohledu na to, jak krátce přerušíte nebo pozastavíte akci, dáte protivníkovi krýt se nebo útočit v *tempu*, aby odrazil, nebo si vzal tento čas, nebo aby tě zasáhl ve stejném tempu.

¹⁹ Gagner je bod v opozici

Kapitola II. O *battemens*, *croisemens* a *degagemens* meče

Batemens (odraz) je zasažení soupeřova *foible* tvým *forte* a *ostřím*, aby se odklonil jeho hrot s cílem krýt se nebo ho zasáhnout.

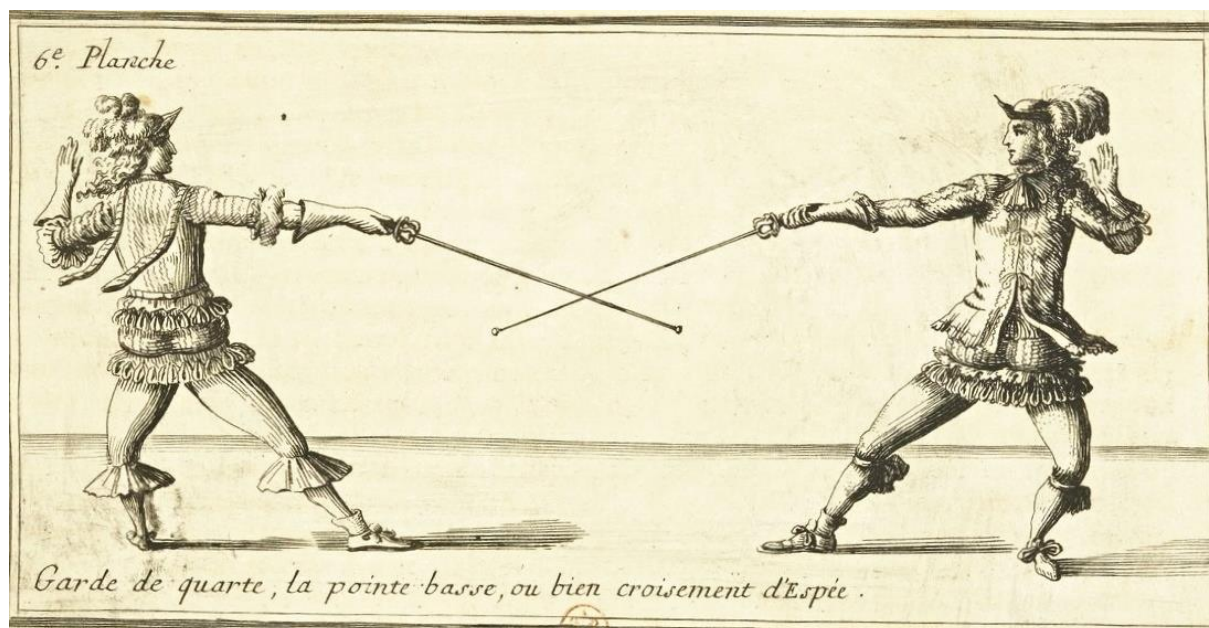
Odraz můžeš provést kdykoli, když můžeš *l'engager* nebo *gagner*. Ale protože je *l'engager* a *gagner* bezpečnější než *battemens*, obvykle *battemens* nepoužíváš, s výjimkou proti tomu, kdo současně bodá; nebo kdo drží paži a meč natažené před sebou s hrotem proti tobě; nebo kdo ho podobně natáhne, když bodáš ty; nebo konečně, kdo drží hrot meče nízko.

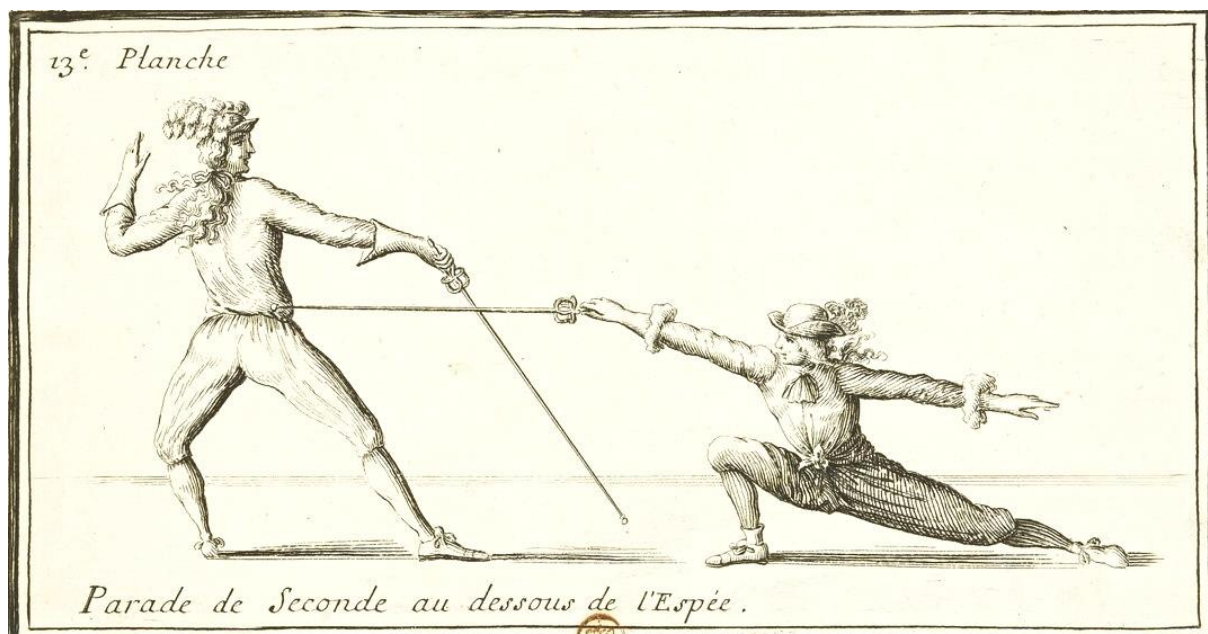
Abys dobře provedl *battemens*, musíš to udělat tak, aniž bys odhalil svůj úmysl, v době, kdy nepřítel provádí nějakou akci mečem nebo tělem, a rychle, silně, směle a živě, zejména na konci tak, aby byl úder prudší a tvrdší.

Croisemens (překřížení) znamená, že *forte* a ostří svého meče postavíš proti nepříteli, téměř v pravém úhlu nebo zkříženě tak, abys zlomil jeho akce nebo jej vytlačil a přinutil ho udělat chybu.

Croisemens se liší od *battemens* v tom, že k *battemens* musíš udeřit, zatímco ke *croisemens* stačí, že se postavíš proti nepříteli.

Když provedeš *trouver*, *l'engager* nebo *gagner*, můžeš říct, že jsi udělal *croisemens*. O *croisemens* však jde pouze tehdy, když se postavíš proti meči nepřítele téměř v pravém úhlu. Obvykle to děláš ke zlomení kruhu, který nepřítel někdy dělá svým mečem kolem tvého, aby ti zabránil v tom, abys provedl *l'engager*, nebo abys ho zastavili, když dělá *degagemens*, nebo abys ho vykryl, když bodá pod tvým mečem jako na 6. a 13. vyobrazení, nebo když ho provokuješ.





Když uděláš *croisemens*, abys zlomil jeho akci, kterou nepřítel provádí, nevystavuješ se žádnému nebezpečí, protože nemůže využít tempo, které mu při *croisemens* dáš, zvláště když tvá akce skončí stejně jako jeho. Ale když děláš *croisemens* jako provokaci na nepřitele, který má svůj meč pevný, vždy se odhalíš, protože mu dáš tempo, takže to nesmíš dělat, kromě případů, kdy nepřítel dělá nějakou akci, jak jsem už řekl.

Degagemens (osvobození) meče znamená přenesení meče z pozice, kde je, nad nebo pod hrotem protivníka, a to tak, že uděláš celý kruh, půlkruh nebo čtvrtkruh, nebo se podvolíš síle, abys zabránil nepříteli získat výhodu na tvém meči, fintovat nebo tě zasáhnout.

Degagemens, která se provádějí podvolením se síle, jsou nejkrásnější a nejbezpečnější. Praktikují se zejména tehdy, když je tvůj meč v *quarte* a nepřítel jej stlačí nebo vytlačí ven; nebo když je *tierce* a nepřítel jej zatlačí dovnitř. Protože když otočíš ruku do *seconde* nebo do *quarte*, aniž bys ji spustil, osvobodíš se pouze tím, že necháš hrot meče klesnout a úsilí, které nepřítel vynaložil, ti dá *tempo* potřebné k jeho zasažení.

Musíš *degagemens* provést nejkratší cestou, rychlou a čilou akcí, abys byl pánem *tempa* a snáze připravil tělo, které je to nutné pro provedení útoku. Ale při dokončování *degagemens* se musíš chovat tak, aby *forte* tvého meče ovládalo *foible* nepřitele, a tak, aby celá akce byla provedena s velkou svobodou, abys mohl bodnout nebo krýt nebo udělat to, co je nejprůhodnější. Konečně, jak jsem již několikrát řekl, nesmíš provést *degagemens* pokud nepřítel neprovede nějakou akci, například když chce provést *engagemens* nebo *battemens*.

Zbývá poznamenat, že tyto tři akce (*battemens*, *croisemens* a *degagemens*) musí být téměř vždy doprovázeny pohybem těla vpřed nebo vzad. Protože když na tebe nepřítel zaútočí a ty je provádíš, aby ses bránil, musíš současně zlomit *mensuru*. A když podnikneš něco proti nepříteli, musíš to provést se zavřením *mensury*.

Kapitola III. O *des feintes* o fintách

Když nemůžeš získat výhodu nad nepřítelem prostřednictvím akcí, o kterých jsem mluvil ve dvou předchozích kapitolách, které jsou nejpřirozenější a nejjednodušší, musíš použít finty, aby ses ho pokusil oklamat a překvapit.

Finta je obdobou akce nebo útoku, který provádíš, abys přinutil nepřítele upadnout do omylu a našel místo, kde ho zasáhnout.

Existuje celá řada fint, které můžeš provádět akcemi s mečem nebo tělem. Protože například se můžeš přibližovat a ustupovat v předstírání toho, že máš strach, abys dostal nepřítele do nevýhodného místa nebo předstírat, že se na něj chceš vrhnout, abys ho rozhodil. Šest akcí, o kterých jsem již mluvil v tomto druhém díle, respektive předstírání těchto šesti akcí může sloužit i jako finta a oklamat nepřítele. Obvykle ale pod slovem finta rozumíme akci meče, která se úderu podobá tak dobře, že i když obsahuje pouze začátek, tak nepřítel uvěří, že ho jdeš zasáhnout, jde v nevhodnou dobu do krytu, a tak se tak moc odhalí uvnitř, nad nebo pod mečem, že ho můžeš zasáhnout, aniž by se tomu mohl bránit. Toho můžeš dosáhnout mnoha způsoby, jako jsou různé body a různé seky. Můžeš dokonce předstírat, že sekneš, abys bodl, nebo bodnout, abys ho zasáhl sekem. Ale protože finty jsou extrémně nebezpečné, když je neprovádíš se všemi nezbytnými opatřeními, abys je provedl příhodně, musíš dodržovat několik věcí.

Za první. Nikdy nefintuj, když nepřítel provádí nějakou akci, která ti dává možnost zasáhnout ho přímo, protože finty provádíš proto, aby ti takovou možnost daly.

Za druhé. Při fintě nesmíš dát nepříteli místo, aby tě vážně zasáhl. A aby ses tomu vyhnul, nesmíš fintovat, pokud jsi mimo *mensuru* nebo když nepřítel provádí nějakou akci, která mu brání vzít si *tempo* tvé finty, a proved' ji co nejkratší akcí, kterou můžeš, aby tě nemohl překvapit a abys měl čas bránit se všemu, co by mohl nepřítel učinit. Nebo ji musíš udělat tak, aby k získání tempa a úspěšnému zásahu byl nepřítel nucen provést mnohem větší akci, jak jsem vysvětlil, když jsem mluvil o tempu.

Za třetí. Finta se musí dokonale podobat útoku. A aby se to povedlo, musí pohyb meče, zápěstí, těla a chodidel přispívat k dobrému rozpoznání, meč a zápěstí musí začínat a pohyb těla a chodidel musí být proveden až na konci finty, aby signál byl víc posílen, a abys, pokud nepřítel bude chtít získat *tempo*, jsi mohl krýt a bránit se. To vše se ale musí dít uvolněně, protože jinak ti ztuhnou šlachy a nebudeš moci provést konečný zásah.

Za čtvrté. Pokud nejsi v *mensuře* a pokud ti ji nepřítel nedá svým přiblížením, musíš fintu naznačit při zavírání *mensury*, abys ji získal. Ale když už jsi v *mensuře*, nebo když ti ji nepřítel dá, nesmíš posunout levou nohu, ale pouze zvednout pravou nohu, jako bys chtěl jít dopředu a vrátit ji na zem o dva prsty dopředu. A pak, pokud nepřítel nebude krýt, můžeš dokončit útok do strany, do které jsi naznačil fintu, s ovládnutím jeho *foible* svým *forte*. Ale nejbezpečnější je očekávat, že provede nějakou akci, nebo se ho pokusit oklamat jiným způsobem, protože jinak by tě mohl vykrýt nebo zasáhnout ve stejném *tempu*. Pokud kryje, nesmíš čekat, až dosáhne nebo se dotkne tvého meče svým, ale jakmile uvidíš, že začal krýt, musíš jít na stranu,

kteřou otevřel krytem, a jakmile *forte* tvého meče ovládne jeho *foible*, musíš na něj vystartovat a bodnout, pokud možno rychle jako blesk.

Za páté. Všechny druhy fint nejsou dobré ve všech druzích střetnutí, ani pro všechny druhy bodů. Mohlo by se totiž stát, že ačkoli jsi fintu naznačil podle pravidel, nepřítel kryl takovým způsobem, že neodhalil terč, do kterého jsi ho chtěl zasáhnout. Proto, abys fintu provedl příhodně, musíš pozorovat, jaké krytí je nepřítel zvyklý používat, a poté použít finty, které jsou pro tyto druhy krytí vhodné. Pokud například nepřítel kryje útoky, které bodáš v *seconde* mečem přes (nad) v *quarte*, a pokud jsi v *quarte*, musíš mu označit fintu²⁰ v *tierce* nad mečem, jako bys chtěl svůj bod dokončit v *seconde*, a v *tempu*, kdy jde krýt v *quarte*, musíš svůj meč přenést a zasáhnout ho v *quarte* zevnitř, protože jeho kryt odklonil hrot jeho meče na tvoji levou stranu.

Ale nemůžeš dokončit svůj bod v *seconde* nebo v *prime* pod mečem, protože bys narazil na nepřítelův hrot. Ani nemůžeš naznačit fintu v *quarte*, zejména proto, že obvykle nebodáš v *quarte* přes (nad) meč, tvoje finta nebude připomínat útok, navíc když uděláš fintu v *quarte*, nemůžeš pak zasáhnout v *quarte* zevnitř, protože abys provedl nějakou akci mečem, musíš jej přimět změnit polohu a zároveň ho povzbudit pohybem zápěstí dovnitř nebo ven, jak jsem již řekl (*aby pohyb byl výrazný*). Ale pokud nepřítel kryje v *second*, musíš zaútočit v *seconde* nebo v *prime* pod mečem, protože když bodneš v *quarte* zevnitř, narazíš na hrot nepřítelova meče.

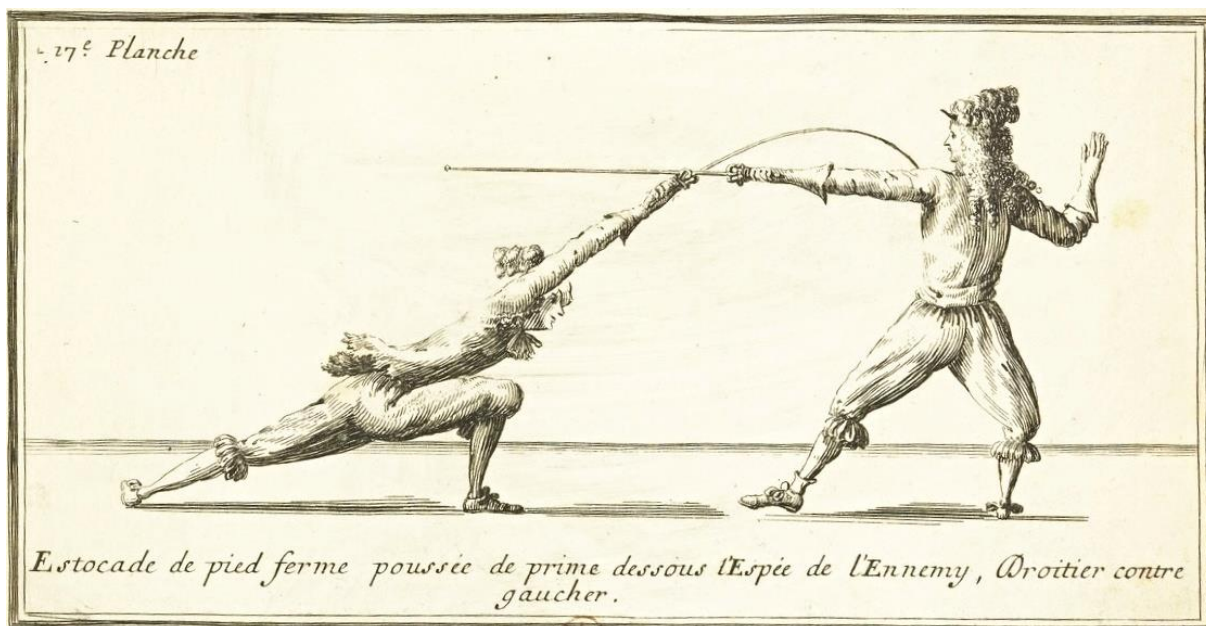
Abys neudělal chybu ve výběru finty, zde jsou ty, které musíš použít v závislosti na útoku, který chceš provést, na pozici tvého meče a krytí nepřítele.

Meč²¹ může být v *tierce* na vnitřní nebo vnější straně. Když je v *tierce* na vnitřní straně, musíš udělat fintu v *quarte* zevnitř s úmyslem, když nepřítel bude krýt do *quarte*, zasáhneš ho v *seconde* přes (nad) meč nebo falešným útokem v *seconde* na vnitřní straně meče s útokem tělem vpřed, což je rána vynikající, za předpokladu, že zaútočíš do *tempa*, ve kterém nepřítel kryje.

Protože v jednom *tempu* (současně) nemůže udělat dva pohyby mečem, aby kryl a zasáhl tím, že na tebe bude mířit hrotem meče, jak by to mohl udělat, kdyby nebyl zaměstnaný. Navíc můžeš v *seconde* udělat fintu přes (nad) meč. Pokud kryje v *quarte*, musíš ho zasáhnout v *quarte* na vnitřní stranu meče nebo falešným útokem v *quarte* přes (nad) meč s otočením ruky a ohnutím beder dozadu. Můžeš to také udělat, pokud by nepřítel kryl v *seconde*, ale tyto rány jsou více nebezpečné, protože nejsi pánem meče nepřítele a nemůžeš mu zabránit v zásahu ve stejném *tempu*. Ale pokud kryje překřížením meče v *quarte* s hrotem nízko, aby zlomil a zastavil tvoji fintu, je nejlepší ustoupit, protože nepřítel ti nenechává žádné otevření, do kterého bys ho mohl zasáhnout. Pokud se však nespokojí s tím, že zastaví tvoji fintu, a tvůj meč vytlačí ven, aby udělal úplný kruh, podvol se jeho tlaku, dokud se tvůj meč nezvedne natolik, že budeš moci zasáhnout nepřítele v *seconde* přes (nad) (nad) meč, nebo v *prime* pod mečem, jako na 17. a 18. vyobrazení.

²⁰ Oba stojíte v *tierce*. Naznačíš bod v *tierce*, protivník kryje vnitřním krytem do jeho *quarte* a ty ho zasahuješ v *quarte* s opozicí.

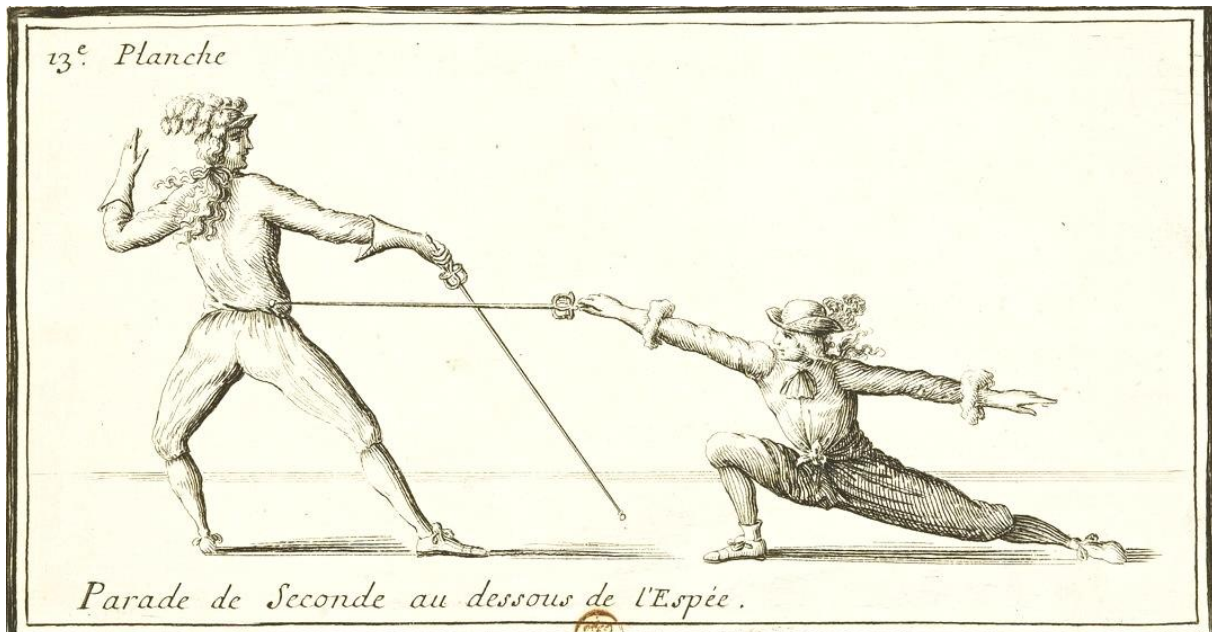
²¹ Oba stojíte v *tierce* (jeho čepel máš na vnitřní straně). Naznačíš bod v *quarte* s opozicí. Protivník kryje do kvarty a ty buď uděláš *cavazione* a zasáhneš ho v *seconde* s opozicí nebo v *seconde* bodneš v úhlu se zkrácením *mensury*.



Pokud je tvůj meč umístěn v *terce* na vnější straně meče nepřítele, musíš fintovat v *seconde* přes (nad) meč, a když se nepřítel vykryje do *seconde*, zasáhni ho v *prime* pod mečem. Ale pokud kryje v *quarte*, musíš ho zasáhnout v *quarte* zevnitř meče nebo v *quarte* přes (nad) meč falešným útokem, jak jsem řekl. Můžeš také fintovat v *prime* pod mečem, jako byste chtěli dokončit bod v *prime* na vnitřní straně, a pokud nepřítel kryje v *quarte* dovnitř, zasáhni ho v *seconde* přes (nad) meč.

Pokud ale zlomí fintu zkřížením meče v *seconde* ven tím, že nechá hrot meče klesnout, jako na 13. vyobrazení, nezbyvá nic jiného než ustoupit. Kromě toho můžeš provést fintu pod mečem v *quarte*, jako bys chtěl bodnout v *quarte* na vnitřní stranu meče, a pokud nepřítel kryje do *quarte*, můžeš ho zasáhnout v *seconde* přes (nad) meč. Pokud ale zlomí fintu zkřížením meče

na vnější straně tím, že nechá špičku meče v *seconde* spadnout, jako na 13.²² vyobrazení, nejbezpečnější je ustoupit, jak jsem řekl.



Když máš meč v *quarte* na vnitřní straně, můžeš provést fintu v *tierce* přes (nad) meč, abys zasáhl v *quarte* na vnitřní straně, jak jsem vysvětlil v páté poznámce. Když zpozoruješ, že nepřítel vykryl falešný útok v *seconde* dovnitř, můžeš také naznačit fintu v *tierce*, jako bys znovu chtěl dokončit v *seconde* zevnitř, a když půjde krýt v *quarte*, musíš se osvobodit (*degagemens*) a zasáhnout ho v *seconde* přes (nad) meč. Pokud je meč v *quarte* na vnější straně, můžeš fintovat v *tierce* zevnitř, jako bys chtěl skončit v *quarte*, a když začne nepřítel krýt, zasáhnout ho v *seconde* přes (nad) meč.

Můžeš udělat mnoho dalších fint, když držíš meč v *seconde* nebo *prime*. Ale o tom nebudu mluvit, protože je snadné je najít pro ty, kteří dobře pochopí ty, které jsem právě popsal, a protože tyto střehy nepovažuji za tak dobré jako *tierce*, jak jsem vysvětlil v prvním díle. Musíš si uvědomit pouze následující:

Za prvé. Pro popsané finty je jedno, jestli nepřítel drží meč v jedné nebo oběma rukama.

Za druhé. Finty jsou stejně dobré, ať už nepřítel použije první, druhý, třetí nebo čtvrtý střeh, za předpokladu, že nedrží meč příliš vysoko, příliš nízko nebo příliš do strany, takže ho nemůžeš překřížit a zavázat (*l'engager*).

Za třetí. Pokud nepřítel drží meč příliš vysoko, příliš nízko nebo příliš do strany, můžeš na něj fintovat, abys ho zasáhl způsobem, který bude nejvhodnější. A když uvidíš, že nepřítel bude chtít krýt rukou nebo dá meč, aby mohl udělat *battemens* nebo krýt, můžeš ho zasáhnout do terče, kterou otevřel, když se osvobodil. Můžeš dokonce fintovat *battemens*, abys zasáhl nepřítele, když se chce vyhnout. Pokud například drží meč v *seconde* nebo v *tierce* se spuštěným hrotem, musíš fintovat *battemens* do *seconde* ven, a když se nepřítel bude chtít

²² V originále je 3. vyobrazení, to ale zobrazuje druhý střeh

vyhnout a zasáhnout v *seconde* přes (nad) meč, zasáhnout ho v *prime* pod mečem nebo zlomit kruh krytem v *seconde* a pak ho zasáhnout v *prime* pod mečem. V takovém případě si ale musíš dávat pozor, aby to nebyla finta nepřítele, která by tě přiměla krýt a on tě nezasáhnul v *prime* pod mečem.

Za čtvrté. Kromě fint, které se podobají útoku, můžeš použít i jiné, a to buď ke zmatení nepřítele, například předstíráním vazeb, výhybů (*degagemens*), odrazů (*battemens*) nebo křížení (*croisemens*) jeho meče, a ty musí být naznačeny nohou a rukou, stejně jako ty, které se podobají úderu nebo ho provokuješ, jako když se odkryješ, abys ho přinutil k nevhodnému bodu nebo udělal jinou chybu, nebo když ustoupíš, abys ho donutil změnit polohu a umět ho zasáhnout do tempa. A tyto finty musí být naznačeny pouze rukou, abys byl připravenější ke krytu nebo bodu.

Za páté. Jediným skutečným prostředkem, jak zabránit tomu, aby tě finta překvapila, je při krytí vždy zlomit *mensuru*, protože dobře provedené finty lze jen velmi obtížně odlišit od bodů a ty se proto musíš chránit před oběma ve stejném tempu, které k tomu potřebuješ. Protože pokud jde o bod, kryt je mnohem lepší než ten, který uděláš bez zlomení *mensury*, a pokud jde o fintu, když nepřítel chce dokončit svůj útok, už tě nenajde v dosahu svého mečem a natažením se vystavuje nebezpečné *ripostě* (odvetě).

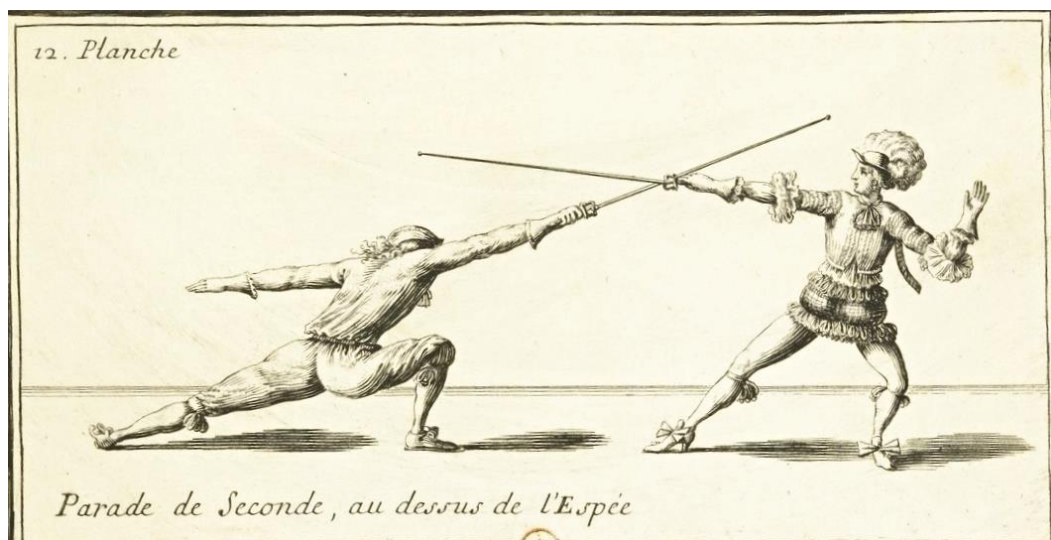
Kapitola IV. O *des Parades* (krytí)

Krytí je vychýlení meče nepřítele tvým *forte* a ostřím, nebo levou rukou, nebo jiným způsobem, aby ses ochránili před zásahem.

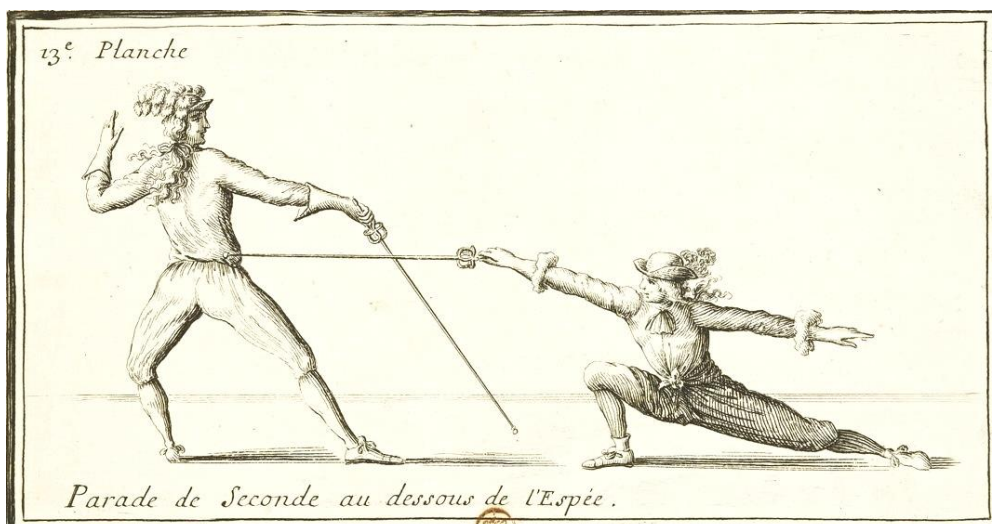
Nejlepší a nejbezpečnější kryt se dělá mečem. To je důvod, proč budeme o ostatních mluvit až poté, co popíšeme tento kryt. Existují tři hlavní kryty, které odpovídají třem způsobům, kterými můžeš prodloužit úder, to jest jít zevnitř, nad nebo pod mečem. Pokud nepřítel bodne dovnitř, musíš ho krýt do *quarte*, abys mu vytlačil meč na tvou levou stranu, jako na 11. vyobrazení.



Pokud bodne nad, musíš krýt do *seconde* tím, že zdvihneš hrot svého meče a odrazíš hrot nepřítele napravo, jako na 12. vyobrazení.



Pokud bodne pod, musíš také krýt v *seconde* tím, že necháš hrot meče spadnout dovnitř a zkřížíš svůj meč s mečem nepřítele, abys jej odrazil ven, jako na 13. vyobrazení.



Ale abys provedl všechny tyto kryty dobře, musíš být opatrný. Jednak nekrýt příliš brzy, abys nedal nepříteli čas na změnu záměru, a nedělat fintovaný útok ze strachu, že se nevhodně odhalíš. Zadruhé, musíš krýt svým *forte* a ostřím meče, nejkratší cestou, co nejrychlejší a nejintenzivnější akcí a meč přitom držet pevně a tak, abys mohl snadno odvracet nepřítele. Ale je nutné, aby se to všechno dělo bez námahy a s velkou volností paže a zápěstí (uvolněním), aby bylo možné *ripostovat*, znovu krýt nebo provést něco jiného, co uznáš za vhodné. Zatřetí, pokud je to možné, musíš krýt se zlomením *mensury* (ačkoli tak, abys zůstal v takové vzdálenosti od nepřítele, abys mohl *ripostovat*, budeš-li chtít), zvláště když se tak vyhneš úderu, dokonce i když jsi ho nevykryl přesně, nebo když jsi byl oklamán fintou.

Kromě tří, o kterých jsem právě mluvil, můžeš použít i další kryty, ale o nich nic neřeknu, protože je lépe, když nemusíš volit mezi hodně typy krytů, a protože čím méně jich budeš znát, tím více ty známé budeš moci procvičovat. Kromě toho je většina ostatních krytů vadná. Například mnoho pánů kryje tím, že dělá kruhy s mečem zevnitř nebo zvenčí, aby neminuli meč nepřítele. Ale já tyto kryty neschvaluji, protože je zbytečné krýt plným kruhem, když to můžeš udělat čtvrtkruhem, protože musíš vždy krýt po nejkratší dráze. Kromě toho můžeš být zasažen, pokud nepřítel se svým mečem následuje kruh, který děláš svým. Protože když je tvůj meč nízko, je-li meč nepřítele umístěn blízko tvého, a pokud začne ve stejném tempu, dostal bys zásah dříve, než bys udělal úplný kruh, aby ses setkal s jeho čepelí, protože jehož pohyb je proveden po přímce, což je mnohem rychlejší.

Jiní kryjí při protiosvobození²³, což lze provést, když například držíš meč nepřítele ve vazbě v *quarte* na vnitřní straně, pokud se osvobodí, aby tě sám vzal do vazby a ty ho zasáhneš přes (nad) mečem v *seconde*. Tito pánové pak říkají, že když se nepřítel osvobozuje²⁴ pod jejich mečem, musíš ho následovat a uvolnit se pod jeho, abys překazil jeho záměr a znovu ho vykryl v *quarte* zevnitř. Ale neuvědomují si, že se při krytí tímto způsobem vystavují nebezpečí zasažení, protože nepřítel, který se odpoutá jako první, má výhodu *tempa* a musí udělat pouze půlkruh, zatímco ten, kdo dělá protiosvobození²⁵ se, musí udělat kruh úplný a dokončit to ve

²³ Protivýhyb, *contracavazione*. V italské škole *cavazione* proti *cavazione*, kdy následuješ soupeřovu čepel v *cavazione*, uděláš vlastní *cavazione* a skončíš opět ve výchozí pozici.

²⁴ Provádí *cavazione*

²⁵ *contracavazione*

stejném okamžiku, kdy nepřítel dokončí svůj půlkruh, aby kryt byl úspěšný. Navíc by bylo mnohem kratší a bezpečnější krýt jednoduše do *seconde*, nebo bodnout v *seconde* v tempu, kdy se začne osvobozovat.

Dříve se krylo rotellou²⁶, dýkou, druhým mečem a pláštěm nebo pláštěm omotaným kolem levé paže, a všechny tyto kryty byly velmi dobré, i když ten poslední se používal jen v nouzi. Ale móda, která všechno mění, je vyřadila z používání a ušetřila mi práci s jejich zkoumáním. Nemohu se však vyhnout tomu, abych nemluvil o krytu rukou, kterou několik lidí stále používá, bezpochyby velmi nevhodně.

Kryt rukou je napodobeninou krytu dýkou, který se kdysi používal. Podle mého je zde ale velký rozdíl a kryt rukou neschvaluji, protože dýka má velkou záštitu a čepel o dvanácti nebo čtrnácti palcích, takže může jít před meč nepřítele a zcela zakrývá levou stranu před mečem nepřítele, takže snadno odvrátí útoky na tuto stranu. Ale s rukou to není stejné, protože tento kryt tě odkryje a dává nepříteli celou tvou levou stranu bez jiné obrany, než je ta ruka, která nemůže jít daleko před meč a nezakryje tolik prostoru ani nemá tolik času na kryt jako dýka, která může odrazit hrot nepřátelského meče ve vzdálenosti tří stop od těla. Navíc, ruka, která je celá neozbrojená nebo chráněná nanejvýš pouhou rukavicí, může být snadno zasažena sekem nebo probodnutá hrotem spolu s paží nebo tělem, zatímco při krytu mečem neodhalíš levou stranu vůbec a máš tu výhodu, že meč posouváš velmi daleko od těla před meč nepřítele, kde můžeš snadněji krýt a mít pravou ruku, paži a tělo zakryté jílcem a *forte* meče.

Existuje další způsob, jak se vyhnout zásahu, který se provádí úhybem těla. A chtěl jsem to zmínit a nevynechat to, i když ve skutečnosti to není kryt, protože nevychyluje meč nepřítele.

Útoku se můžeš vyhnout úhybem těla dvojitým způsobem. Za prvé jednoduchým snížením těla v *seconde* na 14. tabuli, kdy necháš jeho hrot projít nad tebou, když bodá v *quarte* zevnitř nebo když fintuje v *seconde* přes (nad) meč.



²⁶ Rotella – název honosného kruhového kovového štítu, používaného v 16. století v Itálii jako doplněk tehdy módních antikizujících zbrojí – viz Křížek, L., Čech, Z., J., K., Encyklopedie zbraní a zbroje, nakladatelství LIBRI, Praha, 1997, str. 226. Srovnej např. tabule 42 a 43 v Capoferro, R., Gran simulacro dell' arte, e dell' uso della Scherma, Siena, 1610

Za druhé otočením nebo voltováním, to znamená udělat půlkruh levou nohou a tělem vzad, s pravou nohou pevně na místě a napřažením meče v *quarte* nebo *quinte*. To můžeš udělat pokaždé, když nepřítel prodlouží bod v *prime* nebo *seconde*, pouze musíš hlídat, že když nepřítel bodne přes, musíš při otáčení udělat cavazione, abys mohl ovládat jeho meč.

První způsob úhybu tělem je velmi dobrý, za předpokladu, že pohyb těla je podpořen pozicí meče, takže jsi lépe chráněn před útokem nepřítele. Nebudu ale nikomu radit, aby se otáčel nebo voltoval, pokud to nebude nezbytné, jako když nemůžeš díky terénu zlomit *mensuru*, když jsi ve stresu, když nepřítel bodá z příliš blízka, když se na tebe naválí nebo když tě napadne více útočníků. Protože se nemůžeš točit, aniž by ses otočil zády k nepříteli a neskončil ve velmi nepřirozené pozici, ze které se nemůžeš rychle dostat. Kromě toho při této akci zasáhneš nepřítele pouze náhodou, protože tvůj pohled nemůže sledovat tvůj hrot až do konce útoku bez prudkého zkroucení těla. A proto je vždy bezpečnější používat kryty mečem se zlomením *mensury*, protože vždy můžeš provést to, co uznáš za vhodné, a čelit všem záměrům nepřítele.

Kapitola V. O *l'estocade de pied ferme* (bodu s pevnou nohou) a *léstocade de passe* (bodu v kroku)

Toto je nejdůležitější kapitola tohoto pojednání, protože bod je mistrovským dílem šermu a všechny ostatní akce meče jsou pouze prostředky, které použiješ k jeho dobrému provedení. Také jeho účinek je významnější než účinek všech ostatních dohromady. Neexistuje žádné odražení, úder ani finta, která by nepřítele tak znepokojila, jako bod vyslaný proti němu. Ale stejně jako z něj můžeš čerpat velké výhody, může být také extrémně nebezpečný pro ty, kteří jej provádějí špatně nebo jej používají v kontratempu, a to z důvodů, které řeknu. To je důvod, proč ho nikdy nemůžeš studovat dost často, abys o tom získal dokonalé znalosti.

Bod obecně je akce, kterou se snažíš zasáhnout nepřítele hrotem meče.

Bod s pevnou nohou je akce, kterou se snažíš zasáhnout protivníka hrotem meče tak, že vyrazíš pravou rukou, nohou, pravou paží a tělem, zatímco levá noha zůstane pevná (na místě) a levá ruka se natáhne zpět. U leváků je to přesně naopak. Říká se tomu bod s pevnou nohou, protože levá noha, která je nejdále od nepřítele a která je základem celého těla a středobodem většiny akcí meče, zůstává pevně na svém místě.

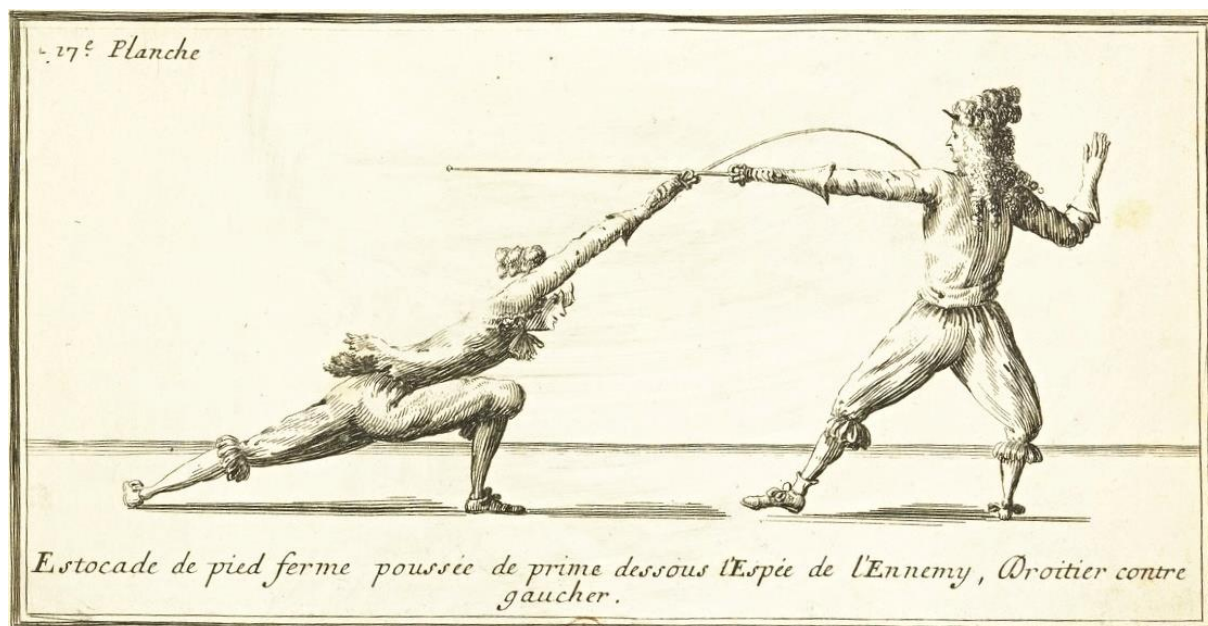
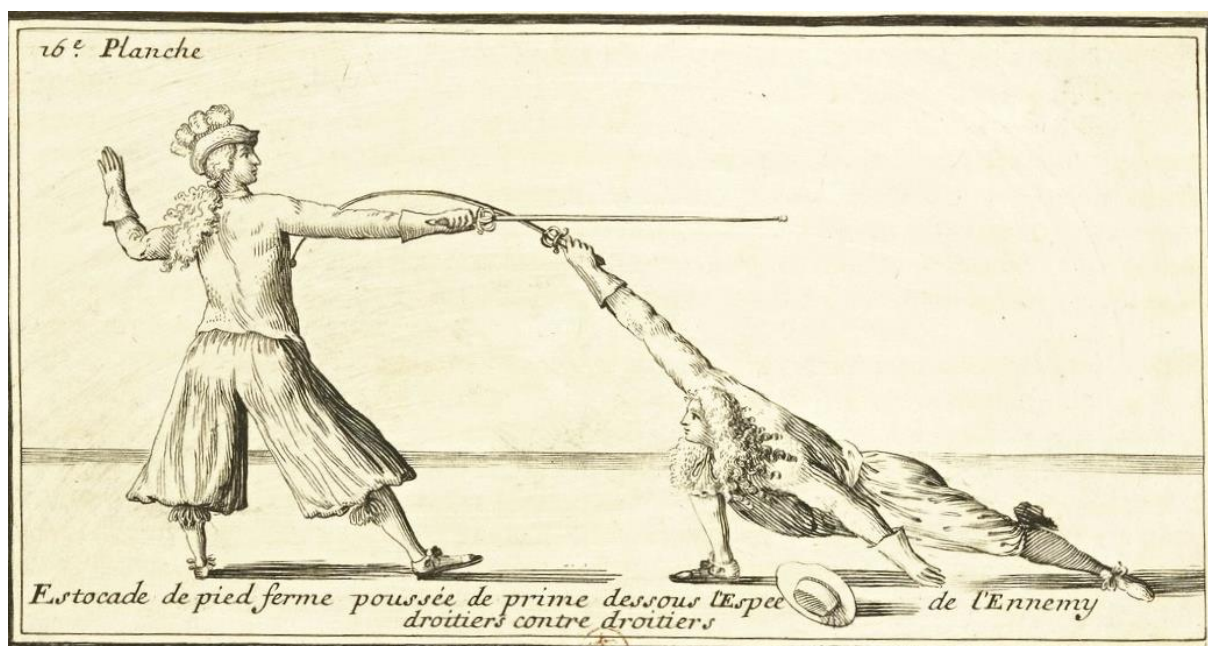
Body jsou prováděny ze střehů, stejně jako jsou střehy zaujímány z různých pozic meče a ruky, takže existují čtyři nebo pět různých bodů, kterými jsou *prime*, *seconde*, *tierce*, *quarte* a *quinte*, stejně jako existuje nebo může být pět různých střehů, kterým odpovídají. Protože *prime* odpovídá prvnímu střehu, *seconde* druhému, *tierce* třetímu, *quarte* čtvrtému a *quinte* pátému. Jediný rozdíl je v tom, že střehy slouží pouze k tvé obraně a jsou to nehybné pozice, zatímco body slouží pouze k útočení a sestávají z akce s krokem. Těchto pět bodů můžeš provést buď s ohledem na meč nepřítele, nebo samostatně. Když je provedeš s ohledem na meč nepřítele, jsou zredukovány na tři, protože je musíš bodnout dovnitř, nad nebo pod meč protivníka. Nemůžeš bodnout na vnější stranu, protože pokud se proti tobě nepřítel postaví s mečem, tak bys tím svým sjel po jeho meči a po jeho paži na vnější straně, takže je vidět, že bys nenarazil na žádnou část jeho těla, pokud nezaútočíš zevnitř se zkrížením mečů nebo svůj hrot nenecháš projít přes (nad) nebo pod jeho, abys ho zasáhl. Tomu se říká bodnutí přes (nad) nebo pod mečem. Když vezmeš v úvahu tyto body samy o sobě, musíš je také snížit na tři, protože musíš odečíst *quinte* z důvodů, které jsem uvedl v předchozí kapitole, a *tierce* z důvodů, které nyní řeknu v následujících poznámkách, které jsou o to důležitější, že obsahují všechny znalosti o bodech, aby je bylo možné dobře provést:

Za prvé, musíš si být dobře vědom, že nesmíš dělat falešné body a body bez zásahu nepřítele, protože tě odhalují. Při bodnutí mu totiž vždy dáš *mensuru*. Pokud se nepřítel tvou chybou nebo svou dovedností útoku vyhne, bude ti hrozit velké nebezpečí, že budeš zasažen dříve, než budeš moci ustoupit a zlomit *mensuru*, protože výpad je vždy mnohem rychlejší než zvednutí se, a protože ve snaze, kterou vynakládáš na návrat, nemáš nezbytnou svobodu ke krytí a ochraně před záměry protivníka. To je důvod, proč nikdy nesmíš bodnout, pokud nepřítel není v tempu nebo pokud jsi ho nevyprovokoval k nějaké akci nebo k nějaké chybě, která mu znemožní krýt nebo tě zasáhnout ve stejném tempu.

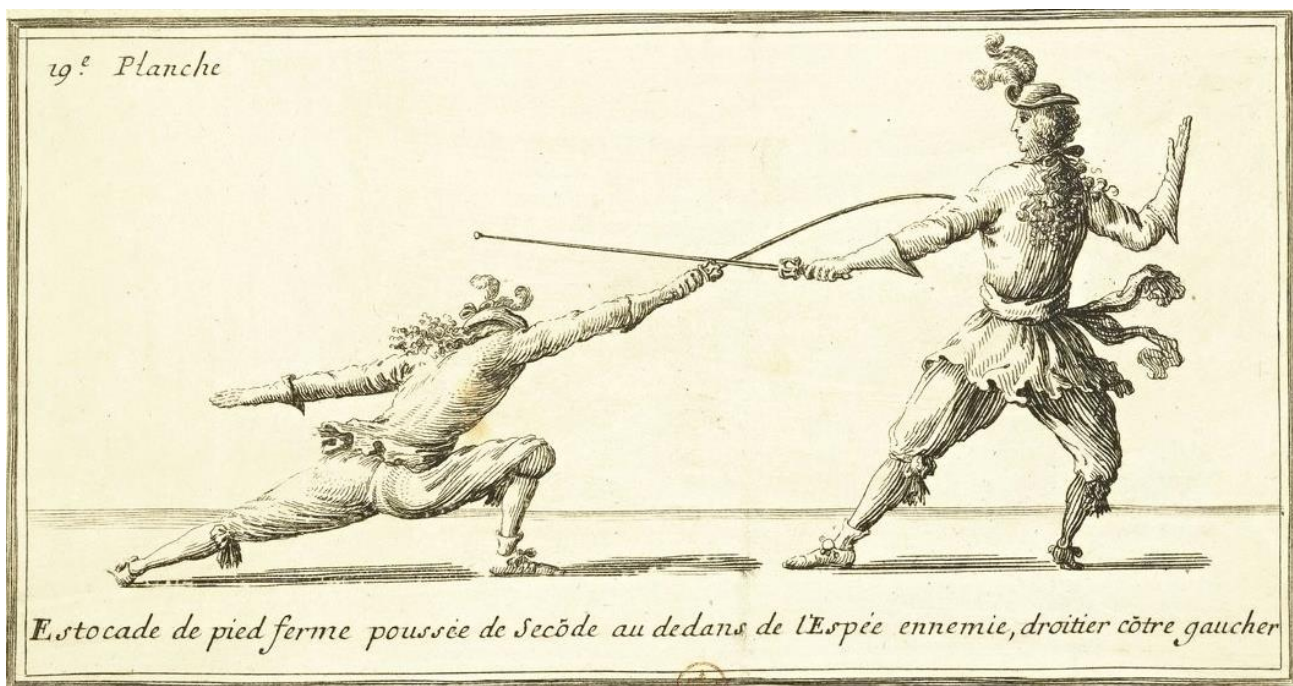
Zadruhé, útoky musíš vždy směřovat na nejméně kryté a nejbližší terče, zvláště když nejsou všechny ve správné pozici, abys profitoval z příležitosti a *mensury*, kterou ti nepřítel dává.

Za třetí, musíš si uvědomit, že zatímco téměř všechny akce meče musíš provádět s velkou jemností, není to stejné s bodem, který musíš začít, vrhnout se do něj a natáhnout se, jak jen můžeš, aby akce měla větší sílu, rychlost a dosah.

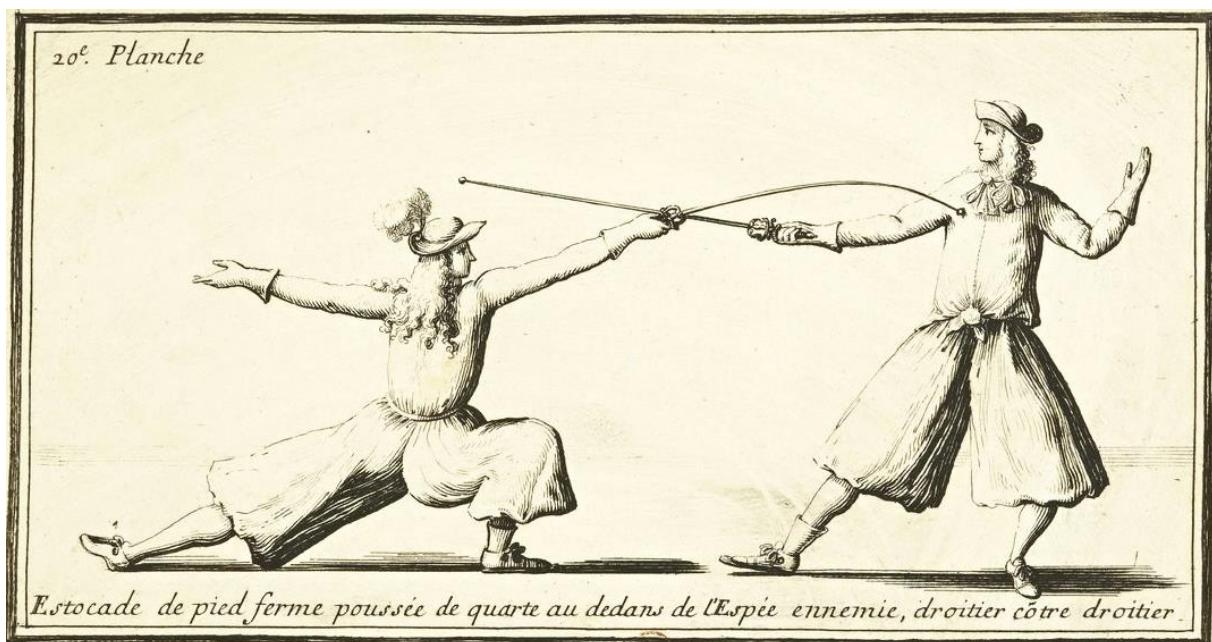
Za čtvrté, nesmíš zasáhnout přímo, protože bys zůstal nekrytý, a protože by nic nebránilo nepříteli, aby tě zasáhl ve stejném tempu. Je proto nutné, aby meč a ruka svíraly úhel s paží, takže svým forte odstraníš nepřítele a můžeš ho zasáhnout, aniž by ses vystavil nebezpečí. To je důvod, proč jsem odečetl *tierce* od počtu bodů, které musíš použít. Protože *prime* odstraňuje meč nepřítele vzhůru a nechá ho projít nad tvou hlavou, jako v 16. a 17. vyobrazení.



Seconde ho odstraňuje ven s přihlídnutím k tobě a nechá ho projít po tvé pravici, jako na 18. a 19. vyobrazení.



A *quarte* ho odkloní dovnitř a nechá ho projít doleva, jako na 20. a 21. vyobrazení.



Ale v *tierce* při natažení paže zůstává zápěstí ve své přirozené poloze a nesvírá žádný úhel, takže při bodnutí tímto způsobem jsou paže a meč v přímce a nevychylují meč nepřítele směrem k tvé levé straně, jak lze snadno vyzkoušet, ani k pravé straně, pokud ji nezaměníš za *seconde* nebo *quarte*.

Za *páté*, chceš-li vytlačit meč nepřítele, musíš vždy bodnout s *forte* na *foible*, to znamená opřít silné a pravé ostří svého meče proti slabé části meče nepřítele a nechat je klouzat živě, aby tvoje síla vždy dominovala místu nepřátelského meče, kterého se dotkne, a abys svůj hrot namířil proti části, kterou chceš zasáhnout, a přitom ji posouvaj tak, jak je potřeba pro vstup o délku stopy nebo tak.

Za šesté, nikdy nesmíš bodnout, aniž bys otočil zápěstí dovnitř nebo ven a změnil pozici meče, takže akce bude ostřejší a silnější a meč bude mít dostatek pohybu k odstavení meče nepřítele. Například, když je meč umístěn v *tierce*, když chceš zasáhnout, nesmíš jej nechat ve stejné pozici, ale musíš prodloužit bod do *seconde* nebo do *quarte*, protože jinak by akce byla omezená a přímočará. A to je další důvod, proč neschvaluji body v *tierce*, protože *tierce* je pozice třetího střehu, který musíš běžně používat k obraně, nemůžeš ho použít k zasažení nepřítele, protože při něm nemůžeš změnit pozici meče, jak jsem právě doporučil.

Za sedmé, musíš mít velmi uvolněné zápěstí a velkou duchapřítomnost, obojí využít k obnově rukou, když k tomu najdeš příležitost (to znamená, zasáhnout nepřítele ještě jednou, než se vzpamatuje, když jsi natažený), a vykročit k němu nebo se stáhnout.

Za osmé, po bodnutí se nesmíš spokojit s tím, že se vrátíš na místo, odkud jsi vyrazil, protože by tě nepřítel mohl zasáhnout, ale musíš zlomit *mensuru* a vzdálit se prvním nebo druhým ústupem, zatímco budeš následovat meč nepřítele, jak jen můžeš, se svým forte a pravým ostrím, abys byl jeho pánem. A nakonec musíš jít do střehu, abys mohl znovu zaútočit a pokusit se ho znovu zasáhnout.

Kromě pravidelných bodů, o kterých jsem mluvil, z nichž *quarte* je pro bod dovnitř, *seconde* pro bod přes (nad) a *prime* a někdy *seconde* pro bod pod, jak můžeš vidět na obrázcích před tímto, existuje několik dalších, které můžeme nazvat nepravidelnými, které mají zvláštní jména, a kterých si musíme všimnout, protože speciálnost jejich jmen nutí některé lidi věřit, že mají něco neobvyklého a vynikajícího, i když nejbezpečnější a nejlepší jsou ty, které jsou bodnuty rovně, jak bude snadné rozeznat podle popisu, který udělám.

Úhyb nebo bod s úhybem je bod, při kterém snížíš tělo dopředu, aby ses vyhnul meči nepřítele. Je to ale nebezpečné, protože kdyby nepřítel náhodou nebo úmyslně snížil hrot svého meče, zasáhl by tě doprostřed těla. Proto jej nesmíš použít, pokud na tebe nepřítel nezaútočí v *seconde* nebo v *quarte*, a přitom nevyjede hrotem svého meče, jako na 14. vyobrazení. A dokonce ani v takovém případě nejsi v bezpečí, pokud nezvedneš meč nepřítele svým forte, aby ti hrot prošel nad hlavou, jako na stejném vyobrazení.



Flanconade je bod, kterým zasáhneš nepřítele do boku, nebo do strany bodem v *quarte* zevnitř, přes (nad) mečem, když nepřítel naznačí bod nebo fintu zevnitř do kvarty, než se vzpamatuje po bodu v *quarte* nebo když držíš *foible* jeho meče zavázané v *quarte* na vnitřní straně a když si kryje levou stranu svým forte. Ale je to nebezpečné, zejména když to neprovedeš ve velké rychlosti, protože tě nepřítel může zasáhnout ve stejném tempu pouhým otočením ruky do *seconde* a snížením těla jako na 14. vyobrazení.

Botte coupée je bod, kterým po provedení finty proti hlavě na vnitřní straně v *quarte* poté, co nepřítel kryje v *quarte*, ho zasáhneš pod mečem v *quarte*. Ale tato rána je bezcenná, protože k tobě nepřítel může natáhnout svůj meč, aby tě ve stejném tempu zasáhl, zvláště když tě bod v *quarte* nutí držet tělo rovně a neodklání meč nepřítele, není posílen žádným pohybem zápěstí ven nebo dovnitř, protože jde z *quarte* do *quarte*.

Imbrocade je bod, který bodneš ve stejné pozici, ve které se nachází meč, když jsi kryl, pouhým tlakem proti nepříтели, bez jakéhokoli pohybu zápěstí dovnitř nebo ven. Ale nesmíš ho používat, protože není posílený a protože je příliš omezený.

Mesme temps (stejné tempo) je bod ve stejném tempu, ve kterém bodá nepřítel. Stěží můžeš použít některý z těchto druhů úderů, protože jsou příliš nebezpečné, jak jsem vysvětlil, když jsem mluvil o tempu. Mluvil jsem také o kontratempu a o nebezpečí, které s sebou nese, když dáváš tempo nepříтели s úmyslem zasáhnout ho v kontratempu, když si tempo špatně vezme.

Reprise (obnova) je bod, kterým, když nepřítel vykryl útok, kterým jsi zaútočil a ty ho znovu zasáhneš, když ripostuje nebo když jde proti tobě a nevšímá si tvého meče, aniž by čekal, až se začneš připravovat. Musíš ale být velmi rychlý a velmi pohotový, jak při reakci, tak při útoku, protože poloha, ve které se nacházíš, je velmi nevýhodná. To si musíme také všimnout v následujícím bodu.

Redoublement (zdvojnásobení) je bod, kterým, když jsi do bodu natažený a když protivník zlomí *mensuru*, levou nohou na něj dosáhneš tolik, kolik je třeba, a útok zdvojíš.

Riposte (odveta) je bod, kterým nepřítele zasáhneš po vykrytí jeho útoku v době, kdy se vzpamatovává (vrací). To musíš udělat velmi přesně, protože když odpovíš příliš brzy, nepřítel obnoví (*reprise*) útok rukou a zasáhne tě obnovením, nebo že když ripostuješ pozdě, vystavíš se stejnému nebezpečí, kterému čelil nepřítel.

Botte du paysan (selský bod) je bod, ve kterém, držíš meč oběma rukama, odrazíš nepřítele silným úderem meče, pokusíš se ho zasáhnout, zatímco získáváš *measure* v případě potřeby levou nohou, ale bez puštění meče levou rukou při bodu. Říká se tomu rolnický útok, protože je velmi hrubý a velmi neotesaný.

Díky tomu, co jsem právě řekl, vidíš, že tyto body jsou méně bezpečné a více špatné než ty běžné. Ale je nutné o nich mluvit, ať už proto, aby ses před nimi chránil, nebo je používal, když to bude vhodné, nebo abys ukázal, že nejsou tak úžasní, jak vás o tom mnozí pánové chtějí přesvědčovat.

Bod v kroku je akce, kterou se snažíš zasáhnout protivníka hrotem meče, přičemž natáhneš pravou ruku, pravou paži a tělo a levou nohou jdeš před pravou nohu, pravá noha zůstane pevná a levá paže se natáhne dozadu.

Je celá řada bodů v kroku stejně jako bodů s pevnou nohou, jak si snadno můžeš představit. Protože například, když držíš meč nepřítele jakýmkoli způsobem ve vazbě, je tvojí volbou, zda vyrazíš pravou nohou bodem s pevnou nohou, nebo vykročíš levou nohou před pravou, abys ho zasáhl bodem v kroku, což bude snadné rozpoznat podle obrazců, které jsem nechal vyrýt. Protože meč vás kryje stejně v bodech v kroku jako v bodech s pevnou nohou.

Proto zde nebudu opakovat poučení, která jsem dal pro body s pevnou nohou. Stačí je aplikovat na body v kroku podle příležitosti, tempa a *mensury*.

Musíme jen poznamenat, že bod v kroku dosahuje mnohem dál než bod s pevnou nohou. Vzhledem k tomu, že v bodu v kroku může levá noha vykročit dál před pravou nohu, než jak pravá noha vykročí před levou nohu v bodu s pevnou nohou. Z toho plyne, že bod v kroku má výhodu *mensury* (dosahu) před bodem s pevnou nohou o celou vzdálenost, která je od levé nohy k pravé noze před bodem. Z toho můžete vyvodit tyto důsledky:

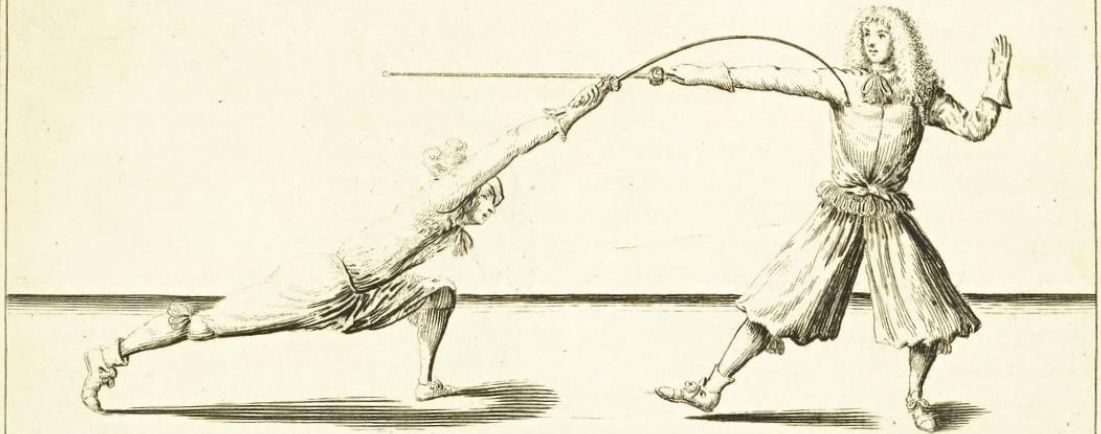
Za prvé, můžeš bodnout s krokem vždy, když můžeš bodnout s pevnou nohou. Nemůžeš ale bodnout s pevnou nohou pokaždé, když můžeš prodloužit bod v kroku, protože ten druhý může dosáhnout dál než ten první, jak jsem právě ukázal.

Za druhé, to může být extrémně užitečné pro překvapení a oklamání nepřítele, protože i když nejsi v takové *measure*, abys na něj dosáhl bodem s pevnou nohou, pokud udělá odsun nebo jinak prodlouží vzdálenost, tak budeš schopen ho zasáhnout bodem v kroku, který ho překvapí, tím spíše, že o tom ví jen málo mužů. A pokud nepřítel čeká, až zvedneš pravou nohu k bodu s pevnou nohou, bude snadno překvapen a v problémech, když vykročíš levou nohou, abys prodloužil bod v kroku.

Za třetí, protože bod v kroku je delší než bod s pevnou nohou, potřebuješ také více času k bodu v kroku než k bodu s pevnou nohou. To je důvod, proč, když můžeš zasáhnout bodem s pevnou nohou, nesmíš bodnout v kroku, pokud nemáš v úmyslu jít na tělo nebo překvapit nepřítele, zvláště když pokaždé zlomí *mensuru*, když ho chceš zavázat. Musíš se také naučit bodnout v kroku s velkou rychlostí, abys kompenzoval délku akce rychlostí provedení.

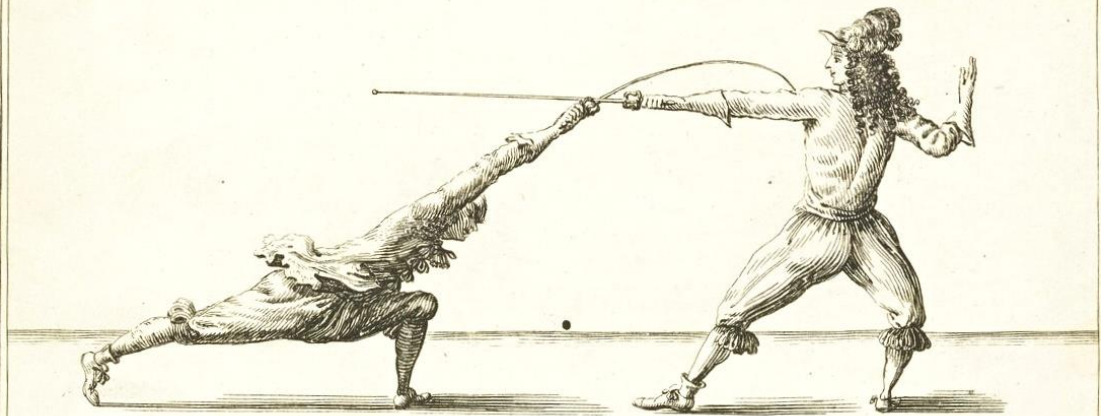
Za čtvrté, aby ses tomu ubránil a nebyl sám překvapen, musíš si být tohoto útoku dobře vědom, když jsi v *mensuře*, a sledovat všechny pohyby svého protivníka, především pokud jsi poznal, že ví, jak použít bod v kroku.

22^e. Planche



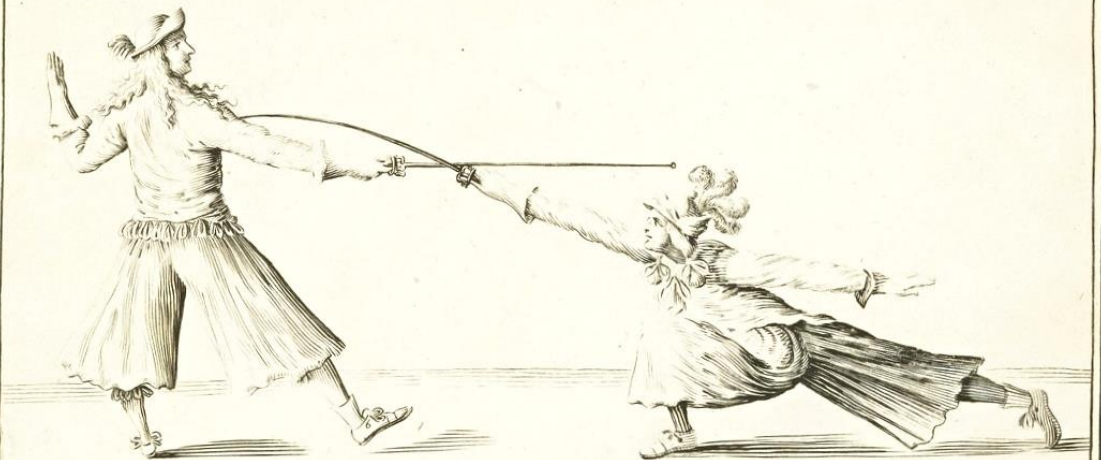
Estocade de passe poussée de prime dessous l'Espée ennemie, Droitier contre droitier.

23^e. Planche



Estocade de passe poussée de prime dessous l'Espée ennemie, droitier contre gaucher.

24^e. Planche



Estocade de passe poussée de Seconde au dessus de l'Espée ennemie, droitier contre droitier.



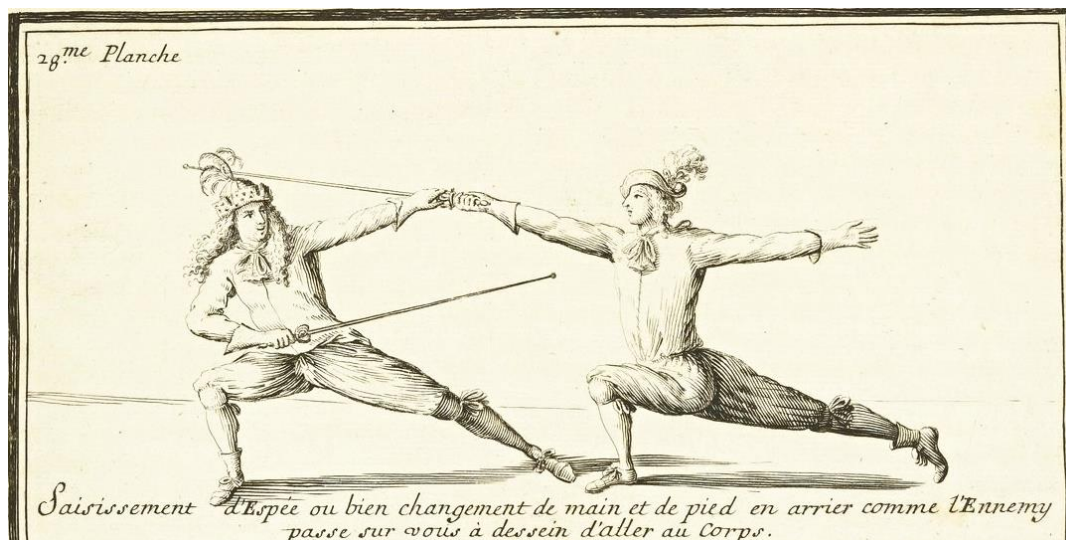
Kapitola VI. O ukončovacím kroku La passe finie

La passe finie (ukončovací krok) je akce, při které posuneš nohu, která se nachází vzadu, před druhou, přičemž ovládneš foible meče nepřítele svým forte, s úmyslem přiblížit se nebo se zmocnit jeho meče a zasáhnout ho nebo ho odzbrojit.

Abys mohl jít k tělu, musíš být alespoň tak silný jako protivník, aby ses nevystavil nebezpečí, že tě srazí a odzbrojí. Ale když jsi mu roven nebo jsi silnější, můžeš se pokusit ho srazit na zem tak, že mu položíš nohu za jeho a zatlačíš dozadu nebo jiným způsobem, nebo ho obejměš, vezmeš za límec nebo ho chytíš za paži. Ale abych řekl pravdu, to vše je velmi nebezpečné, když se přiblížíš tímto způsobem, zatímco chytáš jeho meč levou rukou, protože je těžké následně meč nepřítele nepustit a nedovolit mu osvobodit se a zasáhnout tě zkrácenou paží. Proto věřím, že je vždy vhodnější použít uchopení meče a naučit se je dobře provádět. Musím však poznamenat, že uchopení meče lze provést dvěma způsoby, protože meč můžeš uchopit při útoku, to znamená, když jsi bodl, nebo když jsi zavázal meč nepřítele, nebo při obraně, když nepřítel útočí bodem nebo se chce přiblížit. Ať už to uděláš jakýmkoli způsobem, nesmíš následně pustit meč nepřítele, to znamená vždy musíš ovládat jeho foible svým forte a držet jej ve střehu z obavy ze seku na ruku, pokud bys to udělal (chytit) za čepelí. Je však nutné, abych připustil, že je extrémně nebezpečné zmocnit se meče při útoku a že to nikomu nedoporučuji, ačkoli to praktikuje mnoho ignorantů a většina Mistrů to učí. A to z tohoto důvodu. Když se chceš zmocnit meče poté, co jsi bodl, buď tvůj bod nepřítel vykryl nebo odrazil úderem. Pokud ho vykryl a ty vykročíš k němu, může ovládnout tvůj meč, může tě naprosto bezpečně zasáhnout hrotem nebo sekem nebo uchopit tvůj meč při obraně, a to, jak vysvětlím dále, aniž by musel jít dopředu, protože ty sám mu dáš *mensuru*. Pokud nekryl, je zbytečné jít k němu, protože musel být zasažen, po čemž je nejbezpečnější zlomit *mensuru*, aby tě v zoufalství nezasáhl zkrácenou paží, aniž by se staral o to, aby se vyhnul tvým útokům, nebo že změnou nohy a ruky (to teď úplně vysvětlím) se zmocní tvého vlastního meče, což může učinit mnohem snadněji než ty, a to jednak proto, že stojí pevně na nohou, a jednak že je pro něj dobré buď na tebe čekat, zasáhnout tě nebo ustoupit, a protože útok, který jsi zasadil, tě uvedl do diskomfortu, takže nemůžeš, leda s obtížemi, postavit nohu, která je vzadu, před druhou, protože jsou od sebe daleko. Takže jsem nikdy nepovažoval za vhodné uchopit meč po bodu nebo dokonce po vazbě nepřítele, ledaže by to bylo opravdu nutné nebo kdyby se naskytla mimořádná příležitost, která ti dá možnost, jak to udělat bez nebezpečí, třeba když nepřítel ve špatném terénu uklouzne a klopýtá, aby nespádl. Protože pak by ses mohl zmocnit jeho meče bez nebezpečí útoku, a to by bylo ještě vhodnější, protože pokud bys chtěl bodnout, mohl bys uklouznout jako on.

Ale nemusíš se obávat stejných nepříjemností, když se chceš zmocnit meče při obraně, za předpokladu, že to uděláš způsobem, který ti řeknu. Když na tebe nepřítel bodne, musíš vykryt bod a zároveň (ve stejném tempu), aniž bys opustil jeho meč, vykročit levou nohou a levou rukou uchopit miskou jeho meče, přičemž jej strčíš pod meč, pokud nepřítel útočí na vnitřní stranu nebo nad meč a nad tvůj meč, když bodá zespodu, vždy tak, že dlaň je otočena dolů, aby měla větší sílu. Poté musíš okamžitě (zatímco ho sekneš do obličeje, chceš-li, když bodá zevnitř nebo přes meč, zatáhnout meč zpátky, abys ho ohrozil hrotem, a pravou nohou jít za nepřítelovo držení, abys ho mohl v bezpečí odzbrojit nebo zasáhnout, pokud by stále kladl odpor. Ale když nepřítel vykročí dopředu, nesmíš vykročit nohou a levou rukou, jak jsme právě řekli, protože jsi už příliš blízko nepřítele, a protože se musíš vyhnout tomu, aby ses dostal do sevření. Naopak se musíš vzdálit a uchopit meč změnou nohy a ruky, což se děje tak, že levou rukou uchopíš

meč a pravou nohu stáhneš dozadu, aby ses vzdálil, a pravou ruku sekneš nepřítele do tváře a namíříš na něj hrot meče, jako na vyobrazení 28.



Meč můžeš uchopit několika jinými způsoby, ale nechtěl jsem o nich mluvit, protože všechny vycházejí z této akce a nejsou tak krásné a pravidelné, a protože neexistuje žádná příležitost, kdy bys nemohli použít akci, kterou jsem právě popsal, stejně dobře jako ostatní.

Když se zmocníš meče, jak jsem právě řekl, můžeš jej odebrat nepříteli nebo ho zasáhnout, pokud se nechce nechat odzbrojit, jak jsem poznamenal, ale protože je velkorysejší ho nezabíjet, a protože se občas stane, že ho chceš ušetřit, je potřeba, abych ještě přidal způsob, jakým mu můžeš meč vytrhnout, i když se tomu brání. Když na tebe nepřítel bodne dovnitř a ty ho kryješ v *quarte*, chceš-li mu vytrhnout meč, nesmíš uchopit číšku zespodu, abys na něj namířil hrot, jak jsem řekl, ale musíš se ho zmocnit tak, že přejdeš rukou nad svůj meč, a pak přitlačíš a zatlačíš čepel jeho meče dolů svým mečem a levou rukou silně zatáhneš za číšku, abys ho odzbrojil. To není těžké, jak zjistíš z vlastní zkušenosti. Protože má nepřítel nehty na ruku otočené nahoru a jeho zápěstí se nemůže sklopit, aby se podvolilo síle, kterou na něj působíš veškerý tlak působí proti konečkům prstů, které nemají velkou sílu a jsou nuceny se otevřít a uvolnit meč. Když nepřítel bodne nad meč, můžeš ho odzbrojit stejným způsobem. Protože poté, co jste kryli v *seconde*, musíš, jak jsem řekl, uchopit číšku jeho meče zespodu, načež s tlakem a zvednutím čepele nepřátelského meče současně přitáhni číšku levou rukou a meč mu bez obtíží vytrhneš z důvodů, které jsem řekl.

Někteří lidé považují tyto dvě akce za tajné útoky, i když obrana je velmi snadná. Když ti někdo chce vytrhnout meč poté, co jsi bodl dovnitř v *quarte*, stačí otočit ruku do *seconde* nebo do *quarte*, když vám někdo bude chtít meč vytrhnout poté, co jsi bodl nad meč, protože pak bude tvé zápěstí silné, a bude meč držet lépe než konečky prstů. Když nepřítel bodne pod meč, nemůžeš mu meč vytrhnout tak snadno, jako když bodne dovnitř nebo nad. Proto o tom nic neřeknu a spokojím se s poznámkou, že se nesmíš snažit meč vytrhnout za každou cenu, leda při obraně, a navíc, že to musí být, když nepřítel bodá, a ne když vykračuje k tobě. Protože pak je nejbezpečnější vzdálit se a namířit na něj hrot meče, abys ho zastavil, zvláště pokud mu chceš vytrhnout meč, jinak by tě mohl v takové blízkosti chytit za tělo, čemuž se musíš vyhnout. Jak jsem řekl, jak jen můžeš, zvláště když máš tu výhodu, že ses zmocnil jeho meče.

Kapitola VII. *Des bottes secretes* O tajných zásazích

I když jsem tě poučil o zásadách nezbytných k získání dokonalosti, kterou může člověk mít v šermu se samostatným mečem, možná si někdo z těch, kdo má zvláštní zálibu ve zbraních a šermu, bude stěžovat, že jsem nemluvil o tajných zásazích. Mám na mysli ty úžasné útoky, jimiž vždy a bez nebezpečí zabiješ svého protivníka. Bylo by totiž nespravedlivé, aby ti, kdo jsou přesvědčení o důležitosti tajných úderů, byli připraveni o tyto krásné znalosti. Proto, aby v této knize nic nechybělo, vyjádřím zde svůj názor.

Je společným neduhem všech nejznamenitějších věd a v nejužitečnějších umění v životě, že vzniká mnoho šarlatánů, kteří se chlubí tím, že dokáží provádět mimořádné a neuvěřitelné věci, ať už pro zisk, který očekávají od svých podvodů v činnostech takového druhu nebo důsledkem nebo slabostí naší povahy a lehkosti, s jakou většina lidí uvěří tomu, co jim lichotí a po čem nejvíce touží. Dostatek příkladů vidíme v astrologii, chemii, mechanice a medicíně, od věštců, vynálezců kamene mudrců, falešných inženýrů a lékařů, kteří slibují zaručenou úlevu od všech neduhů, které ohrožují naše zdraví a náš život, ale jen urychlují smrt těm, kteří na ně spoléhají, jako trest za jejich důvěřivost. Často se to stává těm, kteří příliš touží po tom být dokonalými a neporazitelnými v používání meče za krátký čas, že je to přiměje dychtivě přijmout vše, co jim šermířští šarlatáni nabízejí, spíše proto, aby se dostali k jejich penězům, než aby je naučili něco, co by jim mohlo být užitečné, a to, aniž by zkoumali vady. Jak vidíme každý den, když pak mají v ruce meč, jsou překvapeni a jsou zabiti, aniž by byli schopni provést ty úžasné rány, do kterých vkládali veškerou svou naději.

Protože, upřímně řečeno, tajné zásahy nejsou ničím jiným než útočištěm nevědomých a líných studentů, kteří, protože nejsou schopni vynaložit úsilí, které je nutné k tomu, aby se naučili to, co můžeš o tomto cvičení vědět, si představují, že s minimem času a bez práce se naučí neomylné útoky, to jest věci zázračné a nemožné.

Ale abych nezůstal u těchto obecných tvrzení a neprosazoval nic, co bych zároveň nedokázal, předpokládejme, že jsi vymyslel ten nejkrásnější a nejrafinovanější útok, jaký lze zasadit (ačkoli jsou si všechny rovny, jak ukážu níže). Kdo může zaručit, že tento útok bude mít neomylně úspěch, který očekáváš? Protože pokud jsi v *mensuře*, nepřítel ji může zlomit, pokud tam nejsi, může ti zabránit v jejím získání, pokud bodneš, může krýt, pokud fintuješ, může zůstat nehybný a nenechat se oklamat nebo bodnout v *tempu*, které mu tvoje finta dává, pokud chceš zavázat jeho meč, může se osvobodit. A co je ještě důležitější, je to, že proti tvému jednomu útoku může provést sedm nebo osm různých akcí, které všechny zlomí ten nejkrásnější a nejlépe vynalezený útok na světě. Protože například, pokud jakýmkoli způsobem bodneš, na začátku útoku může tvůj nepřítel ustoupit a zlomit *mensuru* několika způsoby, nebo se vyhnout tělem dopředu nebo dozadu, nebo krýt rukou nebo bodnout ve stejném *tempu*. Z toho lze snadno pochopit, že všechny tyto neomylné útoky jsou krásné vidiny, které se rozplynou, když je důkladně vyzkoušíš v praxi a když někdo oponuje tvým záměrům.

Ale je toho víc. To, čemu říkají tajné zásahy, nejsou útoky provedené podle pravidel, jako jsou ty, o kterých jsem dříve popsal, protože pokud jsou v souladu s pravdivými zásadami, tvrdím, že je nemůžeš nazývat tajnými zásahy, protože každý člověk, který je znalý našeho umění, je snadno rozezná, když uvidí příležitost, a vyhne se jim nebo je popraví stejně jako ty, kteří se chlubí, že jsou jejich vynálezci. Takže všechny tajné zásahy jsou jen útoky, které nemůžeš

použít bez toho, že se odkryješ a až poté, co jsi udělal mnoho chyb, které by samy o sobě měly stačit k tomu, abys je zavrhl. Navíc nikdy nemůžeš udělat chybu, ze které bys mohl udělat něco dobrého. V tomto Umění, stejně jako v umění války, většinou nemáš možnost dvakrát chybovat, protože sebemenší chyba může být smrtelná.

Pravdivost tohoto důvodu se jasně ukáže při zkoumání některých z těchto útoků, které se nazývají tajné zásahy.

Útok, který nemůžeš krýt, je nepochybně neomylný úder. Jsou však tací, kteří si představují, že jeden takový našli, když říkají, že pokud jsi v *mensure*, musíš pokročit pravou nohou, abys *mensuru* uzavřel, dokud není hrot meče přibližně jednu stopu od těla nepřítele. A pak, počínaje pouze paží, pravou nohou a tělem, přiblížením, jak je třeba, neomylně zasáhneš protivníka, aniž by se tomu mohl bránit. Je pravda, že vykrytí takový bod je velmi obtížné. Kvůli krátké dráze, kterou musí urazit, je extrémně rychlý, a kryt začíná až po něm, takže dostaneš zásah dříve, než si stihneš všimnout akce meče. Ale tito pánové si neuvědomují tři věci, které brání úspěchu tohoto krásného způsobu. První, že jim protivník zlomí *mensuru* a nedovolí jim, aby se přiblížili tak moc. Za druhé, že pokud to dovolí, bude je moci sám zasáhnout bez velkého úsilí, protože v takové blízkosti sebemenší akce je více než dostatečně rychlá. Za třetí, že je bude moci bodnout současně s osvobozením (*cavazione*) nebo jiným způsobem.

Jiní zase nabídnou nepříteli celé tělo, nechají ho získat *mensuru* a dají mu příležitost k útoku, s úmyslem krýt levou rukou zevnitř nebo zvenčí a pak *ripostovat*. Ale už jsem mluvil o chybách v krytu rukou a ukázal, že kvůli malé vzdálenosti od ruky k tělu můžeš snadno udělat chybu a krýt příliš brzy nebo příliš pozdě, nebo se nechat seknout do ruky nebo si ji nechat připíchnout k tělu. Kromě toho se může stát, že nepřítel pozná tvůj úmysl, udělá pouze fintu, útok jen naznačí, *ripostu* vykryje a snadno tě zasáhne díky chybě, kterou jsi takto udělal.

Jednou jsem viděl pána, který vyprávěl o následujícím útoku jako o skvělém tajném zásahu. Když se při boji dostal do zápasu a když ho nepřítel držel v objetí, místo toho, aby udělal totéž, vzal čepel svého meče levou rukou, dal ji před obličej svého protivníka a pokusil se mu podříznout hrdlo.

Ale je nutné říct, že to musel udělat ignorantovi, který nevěděl, jak mu zabránit v navalení na tělo nebo jak ho zasáhnout při navalování. Dále bylo nutné, aby sám se přiblížil nevhodně, protože by jinak musel zasáhnout svého protivníka nebo alespoň uchopit jeho meč. Nakonec, po všech těchto chybách, musíš na obou stranách předpokládat, že mu stále hrozí, že bude nepřítelem zasažen hrotem s pokrčenou paží, který by dokonce mohl zabránit podříznutí hrdla tím, že půjde svou hlavou proti břichu protivníka.

Podobná zjištění můžeš učinit u všech ostatních tajných zásahů, ale stačí ty, které jsem uvedl a na které nejsou žádné odpovědi, pokud nechceš tvrdit, že tajné zásahy jsou dobré proti nevědomým, kteří nevědí, jak profitovat z výhody, kterou jim poskytuješ při provádění těchto útoků, které jsi vytvořil. Ale není těžké vyvrátit tento falešný důvod, protože nemusíš používat tajné zásahy proti ignorantům, u kterých postačí sebemenší finta, která ti poskytne prostor k zásahu tím, že je přinutí, aby se odkryli. Kromě toho je vždy bezpečnější používat normální způsoby a skutečné principy, stát ve svých střežích než vystavit svůj život nebezpečí vykonáváním těchto nepřímých drah, jako by ignorant nevěděl, jak využít příležitosti, kterou

mu nabízíš. Může se stát, že v zoufalství nebo náhodou využije *tempo*, které mu dáváš, a zabije tě stejně jako šikovný člověk. Nejdůležitější zásadou tohoto cvičení je také nikdy nepodceňovat svého nepřítele a učinit stejná opatření, jako kdybys měl co do činění s nejhroživějším mužem na světě, z obavy, že buď své umění skrývá, nebo že náhodou udělá to, co by udělal úmyslně, kdyby měl dokonalé znalosti šermu.

Ale abych utěšil ty, kteří milují tajné zásahy, chci je naučit, jak dosáhnout toho, že všechny útoky, které ušetřují svým nepřátelům, budou stejně dobré jako běžné tajné zásahy, ale tyto tajné zásahy nebudou v rozporu s podstatou ostatních, protože budou v souladu se skutečnými principy a nikdy nevystaví toho, kdo by je chtěl použít, nebezpečí smrti. A to se skládá pouze ze čtyř věcí, o kterých jsem již mluvil podrobněji, kterými jsou *tempo*, *mensura*, *de la vitesse* (rychlost) a *justesse* (přesnost). První dvě se týkají záměru a dvě druhé provedení útoku. První patří mysli, a ty druhé tělu. Každý, kdo je všechny dokonale zná a bude je tak používat, nikdy nesele se zásahem. Bude to ale jinak, pokud selže v jedné z těchto čtyř zásad, protože jsou od sebe naprosto neoddělitelné a nikdy se nemůžeš chlubit tím, že jsi dokonalý šermíř, ani že bys dokázal uspět s útoky, pokud úplně neovládněš teorii a praxi.

Věřím, že jsem to dokázal velmi jasně, ale abych přesvědčil ty, kteří by ještě mohli pochybovat, na závěr musím poznamenat, že každý útok je stejně dobrý jako kterýkoli jiný, pokud jej zkoumáš samostatně, a že pouze *tempo*, *mensura* a příležitost může udělat rozdíl. Například nejkrásnější úder na světě může stát za nic, pokud neovládněš meč nepřítele svým *forte*, ani nejkrásnější rána na světě zespodu nestojí za nic, pokud je nepřítel zakrytý na této straně a odkrývá se pouze uvnitř nebo nad mečem. Stejně je to se všemi ostatními, pokud nejsou zvoleny podle příležitosti, *tempa* a *mensury* a pokud nejsi dostatečně rychlý a přesný. Jde pouze o čtyři slova, ale musíš jim věnovat mnoho času a úsilí, protože obsahují veškerou nauku o šermu. Vše, co není v souladu s těmito zásadami, není nic jiného než podvod.

Ale musíš spojit praxi s teorií, protože jinak bys byl stejný jako člověk, který předstírá, že dokonale umí hrát *jeu de paume*,²⁷ protože viděl hrát ty nejsikovnější hráče světa, a protože zná silné i slabé stránky všech úderů. Mohl by mít tu nejlepší ze všech raket, lehkost v těle, sílu v pažích a ohebnost v zápěstí a znát všechny krásné údery a všechna pravidla — nebylo by pro něj možné hrát nebo provést něco dobrého, dokud nebude mít tolik praxe jako teorie, pokud nenabyl velké rychlosti dlouhým cvičením a není zvyklý dokonale sladit ruku s hlavou. Je-li dovoleno tak mluvit, musím to říci co nejvíce o cvičení samostatného meče, o tanci, o umění jízdy na koni a konečně o všech uměních, cvičeních a řemeslech, které závisí na pohybu těla a na obratnost nohou a rukou. I zde platí, že lehkost, flexibilita a síla těla, myslí, správná aplikace a znalost pravých principů (k čemuž doufám, že tato kniha napomůže) může zkrátit hodně času a úsilí, a dokonce zkrátit roky na měsíce, což není v rozporu s tím, co jsem řekl.

Napsal jsem tuto kapitolu trochu dlouhou, protože je velmi důležitá, a protože jsem věřil, že nemohu skončit lépe než tím, že vyvedu z omylu mnoho lidí, kteří se každý den nechají oklamat vynálezci tajných zásahů nebo kteří klamou sami sebe tím, že si namlouvají, že se naučí šermovat bez cvičení a praxe.

²⁷ *Jeu de paume* je předchůdce moderního tenisu. Není bez zajímavosti, že i Henry de Saint-Didier o této hře hovoří ve svém díle *Traicte Contenant Les Secrets Du Premier Livre Sur L'Espee Settle*, Paříž, 1573. fólie 87r-89v.

Kapitola VIII. O *de l'Estramassone* o secích

I když je sek ve Francii už po dlouhou dobu velmi opomíjen, zná ho jen málo pánů a neučí se v šermířských sálech, přesto z něj můžeš čerpat velké výhody, ať už v kombinaci s bodem nebo např. boj na koni, tak jsem přesvědčen, že je naprosto nezbytné, aby se ti, kteří chtějí získat úplnou dovednost v šemu s mečem, naučili seky používat při správné příležitosti. A to je ještě důležitější, že někdy můžeš nepřítele zasáhnout ostřím, když ho nemůžeš bodnout hrotem, a že člověk, který umí použít seku, má nepochybně vždy velkou výhodu nad svým protivníkem v tom, že ho překvapí a zasáhne ho nebo ve fíntách a v krytech. Proto jsem nechtěl, aby mému pojednání chybělo něco tak důležitého.

Sek je akce, kterou se snažíš zasáhnout protivníka ostřím meče tak, že jej otočíš a kruhem přivedeš k části, kterou najdeš odkrytou.

Jsou čtyři typy seků. První se nazývá *faux-montant*, provádí se sekem zesponu nahoru a odpovídá bodu v *prime*. Druhý se nazývá *revers*, provádí se sekem zleva doprava a odpovídá *seconde*. Třetí se nazývá *descendant* nebo *fendant*, provádí se sekem z výšky dolů a odpovídá *tierce*. Čtvrtý se nazývá *maindroit*, provádí se sekem zprava doleva a odpovídá *quarte*.

Chceš-li seknout dobře, musíš si uvědomit, že sek můžeš použít samostatně nebo jej kombinovat s bodem. Vždy je ale nejlepší použít každý podle toho, co příležitost vyžaduje, buď k rozehnutí davu kruhovým sekem, nebo k poranění hrotem či ostřím, čemuž se kdysi říkalo zásahy bodem a sekem²⁸, protože je mnohem snazší překvapit nepřítele tímto způsobem, než když používáš pouze jedno nebo druhé zvlášť, proti čemuž může být ve střehu a být na to připraven.

Není třeba dlouhého diskurzu k výuce použití seku, protože téměř všechna pravidla a všechny akce meče, které můžeš provést před zásahem, ať už chceš použít hrot nebo ostří, jsou shodné a jsou provedené stejným způsobem. Protože *trouver*, *l'engager* a *gagner* uděláš stejně.

Battemens, *croisemens* a *degagemens* se také provádějí stejným způsobem. Takže ten, kdo tyto akce dostatečně ovládl pro bod, nebude potřebovat nové pokyny pro sek. Existuje jen několik rozdílů a několik postřehů, které je třeba učinit ohledně *mensury*, fínt, krytů a seků.

Ohledně *mensury* je třeba si uvědomit, že pro sek musíš být blíže nepříteli než pro bod. Protože při bodu zasahuješ hrotem propnutím ruky a těla, takže stačí, že meč může vniknout maximálně stopu, kdežto při seku musíš udeřit středem meče, protože útok čerpá svou sílu jak z hrotu meče, který zasáhne, tak z paže, která jej provádí, a protože hrot meče, který je příliš slabý a nemá za sebou nic, co by jej podporovalo, má mnohem menší váha a schopnost proniknout. Navíc, protože musíš zasáhnout sekem s řezem, nesmíš dorazit k nepříteli hrotem. Nesmíš také udeřit částmi meče, které jsou blíže k jílci než ke středu, protože všechny seky získávají velkou část síly z rychlosti pohybu, která se vždy zvyšuje od místa, kde začíná, až po místo, kde končí, z důvodu, který jsem řekl. Části čepele, které jsou nejbliže k jílci a jsou také nejbliže středu, vykonají příliš malý pohyb na to, aby vyvolaly velký účinek, takže abys byl v *mensuře*, musíš být dostatečně blízko k nepříteli, abys ho mohl zasáhnout středem meče jakékoli délky.

²⁸ *Srapper d'estoc a de taille*

K dobrému seku pohyb zápěstí a akci meče musí podpořit tělo, posílit jej a dát mu veškerý dosah, který může být stejně velký jako v bodu. Je ale nutné, aby zápěstí dělalo jinou akci, než jakou dělá při bodu, protože místo bodnutí v přímé linii musí jít po kruhu, buď jednoduchým sekem po půlkruhu přitažením zápěstí dozadu, buď *mandroit* zprava doleva a z pozice *seconde* do pozice *quarte*, nebo *reversem* zleva doprava z pozice *quarte* do pozice *seconde*, nebo *fendantem* seshora dolů z pozice *prime* do pozice *tierce*, nebo *faux-montantem* zesponu nahoru z pozice *tierce* do pozice *prime*, nebo **okružným sekem**, to znamená otočením zápěstí tak, že vykoná úplný kruh a hrot meče udělá další ještě větší nad hlavou buď vpředu nebo na obou stranách, v závislosti na vhodnosti, na místě, které chceš zasáhnout, a místě, kde je nepřítel, vracení meče do pozice kde byl jedním ze čtyř útoků, které jsem právě pojmenoval a které jsi chtěl použít. Ale musíš zrychlit pohyb zápěstí, jak jen můžeš.

Jednoduchý i okružný sek slouží ke zvýšení síly útoku zvýšením rychlosti pohybu meče, jak jsem již řekl. Protože ruka, která mu dala hybnost, se sama pohybuje od začátku akce, a dává nebo zvyšuje hybnost v každém momentě, kdy se sama pohybuje, vyplývá z toho, že čím větší je kruh nebo část kruhu, které meč dělá, tím větší sílu a účinnost bude útok mít, v důsledku čehož bude okružný sek silnější než prostý sek. Naopak věci, které hodíte a které nesou pouze hybnost, kterou jste jim dali, než je vypustíte, nedostávají žádnou novou, odporem vzduchu v každém okamžiku ztrácejí to, co mají, takže ztrácejí rychlost svého pohyb úměrně tomu, jak v něm pokračují.

Dále musíš vědět dvě věci, abys dobře sekl. První, že seky, které jsou vedeny dolů, jako *fendant*, mají větší sílu než seky vedené nahoru. Proto se všechny okružné seky provádějí nad nebo ve výšce hlavy, protože jak váha meče přirozeně směřuje dolů, pomáhá to úsilí paže a ruky, zatímco nahoru stejná váha způsobuje, že odolává pohybu, který na něj působíš, takže když udeříš nahoru, musíš kompenzovat váhu meče tím, že pomáháš akci, jak je to jen možné.

Druhým postřehem je, že musíš seknout tak, aby zápěstí a meč svíraly úhel s paží, aby ses kryl a zadržel meč nepřítele svým *forte*, a abys při seku řezal, tedy při seku klouzal meč po části těla, kterou jsi zasáhl. Díky tomu pronikneš nesrovnatelně dál, než když ho jen necháš spadnout vertikálně jako při úderu, který se kdysi dělal ve starém četnictvu, který se už nesmí cvičit. Protože tento způsob, který byl v té době dobrý k prorazení přilby nebo železných paží, se v současnosti již k ničemu nehodí, protože všechny ochrany se skládají z kůže a oděvu, které se mnohem snadněji rozříznou, protože meč seká téměř celou délkou čepele.

Při fintách v seku můžeš použít totéž, co při bodu, protože finty provádíš pouze k tomu, abys nepřítelem pohnul nebo ho přinutil, aby se odkryl, a je jedno, jakým způsobem tohoto cíle dosáhneš, pokud se ti to podaří. Můžeš například udělat fintu bodem v *quarte* na vnitřní stranu meče a v *tempu*, kdy nepřítel kryje do *quarte*, můžeš okružným sekem meč osvobodit nad jeho hrotem a jít s ním zpět do *prime* pomocí *faux-montant*, aby kryl jeho útok, nebo do *seconde reversem* na hlavu nebo na nohu, kterážto poslední rána je onen slavný *coup de Jarnac*²⁹, o kterém se tak dlouho mluví. Můžete také fintovat sekem, abys zasáhl sekem. Můžeš například

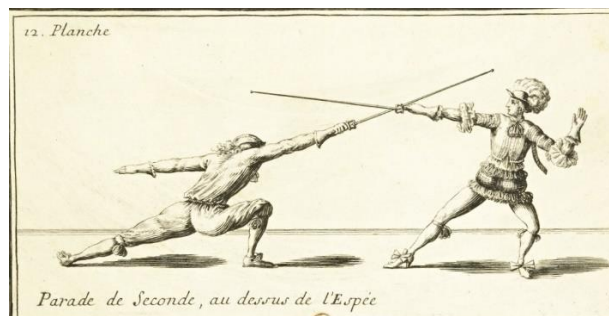
²⁹ Sek na koleno, kterým roku 1547 mladý nezkušený šermíř Jarnac porazil jednoho z nejlepších šermířů Francie. Naučil ho to italský mistr Caizo

předstírat, že sekáš *faux-montant* zápěstím, a když nepřítel kryje v *seconde* s hrotem nízko, okružným sekem *fendant* ho seknout do hlavy nebo do paže, nebo *maindroit* do obličeje.

Můžeš dokonce fintovat sekem, abys bodl, ale to je snadné pochopit z toho, co jsem právě řekl, a kvůli tomu, co jsem řekl v kapitole o fintách.

Kryty jsou podobné těm, které se provádějí při bodu, protože *faux-montant* odražíš stejně jako útok zepodu, *revers* stejně jako útok bodaný nad a *mandroit* stejně jako útok na vnitřní stranu meče. *Fendant* kryješ tak, že zvedneš ruku do *prime* nad hlavu, abys ji zakryl, a podržíš meč napříč mírně vysunutý směrem k nepříteli, abys vykryl větší terč a neminul nepřítelův meč. Pamatuj, že při krytu seku musíš držet meč pevněji než při bodu, protože rána, která nesklouzne jako při bodu, ale silně zasáhne napříč tvůj meč, by ti ho mohla vyrazit z ruky, pokud má nepřítel silnou a energickou paži. Můžeš dokonce krýt bod sekem, zvláště když držíš meč nízko a zvedneš meč do *seconde* k vykrytí útoku nepřítele, a pak ho můžeš okružným *mandroit* seknout do obličeje.

Velkou užitečnost seků můžeš využít při různých příležitostech, kdy je můžeš použít k překvapení, zasažení a zneklidnění nepřítele, i když použije bod. Protože například, když protivník bodne *quarte* na vnitřní stranu meče, který také kryjete do *quarte*, pokud zůstane pevný, bez obnovy, dobře krytý *fortem* svého meče proti bodu jako v 11. vyobrazení, ten, kdo umí pouze bodat, bude mít velké potíže, protože nemůže provést žádnou akci vpřed, aniž by se vystavil nebezpečí zasažení z obnovy z ruky, ať už zevnitř, nad nebo pod mečem, podle toho, jaký terč odkryl. Ale pokud bude umět sekat, může uchopit meč nepřítele levou rukou a otočením ruky do *seconde* ho *reversem* seknout do tváře se zlomením *mensury*. Stejně tak, když vykryješ bod, který nepřítel bodl nad meč do *seconde*, jako na 12. obr., zatímco levou rukou chytneš meč protivníka směrem ven, můžeš meč otočit do *quarte*, a seknout *mandroit* do obličeje. Navíc, když tasíš meč příliš blízko k nepříteli a on je ve střehu před tebou, můžeš ho při tasení seknout *faux-montantem* do zápěstí, zvláště pokud je ve střehu v *quarte*. Je pravda, že *fendant* je trochu nebezpečnější, protože zasahuje v přímé linii a neodklání meč nepřítele o nic víc než bod v *terce*. Také neuvádím žádný příklad tří dalších, protože nechci radit, abys je používal, pokud to není nutné, nebo když je nepřítel zaneprázdněn něčím jiným, nebo když tě nemůže ohrozit, jako například v boji na koni, když ses mu dostal za záda.



Kapitola IX. O boji na koni

Udatnost francouzské kavalérie je tak známá po celém světě, že by bylo o tom zbytečné uvádět příklady nebo hledat důkazy, protože je nesporné, že až do dnešních dob to byla téměř jediná věc, ve které je Francie impozantní a díky které získala téměř všechny výhody, které měla nad svými nepřáteli. Buď proto, že náš národ má přirozeně větší sklony a dispozice pro boj na koni než pro ostatní, nebo proto, že jeho živost, která je mu tak přirozená, způsobuje, že tento způsob vedení války více odpovídá jeho netrpělivosti. Ale jako tělo, ať je jakkoli dobré, potřebuje poučení a cvičení, věřím, že nebude zbytečné dát nějaké pokyny, jak používat meč na koni, a že mi budeš velmi vděčný, že jsem přispěl se vši schopností udržet pověst, kterou má francouzská kavalérie po tolik staletí.

Nemám v úmyslu hovořit o způsobu oblékání ani o řízení koně, to není moje profese, je to záležitost tolika učených znalců, kterých je v Paříži více než v kterékoliv městě na světě. Proto nebudu mluvit o tom, co se týká koní, pokud mi to znalost šermu a zdravý rozum dovolí.

V minulosti jsme se ve Francii extrémně zajímali o výběr dobrých koní a nešetřili jsme ničím, abychom měli ty nejkrásnější a nejlepší koně z Neapole nebo odjinud podobného vzrůstu, které bychom mohli použít v den bitvy a kterým se proto říká váleční koně a velcí koně. Ale po dlouhou dobu se téměř úplně zanedbávalo vlastnit je, ať už kvůli jejich nákladnosti, nebo proto, že se mělo za to, že v současné době není tak silná potřeba je mít, protože již nemají tak velký vliv na dopravu, a protože už nebojujeme obrněni všemi kusy nebo od hlavy až k patě. Je však jisté, že dobrý kůň vždy poskytuje velkou výhodu tomu, kdo na něm jezdí, a to je to, co mě přimělo říci pár slov o tom, jakým způsobem bych si přál, aby byl kůň stavěn k provádění bodu nebo seku a o důvodech, které podporují můj názor.

Kůň musí být silný a velkého těla, protože každý ví, že síla koně posiluje sílu kavalíra. Ve skutečnosti je jisté, že se snadněji vytvoří tlak, když kůň svou vahou převrhne nepřítele a že rány, které budou padat z výšky dolů budou mít mnohem větší sílu.

Někteří lidé více oceňují berberské koně a koně podobné velikosti, protože jsou obvykle obratnější a lehčí. Je pravda, že berberské koně mohou sloužit v dopravě nebo v individuálním boji, ale najdeš i velké koně, kteří jsou obratní a lehcí. Ty proto mají tolik dalších výhod, zvláště když bojuješ v jednotce a v bitvách, že jim musíš dát přednost před ostatními.

Kůň také musí být oddaný a statečný, aby vynaložil úsilí, když je to potřeba, a nebát se ohně nebo železa nepřátel, ale přiblížit se k nim tak daleko, jak budeš chtít. Musí mít dobrou hubu a výcvik, aby šel dobře z ruky do ruky, abys ho mohl zastavit nebo otočit, jak budeš chtít, abys získal týl nepřítele nebo jiný záměr.

A nakonec musí být lehký a rychlý, abys dokázal oklamat nepřítele, získal nebo ovládnul jeho *tempo* a vzal mu všechny výhody.

Nyní zbývá vysvětlit způsob držení meče, způsob rozhodování o úderech, způsob jejich krytí, údery, které můžeš provést, a nástroje k jejich provádění.

Abys meč dobře držel, musí mít za prvé oblouk, který kryje ruku, a musí být připevněn k paži dobrou a pevnou stuhou, která není ani příliš volná, aby ti nevypadl, ani příliš těsná, aby nebránila akcím zápěstí. Za druhé, musíš držet meč ve střehu *tierce*, oblouk dolů, protože to je nejpřirozenější, nejvolnější, nejméně únavná a nejpohodlnější pozice, ať už pro kryty nebo pro útok ostřím nebo hrotem. Za třetí, meč drž s hrotem mezi ušima koně a hlavicí na straně ruky, která drží otež, ale o něco níže jako na 29. obr. Tak zakryješ otež a hlavu koně, můžeš jej snadno dát tam, kde chceš krýt nebo udeřit, a skryješ svůj záměr před nepřítelem, což nebude možné, pokud jej budeš držet jiným způsobem. Za čtvrté, když chceš zasáhnout hrotem, nesmíš pohnout tělem dopředu, aby úder prošel, ale postačí držet meč pevně a otočit zápěstí dovnitř nebo ven, jak je to nutné, aby tě zakrylo *forte* tvého meče a posílilo to ránu, protože rychlost koně nahrazuje pohyb nohou, který děláš, abys získal *mensuru* a přiblížil se k nepříteli.



Abys dobře posoudil údery, musíš si na to zvyknout dlouhým cvičením na nohou a na koni, jak jen můžeš. A pak si musíš uvědomit, že při průjezdech musíš na nepřítele jet cvalem, protože při plném trysku by tvá mysl neměla čas na posouzení, jaké úmysly může mít nepřítel, kromě toho bys nebyl schopen oklamat a vzít správně *tempo*, zatímco když budeš cválat s mečem ve střehu *tierce*, dokud nebudeš na deset nebo dvanáct kroků od nepřítele, snadno poznáš, jakou ránu chce zasádnout, když ho uvidíš zvedat nebo otočit meč, pokud není příliš zručný, abys ho kryl nebo zasáhl se zakrytím nebo mu předešel a překvapil ho dříve, než bude připraven nebo v *tempu*, kdy dokončuje zvednutí meče, například aby sekl seshora jako na obr. 29. Protože pokud je ten, kdo je ve střehu, deset nebo dvanáct kroků od nepřítele, v *tempu*, kdy nepřítel zvedá svůj meč, stačí dát svému koni, předpokládám v rychlosti, ostruhy, se vši pravděpodobností překvapí svého muže a zasáhne ho bodem, *mandroit* nebo reverzem, zvláště když je připraven udeřit toho, kdo je pouze ve střehu se svým *fendant* v *tempu*, o kterém si myslí, že mu cval poskytne. K tomu musíme poznamenat, že když jsi na deseti nebo dvanácti krocích, musíš počítat pouze s pěti nebo šesti, protože nepřítel ze své strany udělá ty další.

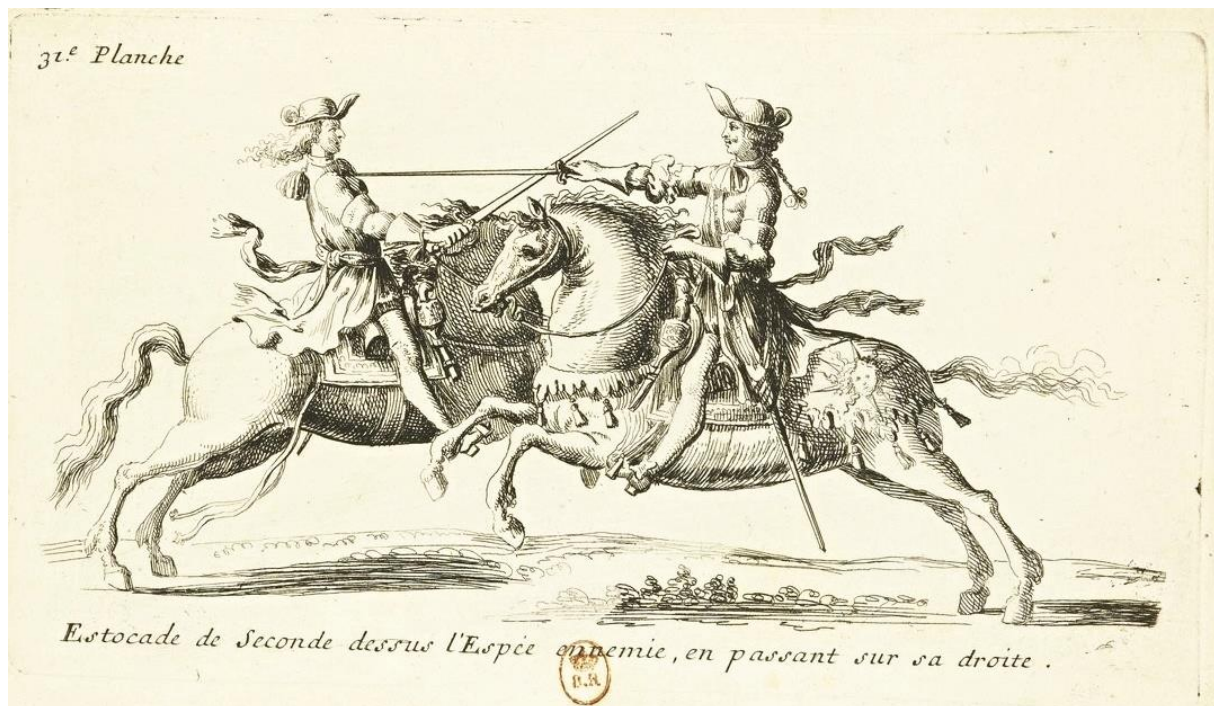
Pokud jde o kryty, musíš si všimnout stejných věcí, které jsem řekl, když jsme mluvili o krytech bodů a seků. Zde jen dodám, že s krytem nesmíš spěchat, protože nepřítel by mohl změnit svůj

záměr a např. z *fendant* seknout *revers* nebo *maindroit* otočením zápěstí dovnitř nebo ven jednoduchým sekem. Neměl bys ani zvedat meč příliš vysoko ze strachu, že nebudeš schopen zasáhnout, ale musíš počkat na dopad útoku a udržet jej v přiměřené výšce, tak abys otočením zápěstí bez jeho spouštění (kromě *fendant*) mohl zasáhnout nepřítele.

Abys zjistil, jaké útoky můžeš provést a jak je udělat správně, musíš si nejprve všimnout, že na koni i na nohou můžeš používat body a čtyři seky, ale s tím rozdílem, že nemůžeš bodnout v *quarte*, když přicházíš na pravou stranu nepřítele, ale pouze pokud přicházíš na jeho levou stranu, kde nemůžeš bodat v *prime* a *seconde*, jako když přijíždíš napravo, protože při těchto střetech by tvé útoky neodkláněly meč nepřítele a hrozilo by nebezpečí souzásahu. Za druhé, že v zápasech na koni nemůžeš použít většinu lekcí, které můžeš provést pěšky, protože v boji zblízka nemáš *tempo* ani volnost, a protože v průjezdech téměř vždy zasahuješ ve stejném *tempu*, abys měl prospěch ze setkání, které tak rychle ubíhá. Takže vše, co můžeš udělat, se skládá ze tří věcí. Jde o rozum: před útokem zafintovat, překvapit nepřítele a zasáhnout ho hrotem nebo ostrím.

Můžeš fintovat před tím, než jsi v *mesure* nebo dokonce v *mesure*, když se zastavíš nebo když jdeš tímto způsobem pomalu. Můžeš například předstírat útok hrotem nad meč v *seconde*, takže nepřítel začne krýt a odkryje se pod mečem. Pak, se získáním *tempa* hbitě otočíš zápěstím a můžeš ho zasáhnout v *prime* pod mečem jako na obr. 30., a pokud nekryje, dokončíš útok v *secondě* s převahou na jeho *foible* svým *forte* jako na obr.31. Kromě toho můžeš fintovat *fendant*, takže když nepřítel chybně zvedne svůj meč, aby zastavil tvůj útok, můžeš ho zasáhnout v *prime* jako na 30. obr., nebo reversem nebo *maindroitem*. Stejně tak můžeš fintovat *reversem*, abys ho zasáhl v *prime*, zatímco se spustíš přes krk koně, nebo *mandroit*, abys zasáhl v *seconde* nebo v *prime*, zatímco se znovu snížíš, abyste získal spodní stranu meče, nebo ho seknout *reversem* do hlavy nebo paže nebo zápěstí.





Nepřítele můžeš překvapit, buď když je tísněný někde jinde v boji zblízka, protože musíš využít všech výhod, které ti štěstěna dává, zvláště proti nepřítelům našeho prince a naší vlasti, nebo poté, co získáš jeho týl, nebo ovládneš *tempo* rychlostí koně, kterého popoženeš ve správný čas, jak jsem řekl výše, nebo když jsi blízko nepřítele a vidíš, že na tebe čeká a připravuje se tě krýt nebo zasáhnout, můžeš místo toho, abys přijel na jeho pravou, přijet na jeho levou a zasáhneš ho v *quarte* nebo *reversem*.

Za prvé, můžeš nepřítele zasáhnout bodem, což musíš udělat vždy, když ovládneš jeho meč. Například, když se na tebe vrhne v *tierce*, můžeš ho zasáhnout v *seconde* přes meč, nebo ho můžeš zasáhnout v *prime* pod mečem³⁰, když přichází v *seconde* nebo v *quarte*, když přijdeš na jeho levou, nebo nějakým jiným způsobem, který snadno odvedeš z toho, co jsem řekl v předchozích kapitolách. Musíš pouze pamatovat, že když na tebe nepřítel přijde s mečem v *tierce* s hrotem mezi ušima koně, jak jsem řekl, musíš použít pouze bod, zvláště proto, že použití ostří je nebezpečné, protože sekem, jehož začátek bude minimálně ve výšce hlavy, odkryješ celé tělo.

Za druhé, můžeš nepřítele zasáhnout ostřím. Protože je to nová věc, musíme prozkoumat, jakým způsobem musíš čtyři seky provést a jak se jim bránit, když je seknou na tebe.

Pokud nepřítel sekne *fendant*, můžeš buď krýt tak, že dáš meč vysoko napříč mezi *prime* a *seconde* svým ostřím proti jeho ostří, nebo zaskočit/předejít nepřítele tím, že získáš *tempo* a *mensuru* díky rychlosti koně a sekneš nepřítele do zápěstí *reversem* nebo *mandroit*, když začne sekát dolů, nebo přejet zleva a zasáhnout ho hrotem nebo sekem. Pokud tě chce nepřítel také zasáhnout *mandroit*, buď ho předejdi hrotem nebo ostřím pod zápěstí nebo do obličeje, protože díky předejití můžeš projít pod rukou nepřítele, jak *mandroit* začíná ve stejné výšce a pozici jako *fendant*, s tím rozdílem, že zápěstí je trochu více vytočené ven, nebo konečně můžeš projít

³⁰ Originál říká „přes“, zatímco pravděpodobnější je „pod“.

po jeho levici, jak jsem řekl. Ale pokud seká *mandroit* při míjení po levé straně, po krytu s *mandroit* můžeš ostře otočit meč přes meč nepřítele, aniž bys jej opustil a seknout *revers* do krku nebo do obličeje jako na obr. 33, ale při odrážení musíš držet paži trochu pokrčenou, jako na obr. 32. a 34., aby nepřítel nemohl také otočit meč a zasáhnout tě stejně.



Pokud nepřítel chce seknout *revers*, můžeš ho vykrýt svým *reversem* jako na obr. 34 a pak ho zasáhnout do obličeje otočením meče přes meč nepřítele okružným *mandroit* jako na obr. 35, nebo ho předejít zasáhem nebo projít po jeho levici. A pokud sekne *revers* při míjení po levé straně, musíš krýt *reversem* nebo ho předejít rychlostí koně, nebo jít zprava. Ohledně *faux-*

montant nedoporučuji, jak ho krýt nebo použít, protože je nebezpečný pouze pěšky, a protože na koni ho můžeš použít pouze ke krytí *fendant*, kterého můžeš krýt i pomocí *revers*, nebo spíše postavením meče mezi tyto dva.



Do všech úderů můžeš útočit do stejného *tempa*, tak jak se to dělalo dříve, když spoléhali na obranné zbraně. Ale já bych to nikdy nikomu neradil, protože je lepší útočit způsobem, který jsem vysvětlil, a že pokud to nemůžeš udělat, musíš projít krytem a vrátit se k útoku, protože je lepší vzít mu *tempo* svým *tempem*.

Stejné akce můžeš použít i v *melee*, ale je lepší používat techniky než procházení kolem sebe, protože v *melee* je větší zmatek než při procházení kolem jediné osoby.

Zbývá poznamenat pouze dvě věci: Za prvé, že v *melee* si musíš dávat dobrý pozor na vše, co je kolem tebe, abys kryl nebo útočil doprava nebo doleva, a aby meč přicházel a odcházel jako blesk podle toho, co příležitost nebo nutnost vyžaduje, aniž by se jakkoli zastavil. Protože jsou nepřátelé neustále v pohybu, nemají čas tě sledovat a spojit se proti tobě, ani se bránit útokům, které provádíš, které navíc mají větší sílu a účinek.

Za druhé, že při průjezdech kolem leváka, musíš vždy jít na jeho pravou stranu, abys ho připravil o svobodu paže a dosah jeho meče, který se tímto způsobem zkrátí o celou šířku koně. Pokud místo toho půjdeš na jeho levou, bude mít proti tobě výhodu on. A konečně, když kryješ nebo zasahuješ při míjení, nesmíš projít příliš dopředu, ale co nejdříve se otočit k nepříteli, buď abys nebyl zaskočen, nebo abys získal jeho týl, nebo abys ho chytil v tísni v době, kdy se otáčí.

PRIVILEGIUM KRÁLE

Ludvík, z Boží milosti, král francouzský a navarrský.

Našim milovaným a důvěryhodným poradcům, pánům pořádajícím naše zasedání parlamentu, řadovým mistrům petičním z naší sněmovny, soudním vykonavatelům, seneschalům, proboštům, soudcům nebo jejich poručíkům a dalším justičním úředníkům a důstojníkům, kteří sem patří, Salut.

Náš milovaný Philibert Monsieur de la Touche, potvrzený mistr ve zbrani v našem dobrém městě Paříži a ordinář královnin, náš velmi drahý a velmi ctěný mistr, nám dal ve známost, že sepsal knihu s názvem „Pravé principy samotného meče“ a navrhl několik názorných a konkrétních figur pro užitečnost a poučení mládeže, které nám představil, s přáním nechat je vytisknout, vyrýt a ukázat veřejnosti, pokud by nás to potěšilo a abychom mu udělili naše svolení a privilegia k tomu nezbytná, o které nás velmi pokorně prosil, abychom mu je udělili. Proto, když jsme si přáli ukázat mistru svoji přízeň a poskytnout mu prostředky, aby získal zpět velké výdaje a výlohy, které budou potřeba na rytí a tisk zmíněné knihy, a nějakou odměnu za jeho práci, dovoluujeme mu a podáním ruky potvrzujeme, že vyryjeme a vytiskneme zmíněnou knihu a obrázky takovým rytcem a tiskařem a v takovém nákladu, tvaru a typu a tolikrát, kolikrát si bude přát, knihu prodat nebo nechat prodat na naše náklady po celém našem Království, Zemi, Pozemcích a statcích v naší poslušnosti po dobu dvaceti let, počínaje dnem, kdy bude řečená kniha dokončena rytím a tiskem. Zakazujeme všem rytcům, tiskařům a mistrům zbraní a dalším osobám jakékoliv způsobilosti a postavení, aby kopírovali, ryli, nechali rýt, tiskli, padělali, prodávali a přepisovali výše uvedenou knihu pod jakoukoli záminkou, a to i v zahraničí bez svolení uvedeného mistra nebo těch, kdo mají pravý důvod, pod hrozbou zabavení padělaných desek a kopií, pokutou tři tisíce liber, kdy jedna třetina bude věnována nám, jedna třetina Všeobecné nemocnici v našem městě Paříži a jedna třetina uvedenému mistrovi, a všech výdajů, škod a úroků, umístění dvou výtisků do naší veřejné knihovny, jedné do knihovny našeho Kabinetu knih v našem paláci Louvre a jedné u našeho velmi drahého a věrného rytíře kancléře Francie, Sieur Seguier, než je předloží k prodeji, pod hrozbou zrušení platnosti daru.

Přikazujeme tedy všem, abyste nechali uvedeného mistra užívat a používat obsah daru a ty, kteří mají důvod, aby zcela a tiše ukončili své kroky a nedělali žádné potíže a nekladli překážky.

Přejeme si, aby výňatek tohoto byl umístěn na začátek nebo na konec uvedené knihy, která tak bude považována za dostatečně povolenou a ve všech jejích kopiích bude od jednoho z našich milovaných a důvěryhodných poradců-sekretářů přidáno potvrzení jako na tomto originálu. Nejprve přikazujeme našemu usherovi nebo seržantovi, aby provedl všechna předložená oznámení, zákazy, zabavení a další požadované a nezbytné úkony, aniž bychom žádali o další povolení, bez ohledu na Clameura de Haro a Chartre Normande. To je naše vůle.

Dáno v Saint-Germain-en-Laye dvacátého prvního dubna roku našeho Pána tisíc šest set sedmdesát a ve dvacátém sedmém roku naší vlády.

Podepsáno králem na jeho Koncilu, d'Alence.

Tisk dokončen poprvé 5. července 1670.

Kopie byly poskytnuty.

Poznámka

Kopie La Touche's Vrays Principes, kterou vlastní Corble Collection v Lovani 31, obsahuje následující ručně psanou poznámku o výběru čepel. Autor této poznámky je neznámý a není známo ani to, kdy byla tato poznámka napsána. Obsah poznámky do značné míry parafrázuje radu danou Liancourem (protože datum poznámky není známo, je možné, že ji mohl parafrázovat sám Liancour, když psal své pojednání).

O volbě čepel. Musí být dlouhá dvě a půl stopy, maximálně tři stopy. Když jí zatlačíte na dřevo, všimněte si, zda při ohýbání dobře dělá kruh. Pokud se ohyb zastaví, to znamená, že se čepel ohne jen směrem ke špičce a zbytek čepel zůstane rovný a tuhý, je to velká chyba. Ale pokud se ohne do kruhu po délce až cca k jedné stopě od záštity, což je hrubí (forte), je to známka kvality čepel. Pokud po ohnutí čepel zůstane zcela zdeformovaná, je to známka toho, že zakalení není dobré. Je však lepší, když se trochu zdeformuje, než když se nedeformuje vůbec, protože to by byla známka překalení, díky kterému se čepel vylamuje a snadno se zlomí. Ale když se lehce zdeformuje, není to chyba. Naopak je to známka jemného a správného zakalení.

Máte hrot otupený a zlomený ve svěráku. Pokud v lomu najdeš šedou barvu, bude vaše čepel velmi dobrá, pokud je bílá, je to naopak. Vždy si nech zbraň sestavit ve své přítomnosti, čepel musí být zcela rovná, rukojeť lehce delší a hranatá. Pak je ruka o něco klidnější a může lépe držet meč.

Philibert de la Touche. Les vrais principes de l'espee seule. Paříž: F. Muguet, 1670. Corble Collection: R4B136.

Použitá literatura

Touche, P., Sr. de la, *The True Principles of the Single Sword*, Trans. van Noort R., a Coudre, A., Glasgow: Fallen Rook Publishing, 2016

Anglo S., *The Martial Arts of Renaissance Europe*, London 2000

Castle E., *The School and Masters of Fence*, London, 1885

Gelli J., *Bibliografia Generale Della Scherma Con Note Critiche : Biografiche E Storiche. Testo Italiano E Francese - Primary Source Edition*, [Nabu Press](#), 2013, reprint vydání z roku 1923

Hergsell G., *Die Fechtkunst im XV. und XVI. Jahrhunderte*, Praha, 1896

Kovařík, J., Křížek, L., *Historie evropských duelů a šermu Svazek II: Čas rváčů a duelantů*, Mladá fronta, 2014

LaRocca, D. J., *Academy of the Sword*, Yale University Press, 1998
Loades M., *Sword and Swordsmen*, Barnsley, 2010

Plch P., *Přehled historie evropského šermu*, Praha, 1970

Šindelář V., *Šermíři, rváči, duelanti*, Ivo Železný Praha, 1994

Thimm C., A., *A Complete Bibliography of Fencing & Duelling*, Gretna, 1896, vydání 1998

Tuček J., *Pražští šermíři a mistři šermu*, Praha, 1927