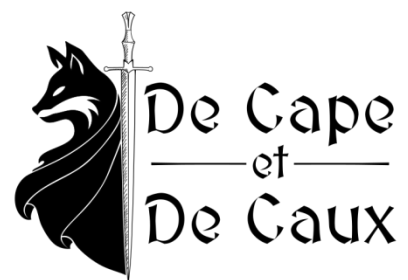


Traduction des 15 plaques à l'épée seule

Gran Simulacro dell'Arte e dell'Uso della
Scherma - Ridolfo Capo Ferro

Julien PHILIPPE – Mars 2026



Le présent document est le début d'un travail de traduction du « Gran Simulacro dell'Arte e dell'Uso della Scherma » de Ridolfo Capo Ferro. Maître d'armes italien du 17^{ème} siècle né à Cagli et ayant vécu à Sienne. Il est l'auteur du Gran Simulacro dell'Arte e dell'Uso della Scherma , le grand schéma de l'art et de l'usage de l'escrime, un traité de rapière traitant de l'épée seule ou accompagnée, d'une dague (ainsi que d'une cape, ou d'une rondache).

Le traité est composé d'une première partie purement textuelle, détaillant les nombreux concepts de l'escrime, suivie d'une seconde partie constituée d'illustrations commentées d'un texte.

C'est cette seconde partie qui est ici partiellement traduite : les 15 premières planches et leurs textes décrivent des situations à l'épée seule. Dans ces planches, les combattants sont nommés par des lettres, chacune donnant une information sur la garde initiale du personnage (B pour seconde, C pour tierce et D pour quarte).

Pour cette traduction, j'ai délibérément choisi un langage simple : le texte est traduit au présent, les phrases ont été organisées et enrichies de ponctuations et de sauts de lignes afin de fluidifier la lecture. De plus, les termes ont été presque intégralement traduits. Seules deux exceptions demeurent : *scannatura* un terme qui se traduit par « massacre » et qui correspond à un coup difficile à interpréter

Inquartata, bien que le terme pourrait se traduire par « en quarte », le coup comporte des différences avec « *in quarta* » bien que la traduction littérale soit semblable.

Cette figure décrit à l'aide de l'alphabet

Cette figure montre comment être en garde, comme le montre notre art, et l'incroyable avancée du coup long, représentant tous les membres bougeant pour frapper.

A- L'épaule arrière en garde

H- L'avancée du bras droit de sa longueur.

B- Le genou de la jambe arrière en garde

I- L'avancée du genou droit de quasiment un pas

C-La plante du pied arrière en garde

K- L'avancée du pas, un peu plus d'un pied.

D- L'écart ordinaire en garde

L- L'avancée du pied arrière en rotation.

E- La plante du pied droit en garde

M- L'avancée du genou arrière d'un demi-pas.

F – La cuisse de la jambe avant en garde

G – La main du bras droit en garde

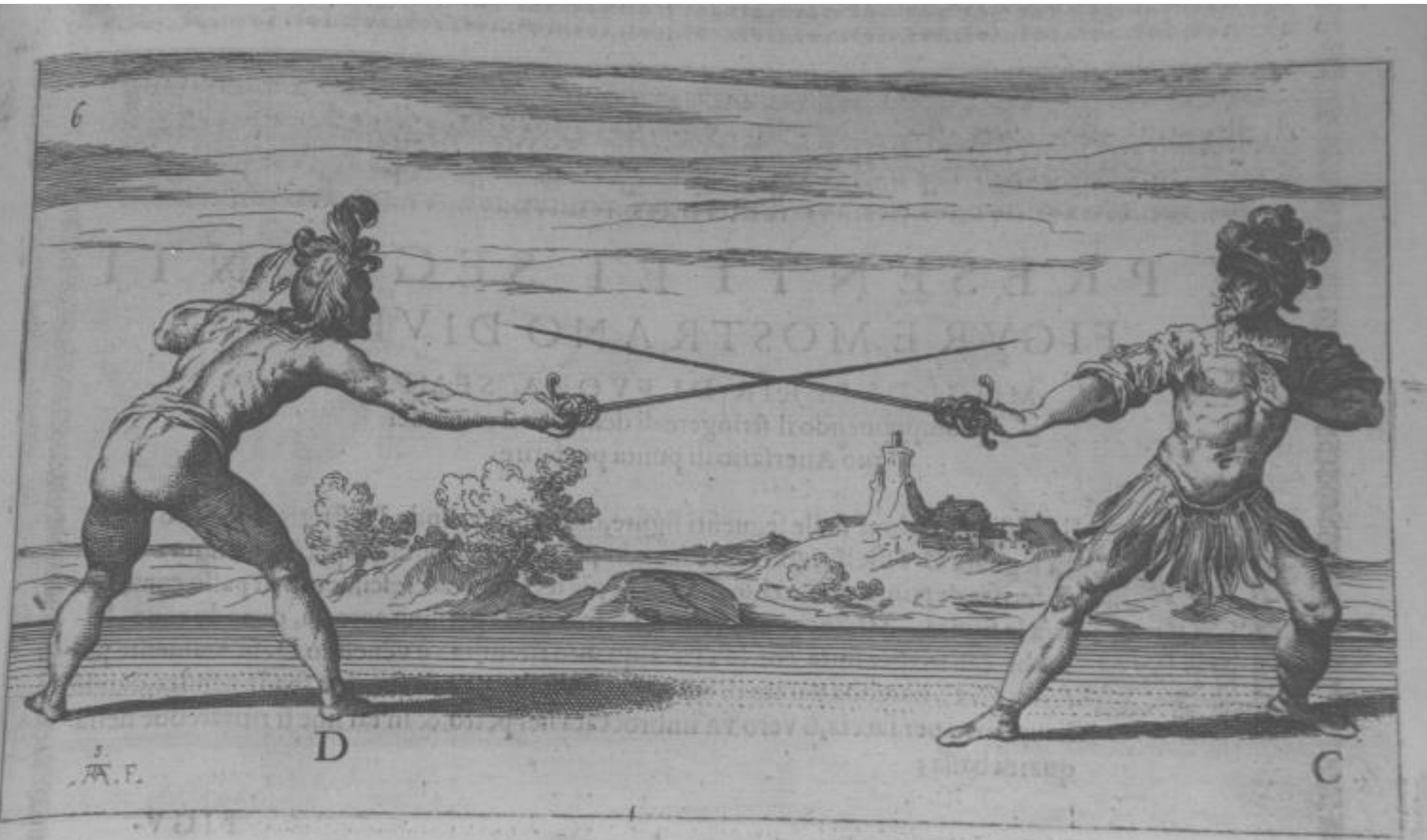
Plaque 5



La façon de gagner l'épée au-dedans en ligne droite et de frapper de seconde en fonction de ce que l'épée adverse donne

Il y a selon moi deux raisons pour lesquelles il est nécessaire d'approcher l'adversaire. Soit on engage l'épée pour chercher la mesure, et le temps. Soit on approche le buste de l'adversaire pour chercher uniquement la mesure. Ces approches sont les meilleurs en ligne droite, c'est pourquoi il y a deux approches. Et deux aussi sont les occasions : la première occasion d'engagement est quand l'adversaire est en ligne oblique, car si l'épée de l'adversaire se retrouve en quarte oblique vers ton côté gauche, et toi tu te retrouves l'épée au-dehors, tu dégages en avançant le pas pour engager à l'intérieur avec la ligne droite comme le montre la figure. Cela ne doit pas apporter de difficulté, attendu que cette ligne droite suffit pour engager l'épée qui se trouve en ligne oblique. La seconde occasion d'approcher le buste pour chercher la mesure est quand l'adversaire se trouve en ligne droite, ou bien avec le buste découvert alors sans engager l'épée il suffit d'approcher le buste en ligne droite pour trouver la mesure et ensuite frapper de seconde, même si les habitudes de l'art veulent que l'on engage l'épée dans toutes les lignes sans utilité aucune. Frapper en suivant la pointe, tu dois comprendre que lorsque la pointe de l'épée adverse est en ta présence, alors tu pourras frapper en ligne droite, guidé par la pointe de l'adversaire, en poussant avec le fort de ton épée à environ une paume de la pointe de ton adversaire, pour frapper en sécurité. Si elle est au niveau de ta tête, tu frappes au visage. Si elle est au niveau du buste tu frappes au visage ou à la poitrine. Cela est frapper selon la pointe de l'adversaire. Ainsi tu peux dégager l'épée de tous les cotés pour frapper en sécurité. Quant au premier temps tu auras porté le fort de ton épée à la pointe de l'épée adverse, et non pas comme certains maîtres le font, dégagé dès le premier temps pour frapper, arrivant avec leur pointe dans le fort de l'épée adverse, sans se rendre compte qu'ils donnent leur pointe à l'adversaire, et la plupart du temps_sont touchés.

Plaque 6



Les présentes et suivantes figures montrent diverses façon de frapper au dehors, toujours supposant l'engagement par l'intérieur et le dégagement de ton adversaire de la pointe pour te toucher.

Pour décrire la figure suivante, je dis que D engage au-dedans la figure C.

Cette même C dégage pour donner une pointe à la poitrine de la figure D.

D frappe de la pointe dans l'œil gauche de pied ferme ou avec un avancement du pas comme le montre la figure.

Mais disons maintenant que si C est une personne avisée, quand il dégage il dégage pour feinter avec le buste très en retrait,

Et D venant assurément pour frapper C.

C pare du faux ou du vrai tranchant le dehors de l'épée adverse.

Et donne un main-droite au visage, ou du vrai tranchant une brocade à la poitrine.

Et pour finir se retire en quarte basse.

Plaque 7

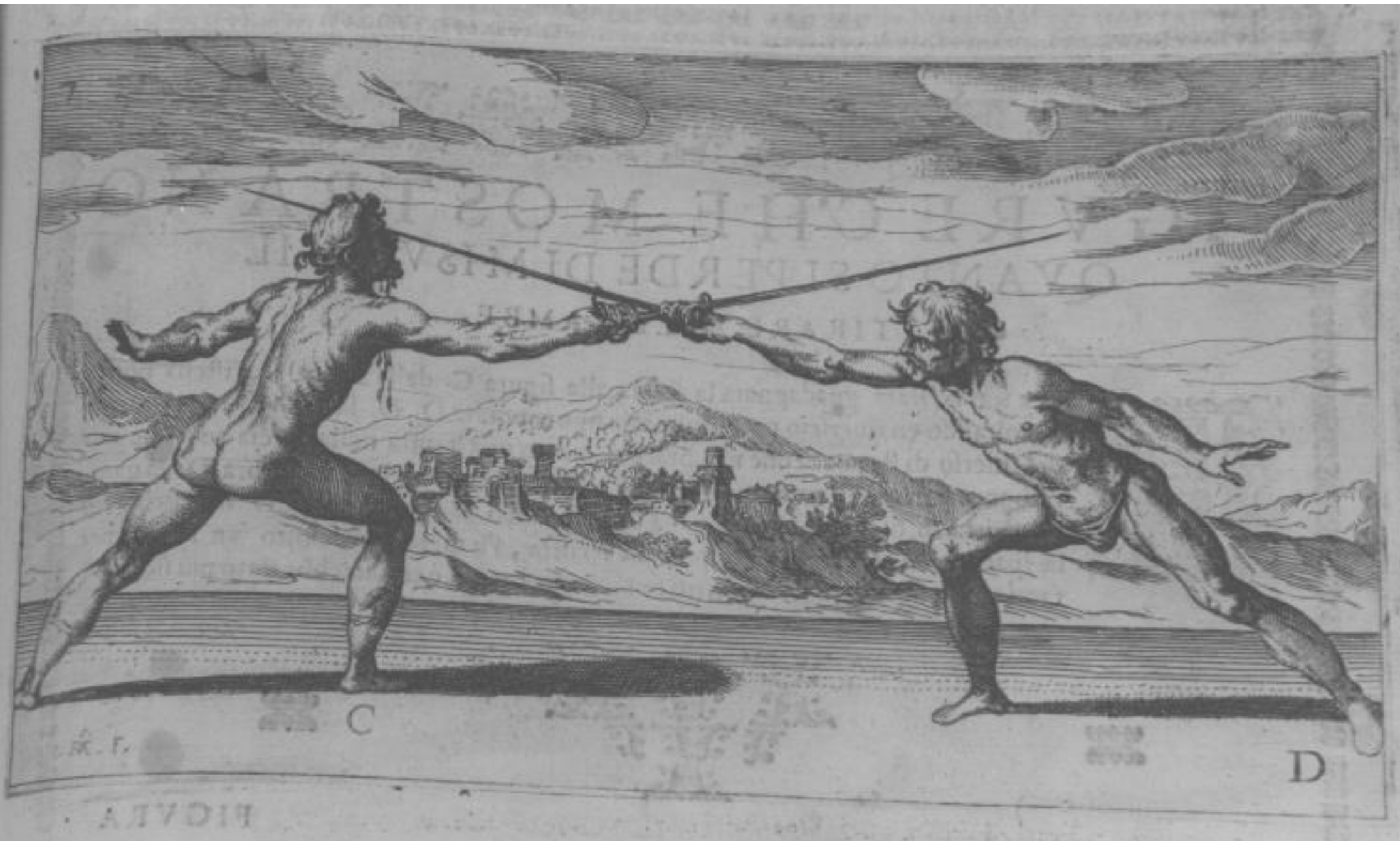


Figure qui montre combien se perd de mesure en attaquant la jambe

D gagne l'épée de C.

Cependant je dis que C est une personne avisée.

C tourne un revers à la jambe de D.

Quand D engage l'épée de C, il envoie soudainement un revers au visage.

D peut frapper d'un moulinet au bras ou d'une pointe au visage pendant la rotation du revers, car comme le montre la figure C est trop engagée en avant.

Suivi d'un main-droit fendant à la tête, et comme ça est en sécurité.

D retire sa jambe droite en arrière pendant la frappe.

Plaque 8

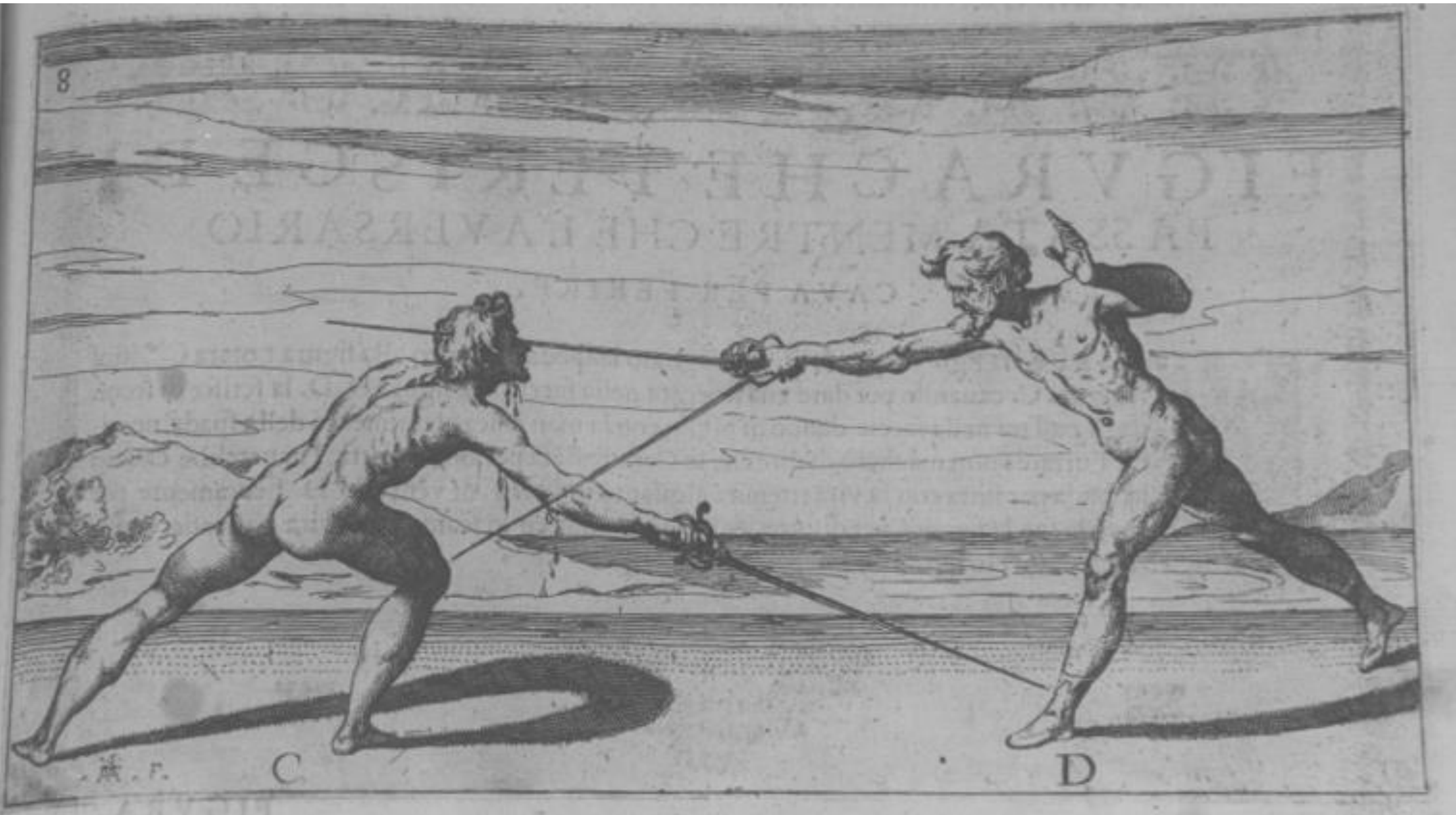


Figure où l'on frappe en passe alors que l'adversaire dégage pour frapper.

D gagnant l'épée au-dedans de C.

C dégage pour donner un estoc au visage de la figure D.

D qui frappe de seconde au visage avec une passe tout en prenant avec la main gauche la fusée de l'épée adverse.

Toutefois je ne manque pas de dire que si C est une personne avisée.

Il dégage l'épée pour feinter avec le buste très en retrait,

D venant assurément avec une passe C feinte l'épée adverse par en dessous et frappe l'*inquartata* à la poitrine avec une esquivé du buste en croisant la jambe arrière.

Plaque 9

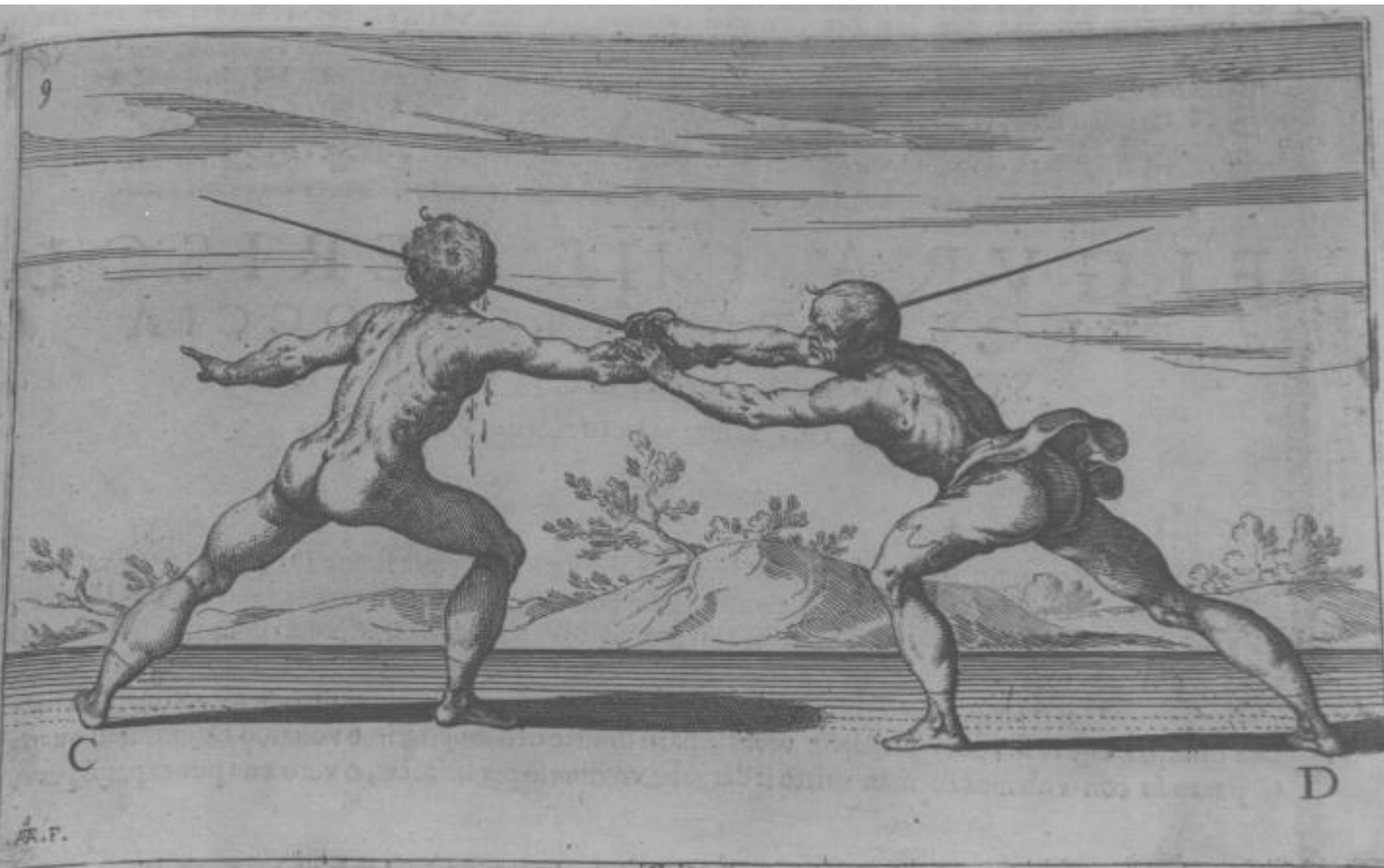


Figure qui frappe de quarte au pectoral sous le bras droit pendant que l'adversaire dégage pour frapper

D gagne l'épée de la figure C.

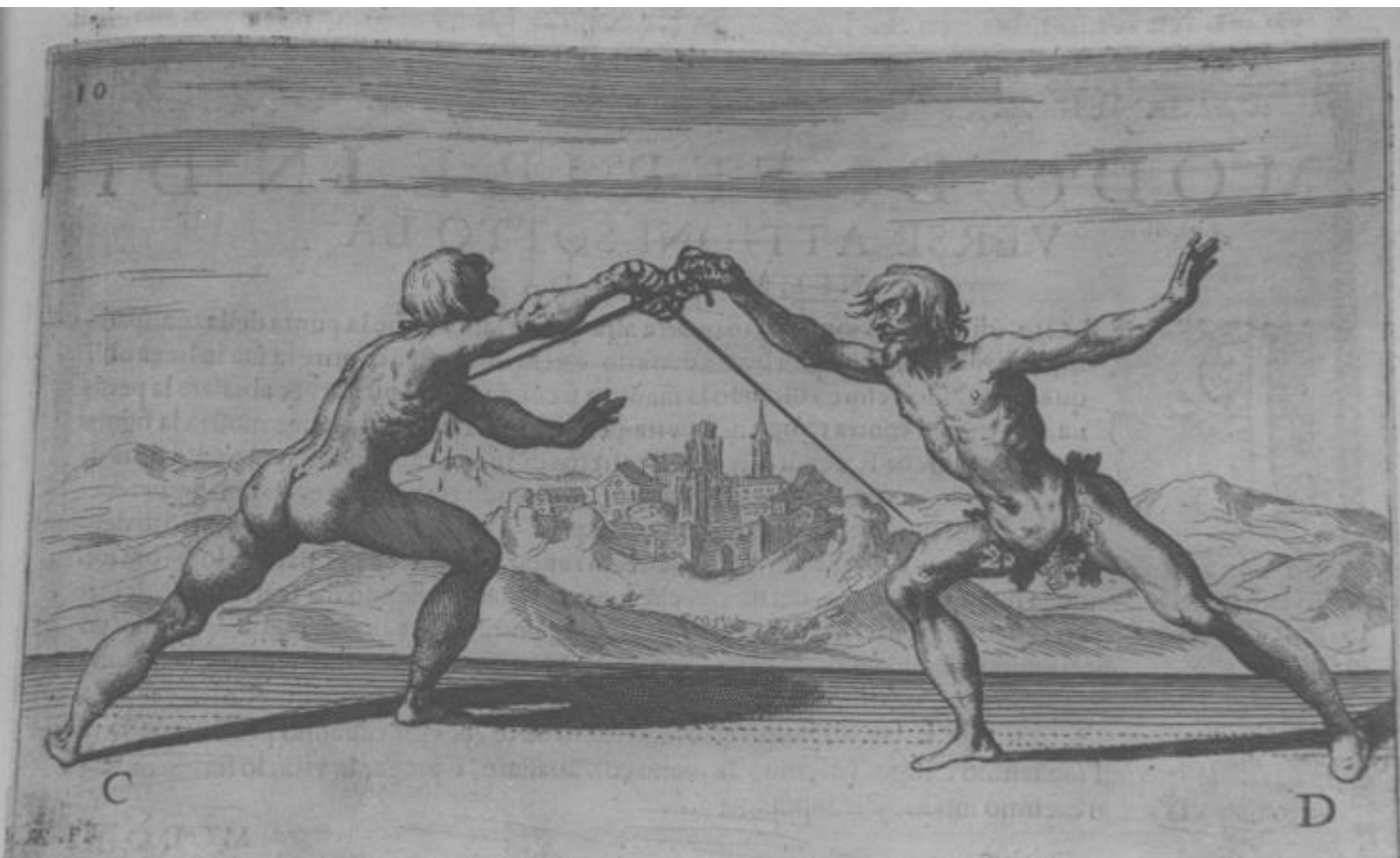
C tourne un revers au visage de D.

Pendant la rotation du revers D frappe de quarte dans la poitrine sous le bras d'épée comme montré, en levant bien le bras et la fusée de l'épée, en avançant le pas.

Cependant si C à la place de tourner le revers dégage l'épée en arrière en se retirant, et lève l'épée en ligne oblique, avec la pointe regardant vers le côté gauche de l'adversaire.

Voyant D entrer en quarte C pare avec un demi main-droit et donne un revers au visage, ou bien une pointe à la poitrine.

Plaque 10



Une façon de frapper son adversaire de diverses actions sous la lame adverse

Premièrement, depuis la tierce, mets-toi en quarte haute traversante, afin que la pointe de ton épée vise l'épaule gauche de l'adversaire. Il vient couvrir ton épée en ligne oblique, et pendant ce temps tu viens tourner la main en seconde, en pliant et en abaissant ta personne tu le frappes en contre temps au buste sous son épée comme le montre la figure.

Deuxièmement, dans le cas où l'adversaire t'avait engagé au-dehors des armes, dégage ta pointe pour feinter une quarte au visage et quand il veut parer tourne la main pour le blesser sous l'épée, comme dit au-dessus, en te pliant de la même façon.

Troisièmement si tu te retrouves engagé au-dedans des armes, tu peux dégager pour feinter une tierce au visage, et quand il lève l'épée pour parer, tu le frappes sous l'épée en tournant ta main en seconde à la façon décrite au-dessus.

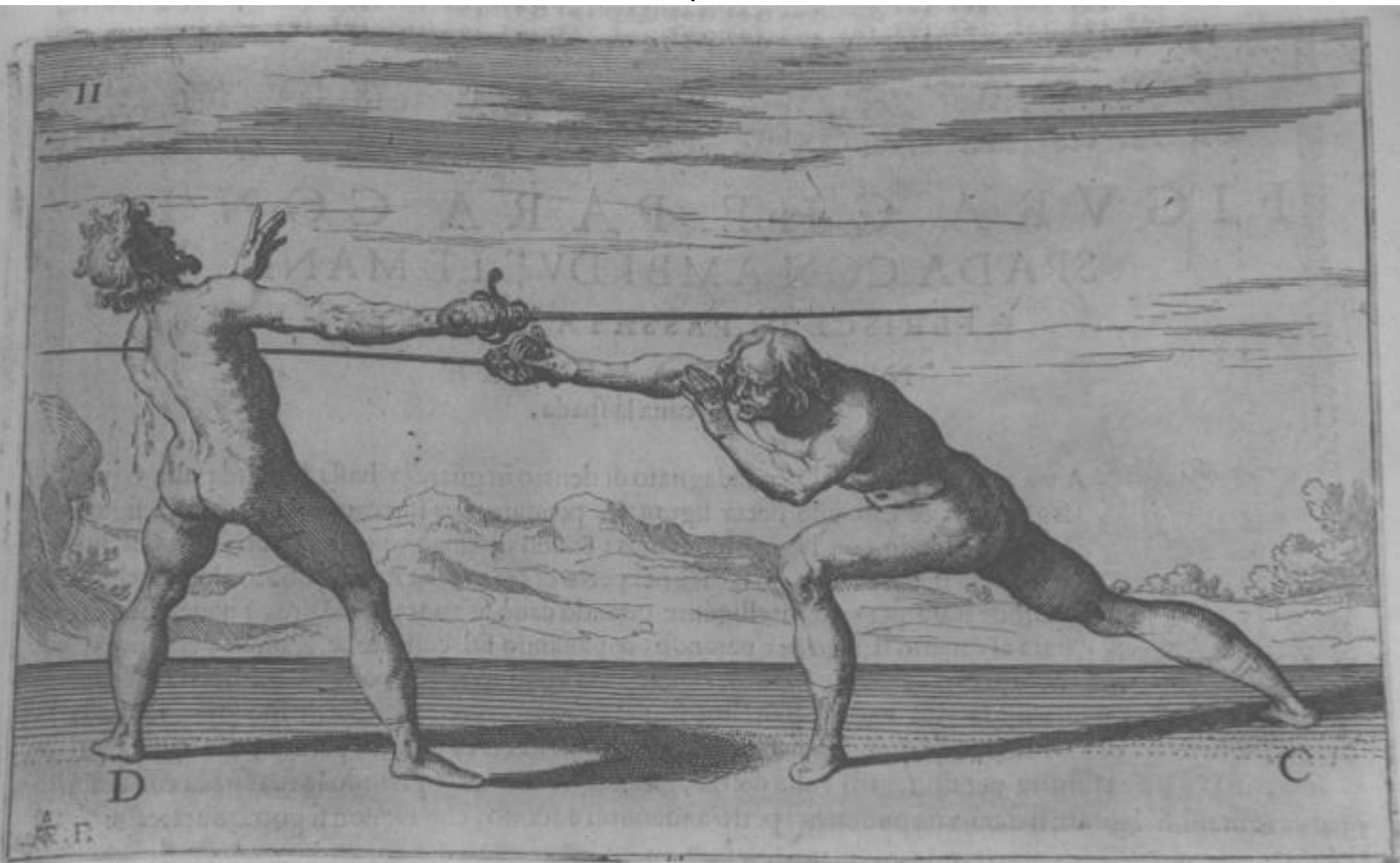
Quatrièmement, étant donné que tu as engagé l'adversaire au-dedans des armes, et qu'il dégage pour frapper de la pointe à ton visage, tu pourras le frapper de deux manières :

Premièrement tu pourras frapper en contre temps dans son approche, mais en abaissant le buste et avec l'épée en tierce.

Et aussi tu pourras le frapper en parant en tierce avec la pointe haute en tournant la main en seconde de la façon au-dessus.

Cinquièmement, et finalement, si tu engages l'adversaire au-dehors des armes, et qu'il dégage pour t'engager l'épée au-dedans des armes, dans le même temps, tourne la main en tierce en abaissant et pliant ton buste pour frapper sous l'épée comme indiquer au-dessus.

Plaque 11



Une figure qui pare l'épée avec les deux mains et qui frappe dans la gorge de la pointe avec une passe pendant que l'adversaire dégage l'épée.

La figure D gagnant l'épée de la figure C en garde basse.

C dégage pour donner un estoc à la poitrine de D.

D fait une passe de la jambe gauche et dans le même temps pousse avec les deux mains la main d'épée adverse, frappant en tierce dans la poitrine.

Mais sans aucun doute, si C est une personne intelligente.

Quand il dégage la pointe pour frapper, dégage en étant en retrait, au moment où D passe et pare avec ses deux mains pour frapper C.

Seulement C en abaisse la pointe vers la terre et tourne la main en seconde, en esquivant du buste vers le côté gauche de l'adversaire.

Il dégage son fil au-dessus du fil de l'épée adverse pour frapper à l'intérieur d'un revers au visage, et se retire en tierce.

Ou bien ayant paré, il passe avec la jambe gauche à l'intérieur en tournant le buste à droite, et tenant l'épée des deux mains, tourne pour donner une pointe à la poitrine en allant sur lui, D ne pourra pas se sauver.

Plaque 12

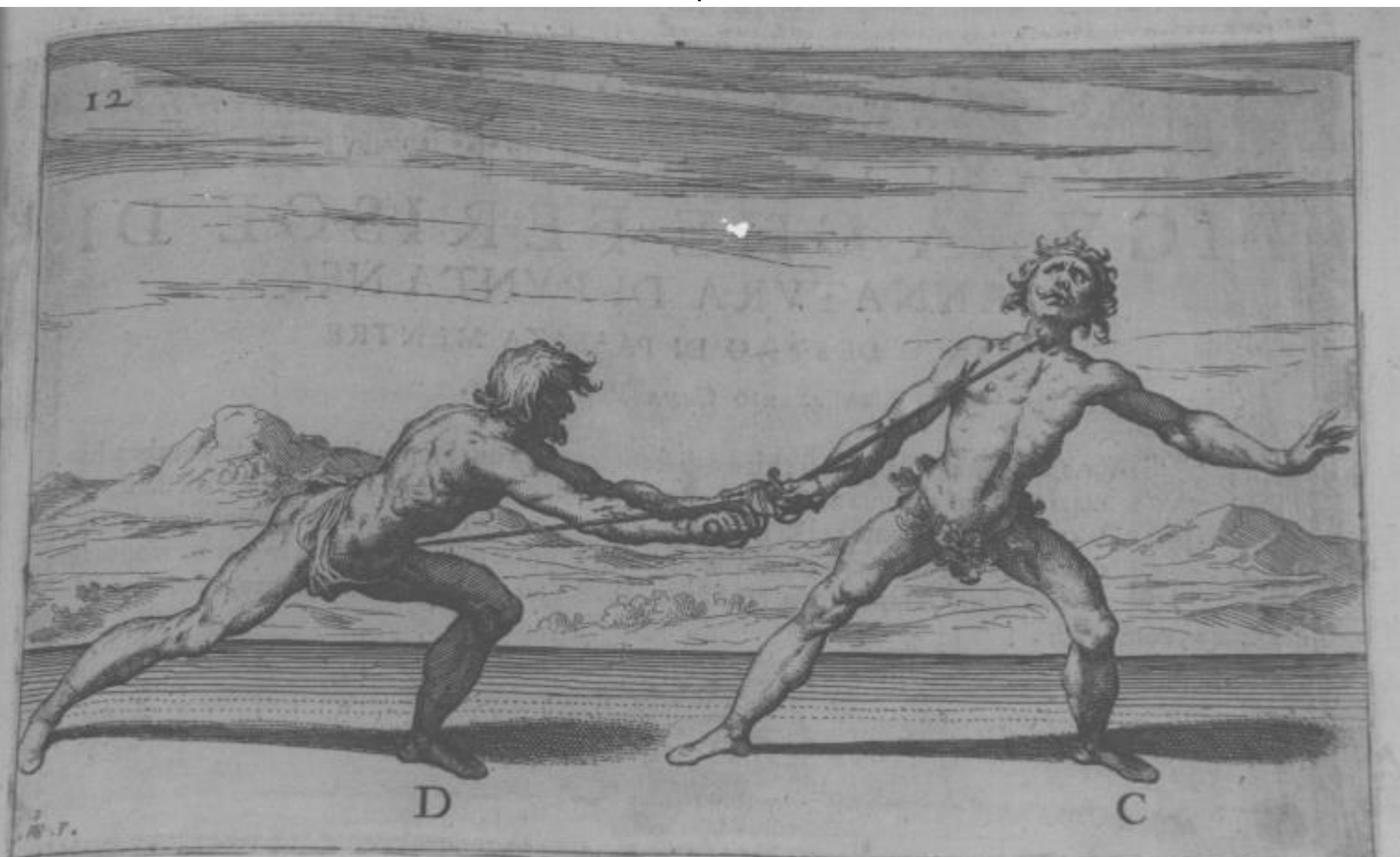


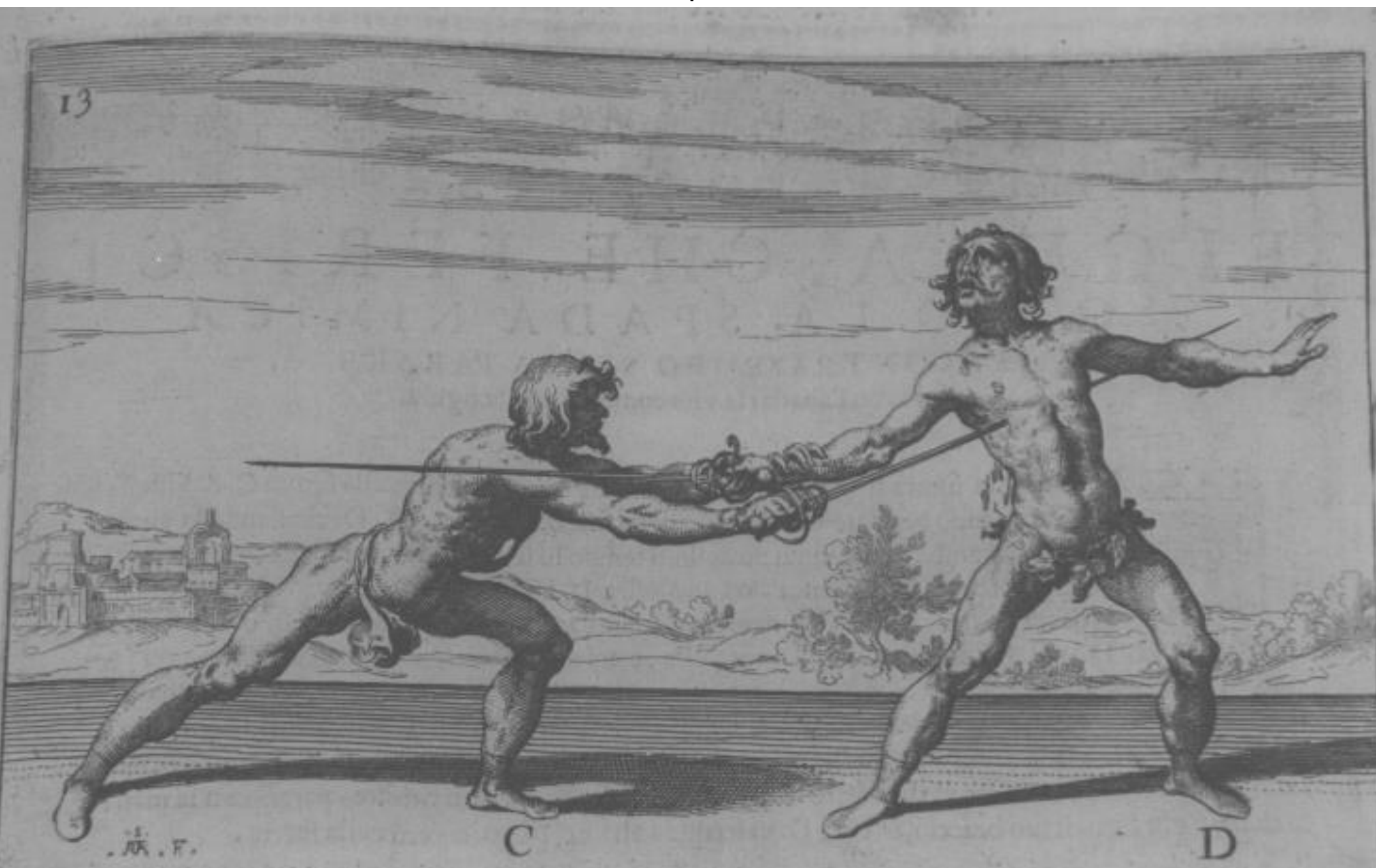
Figure qui montre comment frapper avec la *scannatura* de la pointe au flanc droit en faisant une pointe pendant que l'adversaire dégage

Autre façon de frapper, appeler la *scannatura*, laquelle se fait de la manière suivante :

C ayant engagé au-dehors l'épée de la figure D, cette même figure D dégage pour frapper de la pointe C.

Et la figure C interceptant l'épée adverse au-dehors pousse la pointe en seconde en passant avec la jambe gauche en même temps qu'il frappe au flanc en abaissant avec le buste la poignée, et prenant la main, comme tu peux le voir.

Plaque 13



Une figure qui frappe sous l'épée adverse en contretemps sans parer seulement avec l'abaissement du buste comme montre la figure

D gagnant l'épée de la figure C au-dedans.

C dégage pour donner un estoc au visage de D.

D abaisse son buste et avance la jambe droite en même temps qu'il frappe en seconde sans parer sous l'épée adverse en contretemps comme le montre la figure.

De plus il pourrait arriver que ladite pointe soit faite autrement, à savoir que C dégage pour donner un estoc au visage de D.

D pare en tierce avec la pointe haute, et dans le même temps abaisse la pointe en tournant la main en seconde, il peut frapper avec une passe dans la poitrine en pliant sa main.

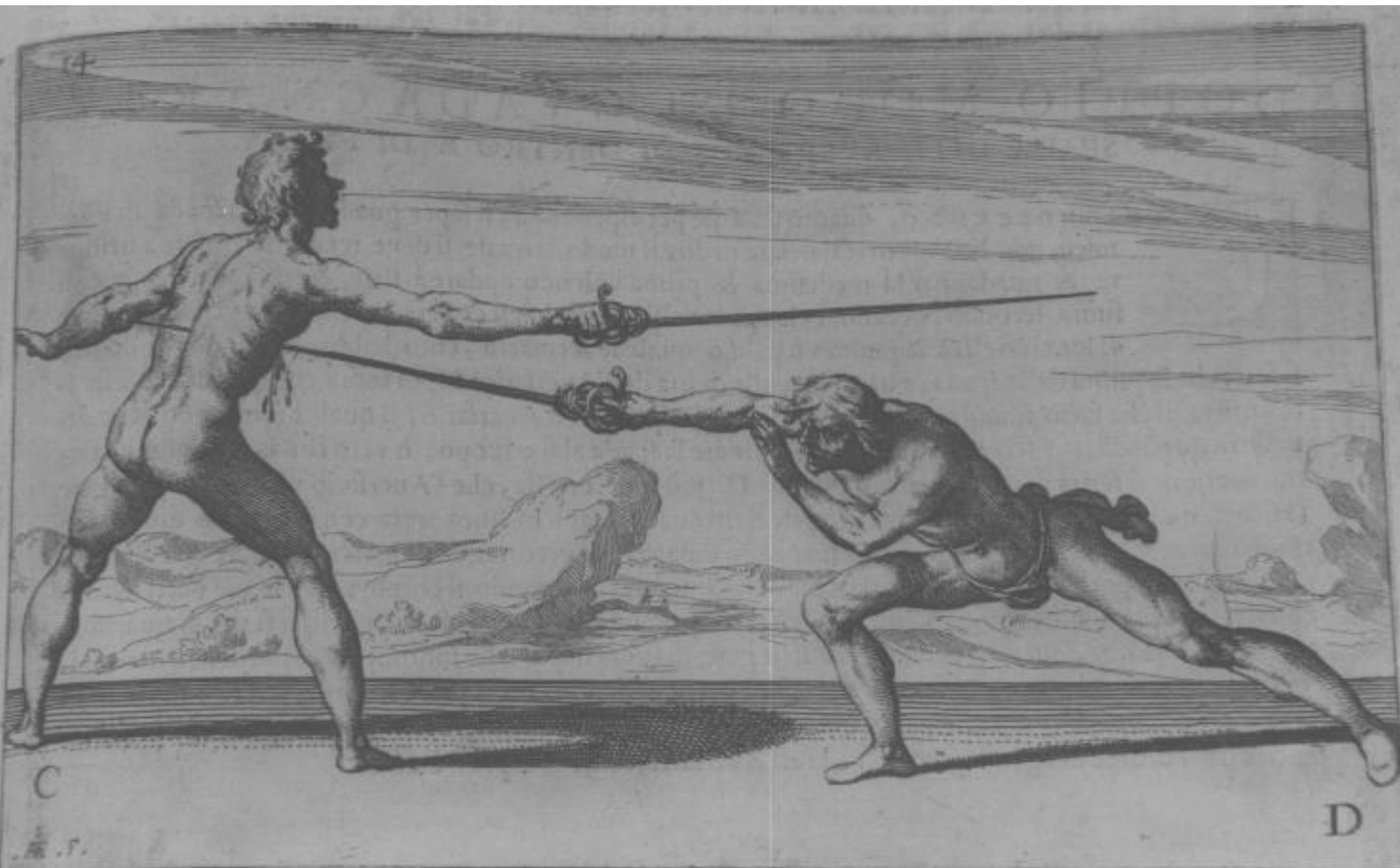
Mais si C est une personne habile.

Il pourra seulement retirer son pied droit derrière, et intercepter l'épée adverse au-dehors

Dans le même temps poussant la pointe et tournant la main en seconde frapper d'une *scannatura* sous l'épée adverse.

Où bien en se retirant il pare de la main gauche de haut en bas sous son bras, et frappe D d'une seconde à la poitrine ou bien au visage.

Plaque 14



Deux façons de gagner l'épée adverse au-dedans et au-dehors

Connaissant par expérience combien il est utile de savoir gagner l'épée de l'adversaire, je n'ai pas voulu omettre de dire de quelle façon il faut s'y prendre pour engager.

Premièrement voulant aller engager l'épée de l'adversaire au-dedans comme au-dehors selon l'opportunité. Tu dois d'abord engager la pointe d'environ la distance d'une paume.

S'il se trouve que tu engages à l'intérieur, fait en sorte que ta pointe regarde l'épaule droite de l'adversaire,
S'il se trouve que tu engages au-dehors la pointe regarde l'épaule gauche.

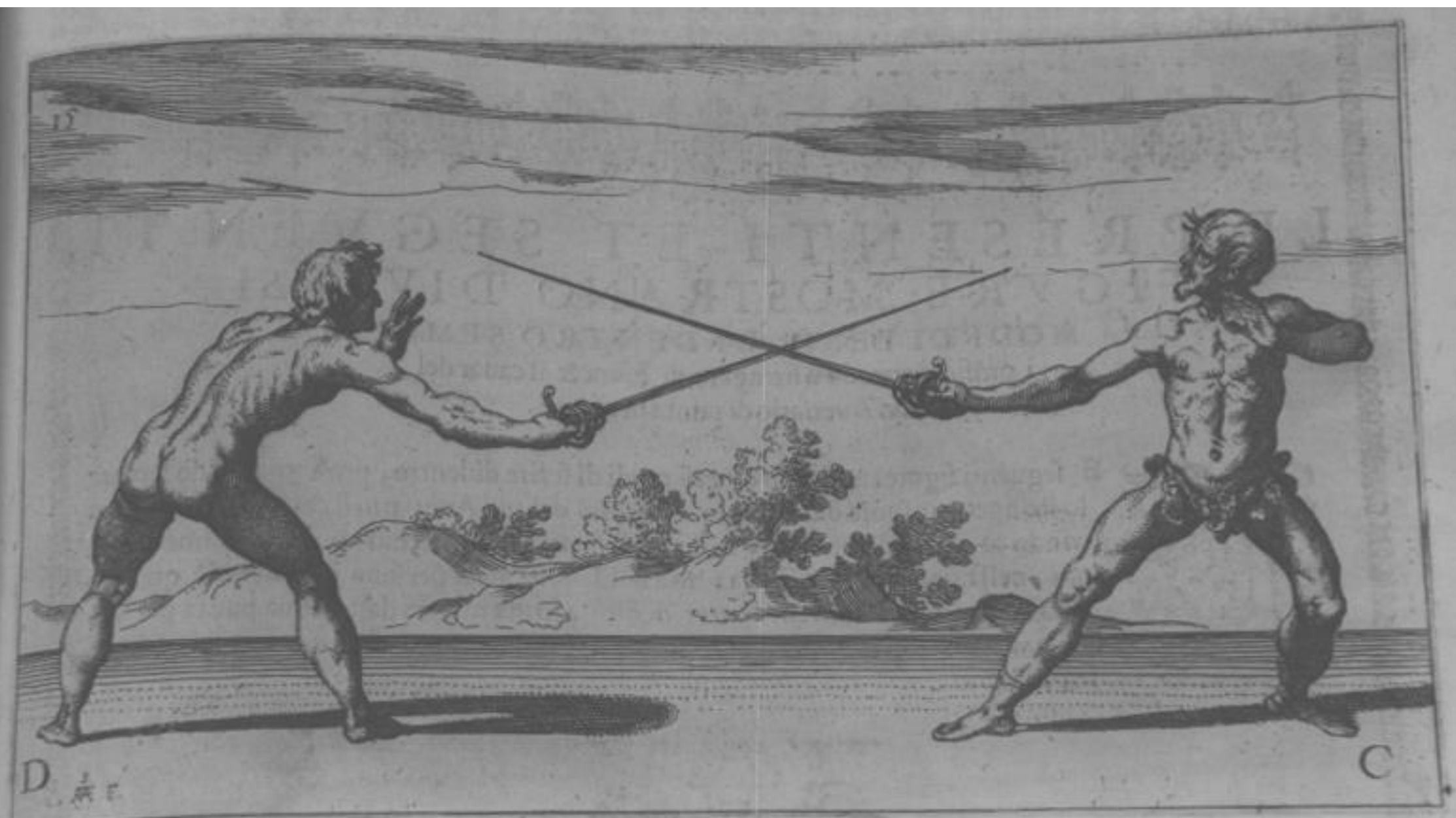
Ayant fait cela, marche vers l'épée adverse, et s'il dégage, au même moment tu contredégages en tournant l'épée dans le même sens, ou bien dans avec le même contredégagement tu le frappes dans le temps de son dégagement.

De plus s'il arrive que l'adversaire vient pour engager l'épée, au-dedans comme au-dehors, quand il se retrouve en ligne droite avec le bras allongé, à cet instant dégage et engage en marchant vers l'avant.

Si tu dégages pour engager au-dedans, pendant le dégagement avance le pied droit vers l'avant, en pliant le corps vers ton côté droit, en amenant ta main gauche près de ta droite, et en passant avec ton pied gauche tu frappes de quarte une pointe à la poitrine.

Si tu dégages pour engager au-dehors tu avanceras pareillement ton pied droit, en pliant ton corps vers ton côté gauche, et en passant avec ton pied gauche tu frapperas en seconde à la poitrine. De plus bien que la figure suivante montre un engagement au-dehors avec une tierce, tu dois suivre les consignes pour gagner l'épée de l'adversaire données ci-dessus.

Plaque 15



La présente figure et la suivante montrent diverses façons de frapper au-dedans toujours présupposant un engagement au-dehors et un dégagement de l'adversaire pour frapper

La suivante figure montre diverses façons de frapper au-dedans, en présupposant que tu as engagé au-dehors et que ton adversaire dégage pour frapper.

D dégage comme indiqué ci-dessus.

C frappe à la gorge ou au visage de quarte, de pied ferme ou en avançant le pas.

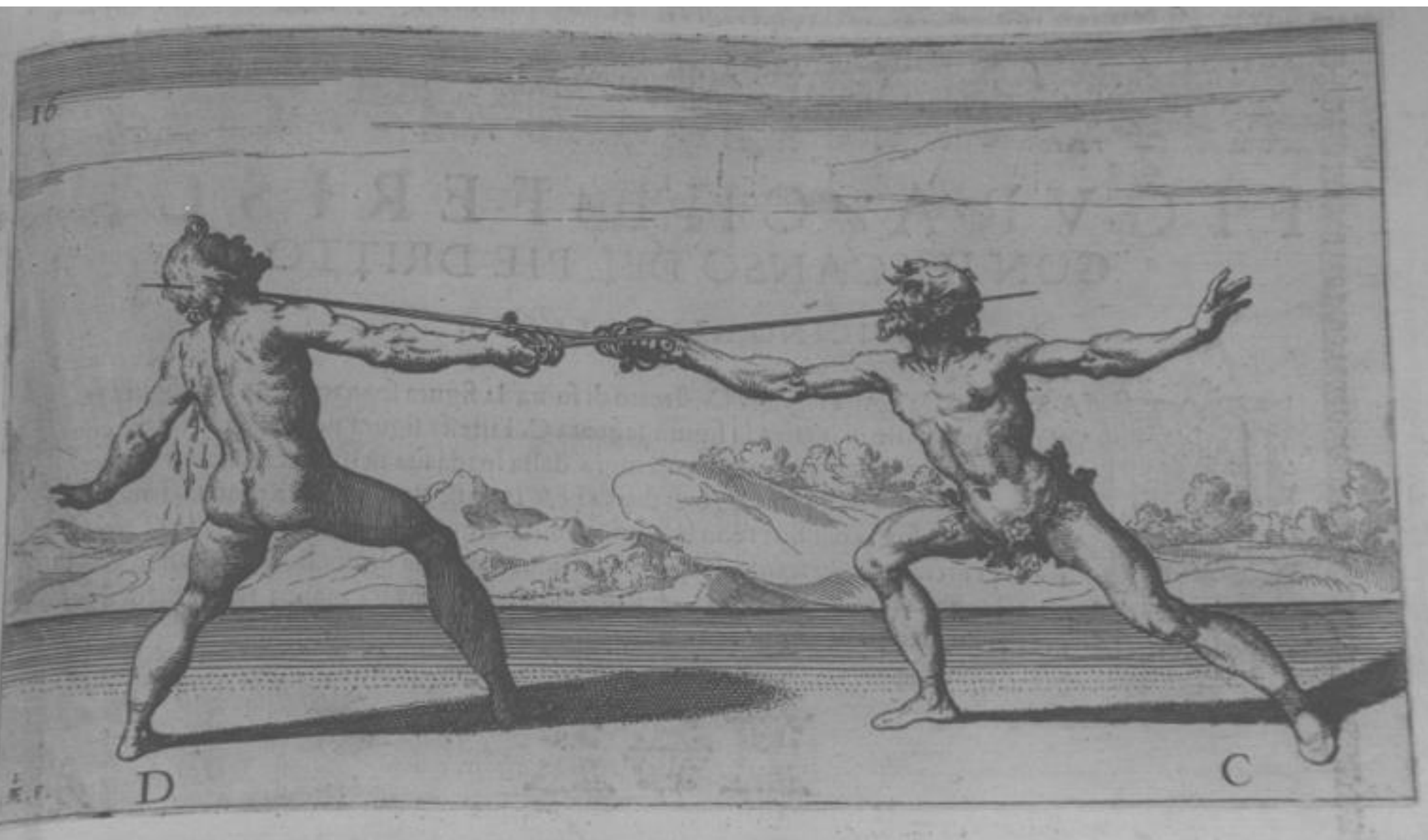
Mais D étant une personne intelligente

Quand il dégage il désengagera avec un battement de la lame adverse avec son fil en plaçant une pointe au visage.

Ou bien un revers au bras de la figure C.

Retournant en tierce avec un pas ordinaire.

Plaque 16



Une figure qui frappe près de l'oreille avec une esquive du pied droite.

C engage B au-dehors.

B dégage pour frapper de quarte C.

C frappe au visage près de l'oreille avec l'esquive du pied droit allant vers le dehors de l'épée.

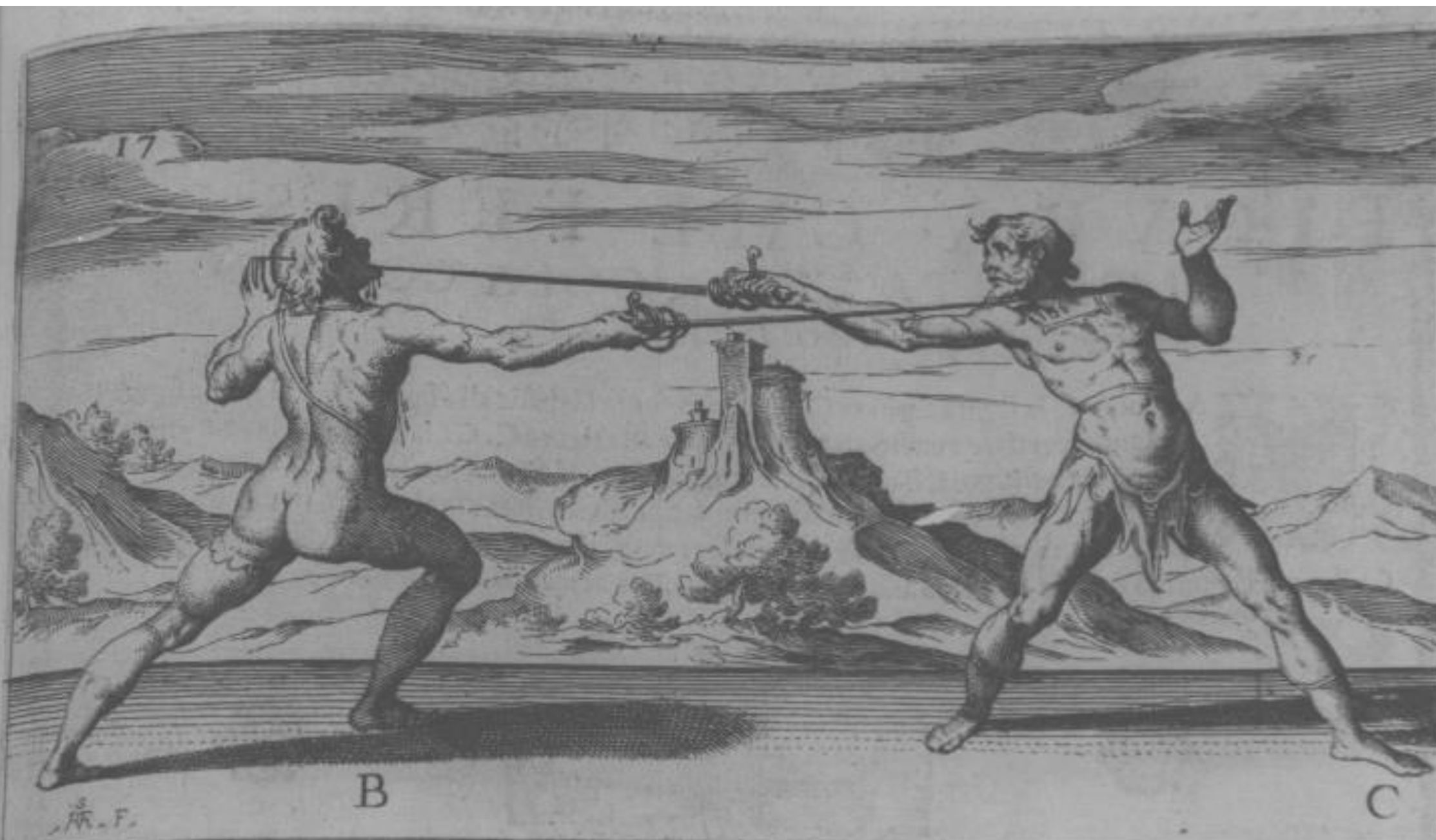
Je ne manquerai pas de dire que B est une personne habile.

B dégage l'épée en feintant, avec son corps très retiré derrière.

C avançant avec confiance pour frapper B avec l'esquive du pied droit, B intercepte l'épée adverse au-dedans en baissant la pointe en seconde.

Passant avec la jambe arrière en même temps il frappe le flanc, en pliant la main de l'épée.

Plaque 17



Une figure qui frappe une quarte à la gorge avec une passe du pied arrière

C engage au-dehors l'épée de la B

Mais si B est une personne habile.

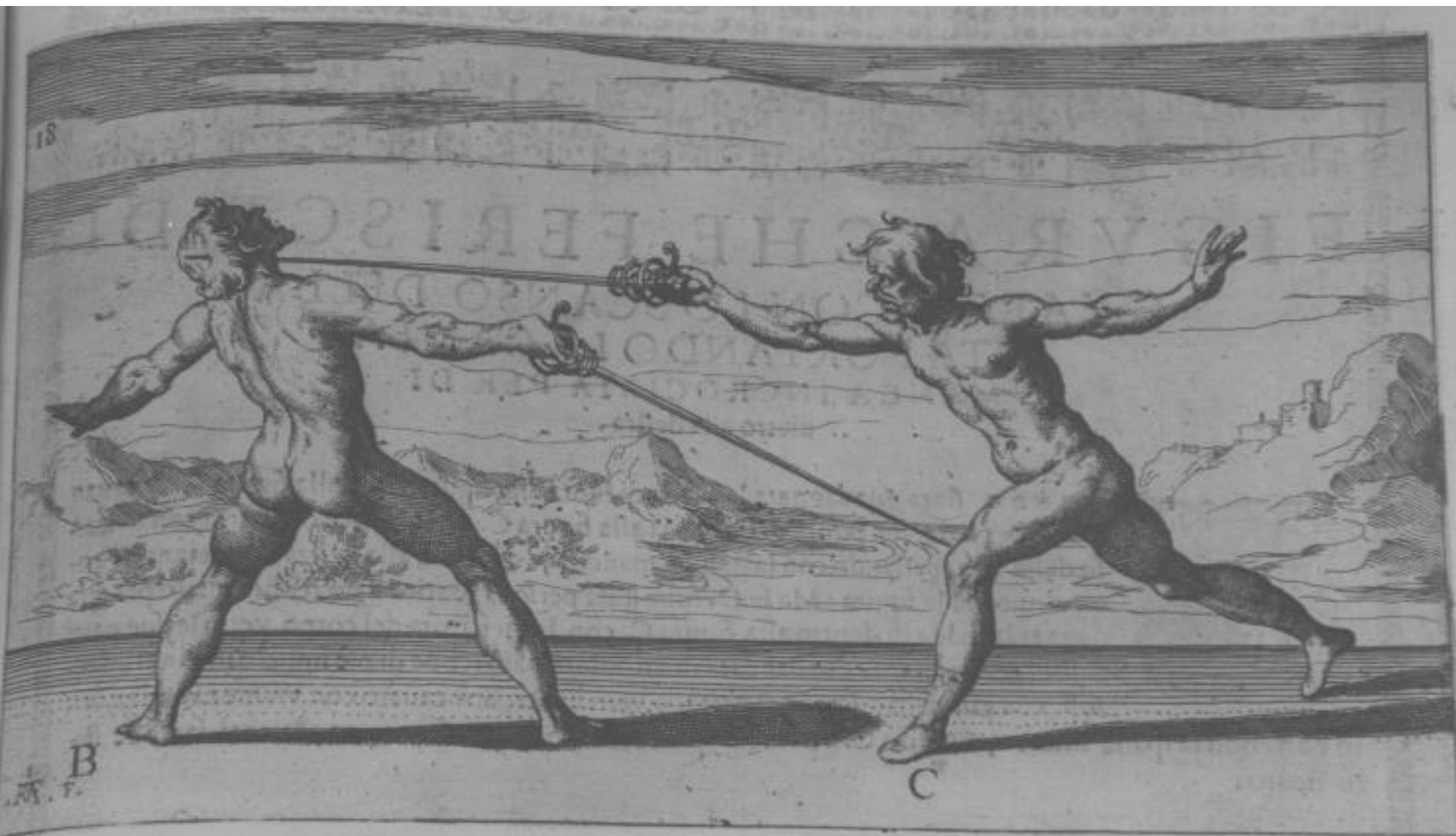
B dégage pour donner un estoc au visage de C.

Il dégage en feintant avec le buste retiré en arrière.

C frappe la gorge ou le visage dans le dégagement avec une passe du pied arrière, comme le montre la figure.

C avançant avec confiance avec une passe pour frapper de quarte, B fait une *Inquartata* en esquivant avec le buste tout en passant la jambe gauche derrière la droite, tout en frappant à la poitrine.

Plaque 18



Une figure qui frappe de quarte en esquivant du buste en croisant la jambe arrière derrière la droite

C gagne l'épée au-dehors de la figure D.

D dégage pour donner une pointe au visage de C.

C frappe de quarte en esquivant du buste, croisant avec une passe la jambe arrière derrière la jambe droite, comme montré sur la figure.

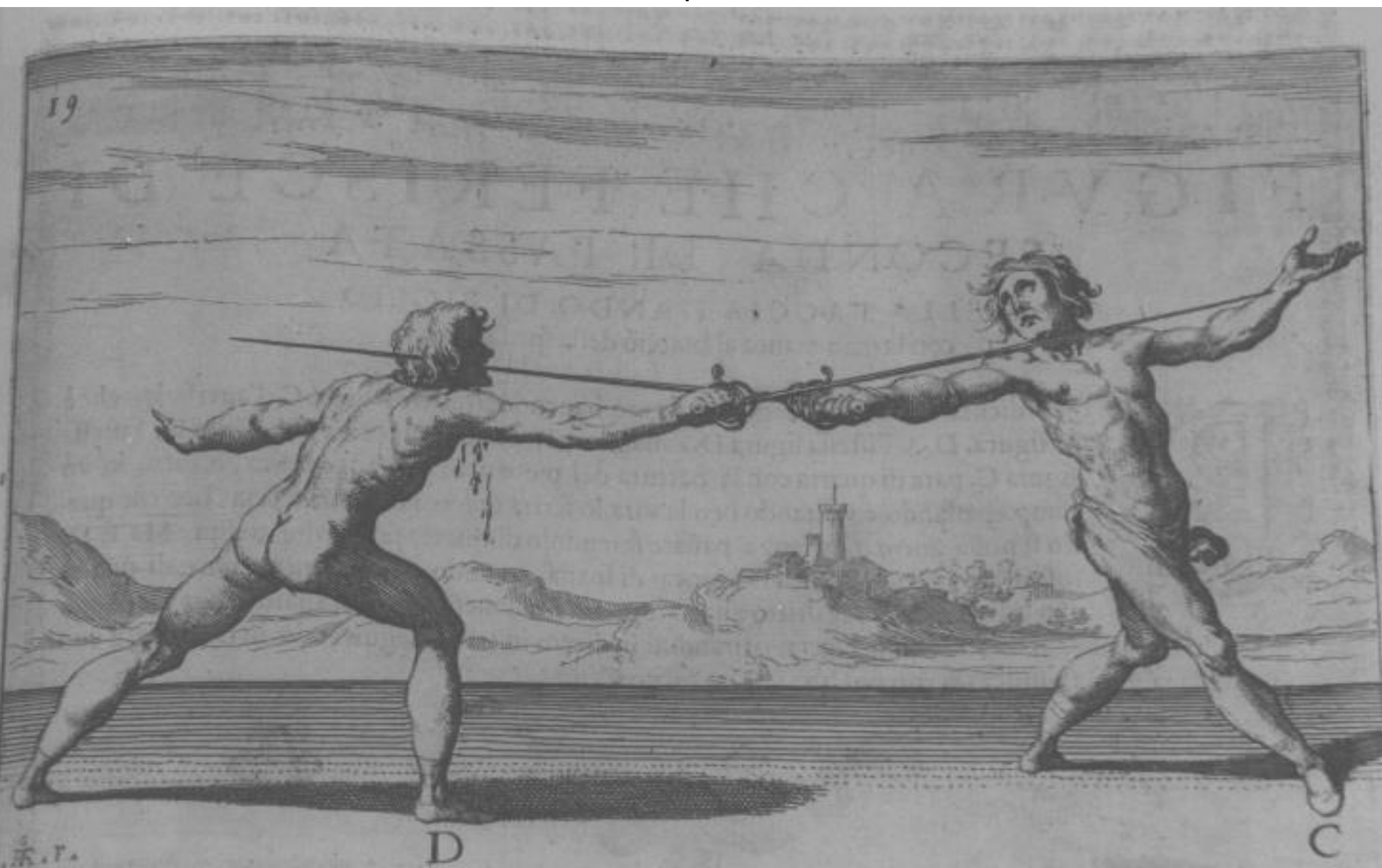
Mais si D est une personne habile.

Il dégage pour gagner au-dedans l'épée de C, en ayant le corps plié vers son côté droit.

Immédiatement il passe son pied gauche devant et donne une pointe en quarte à la poitrine.

Ou bien ayant dégagé avec un demi main-droit pour battre l'épée adverse, donne un revers au visage de C, se retirant en tierce pour être en sécurité.

Plaque 19



Une figure qui frappe en seconde au visage avec une passe en poussant le bras d'épée adverse avec la main arrière

C engage D au-dehors.

Mais si D est une personne habile au jeu de l'épée.

D dégage pour donner un estoc au visage à C.

Quand C dégage pour parer d'un battement de quarte de pied ferme

C pare d'un battement de quarte de pied ferme l'épée adverse.

D contre dégage son épée par le dehors, frappe de seconde au visage, et se retire en tierce, suivant le retrait de l'épée adverse avec la sienne, ayant frappé C.

En même temps qu'il passe et tourne bien le buste il frappe de seconde au visage.

Bien que cela peut se faire sans la passe, frappant en quarte en deux temps.

Plaque 20

