

Ridolfo Capoferro

*Gran Simulacro
dell'arte e dell'uso della scherma*

**a cura di
Giovanni Rapisardi**



AL SERENISSIMO SIGNORE DON FRANCESCO
MARIA FELTRIO DELLA ROVERE
DVCA SESTO D'VRBINO.

OGNI Padre (Serenissimo Signor Duca) acciò che i figliuoli suoi acquistin reputatione, procaccia lor qualche luogo in qualche nobil Corte e di qualche protetione li provvede, la maggiore che può. Così fo io, il quale, trovandomi il presente libro d'Ammaestramenti di Scherma, parto della parte migliore di me stesso, procuro di mandarlo in Corte, e perchè son più cari d'ogn'altro i parti dell'intelletto, supplico V. A. a concedergli qualche luogo nella sua Corte, la quale essendo un perfetto compendio del mondo, considerato perfetto, mostra in sè quanto di bello e di buono si trova nel mondo istesso, e dedicandolo al Serenissimo DON FEDERIGO suo Figlio, il raccomando alla sua protetione; il quale, benchè fanciullo in fasce, e scherzi e rida, par nondimeno che ci ravvolga per le sue mani trionfi e spoglie e, come novello Alcide, con pargoletta mano, non ancor pari alle voglie, minaccia l'Idra, uccide i Serpenti, poichè nell'aspetto suo generoso rilucere si vede la grandezza de' suoi maggiori, la magnanimità, il valore e l'immumerabili altre virtù che hanno stancati i maggiori e più famosi Istoriografi, e che lui renderanno, sopra ogni nominato Principe, e nominato ed illustre, alla quale eminenza si basterebbono in vero le sole virtù dell'A. V., in numero ed in qualità così grandi che ella può venir direttamente chiamata imitator diligente della perfettione di DIO. Non si maravigli dunque l'A. V. se io bramo d'introdur nella sua Serenissima Casa e d'appoggiare alla protetion del Serenissimo PRINCIPE suo Figliolo quasto mio libro, ma considerando qual sia la forza dell'affetto paterno mi scusi dell'ardimento mio. Io, certamente considerata la singolar benignità molto propria di V. A. e del suo Serenissimo Sangue, non posso non fermamente sperare che l'AA. VV., senza riguardar la bassezza del soggetto, il favoriranno compiutamente del potentissimo favor loro. Ma dove pur non fusse convenevole all'Altezza loro ricevere a tanta gratia cotanta bassezza, consentino almeno (di che humilmente le suplico) che starsene possa nella publica sala del lor Regio Palazzo e ne gli altri publici luoghi del loro ampio Dominio, chè molta gloria etiamdio sarà il poter solamente haver luogo fra quegli che si sono humilmente dedicati a servire e riverire le VV. SS. AA., alle quali prego dal Signore Iddio intera e perpetua felicità.

Di Siena, il dì 8. Aprile. 1610.

Di V. A. S. Umilissimo Suddito e Devotissimo Servo

Ridolfo Capoferro da Cagli

A I BENIGNI LETTORI

RIDOLFO CAPOFERRO DA CAGLI

NON è la mia intenzione di tenervi a bada con pompose & splendide parole nel raccomandarvi la professione dell'arme, che io fo. Essa, sublimata nel debito grado al suo merito, da per sè si pregia & honora assai, & tuttavia loda & commenda la grandezza & il valor di quegli che degnamente portano la spada a lato. Tra i quali, hoggi gloriosamente risplende l'Illustrissimo Signor SILVIO PICCOLOMINI Gran Priore della Religione de' Cavalieri di Santo Stefano in Pisa & Generale dell'Artiglierie e Mastro di Camera di S. A. S., perciò che non pure è fornito, a pieno & con meraviglioso vantaggio di questa, della spada, ma ancora d'ogni altra arte Cavalleresca, come l'heroiche sue attioni appresso l'istesso, con istupore di tutti, appresso si manifestano. Ma per tornare alla spada, dico ella essere arme sopra ad ogn'altra nobilissima, nel cui maneggio il più dell'industria dell'arte della Scherma honoratamente s'impiega, perciò che secondo il mio giuditio il portar l'arme solo non fa l'opera intera; & non è quello che fa essenziale differenza da un huomo compiutamente valoroso a un vile & codardo, ma sì bene la professione, ch'altrui fa di saperle adoprare valorosamente in legittima difesa di se stesso & della Patria sua, la quale veramente nessuno può fare con suo honore, se prima non s'humilia & sottomette alle leggi & regole della disciplina della scherma; la quale a guisa di cote affinando & assottigliando il valore, lo riduce al colmo della sua vera perfettione. Laonde essendo questa scienza sì lodevole & tanto pregiata che soperchio, anzi opera perduta, sarebbe voler prendere l'assunto di raccontare tutte le sue eccellenze, non credo che in me habbia da cadere veruna riprensione perchè mi sia messo a stringerla nei termini di certi brevi, infallibili & ben ordinati precetti, schivando al più possibile la cieca & oscura confusione, l'ingannevole e fallace incertezza & la disutile ed ambiziosa prolissità. Hora, sì come per la conoscenza delle deboli forze mie non presumo che la felicità del successo habbia del tutto risposto al fervore del mio ardentissimo desiderio, così m'assicuro che la mia honesta & cordial fatica non mi sia riuscita vana a fatto, rimettendomi in ciò al paragone di chi innanzi me trattarono il medesimo soggetto. Per la qual cosa, confidato nella virtù di quello dal cui favore tutte le gratie in noi discendono, spero fermamente che da questi miei più fedeli che appariscenti ammaestramenti, sia per tornare non meno a voi utile e diletto, che a me una piccola particella di quel dolce saggio della vera gloria, che a gli animi grati sempremai piace di cortesemente porgere a chi con sincerità di cuore si va continuamente affaticando ne' loro honorati servigij.

TAVOLA GENERALE

DELL'ARTE DELLA SCHERMA

- 1 Capitolo primo della scherma in generale.
- 2 Nel secondo Capitolo si contiene la difinitione della scherma & la sua dichiarazione.
- 3 Nel terzo si abbraccia la division della scherma & si tratta della sua prima parte, ch'è posta nella conoscenza della spada.
- 4 Nel quarto si tratta della seconda parte della scherma & della misura.
- 5 Nel quinto si ragiona del tempo.
- 6 Nel sesto si tratta della positura della persona & primieramente della testa.
- 7 Nel settimo si tratta della vita.
- 8 Nell'ottavo delle braccia.
- 9 Nel nono si tratta delle coscie, gambe, piedi & del passo.
- 10 Nel decimo si ragiona della difesa & della guardia.
- 11 Nell'undecimo si tratta del cercare la misura stretta.
- 12 Nel duodecimo si tratta del ferire.
- 13 Nel decimoterzo del pugnale.

CAPITOLO I

Della scherma in generale.

1 Non è cosa al Mondo alla quale la Natura, savia Maestra & benigna Madre dell'universo, con maggior ingegno & più sollecitudine riguardi che alla conservatione di se stessa, della quale essendo l'huomo, sopra ad ogn'altra, nobilissima creatura, mostrandosi molto tenera della sua salute, lo provvede, come di singolar privilegio, della mano, con la quale non solamente va procurando tutte le cose necessarie per sustentatione della vita, ma si arma ancor di spada, nobilissimo instrumento di tutti, per riparare & difendersi con essa contra qual si voglia assalto di forza nemica, però secondo la dritta regola del vero valore & dell'arte della scherma.

2 Onde si puote chiaramente discernere quanto all'huomo sia necessaria, utile & honorata la detta disciplina & come che ad ogn'uno faccia mestieri, & stia bene a quegli, & massimamente richiesta, i quali armati di singolar valore sono inclinati alla nobile professione della militia, alla quale questa scienza è sottoposta, guisa di disciplina alternativa, o servente, sì come la parte al tutto & il fine di mezzo all'ultimo fine è soggetto.

3 Il fine della scherma è la difesa di se stesso, dalla quale ancora prese il suo nome, perchè schermire non vien a dire altro che difesa, e schermo & difesa sono parole di medesimo significato; onde si conosce il pregio, & l'eccellenza di questa disciplina, che ad ogn'uno debba essere tanto cara quanto ama la sua propria vita & la salute della Patria sua, essendo obbligato a spender quella amorevolmente & valorosamente in servizio di questa.

4 Indi si vede ancora che la difesa è la principale attione nella scherma & che nessuno debba procedere all'offesa, se non per la via della legittima difesa.

5 Le cause efficienti di questa disciplina sono quattro: la Ragione, la Natura, L'Arte & l'Esercitio. La Ragione come dispositrice della Natura. La Natura come virtù potente. L'Arte come regola & moderatrice della Natura. L'Esercitio come ministro dell'Arte.

6 La Ragione dispone la Natura & il corpo humano alla scherma e sua difesa; nella Ragione si considera il giuditio & la volontà. Il giuditio discerne & intende quello che deve fare per sua difesa. La volontà l'inclina & stimula alla conservatione di se stesso.

7 Nel corpo, il quale a guisa di servitore eseguisce i comandamenti della Ragione, si considera nella persona la giusta grandezza, nell'occhio la vivezza e nelle gambe, nella vita e nelle braccia la scioltezza, gagliardezza e prestezza.

8 La Natura dispone & prepara la materia e l'abbozza e l'accommoda alquanto per ricever l'ultima forma & perfettione dell'Arte.

9 L'Arte regola la Natura & con più sicura scorta ci guida per l'infalibile verità e per l'ordine de' suoi precetti alla vera scienza della nostra difesa.

10 L'Esercitio conserva, augmenta, istabilisce le forze dell'Arte, della

Natura & oltre la scienza partorisce in noi la prudenza in molte particolarità.

11 L'Arte riguarda alla Natura & vede che per la poca capacità della materia non può fare tutto ciò che intende di fare & però considera in molti particolari le sue perfezioni & imperfezioni, & a guisa d'Architetto ne prende & fa qualche bel modello e così affina & assottiglia le cose della natura dirozzate, riducendola a poco a poco al colmo della sua perfezione.

12 Dalla Natura l'Arte ha preso, nel difendersi, il passo ordinario, la guardia terza per stare in difesa & la seconda & quarta per offesa, il tempo o la misura, sì come ancora la positura della persona con la vita, hora posata nella gamba manca per difendersi, hora spinta innanzi e caricata nella gamba dritta per offendere.

13 Perchè senza dubbio le prime offese furono quelle della pugna, nel fare alle quali si vede il passo ordinario, la terza, la seconda e quarta; si vede ancora che molti sanno fare alle pugna molto a tempo & a misura.

14 Contro questa offesa delle pugna, senz'altro fu trovato dall'Arte il bastone &, non bastando ancora questa difesa, il ferro; e credo io che di questa materia si facessero di mano in mano molt'armi diverse, ma sempre una più perfetta dell'altra, secondo che moltiplicavano le offese, in fin che fu trovata la spada, arme perfetta & proportionata alla giusta distantia, nella quale i mortali naturalmente si possono difendere.

15 L'armi che di lunghezza eccedono la distantia della difesa & offesa naturale sono scommode & abborescenti dall'uso della conservation Civile, e le troppo corte son insidiose e con pericolo di vita; per il che nelle Repubbliche fondate nella Giustitia delle buone leggi e dei buoni costumi sempre fu & è proibito di portar l'arme, onde possano nascere tradimenti & disaveduti homicidij. Anzi nella Republica Romana antica, ov'era idea d'un buon governo, fu del tutto interdetto l'uso dell'armi & a nessuno per nobile e grande che fosse era lecito portare la spada o altr'arme fuor che nella guerra, & contro quelli che a tempo di pace si trovavano con armi, procedevano come contro omicidiali.

16 Et i soldati Romani, subito che arivavano a casa deponevano l'armi insieme con l'habito soldatesco & repigliavano la veste lunga e Civile & attendevano alli studij & all'arti della pace, perchè nissuno Romano esercitava il corpo (come dice Sallustio) senza l'ingegno: ogn'uno attendeva oltre allo studio della guerra ad uno offitio della pace, per cui desiderio le gravezze della guerra si sopportano; & però subito finita la guerra non s'intendeva più nè Capitano, nè soldato, nè soldo nessuno.

17 A questi tempi i soldati sono di maggior gravezza a i Principi & alle Signorie & maggiormente a i Popoli nel tempo della pace che della guerra, & perchè non sono avezzi ad altri studij che a quelli della guerra, odiano la pace & il più delle volte si fanno autori de turbolenti e cattivi consigli.

18 Ma tornando alla nostra materia, dico che la spada sia arme utilissima & giustissima, perchè è proportionata alla distantia nella quale naturalmente si fa l'offesa & tutte l'arme quanto più si discostano da questa distanza della difesa & offesa naturale, tanto sono più bestiali & più avverse alla natura &

però inutili alla conservation Civile: una è la strada della virtù & della vera ragione, è quella faticosa & aspra, dalla quale la Natura mai si diparte; al vizio & all'ignorantia si discorre e sdrucchiola per molte vie; una è la linea retta, la quale non sa fare se non l'artefice, le linee oblique sono infinite & le può fare ogn'uno. Onde vediamo a' nostri tempi moltiplicarsi l'offese e le difese in infinito; l'arte & l'industria humana da principio imita la Natura & mentre che seguita l'orme sue è utile & giovevole al vivere humano, ma subito ch' esce dalle pedate della Natura incomincia a tralignare dalla nobiltà della sua origine & si precipita per li trabucchi della nocevol curiosità e sprofonda la generation humana nell'abisso dell'ignoranza, conducendola dal secolo d'Oro nella bruttura del fango.

19 Dalle forze della Natura, dell'Arte & dell'Esercizio, come cause efficienti della difesa delle quali fin' hora habbiamo trattato, nasce ogni vantaggio & disadvantage dell'armi, ma principalmente deriva dalla giusta altezza della persona & dalla lunghezza della spada, perchè un huomo grande di persona & che porta una spada proportionata alla sua altezza, senza dubbio verrà prima a misura. In riguardo di questo, per soccorrere all'imperfettione naturale di quegli che si trovano inferiori di grandezza, credo che sia proibito in certi paesi di fare una lama di spada più lunga dell'altra, chè non pare cosa giusta che quello ch'è di natura superiore si prevalga ancor dell'avantaggio dell'Arte, dovendo bastare il privilegio della Natura, il quale, senza manifesta indegnità, volendogli pareggiare con li più piccoli, non se li può torre in generale con attribuire una spada meno lunga a loro che alli piccoli, i quali per aventura potrebbero havere altri vantaggi dall'arte & dall'esercizio che avanzassero quelli della natura; a' quali casi la prudenza humana non è sufficiente a provvedere così in particolare.

20 L'arte della scherma è antichissima & fu trovata a i tempi di Nino Re delli Assiri, il quale per uso e vantaggio dell'armi si fece Monarca & patrone del Mondo; dalli Assiri con la Monarchia passò a' Persiani la lode di questo esercizio, per il valore di Ciro; da' Persiani pervenne a' Macedonesi, da questi a i Greci, da i Greci si fermò ne' Romani, i quali (come testimonia Vegetio) menavano in Campo Maestri di scherma, i quali nomavano *Campi ductores, vel doctores*, che vuol dire guide o Maestri del Campo; & questi insegnavano a' soldati di ferire di punta e di taglio contro a un palo. Hoggidì noi Italiani parimente portiamo il vanto nell'arte della scherma, ben che più nelle Scuole che in Campo, e nell'uso della Militia, atteso che a questi tempi le guerre si fanno più con l'artiglierie e con gl'archibusi che con la spada, la quale per altro non serve che per esequire la vittoria.

21 Questa disciplina è arte e non scienza, preso però il vocabolo "scienza" nel suo stretto significato, perchè non tratta delle cose etterne & Divine & che trapassino le forze dell'arbitrio humano, ma è arte, non fattiva nè manuale, anzi attiva & ministra molto stretta della scienza civile, perchè li suoi effetti passano insieme con l'operation sua, a guisa della virtù, & essendo passati non lasciano nessuna sorte di lavoro o di manifattura, come usano di fare l'arti meccaniche & plebee, le quali tutte, quantunque alcune di esse

con il nome della nobiltà si celebrano, di gran lunga trapassa & avanza.

22 La materia della scherma sono i precetti di ben difendersi con la spada; la sua forma e l'ordine & la verità delle sue regole, sempremai vere, è infallibile.

23 Ma è tempo ormai che raccogliendo il tutto che fin'ora habbiamo detto in brevi parole, veniamo a porre il fondamento di questa disciplina, il quale è la sua & propria difinitione, di cui incammineremo & indirizzeremo il rimanente de tutti i suoi precetti.

-
- 1
nobilissimo: il più nobile
- 2
faccia mestieri: sia necessario
- 10
particolarità: casi particolari
- 11
però: perciò
della natura dirozzate: sgrezzate dalla natura
- 13
pugna: combattere a mani nude
- 15
abborescenti: rigettate
disaveduti: imprevisti
omicidiali: assassini
- 18
esce dalle pedate: esce dal percorso
tralignare: sviare
trabucchi: trabocchetti
- 19
torre: togliere
- 20
esequire: celebrare

CAPITOLO II

La difinitione della scherma & la sua dichiarazione.

24 La scherma è un' arte di ben difendersi con la spada.

25 E' arte perchè è una ragunanza de precetti perpetuamente veri e ben ordinati & giovevoli alla conservation Civile.

26 La verità e dispositione de' precetti della scherma non s'ha da misurare secondo l'ignoranza d'alcuni, che insegnano & scrivono per l'uso lungo dell'armi che hanno & non per scienza, & però il più delle volte fanno dell'ombra sostanza & del caso ragione, mescolando zucche con lanterne & saltando di palo in frasca, ma si deve estimare da sè & ristretta nella verità della sua natura.

27 L'utilità loro è manifesta, perchè insegnano il modo della difesa che è molto naturale, giusta & honesta, & non si può dubitare del grandissimo giovamento che arreca al vivere humano, perchè giornalmente si scorgono manifestamente i suoi effetti. Imperocchè essendo la spada arme accomodata a difendersi in giusta distanza, nella quale l'uno & l'altro può naturalmente offendere, vediamo che restando i combattenti quasi sempre nella difesa, rare volte vengano all'offesa, la quale è l'ultimo rimedio di salvar la sua vita; il che non averebbe se l'arme fosse sproporzionata, cioè o maggiore o minore che ricerca la difesa naturale.

28 Il fine che separa la scherma da tutte l'altre scienze è il ben difendersi, però con la spada.

25

ragunanza: raccolta

26

l'uso lungo: l'esperienza

27

averebbe: capiterebbe

CAPITOLO III

La divisione della scherma, ch'è posta nel conoscimento della spada.

29 Due sono le parti della scherma, il conoscimento della spada & il suo maneggio. Il conoscimento della spada è la prima parte della scherma, che insegna a conoscere la spada a fine di maneggiarla bene.

30 La spada dunque è un'arma di ferro, apuntata & atta a difendersi in distanza, nella quale l'uno & l'altro può naturalmente & con pericolo di vita offendere.

31 La materia della spada è il ferro, materia di difesa senza altro trovata contra quella di legno, poco bastante a ribattere e schifar l'ingiurie che l'uno a l'altro giornalmente usa di fare.

32 La forma sua esteriore è che sia apuntata, perchè se fosse spontata non servirebbe a tener lontano l'avversario in distanza di offesa naturale.

33 Il fin suo è la difesa, la quale significa primieramente tener lontano l'avversario tanto che non mi possa offendere, la qual sorte di difesa è massime naturale, potendola mettere in opra senza danno del prossimo mio. Et in lingua latina, come già udij dire ad un certo letterato, difender non viene a dir altro che scansar, o ver allontanar da una cosa che potesse nocere, se troppo si avvicinasse.

34 Dipoi la parola difendere significa offendere & ferire, che è l'ultimo & sussidiale rimedio della difesa, caso che l'inimico trapassasse i termini della prima difesa & s'avvicinasse talmente che io venissi in pericolo di venir da lui offeso se io non mi provvedessi; perchè di fatto che l'inimico trascorre i termini della difesa entrando in quelli dell'offesa, non son più obbligato a portar rispetto alcuno alla conservation della sua vita, venga alla volta mia con qual si voglia arme accomodata ad offendermi, naturalmente pure, come dico, nella distanza di potermi arrivare.

35 Dal fin della spada, il quale è difendersi nella detta distanza, si misura la sua lunghezza.

36 Adunque la spada ha da esser lunga quanto il braccio doi volte o quanto il mio passo straordinario, la qual lunghezza parimente risponde a quella che dalla pianta del mio piede infino sotto alla ditella del braccio.

37 Due sono le parti della spada, il forte & il debile. Il forte comincia dal finimento infino a mezza lama & il debile si chiama il rimanente; il forte è per parare & il debile per ferire.

38 Il filo è falso & dritto. Il dritto è quello che sta in giù quando la mano sta nella sua natural positura, la quale voltandosi in fora o di dentro fuor del suo natural sito fa il filo falso. Il primo sito, cioè del filo dritto, si conosce nella terza, che è la positura della spada in guardia & l'altro, cioè del filo falso, apparirà manifesto nella postura della quarta & seconda, che sono siti di spada non in guardia, ma nel ferire.

39 Divido solamente il debile nel filo dritto & falso & non il forte, perchè questa consideratione non accade che si faccia nel forte, che serve non

ad altro fine che al parare, & però se fosse senza filo e rintuzzato, non sarebbe error nessuno; in luogo di punta nel forte è il finimento, non solamente per impugnare la spada, ma ancora per coprirsi, e principalmente la testa, nel ferire.

30

apuntata: appuntita

31

schifar: schivare

massime: massimamente

34

trapassasse: oltrepassasse

trascorre: travalica

alla volta mia: contro di me

36

ditella: ascella

37

finimento: fornimento

39

rintuzzato: privo di filo

CAPITOLO III

Della misura.

40 Fin hora habbiamo ragionato della prima parte della scherma, che consiste nel conoscimento della spada; adesso incominceremo a trattare della seconda parte, che è quella del suo maneggio.

41 Il maneggio della spada è la seconda parte della scherma, che mostra il modo di maneggiare la spada & si distribuisce nella preparativa alla difesa & nella difesa istessa; la preparativa è la prima parte del maneggio della spada, ch'è mette i combattenti in giusta distanza & in convenevole postura di persona per difendersi a tempo, & ha due parti: nella prima si ragiona della misura & del tempo.

42 Nella seconda si tratta della dispositione delle membra della persona.

43 La misura si prende per una certa distanza da un termine all'altro, come per essemplio nell'arte della scherma si piglia per la distanza che corre dalla punta della mia spada alla vita dell'avversario, che è larga o stretta. Di poi si piglia per una cosa atta a misurare la detta distanza, la quale nell'uso della scherma è il braccio naturale, che misura tutte le distanze, il quale nell'esercizio di quest'arte ha tutte le qualità & conditioni che ad una compiuta misura si aspettano.

44 La misura è una giusta distanza dalla punta della mia spada alla vita dell'avversario, nella quale lo posso ferire, secondo la quale si ha da indirizzare tutte le attioni della mia spada & difesa.

45 La misura stretta è del piede o del braccio dritto; la misura del piede è del piè fermo o del piede accresciuto.

46 La misura larga è quando con l'accrescimento del piede dritto posso ferire l'avversario, & questa misura è la prima stretta.

47 La misura stretta di piè fermo è nella quale solamente spingendo la vita & gambe innanzi posso ferire l'avversario.

48 La strettissima misura è quando a misura larga ferisco l'avversario nel braccio avanzato & scoperto, o sia quello del pugnale o quello della spada, con il piè sinistro indietro, accompagnato dal destro nel ferire.

49 La prima misura larga è d'un tempo intiero & mezzo; la seconda è d'un tempo intiero, la terza è d'un mezzo tempo, rispetto alle tre distanze, le quali secondo la loro grandezza ricercano più o meno velocità di tempo; & questo basti di haver detto della misura. Seguita hora la dottrina del tempo.

42
dispositione: postura

43
vita: corpo

45
stretta: in senso stretto
accresciuto: avanzato

46
accrescimento: avanzamento
la prima stretta: la prima misura in senso stretto

CAPITOLO V

Del tempo.

50 Il vocabolo Tempo nella scherma vien a significare tre cose diverse: primieramente significa un giusto spatio di moto o di quiete che mi bisogna per venire a un termine definito per alcun mio disegno, senza considerare la lunghezza o brevità di quel tempo, solo che io alla fine pervenga a quel termine. Sì come nell'arte della scherma, per venire a misura, mi bisogna un certo & giusto tempo di moto & di quiete, non importa se vi arrivo o presto o tardi, purchè io giunga al luogo desiderato. Poniamo esempio che io mi mova a cercare la misura & che io vada pian piano a trovarla & che l'avversario mio tanto si fermi di vita che io la trovi, ben che io sia arrivato alquanto tardi, nondimeno niente può pregiudicare al mio disegno, perchè son arrivato a tempo, atteso che quanto spatio d'hora io mi sono mosso, tanto appunto il mio avversario s'è fermato, così il mio moto aguaglia il tempo della quiete del mio avversario & la sua quiete misura appunto il mio movimento, & perchè nello stare in guardia & nel cercare la misura solo si considera la corrispondenza del tempo che li combattenti nel moversi e nel fermarsi scambievolmente consumano, infino che arrivano a un certo punto di misura, per questo nelle dette attoni non viene in consideratione la prestezza del moto & la brevità della quiete, anzi per pigliar la giusta misura è più utile che vadino, come si suol dire, con il calzar di piombo, con la vita contrepassata & posata sopra la gamba manca in passo ordinario, positura di vita attissima a venire consideratamente & con rispetto a prendere la debita misura.

51 Appresso si piglia questa parola tempo in luogo di prestezza, rispetto alla lunghezza o brevità del moto o della quiete: così nell'arte della scherma sono tre distanze e misure diverse di ferire & per questo ancor si trovan tre tempi apartati; & qui non si vuol solamente considerare che si giunga ad un certo termine, ma che si arrivi ancora con una certa prestezza & velocità, perchè la misura larga, ch'è di piede accresciuto, vuol un tempo, cioè una perseveration di quiete o di movimento della spada o della vita delli combattenti, breve assai, ma non tanto breve, che la misura stretta di piè fermo; & la strettissima misura ricerca un velocissimo tempo, perchè ogni poco ch'io mi movo con la punta della mia spada & ogni poco che si ferma il mio avversario nella distanza della strettissima misura mi basta ad essequire il mio disegno; & perchè questo tempo è brevissimo, però lo chiameremo mezzo tempo & consequentemente il tempo che si consuma nel ferire di misura manco stretta a piè fermo verrà a fare un tempo intiero & l'ultimo tempo che s'impiega nel ferire di misura larga, che è di piè accresciuto, farà un tempo intiero & mezzo.

52 Nel primo tempo, ch'è quello di cercare la misura larga, non si considera la prestezza del moto e della quiete & però non fa mestieri di misurarlo per mezzo tempo intiero, le qual maniere di tempi solamente si riguardano

nel ferire. Per la qual cosa la positura della vita nel ferire è tutto contraria a quella che si osserva nel cercare la misura stretta, perchè la prima positura è agiata per andare a poco a poco a cercare la misura stretta & l'altra è ardita & con velocità si avventa a ferire.

53 Il tempo non è altro che la misura della quiete e del moto; la quiete della punta della mia spada misura il moto della vita del mio avversario & il moto del mio avversario con la sua vita misura la quiete della punta della mia spada. Hora, acciò questo tempo sia giusto, bisogna che quanto spatio di tempo si ferma la vita dell'avversario, tanto si muovi la punta della mia spada; & così conseguentemente per essemplio mi trovo in misura larga, con animo di venire a misura stretta, hora muovo la punta della mia spada per venire al detto termine, mentre che io mi muovo bisogna che l'avversario fermi la sua vita e così la quiete della vita del mio avversario è la misura del movimento della punta della mia spada. E però se io prima mi movessi a ferire che l'avversario mio finisse di fermarsi, perchè il tempo sarebbe diseguale mi moverei invano o non senza mio gran pericolo. Poniamo il caso che ambidue ci moviamo a cercare la misura e l'uno & l'altro si dia ad intendere di haverla trovata, andando ambidue ad investirsi: interviene che l'uno & l'altro non colpisca, perchè il tempo nel quale si mossono a ferire non fu giusto rispetto alla distanza alla quale dovevano prima arrivare; in questo esemplo si vede che il moto della mia punta misura il moto della vita del mio avversario & il moto della punta dell'avversario misura il moto della mia vita. Però alle volte avviene che molti si feriscono l'un l'altro di contra tempo, essendo venuti ad un tempo eguale a misura stretta.

54 Il tempo che si ha da considerare nella misura larga richiede patientia & quello della misura stretta prestezza nel ferire & nel partirsi.

55 Il tempo della misura stretta si perde o per mancamento della natura o per difetto dell'arte e dell'esercitio.

56 Per mancamento della natura per troppa tardezza delle gambe, del braccio & della vita, la qual deriva dalla debolezza o dal troppo peso della persona, come vediamo avvenire a huomini o troppo corpolenti o troppo sottili.

57 Per difetto dell'arte quando la misura stretta non s'impara a cercare come si conviene, con la vita caricata in su la gamba manca, con il passo ordinario, & con il braccio dritto disteso, perchè le cose si hanno a muovere in compagnia, per produrre ad uno effetto medesimo si debbono ancor muovere in una giusta distanza; però se la punta della spada è molto innanzi & la gamba addietro o se la gamba è innanzi & il braccio addietro, mai si porterà la spada con quella prontezza, giustezza & prestezza che si richiede; per la qual cosa quelli che in sé sproportionata distanza di membra vengono a cercare la misura stretta, benchè vi arrivano, nondimeno non possono essere a tempo di ferire, perchè li mancherà il miglior tempo della misura stretta, ch'è quella della pronta giustezza o prestezza.

58 Per mancamento dell'essercitio si perde il tempo, per cagione che la persona non è ancora bene sciolta di membra o quando li scolari prendono

qualche uso cattivo, andando dietro alle vanità delle finte & delle cavationi & contracavationi & simil cose così fatte.

59 Da questo che fin' hora habbiamo detto, ogn'uno facilmente potrà comprendere esser falsissimo quello che molti dicono, che il tempo si prenda solamente dal movimento che fa l'avversario con la sua vita & spada, ma che bisogni aver parimente riguardo al moto mio proprio, e non solamente al moto mio & quel dell'avversario, ma ancora alla nostra quiete; perchè il tempo non è solamente misura del moto, ma del moto e della quiete.

60 E concludendo questa materia del tempo, dico che ogni moto & ogni quiete mia e del mio avversario fanno insieme un tempo, in quanto che l'uno l'altro misura.

50

mi bisogna: mi serve

disegno: obbiettivo

aguaglia: eguaglia

che vadino: sott. "gli schermidori"

con il calzar di piombo: con i piedi di piombo, con prudenza

contrepassata: profilata

51

prestezza: velocità

apartati: diversi

essequire: eseguire

52

agiata: comoda

53

acciò: affinché

54

partirsi: muoversi

56

avvenire: capitare

CAPITOLO VI

Della persona, & primieramente della testa.

61 La testa veramente è cosa principale in questo esercizio, posta però nel suo debito loco, perchè è quella che conosce le misure & i tempi, onde bisogna che venga collocata in luogo ove possa far la sentinella & scoprire il paese da ogni banda.

62 Il sito della testa, nel stare in guardia & nel cercare la misura, all'horà è giusto & convenevole quando insieme con la spada fa una linea dritta, perchè in questa maniera gl'occhi vederanno tutte le quieti & tutti i movimenti della spada & della vita dell'avversario, & conosceranno subito le parti che si hanno ad offendere & a difendere, essendo posta la testa nelle dette parti, & però habili a gettar per tutto i raggi visuali in linea dritta, il che non farebbono se la testa si reggesse più alta o più bassa, chè non spargerebbono da ogni banda i suoi raggi & così non sarebbero pronti ad apprendere o fuggire il tempo.

63 Nello stare in guardia & nel cercare la misura la testa si riposa sopra la spalla manca, & nel ferire sopra la destra spalla si appoggia.

64 Nello stare in guardia & nel cercare la misura la testa si ha tanto a ritirare quanto sia possibile, & nel ferire si vuole spingere innanzi, tanto quanto si puote.

65 Nel ferire, riguarderà la testa alquanto più da un lato che dall'altro, secondo che di dentro o di fuori si ferirà, sì che ella venga coperta dal finimento & dal braccio della spada.

66 Altri siti & movimenti di testa che si fanno nel passare, nel fuggire & scansar la vita in diverse sorte di guardie & in infiniti modi di ferire, non possono ammettersi per buoni, perchè escono fuor di linea dritta, la qual da me vien chiamata quella la quale partisce la mia vita per il fianco, insieme con quella dell'avversario, come per il contrario linea obliqua chiamo quella la quale fugge fuori dalla mia vita o di quella del mio avversario, sì da una parte come dall'altra, secondo la regola della quale tutto il gioco della scherma si ha da misurare.

61
scoprire il paese: controllare la situazione
banda: lato

62
habili: abili

66
sorte: specie
partisce: divide

CAPITOLO VII

Della vita.

67 Nello stare in guardia & nel cercare la misura la vita vuol essere piegata e pender a dietro a scarpa, sì che l'angolo che fa con la coscia dritta a pena apparisca & la coscia manca venga a fare un angolo ottuso, sì che la spalla manca alla linea del piè manco risponda & la dritta giustamente spartisca per il mezzo il passo della guardia.

68 Nel ferire la vita si spinge innanzi, sì che la coscia dritta con la vita formi un angolo ottuso & la punta della spalla risponda alla punta del piè dritto, e la coscia & gamba manca si porti innanzi a traverso in linea obliqua, talmente distesa che la spalla manca divida per il mezzo il passo che si fa.

69 E quando si va a ferire, la vita vuol esser spinta innanzi in linea dritta, sì che per la diversità del ferire di fuori & di dentro, pendendo alquanto più dall'una che dall'altra banda, levi pochissimo dalla linea dritta.

70 Il fine perchè la vita stia così piegata è questo: prima, perchè in questo modo più si allungano e più si cuoprano & meglio si guardano & difendono le parti che si possono offendere, perchè un bersaglio quanto più è discosto, tanto più è difficile a ferire; di poi, così, nel ferire si portano le botte più lunghe, più preste & più gagliarde, chè quanto più l'offesa vengon da lontano, tanto più sono sicure & migliori.

71 Oltre alla piegatura della vita & della sua forma che prende nel mettersi in guardia, nel cercar la misura & nel ferire, si considera similmente il suo scanso, il quale leva della larghezza sua, sì come la piega diminuisce & restringe la sua altezza.

72 Lo scanso della vita vuol esser tale che altri non mostri più che il mezzo del petto, non solo nel fermarsi in guardia & nel cercare la misura, ma ancora nel ferire, perchè quanto meno di petto si mostra, tanto più si cammina & si ferisce in linea dritta & quanto più si scuopre, tanto più della misura & del tempo si perde.

73 A chi piacciano le guardie e contraguardie & lo stringere di qua, di là, di sopra e di sotto, le finte & contrafinte, i passi a traverso, li scansi delle gambe e l'incrociate, necessariamente formano & movono la vita in molti strani modi, li quali, come cose fatte a caso & in nessuna ragione, che stabile & vera fosse fondata, consegnaremo a' loro autori.

67
a dietro a scarpa: inclinata indietro

68
risponda: corrisponda

69
banda: lato

70
cuoprano: coprono

CAPITOLO VIII

Delle braccia.

74 Nello star in guardia & nel cercare la misura il braccio dritto ha da stare alquanto piegato, sì che la parte sua superiore si distenda in linea obliqua in giù, tanto che il gomito scontri la piega della vita & risponda al ginocchio dritto & la sua parte inferiore, ritirata alquanto, formi insieme con la spada una linea dritta.

75 Nello stare in guardia & nel cercare la misura, il braccio manco insieme con la coscia & con la gamba sinistra ha da fare il contrappeso alla vita e alla coscia e gamba dritta, & la sua parte superiore vuol esser distesa, sì che risponda al ginocchio manco & scontri la piega del fianco sinistro, & la sua parte inferiore vuol stare alquanto in sè raccolta, per aiutare a spingere, con il suo moto, innanzi la vita nel ferire, il che non farebbe se stesse come se fosse abbandonato.

76 Nel ferire il braccio dritto vuol esser disteso in linea dritta, voltando la parte di sotto della mano e del braccio in su, hor di dentro hor di fuori, secondo da che banda si ferisce.

77 Nel ferire il braccio manco vuol essere tanto disteso che faccia con il braccio dritto una linea retta, voltandolo secondo si ferisce di fuori o di dentro, perchè ogni poco che si portasse innanzi il braccio o che si fermasse in linea obliqua, diminuirebbe assai della misura & della prestezza del tempo.

78 La spada si reputa tutto un membro con il braccio & con la parte inferiore del braccio ha da formare una linea dritta, che giustamente risponde alla piegatura del fianco destro & ha da spartire la vita in quanto alla sua lunghezza & larghezza in due parti uguali; però nello stare in guardia & nel cercare la misura la ragione perchè habbia a ritornare giustamente la piegatura del fianco è questa, che ogni volta che starà in questo sito sarà prontissima a soccorrere a tutte le sue parti che si possano offendere, essendo che la parte superiore, cioè quella dalla sommità della testa infino alla piega del fianco, misuri la parte di sotto dalla piega del fianco infino al ginocchio, & che non accada haver riguardo alle gambe, chè nella natural distanza dell'offesa di piede accresciuto non si possono offendere senza trascorrere troppo con la vita in manifesto pericolo.

79 Il sito e la positura della spada nel ferire è tutt'uno con quello del suo braccio, voltando nel ferire il filo falso in su, secondo se ferisce di fuori o di dentro.

80 Avvertiscasi diligentemente che la punta della spada sempre guardi le parti scoperte dell'inimico, che sono quelle del fianco dritto & della coscia dritta, & non si lasci veruno disviare da questa intentione per lo scoprir delle parti sinistre, che è misura & tempo fallace, potendosi levare in un subito, il che non avviene dalle parti destre, che necessariamente fanno berzaglio.

81 Il braccio raccolto non è buono a stare in guardia, perchè non scuopre bene la misura nella quale mi trova; non è parimente buono per cercare la misura, perchè la punta della spada è troppo lontana dalla vita dell'avversario, onde non può pigliare la giusta misura, nè manco ferire a tempo. Oltre a ciò così ritirato il braccio non tien lontano l'avversario dalla giusta distanza, nella quale mi può ferire & così non fa l'offitio per il quale la spada principalmente fu trovata; similmente non è utile nel ferire, perchè non potrà ferire nella misura di piè accresciuto, chè stando con la punta sua tanto lontano dall'avversario non potrà giustamente pigliare detta misura, la quale è tanto più eccellente delle misure più strette, quanto meglio è di ferire l'avversario da lontano che da vicino. Appresso non è buono per sparare la botta, la quale insieme con il braccio si scarica per la spinta che fa la vita innanzi e non è vero che lo stender del braccio accresca la misura, ma sibbene con lo stender della vita e del passo innanzi, perchè la gamba innanzi & la vita, nel cacciar il braccio con la spada, si posa sopra la gamba manca, sopra la quale si appoggia tutta la vita con la gamba dritta, la qual gamba sinistra nel sparare butta innanzi la vita e la coscia sopra la gamba dritta, la quale scambievolmente fa pilastro & contraforte, sostenendo tutto il peso della vita spinta innanzi per sparare la botta.

82 Il braccio disteso del tutto in guardia & nel cercare la misura non posso provare, perchè sforza la spada fuori del suo sito giusto & accomodato a difendere la vita propria & ad offendere quella dell'avversario e nel ferire non aiuta nel sparare la botta e la porta con meno gagliardezza; altri siti & movimenti di braccia non desidera il gioco del ferire in linea dritta.

74
gombito: gomito
scontri: incontri

80
veruno: nessuno
fallace: ingannevole
berzaglio: bersaglio

81
contraforte: sostegno

82
provare: approvare

CAPITOLO IX

Delle coscie, gambe, de i piedi e del passo.

83 Nello stare in guardia e nel cercar la misura stretta, la gamba dritta con la coscia e suo piede guardano innanzi drittamente & pendono adietro in linea obliqua a guisa di scarpa, & la gamba manca con la coscia e suo piede guarda dritto verso le parti sinistre, con il ginocchio piegato al possibile, sì che la parte di dentro del calcagnio dirittamente risponda alla punta del calcagnio destro.

84 Nel ferire si piega il ginocchio della gamba dritta tanto quanto si puote, sì che la gamba & la coscia vengano a fare un angolo acutissimo & per il contario la gamba manca con la coscia si stende innanzi in linea obliqua in guisa di scarpa.

85 Il passo è una giusta distanza delle gambe, tanto nel fermarsi quanto nel muoversi, atto a mettersi in guardia, a cercare la misura & a ferire; rispetto alla distanza il passo è o ristretto del tutto, o mezzo passo, o giusto passo o straordinario.

86 Io nell'uso della scherma non fo buon passo alcuno, sol che l'ordinario, nel quale la vita sta commoda e ben caricata in guardia, per cercare con un poco d'accrescimento di passo la misura stretta, che volendo cercarla con passi più piccoli la base, troppo stretta e debile, non regerebbe il peso della vita e si sconcerterebbe; se non a poco a poco, ma con passi e mezzi passi si cercasse la misura e perdendo il tempo, non scaricerebbe con tanta prestezza la botta, & se pur son buoni detti passi serviranno fuor di misura per camminare e mettersi in guardia e per ritornare in essa.

87 Il passo della scherma, noi, per miglior intelligenza, lo chiamaremo Militare o soldatesco, dividendo nell'ordinario & straordinario. L'ordinario è quello nel quale si sta in guardia & si cerca la misura stretta. Et il straordinario sale quello nel quale si move alargando il passo innanzi per ferire.

88 Il passo rispetto al sito si può considerare in più modi, innanzi, adietro, da banda e a traverso, & questo con le gambe incrociate o no parimente si muove, o una gamba sola o ambedue, e si muovano le gambe per fare un passo intero, o per diminuirlo, o per mutarlo di sito per sfuggire, o scansar la vita.

89 Al mio parere non son se non dui modi principali di fermarsi e di muoversi rispetto alle gambe. Il primo modo è quello che si aspetta alla guardia & al cercar la misura stretta o per schivarla; l'altro serve per ferire.

90 Il passeggiar da banda non so che serva ad altro se non per fare una bella vista e mostrare animosità e per riconoscere le forze dell'avversario; quando altrui va a mettersi in guardia, in quest'occasione di camminare ti potrai servire di tutti i passi stretti e giusti, ben che al mio giuditio ancora in questo l'ordinario porti il vanto.

91 Sono ancora di quelli che se ne servono di questo camminare da banda quando l'avversario è posto in linea obliqua con la spada per stringerlo di

fuora, ma al mio parere più spedita via sarebbe di cercar subito la misura stretta in linea dritta che secondare il suo gioco fuor di regola. Alcuni se ne servono ancora per fuggir di vita, mentre che l'avversario vien per ferirti, incontrandolo di quarta e di seconda, o di fuori o di dentro, secondo l'occorrenza, ma tanto potrebbero incontrarlo, havendo in consideratione il tempo e la misura, di quarta & di seconda in linea dritta, senza traversar le gambe.

92 L'incrociate del piede manco verso le parti destre nell'inquartare sono inutili e se ne può far di manco, perchè impediscono la vita e scortano il moto del braccio dritto nel ferire, con perdimento di tempo; lo scanso della gamba dritta alle parti sinistre dell'avversario per inquartare è parimente una cosa fatta a caso e più presto serve per un amichevole assalto che per quistione o contese.

93 Le passate non sono buone, perchè perdono di misura e di tempo intanto che si muovi la gamba manca, chè in quel mentre la vita e la gamba dritta con il braccio della spada non può muovere a ferire con la debita prestezza, nè senza pericolo di risposta.

94 Le ritirate sono necessarie principalmente nel ferire, perchè nell'atto del ferire necessariamente scopro la vita e però se io mi fermasse troppo potrebbe facilmente avvenire che l'avversario mi desse risposta.

83

a guisa di scarpa: a sostegno

86

sconcerterebbe: perderebbe stabilità

89

si aspetta: pertiene

90

porti il vanto: sia il migliore

92

scortano: accorciano

CAPITOLO X

Della difesa, della guardia.

95 In fin' hora habbiamo trattato della prima parte del maneggio della spada, la quale ci ha insegnato la giusta distanza & la vera positura di tutte le membra della persona, che si richiede alla difesa; hora parleremo dell' istessa difesa.

96 La difesa è la seconda parte del maneggio della spada, la qual ci ammaestra di adoperare la spada per nostra difesa & ha due parti, delle quali la prima è la difensiva, o guardia, come la vogliamo chiamare, l'altra è l'offensiva.

97 La guardia è una positura di braccio & di spada, distesa in linea dritta nel mezzo delle parti offensibili, con la vita bene accomodata al suo passo ordinario, per tenere lontano l'avversario da ogni offesa & per offenderlo, caso che si avvicinasse con tuo pericolo.

98 La terza dunque è solamente guardia, non già posto il finimento fuori del ginocchio, ma sì che giustamente partisca la vita per il mezzo, non alta, nè bassa, ma giusta nel mezzo delle parti che non si possano coprire, per essere egualmente pronta e vicina a tutte le sue offese e difese.

99 La prima e la seconda non son guardie perchè non son atte a cercare la misura e scuoprono troppo la vita e non sono egualmente vicine a tutte le parti della vita che si possano offendere & diffendere; la quarta parimente mostra troppo di vita e modo di ferire & non guardarsi.

100 Tre cause sono le quali fanno difficile il tirare a segno, cioè la lontananza del bersaglio, perchè sta nascosto, sì che appena si può vedere per l'impedimento delle cose che l'adombrano &, se pure scoperto, è che avvicinandosi il pericolo del colpo in un subito si possa coprire.

101 Tutte queste virtù in sè contiene la nostra guardia, perchè allontana assai il bersaglio e ne leva tanto quanto puote mediante la piegatura & lo scanso della vita; di poi cuopre benissimo le parti che non si possano scansare, e se pure ne rimangano delle scoperte sta pronta nel soccorrerle, bisognando, in egual distanza, e così camina sicura a pigliar bene il tempo e la misura, la qual cosa è l'ultima perfettione della guardia.

102 Del mutarsi di guardia in guardia non mi è lecito parlarne, non facendo buona se non una guardia sola.

103 L'offesa è una difesa nella quale cerco la misura e ferisco il mio avversario.

CAPITOLO XI

Del modo di cercare la misura.

104 Due sono le parti dell'offesa: il cercare la misura & il ferire.

105 Il cercar la misura è un'offesa, nella quale io, in detta guardia, cerco la misura stretta per ferire.

106 Tre modi sono di cercare la misura, perchè la cerco o mentre io mi muovo e l'avversario si ferma, o quando io mi fermo e l'avversario si muove, o quando io mi muovo e l'avversario si muove.

107 Il tempo di quest'attione vuol esser giusto et eguale al termine finale della misura larga, chè all'hora spira il tempo di cercare la misura & si dà luogo al tempo di un'altr'attione che è quella del ferire.

108 Acciò che questo tempo sia giusto bisogna che tu habbia patientia in fin che tu arrivi a detta distanza e non ti muovi prima a ferire.

109 Per essemplio, io mi fermo in guardia a cercare la misura, essendo già l'avversario intrato ne' termini dell'offesa: mentre che egli, o cerchi la misura o pretenda di ferirmi, camina con la sua spada, bisogna che tanto mi fermi con la punta della mia spada che pervenga al fine della misura larga e non mi muova prima a ferire. Perchè in questa attione il suo moto ha da misurare la mia quiete & la mia quiete il suo moto, chè se io mi movessi prima della mia quiete che egli venisse al fine della misura larga il tempo non sarebbe giusto & però non haverei ben cercato la misura; e questo moto e quiete eguale infin che si pervenga al principio della misura stretta è un tempo e non accade quanto sia presto, solo che sia eguale e corrispondente a l'ultimo termine della misura larga; & così il fin del tempo della misura larga è di cercare la misura stretta & il principio del tempo del ferire.

110 Molti nel cercare la misura stretta cavano e contracavano, fanno finte e contrafinte, stringono d'un palmo & di più la spada, e caminano da ogni banda, e storcano la vita, & la prostendono e ritirano in molti giochi stravaganti, che sono cose fatte fuor della vera ragione & trovate per ingannare i goffi e far difficile il gioco; nondimeno lo stringer della spada quando non posso far altrimenti cercando la misura nella mia guardia è necessario, solo che stringa in linea dritta il debole della spada nimica con il forte della mia chè quella, cavalcandola, senza toccare, ma solo nel ferire hurtare col forte il debole della spada nimica di dentro o di fuori secondo l'occasione del ferire.

111 Il cavare, se pure è buono, è buono nell'occasione che l'avversario mi havesse stretto e levato dalla linea dritta: all'hora mi sarebbe lecito anzi necessario il ritirarmi cavando con un poco di cedimento di vita o di piedi, rimettendomi subito nella linea dritta a cercare la misura, perchè il cavare è fatto contro lo stringere & sì come lo stringere si fa nel muover innanzi la spada così la cavattione si deve fare nel ritirarla.

110

storcano: storgono

prostendono: protendono

CAPITOLO XII

Del ferire.

112 Il ferire è l'ultima attione offensiva della scherma, nella quale arrivato che sono a misura stretta, mi muovo con la vita, con le gambe e con le braccia, tutt'in un tempo spinte innanzi a più potere, a ferire l'avversario; e questo si fa di piè fermo o con l'accrescimento del passo, secondo la grandezza della misura stretta e secondo che mi vien più comodo di prender più l'una che l'altra misura, perchè se per la mia tardanza o per furia dell'avversario si dileguasse la prima misura, mi potrei servire della seconda, ferendo a piè fermo, chè in questo caso non accade che maggiormente affretti il passo che con il piegare solamente il ginocchio dritto, non mi convien cercar più stretta misura, onde havessi ad accrescere il passo.

113 Il ferire si fa in tre modi, perchè posso ferire l'avversario mentre che io mi fermo e lui si muove per cercare la misura o per ferirmi, o mentre che egli si ferma & io mi muovo per cercar la misura, o perchè ambidue ci moviamo a cercar la misura & a ferire; solo questa è la differenza, che quando egli si muove per ferirmi lo ferisca a piè fermo, perchè quando si muove per detto effetto, malamente possa pigliare la giusta misura di ferirlo con l'accrescimento del passo & però bisogna che m'appigli alla misura più stretta; & quando si muove per cercare la misura lo ferisca con l'accrescimento del passo.

114 In consideratione delle parti della vita rispetto alla spada, ferisco o di dentro o di fuori, di dentro di quarta e di fuori di seconda, alto o basso, secondo la parte scoperta della vita dell'avversario che mi dà la misura rispetto alla punta della mia spada.

115 Mentre che io ferisco paro necessariamente insieme, in quanto che io ferisco in linea dritta e con la persona nella debita dispositione: perchè quando ferisco in questa maniera, a tempo & a misura, l'avversario mai mi ferirà, nè di punta nè di taglio, perchè il forte della mia spada camina in linea dritta & tiene a coprire tutta la mia vita.

116 Il taglio è di poco momento, perchè non posso ferire di taglio nelle dette distanze della misura stretta che, per il giro del braccio e della spada ch'io fo, non mi scuopra tutto e non dia misura & tempo all'avversario di ferirmi; & se pure si trova qualche utilità di taglio non è però che nella medesima misura & nell'istesso tempo non si possa mostrare una maggior della punta.

117 Ma senza punto di dubio a cavallo è meglio ferir di taglio che di punta, perchè mi portano le gambe altrui & così non son accomodato a cercar la misura & il tempo che si conviene per spinger innanzi la vita & il braccio, ma è ben vero che io posso girar il braccio a mio beneplacito, che è moto proprio a ferir di taglio.

112
a più potere: il più possibile

CAPITOLO XIII

Del pugnale.

118 Del pugnale ci basterà in questo breve capitolo ricordar solamente che sia stato trovato per salvarsi meglio, caso che l'avversario mentre che io sparo la botta senza attendere al parare mi tirasse dove li tornasse più comodo che meglio non si può adoprare il pugnale che per schivare la risposta. E sì come tutti i commodi arrecano & apportano qualche incommodo, così è avvenuto al gioco del pugnale, il quale non si può adoprare senza scoprire alquanto più la vita e scortare un poco la linea nel ferire. Questo è il fine del pugnale, ma l'arte, disviata poi dalla sua prima mira, diede a esso, sì come fece ancora alla spada, diversi effetti, i quali meglio con la spada sola si metterebbero in opera, senza andar dietro a tante lunghezze.

SEGUITA HORA

IL GRAN SIMULACRO DELL'USO DELLA SCHERMA

E PRIMA SI DICHIARA LA DIFFERENZA CHE SI TROVA

FRA L'ARTE E L'USO

Grandissima differenza è fra l'Arte & l'uso e, per avventura, non minore che fra la ragione e 'l caso, fra 'l confuso e 'l bene ordinato, fra la scienza e l'opinione. La qual cosa, acciò che più manifestamente si comprenda, fa mestieri che brevemente consideriamo, & dichiariamo la definizione dell'arte, la quale, sì come mi ricordo haver già udito trattare da alcuni intelligenti, non è altro che una moltitudine di precetti utili e ben ordinati alla conservation Civile, perchè un fiore non fa Primavera, nè un sol precetto è bastante a far l'arte; oltra ciò con qual si voglia numero di precetti e dell'arte, ma quegli finalmente si approvano che son utili e non disutili e non quegli che si sommergono nell'abisso delle oscure tenebre delle false & ingannevoli oppinioni. Imperocchè l'arte non si governa secondo il suo proprio arbitrio, ma indirizza tutti i suoi precetti secondo la regola che le dà la legge della verità. La verità comanda all'arte che non fondi in aria & che non insegni se non quelle cose che sono d'infallibile & di perpetua verità. E quelli precetti che non stanno a paragone delle lor leggi non riconosce per suoi. L'uso dell'arte s'allarga molto più e considera non solamente le cose vere, ma ci avvertisce ancora del falso e di molti altri particolari che variamente accadono e per mostrare i suoi effetti si prevale del soccorso di molte discipline. Imperocchè sì come vegghiamo giornalmente avvenire nella conservation Civile che un huomo non è sufficiente a metter in opra l'offitio o l'arte che fa se non vien aiutato da quelli co' quali civilmente dimora, così tutte l'arti, tutte le scienze & tutte le professioni sono fra di loro congiunte e collocate sì che una habbia bisogno dello scambievol soccorso dell'altra, volendo porre in essecutione i suoi ammaestramenti; nulla di meno sì come nell'uso civile ciaschedun huomo ha il suo proprio uffitio, la sua casa appartata & i suoi beni separati, così l'arti e le scienze hanno i lor termini distinti e suoi proprij precetti, i quali non li è lecito di trapassare. Questa differenza fra l'arte & l'uso, perchè da alcuni che insegnano non vien osservata li fa cadere in molti gravissimi errori. Indi avviene che nell'insegnare così con la penna come anco con la spada in mano sieno sì prolissi e tanto confusi & il più delle volte a se stessi contrarij: e perchè non gettano prima lo stabil fondamento de i precetti infallibili e ben ordinati dell'arte, con molta maggior facilità e brevissimo tempo condurrebbono i loro scolari a

quel grado di perfettione che in questa scienza si può desiderare. In consideratione di questo, per facilitar l'arte della scherma mi son ingegnato di spianar tutte le difficoltà & cavarla delle oscure tenebre della confusione, restringendola in pochissimi ammaestramenti dal suo uso separati: & hora vi porgo e metto avanti a gli occhi pochissime figure, la maggior parte delle quali dichiara l'arte nostra, lasciando ad altri la cura d'impiegare lo studio loro nell'incertezza & infinità delle cose particolari, che senza fermarsi in un medesimo stato giornalmente vediamo avvenire nell'uso dell'armi; & se queste instabilità e varietà delle cose s'hanno pure ad insegnare molto meglio, al mio parere, nella scuola, di mano in mano si ricordano che non s'imparano con la scienza. Ma è tempo hormai, veniamo alla dichiarazione di alcuni ricordi & avvertimenti, sì ancora d'alcuni termini della scherma che s'appartengono all'uso, e delle nostre figure ancora.

vegghiamo: vediamo
offitio: ufficio
collogate: collegate
trapassare: trasgredire

ALCUNI RICORDI OVERO

AVERTIMENTI DELLA SCHERMA

1 In prima, se uno si trovasse alle mani col suo avversario li deve sempre havere l'occhio alla mano della spada, più che in altro luogo, essendo tutti li altri fallaci; perchè guardando alla mano vede la quiete e tutti i movimenti che ella fa e da essi (secondo il suo giuditio) potrà risolvere quanto harà da fare.

DEL PARARE E FERIRE E SCHIFAR DI VITA

2 Il buon giocatore quando giocherà non deve mai parare se non risponde col ferire, nè meno deve andare a ferire se non è sicuro di parare la risposta, nè manco schifar di vita se non ferisce, & se li occorrerà parare col pugnale, quando il pugnale parte per parare, la spada si deve partire per ferire.

LA VIRTU' DELLA SPADA SOLA

3 Devesi sapere che la spada sola è la regina e fondamento di tutte l'altre armi sì che il dilettersi di essa è tanto e più delle altre giovevole, perchè più sicuramente s'impara a parare, ferire e schifar di vita, cavar di spada, contracavar, guadagnar la spada all'avversario in tutte le guardie; e nei sopradetti effetti avvertirai di tener il braccio ben disteso, perchè verrai a spinger in fuori tutti i colpi dell'avversario lontano dalla tua vita.

MODO CHE SI DEVE TENERE CONTRA UN HUOMO BESTIALE

4 Se harai all'incontro un huomo bestiale che senza misura e tempo, con gran impeto ti tirasse molti colpi, due cose far potrai: prima adoprando il gioco del mezzo tempo, come al suo luoco te l'insegno, lo ferirai, nel suo tirare, di punta o di taglio nella mano o nel braccio della spada, o vero lasciandolo andare a voto con schifar alquanto con la vita indietro e poi spingerli subito una punta nella faccia, o vero nel petto.

MODO DI VENIR PERFETTO GIOCATORE

5 Uno che voglia venir perfetto giocatore non li basta solo pigliare lectione dal Maestro, ma bisogna che cerchi giornalmente giocare con diversi giocatori e potendo deve sempre esercitarsi con quelli che sapranno più di

lui, perchè il giocatore con tanti pratici ingegni verrà in questa virtù perfettissimo.

DELLA GUARDIA PIU' SICURA

6 Tu sai che nel mio libro dell'arte io non fo buono altro che una sol guardia, la quale è la guardia bassa chiamata terza con la spada in piano in linea retta, la quale deve spartire il fianco destro per il mezzo e la punta di essa deve riguardare sempre per mezzo la vita dell'avversario, cioè le parti più vicine; & è più sicura dell'altre guardie alte, perchè le dette guardie alte potranno esser ferite facilmente di punta o di taglio per gamba, e chè nelle basse, come dico, non ci è questo pericolo: è la virtù di essa solo il tirar di punta e il ferir naturale.

DELLE VANITA' DELLE FINTE

7 Le finte non son buone perchè perdono di tempo e di misura; l'altro si è che la finta si farà o a misura o fuor di misura: se sarà fatta fuor di misura non accade che io mi muova, ma se mi sarà fatta a misura mentre che lui fingerà io ferirò.

DA CHI SI DEBBA IMPARARE

8 Tu hai da sapere che sono alcuni che subito che hanno imparato un poco & havendo ancora un poca di pratica si mettono a insegnare altrui & insegnano senza fondamento nè regola che vera sia, non sapendo che il sapere è differente assai dall'insegnare & questo modo d'insegnare s'acquista con lunghezza di tempo, perchè sì come la misura & il tempo per conoscerla vuol gran tempo, sì che chi non conoscerà misura, nè tempo & non habbia modo d'insegnare, si possa chiamare imperfetto giocatore & da questi si deve avertire d'imparare.

DEL GUADAGNAR DELLA SPADA

9 Non è di piccol profitto nè di poca bellezza il saper guadagnar la spada all'avversario in tutte le guardie & anco non è di poca importanza, caso che l'avversario avesse guadagnata la tua, saperla ricuperare, sì che in quest'occasione, caso che guadagnata ti fosse, tre cose far potrai: prima non devi mai cavare per colpo finito, o vero cavare per parata e poi ferire; l'altra ritirandoti in dietro col cedere alquanto la vita & abbassando la spada & volendo l'avversario seguirti, tu nell'istesso tempo che verrà innanzi per

accostarsi e guadagnar di novo lo potrai ferire nel muover del piè destro, di sotto o di sopra alla sua spada, sì come ti tornerà più comodo; & di più si deve avvertire che noi tanto intendiamo stringer la spada quanto che guadagnarla.

DEL FERIRE DI CONTRATEMPO

10 In più maniere si potrà ferire di contratempo, ma io non approvo se non due, che sarà ritrovandoti con la tua spada in quarta che la punta di essa guardasse verso le tue parti destre & venendo il tuo avversario per guadagnarla, tu, nell'istesso tempo che muoverà il piè destro a posar la sua spada nella tua, li spingerai d'una punta con la detta quarta, passando col piè sinistro innanzi, o vero col destro; o vero ritrovandoti in terza & che venisse per guadagnarla di fuori, li spingerai di seconda col passare come di sopra.

DEL PASSEGGIARE

11 Molti & varij sono i pareri di Maestri circa quest'attione del passeggiare con l'arme in mano; io dico (secondo il mio giuditio) che il passeggiare sì dalla destra parte come dalla sinistra dell'avversario, prima si avvertirà di muovere sempre il piè sinistro accompagnato dal destro & avendo a passeggiare in linea retta un piè deve cacciar l'altro, sì innanzi come adietro; ma il vero passeggiare sarà caminando naturalmente, facendo sempre che la punta della spalla destra sia innanzi e portando il piè sinistro per il traverso che la punta di esso guardi verso le sue parti sinistre.

MODO DI FERIRE ALLA MANO

12 Deve sapere che ogni volta che il tuo avversario avrà la punta della sua spada fuor della tua presentia, o alta o bassa o che guardasse fuor delle tue parti sinistre o destre, tu te li metterai incontro alla mano la punta della tua spada in linea retta, col piegare alquanto la vita indietro, ti accostarai a misura & arrivato che sarai li spingerai una punta di mezzo tempo nella detta mano: col spinger sol la vita innanzi, piegando il ginocchio destro si ferirà; ma avvertirai che in tal ferire devi portare il piè sinistro indietro accompagnato col destro & di più havendo il nimico il braccio del pugnale innanzi avanzato, volendolo tu ferire nella mano terrai il medesimo ordine, come di sopra.

MODO DI RITIRARSI, FERITO CHE HAVERAI

13 Havendo ferito di passo straordinario il tuo avversario con il piè

drutto innanzi, sì in spada sola come in spada e pugnale o vero spada e cappa, ti ritirerai di passo ordinario, secondo però il sito che harai di dietro: perchè se tu harai poco sito portarai indietro solo la gamba diritta, seguitando con la tua spada la spada nimica, ma se harai sito tu tirerai indietro doi passi ordinarij, che l'ultimo ti porterà in guardia; & questo è il vero ritirarsi, se bene nelle scuole usano altrimenti.

1
si trovasse alle mani: dovesse combattere
4
bestiale: particolarmente aggressivo e senza intelligenza schermistica
5
pratici ingegni: apprendimenti pratici
verrà: diventerà
8
avertire: avertere, rivolgersi altrove
9
finito: diretto
intendiamo: vogliamo
12
fuor della tua presentia: non puntata verso il tuo corpo
avertirai: baderai
13
sito: spazio

DICHIARATIONE

D'ALCVNI TERMINI DELLA SCHERMA CHE S'APPARTENGONO ALL'VSO

Perchè fa mestieri a gli scolari di conoscere i termini che usano i Maestri della scherma nell'insegnare, habbiamo proposto di dichiararli nelle seguenti brevissime parole.

DELLA SPADA

1 Nella spada si considera il forte, il debole, il fil falso & il fil dritto; ad alcuni piace di fare tre parti uguali della spada, cioè il debole & il forte che sono le sue parti estreme e quello di mezzo, conciosiacchè dell'uno e dell'altro partecipi e sia atto a parare & a ferire; se ne trovano ancora che ne fanno quattro parti, pure senza alcuna evidente utilità; i detti termini sono facili e da per sè intelligibili.

DELLE GUARDIE

2 Guardia chiamano una certa positura dell'elzo della spada il quale ogni volta che vien posto sopra la spalla forma la prima, quando discende ad agguagliarsi alla spalla fa la seconda, quando più s'abbassa fuori del ginocchio nella tua parte dritta viene a formare la terza, la quarta si fa quando l'elzo è dentro alla coscia s'accomoda; e queste quattro guardie si chiamano principali & fin qui tutti son d'accordo; in quanto al passo, al braccio, alla vita, alle gambe & alla linea della spada, sono di diverso parere, perchè alcuni lodano il passo stretto & alcuni il largo, certi il mediocre, chi distende il braccio, chi lo restringe più e meno, certi piegano la vita, alcuni la drizzano, altri formano la guardia mettendo innanzi la gamba dritta, hora la manca, chi tiene la spada in linea dritta, chi alta e chi bassa & hora da una, hor dall'altra banda, hora innanzi, hora indietro, in tante linee che al mondo si trovano; altri secondo le diverse occasioni, indifferentemente si servono di tutte le predette maniere delle guardie, le quali per la loro differenza si chiamano alte, basse, strette e larghe & altri nomi acquistano secondo i capricci de' Maestri. Contraguardie si nominano la terza e la quarta, quella per stringer di fuori e questa per stringer di dentro, ben che tutte sieno contraguardie, che si eleggono secondo la diversità delle linee della spada.

DEL TEMPO

3 Quattro sorti di tempi si sentono nominare nelle scuole, il primo, i

dui tempi, il mezzo & il contra tempo; il primo tempo vogliano che sia quando, trovandomi a misura o stretta o larga io posso ferire l'avversario con un sol movimento di spada, onde parimenti si conosce che il ferire di due tempi richiede almeno due movimenti di spada; mezzo tempo è quando a misura larga ferisco l'avversario nel braccio avanzato e scoperto, sia quello del pugnale o quello della spada, di punta o di taglio o vero quando ferisco l'avversario a misura stretta, muovendosi egli a ferirmi o a fare qualche altro atto; il radoppiare delle botte si fa più che in mezzo tempo, contra tempo: è quando nel medesimo tempo l'avversario mi vuol ferire io l'incontro in più breve tempo e misura; & si vuol sapere che tutti i movimenti e tutti i riposi dell'avversario sieno tempi, però a misura.

DELLA MISURA

4 La misura è larga o stretta: larga quando si può ferire l'avversario solo nel passo straordinario, la stretta vogliano che sia quando posso ferire l'avversario in passo giusto, a piè fermo.

IN QUANTI TEMPI SI CONOSCE IL FERIRE

5 Il primo è quando il nimico è fermo in guardia & che egli alzasse o movesse il piede che haverà innanzi per accostarsi, quello è tempo; l'altro quando harai parato il colpo, all'ora è tempo; il terzo come egli si movesse senza giuditio di una guardia per andar in un'altra, innanzi che egli sia fermo in essa è tempo di offenderlo; & di più è tempo quando egli alzasse la spada mentre che egli alza la mano, quello è tempo di ferirlo; e l'ultimo è quello quando il colpo haverà trascorso fuori della persona, quello è tempo di seguirlo con la risposta.

DEL PASSO E DEL PASSEGGIARE

6 Il passo si chiama ordinario, straordinario, giusto, mezzo passo, stretto e largo e si accresce e si sminuisce secondo la diversità di questi passi, si passeggia hora innanzi & hora indietro, hora da banda, hora a traverso con una gamba o con ambedue; sono ancora quelli che ritirando la gamba innanzi per schifare il colpo la tengano sospesa in aria per risponder con maggior prestezza.

DELLE PARATE

7 Si para tanto di filo dritto quanto di fil falso, ben che rade volte, così

in linea dritta come in linea obliqua, hora con la punta alta, hora bassa, hora in su hor in giù, secondo che si ferisce di punta o di taglio, e con l'una e con l'altra dell'armi o con tutte due, avvertendo che tutte le parate richiedono un braccio disteso & vogliono essere accompagnate con la gamba dritta seguitata dalla sinistra; & quando occorre parare con doi tempi, nel tempo che si para si tirerà il piè manco appresso al dritto & poi nel ferire si passerà col dritto innanzi.

DELLE FINTE E DEL COPRIR DELLA SPADA

8 Finte si chiamano quei cenni ingannevoli della spada che si fanno tanto di taglio quanto di punta, fuori e dentro della spada, in su & in giù, innanzi & indietro e nel giro, ancora in linea dritta & obliqua, a l'una & a l'altr'arme & queste finte feriscano dirittamente all'opposto di quello che accennano; le contrafinte si fanno al contrario delle finte. Il coprir della spada è spetie di finta e si fa coprendo la punta della spada dell'avversario col debole della tua spada, all'ora che si trova in quarta bassa & vuol essere fatta in linea dritta.

DEL MUTAMENTO DI GUARDIA IN GUARDIA

9 Il mutamento di guardia in guardia si può fare i tre modi: dirittamente, a roverso & a scambio; per lo dritto quando di prima mi muto in seconda e di seconda in terza o di terza in quarta; a rovescio quando vo di quarta in terza, di terza in seconda e di seconda in prima; a scambio quando mi muto di prima in quarta o di quarta in prima & di prima in terza o di terza in prima o di seconda in quarta o di quarta in seconda. Avvertendovi però che mutandovi d'una guardia in un'altra, essendo a misura, si andrà con la gamba sinistra indietro accompagnata con la destra, così si sarà sicuro dall'avversario.

CONTRO QUELLI CHE GIRANO

10 Perchè facilmente potrebbe succedere che l'avversario nel girare ti guadagnasse la spada di dentro, però in tal effetto subito caverai la tua spada per di fuori, portando la gamba sinistra accompagnata dalla destra per il traverso, verso le parti destre del tuo avversario, mettendo la punta della tua spada in linea retta, che guardi la spalla dritta del nimico & venendo lui di fuori per guadagnarla di nuovo, in tal venire caverai per di sotto la sua & lo ferirai d'una punta di quarta, crescendo la gamba dritta innanzi in passo straordinario.

CONTRO LA GUARDIA DI PIE' MANCO

11 Ritrovandosi l'avversario in terza bassa e con la gamba manca innanzi ti metterai contra lui similmente in terza, ma con la gamba dritta innanzi & con la punta della tua spada traversata verso le tue parti sinistre & ciò per due effetti: l'uno de' quali è che non possa dominare la spada tua, il quale va cercando col suo pugnale, l'altra è acciochè scoprendo più la vita tua l'inviti a passare, e passando egli pararai di spada con la medesima terza, con la punta alta, e passando li darai una pugnolata nel petto. Di più volendo tu essere il primo a ferire la detta guardia di piè manco, ti li metterai all'incontro similmente in terza con la spada in linea retta, facendo che la punta guardi la mano del pugnale del nimico per potergli dare a tua comodità una stoccata di mezzo tempo nella detta mano; o vero li potrai fare una finta sopra il pugnale & volendo egli parare cavarai la tua spada per di sotto il suo pugnale, passando con il piede sinistro innanzi e trovando con il tuo pugnale nell'istesso tempo la spada nimica, lo ferirai di punta sotto il braccio; di più si può fingere per di sotto il pugnale & volendo egli di nuovo parare tu caverai e lo ferirai di seconda sopra il suo pugnale, passando e parando come di sopra, avvertendo che si può ancor fingere & ferire senza passare, ma solamente con l'aspettare che l'avversario, finto che tu haverai, che passi lui per ferire, & all'hora tu, solo col cedere di vita indietro nel suo passare & parando con il tuo pugnale la spada nemica, lo ferirai di sopra o di sotto il suo pugnale, secondo l'occasione che ti verrà. Di più si deve avvertire che havendo a fare con un mancino & stando lui col suo piè dritto innanzi se li doverà mettere all'incontro di piè manco con la spada bassa ritirata & con la vita che penda verso le tue parti destre & alle medesime parti porterai le tue armi, sì che facendo così metterai il cervello a partito dell'avversario, non potendo lui sparar botta alcuna che non dia nelle difese.

DELLO STRINGER DELLA SPADA

12 La spada si stringe a fine di venire a misura o a scoprire l'avversario, di fuori e di dentro, alto e basso, ma sempre in linea dritta, mentre si ferma o si move l'avversario, & il più delle volte si fa di doi tempi: di prima si acquista il debole della spada con un palmo del debole della tua, nel secondo tempo s'acquista il principio del forte della spada dell'avversario, in tanto che egli cava, contracavando tu o no; ma avvertirai che si faccia in linea dritta & che il forte accompagni il debole insieme col moto della gamba.

RICORDO VTILISSIMO IN QVANTO AL DOMINAR LA SPADA

13 La spada si domina in doi maniere: nella prima quando havendo acquistato la spada dell'avversario non mi parto mai dal dominio nel ferire. Nella seconda, havendo battuta la spada in qual si voglia maniera sì che

esca fuori della mia presentia, in quel tempo che camina sforzatamente s'intende esser nel mio dominio, nel quale ho da ferire prima che si riscatti. Il dominio della spada sola è della quiete o del moto, l'uno della punta & l'altro del taglio. Si domina col forte nel parare o si batte col debole per cercare il tempo e la misura. In spada sola, havendo dominata la spada nemica col forte, mai si deve rispondere di taglio, ma sì bene di punta; l'uno e l'altro potreste fare havendo dominata la spada nemica con la tua spada e pugnale insieme, il quale resta in guardia del dominio, benchè io vi esorto a ferire sempre di punta perchè è più mortale, nè mai la spada si leva dalla presentia: il contrario fa il taglio.

DEL CAVARE E CONTRACAVARE

14 Il cavare sì come ancora il contracavare si fa per fuggire il tempo, la misura, o vero per acquistarla e si fanno o innanzi o indietro, secondo detto fine, richiedono; il modo di contracavare è di seguitare la spada dell'avversario, rimettendo la tua spada nel sito di prima & questo far si può sì da una come dall'altra parte. Si deve ancor sapere che il cavare di spada si può cavare di sopra come di sotto dalla spada nimica per guadagnarla, ma la differenza che tra l'una e l'altra nel cavare si è questa, che cavando di sotto per stringer va cavato col braccio disteso e con un poco di crescimento di piè & il cavare per di sopra va fatto con il cedere della vita, col braccio e con la spada in linea obliqua in dietro, chè la tua spada habbi liberata la punta della spada nimica, rimettendo in un subito il forte della tua spada per di sopra la sua, & questo modo di cavar si può fare sì per ferire come per stringere.

DEL FERIRE

15 Il ferire è di due sorti: di taglio e di punta; ma ciascuno di essi ha seco più nature, secondo il suo colpire, perchè il mandritto sarà o ordinario o fendente o tondo o montante o stramazzone o ridoppio e dalle parti riverse saranno come di sopra; le punte si convertono in quattro nature; il mandritto è quello che dalle parti dritte comincia e si chiama ordinario il qual'è quello che per linea obliqua trascorre, cioè dalla spalla manca al ginocchio dritto del nimico. Ma il fendente si chiama quello che va a ferire per dritta linea, di su in giù; il tondo si dimanda quello che a traverso volta. Et il montante è quello che parte col fil dritto della spada di sotto & va a ferire alla punta della spalla dritta dell'avversario. Stramazzone è quello che col nodo della mano a guisa di Ruota si fa; ridoppio chiamano quando con un mezzo mandritto atterrata la spada nimica li vai voltando un altro mandritto ordinario; il falso poi si determina in doi maniere, cioè dritto e manco: del falso dritto ve ne potete servire per urtare in fuori la spada nimica, cioè verso le sue parti destre & del falso manco urterete verso le sue parti sinistre; però al mio parere se vi occorresse parare di falso dritto dico che sarà meglio assai voltar bene il nodo della mano e parare col fil dritto, per più sicurezza, e più presto

volterà il dritto, ma quando urtarete il colpo col falso manco potrete ferire sì di punta come di taglio, avvertendovi che quando parate col falso parate del mezzo in su della spada verso la punta & quando parerete col fil dritto si deve parare col forte dal mezzo della spada in giù verso il finimento; si ricorda che i mandritti e i riversi si fanno col moto del gombito e talvolta quando la misura & il tempo lo sopporta con le parti superiori del braccio.

DEL TAGLIO

16 I tagli vogliano esser fatti a segatura, sì perchè in questa maniera viene a ferire tutto il debole, sì ancora perchè a poco a poco si verrà a tagliare con la parte più radente del filo; e per queste cagioni i tagli che discendano sono più gagliardi che quelli che si fermano dalla cintura in su, in quanto le dette parti superiori & inferiori si trovano, più o meno, a misura, atte a essere offese a segatura.

DELLA PUNTA

17 Nella punta si ricordano la stoccata, l'imbroccata & la punta riversa: l'imbroccata si parte dalla prima guardia & va a ferire dalla spalla sinistra dell'avversario fino al suo ginocchio dritto col fil falso di sotto, sì che non si volti la mano fin che non arriva al punto di ferire, e vuol essere buttata. La stoccata vogliano che si parta dalla terza guardia & che vadi a ferire l'avversario verso la spalla dritta; la punta riversa si parte dalla quarta & va a ferire di fuori dalla spalla nimica, riversando ben la mano in dentro; alcuni aggiungono la punta in falso che vien da giù in su, verso il petto dell'avversario, ritrovandosi la spada in guardia bassa.

2
elzo: elsa
3
sorti: tipi
l'incontro: lo colpisco
5
haverà trascorso fuori della persona: sarà andato fuori bersaglio
8
spetie: specie
11
metterai il cervello a partito: utilizzerai la tattica migliore
13
non mi parto mai dal dominio: non interrompo il legamento
camina: si sposta
si riscatti: riprenda controllo
15
seco: con sè
16
a segatura: strisciati
radente: affilata
17
buttata: scaricata

MODO DI METTER MANO ALLA SPADA

Perchè in tutti i paesi non sono le medesime usanze e spesse volte le inimicizie si essercitano con poca sincerità per star provveduto a tutti gli accidenti non sarà forse fuor di proposito di insegnare il modo di metter mano alla spada prima che veniamo a trattare del suo maneggio. Però se per avventura haverai innanzi la gamba dritta nel metter mano alla spada come mostra una di queste figure, tirarasce a dietro detta gamba, stendendo in un medesimo tempo il braccio dritto in prima alta; e se per sorte ti ti trovasse innanzi con la gamba manca, come l'altra figura mostra, non accade se non cavare la spada nella sopradetta maniera, senza mutarsi di passo; & se tu vorrai servirti di spada e cappa, o vero di spada e pugnale, sì anco di spada sola, il vero modo sia di prima mettendo il passo destro innanzi a presentarsi in quarta o vero essendo l'avversario vicino, tirarai il piè sinistro in dietro appresentandoti come di sopra & all'hora con tua commodità potrai imbracciare la cappa o vero cacciar mano al pugnale con più sicurezza, essendo che la punta della tua spada farà sì che l'avversario stia lontano mentre con le tue armi ti accomoderai, e questo è quanto mi occorre dire intorno a questo particolare.

nimicizie: inimicizie

sincerità: lealtà

star provveduto: essere preparato

tirarasce: tirerai

per sorte: per caso



DICHIARATIONE DELLE GUARDIE

Sì come ne li belli e giuditiosi scritti far non si può componimento alcuno senza adoprare l'alfabetto delle sue lettere, così avviene in questa nostra arte della scherma, che senza le seguenti guardie & alcuni scansi e fuggimenti di vita, che vengono a essere il fondamento di questo essercitio, in alcun modo questo nostro uso mostrar non si potrebbe, adunque le seguenti sei figure segnate per Alfabetto. A. vi dimostra la prima & la seconda vi si appresenta per B. & la terza per C. La quarta si nomina per D. La quinta per E. & la sesta per F.

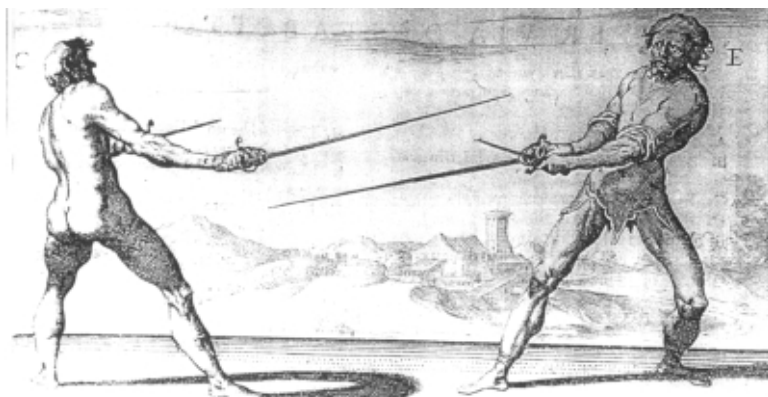
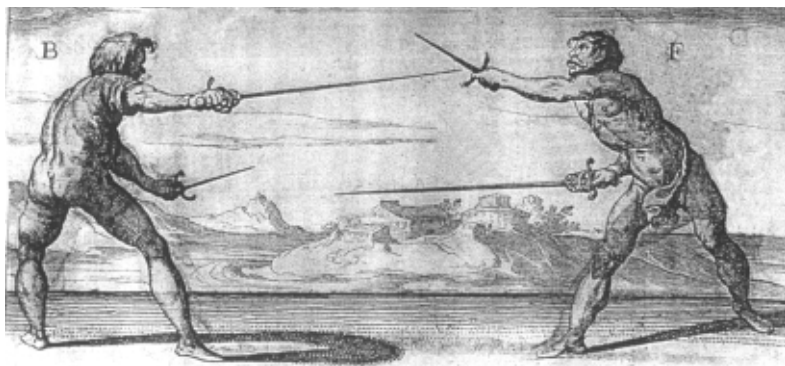
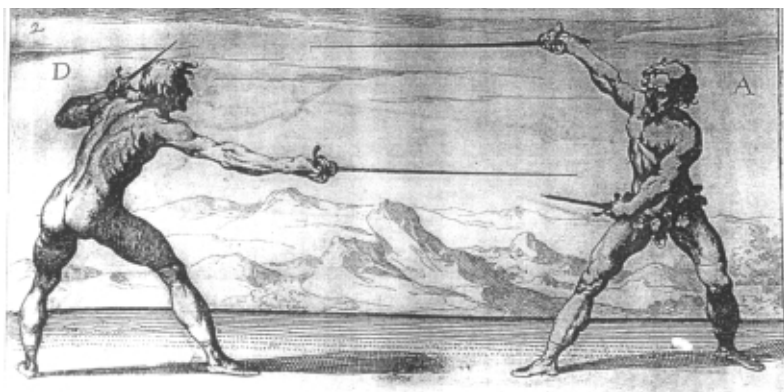
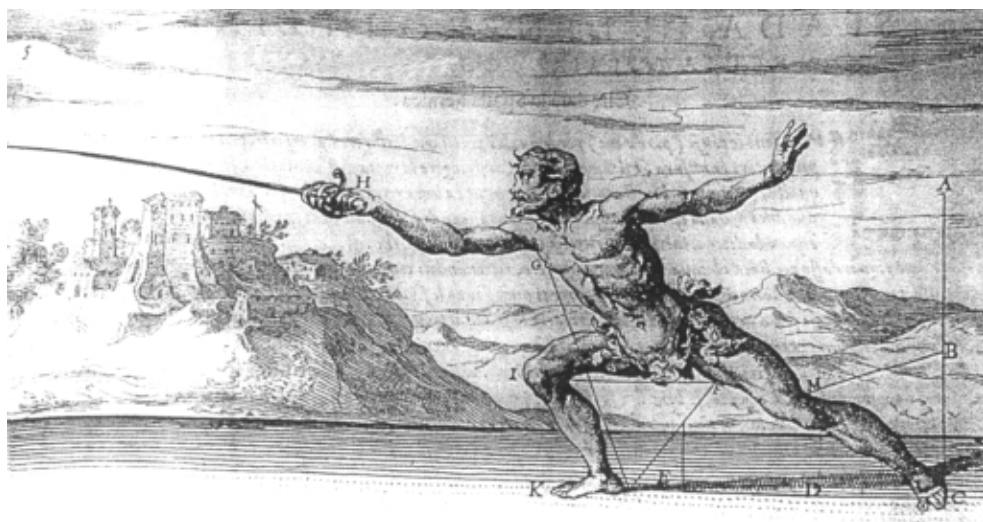


FIGURA DICHIARATA PER VIA D'ALFABETTO

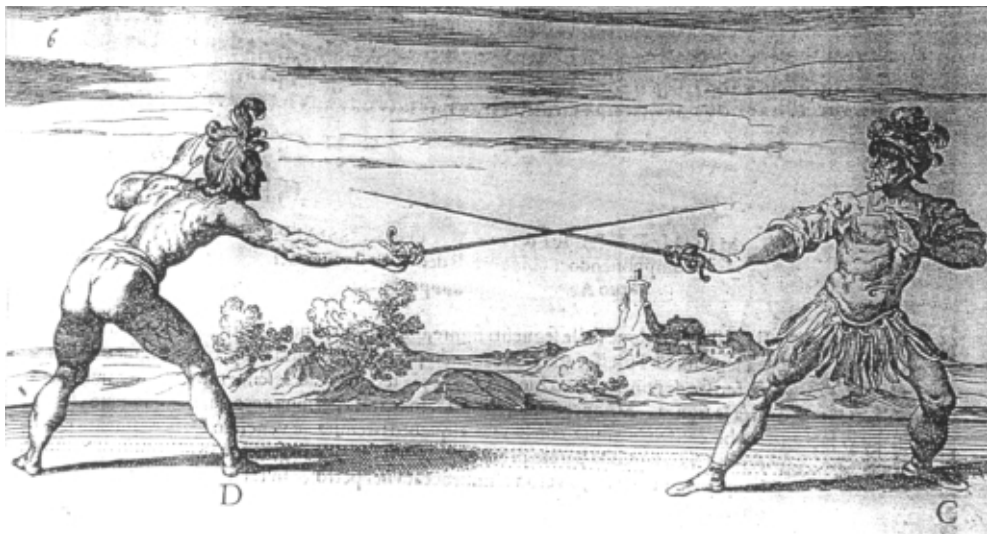
Figura che mostra di stare in guardia come si mostra nell'arte nostra & l'incredibile accrescimento della botta lunga rispetto alle membra, che si movano tutte a ferire.

- A. La spalla manca in guardia.
- B. La gamba del ginocchio manco in guardia.
- C. La pianta del piè manco in guardia.
- D. Il passo ordinario in guardia.
- E. La pianta del piè dritto in guardia.
- F. La coscia e la gamba a scarpa della guardia.
- G. La man del braccio dritto in guardia.
- H. L'accrescimento del braccio dritto d'altretanta lunghezza.
- I. L'accrescimento del ginocchio dritto, quasi un passo.
- K. L'accrescimento del passo, poco più d'un piede.
- L. L'accrescimento del piè manco col suo giro.
- M. L'accrescimento del ginocchio manco d'un mezzo passo.



MODO DI GVADAGNAR LA SPADA DI DENTRO IN LINEA RETTA E FERIR SECONDO IL PVNTO CHE DARÀ LA SPADA NEMICA.

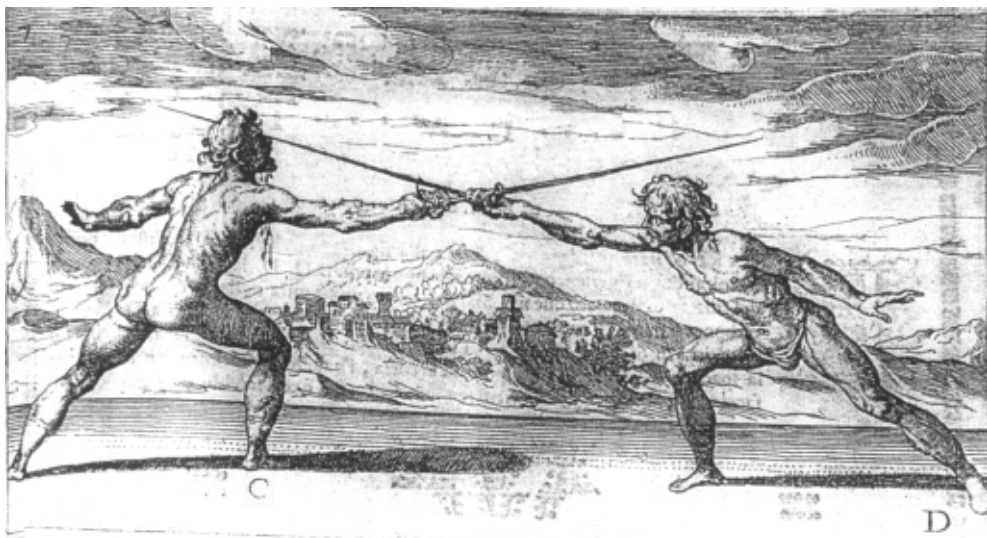
Due sono le cause (pare a me) per le quali è necessario stringere l'avversario, prima di stringere la spada per cercare la misura e il tempo, l'altra di stringere la vita dell'Aversario per cercar solo la misura; quali stringimenti benissimo si considerano nella linea retta; e perchè due sono le cause di stringimenti, due anco devano essere l'occasioni: prima occasione di stringimento di spada per cercare misura e tempo è quando detto Aversario si ritrova in linea obliqua, perchè ritrovandosi l'avversario con la spada in quarta la quale riguardasse per linea obliqua le tue parti sinistre, ritrovandoti con la spada di fuori, cavando con l'accrescimento del passo per stringerla di dentro con detta linea retta, come ti dimostrano le figure, nè questo deve apportarti sorte alcuna di difficoltà, atteso che basti solo a detta linea retta per stringere la spada il trovar la spada de l'avversario in linea obliqua; seconda occasione di stringimento di vita per cercar solo misura è quando l'avversario si trova in linea retta, o vero con la vita scoperta, all'hora senza stringimento di spada per cercare il tempo basta solo stringere la vita con la linea retta per trovare la misura e poi ferire secondo il ponto, se bene l'uso de l'arte vogliono che si stringa la spada in tutte le linee senza utile alcuno. Il ferire secondo il punto si deve intendere ogni volta che la punta della spada contraria sia in tua presentia: all'hora potrai ferire per linea retta dove l'altezza della punta della spada nemica darà la sua dirittura, pigliando però col forte della tua spada un palmo della punta della spada nemica e ferirai sicuramente, avvertendo se ella è alta al pari della tua testa, lo ferirai nella faccia & se fusse al pari della tua vita lo potrai ferire nella faccia e nel petto: questo si chiama ferire secondo il punto che darà la spada nemica; di più in questo modo potrai cavar di spada in tutte le bande sicurramente per ferire, quando provocatamente portarai il forte della tua spada di primo tempo alla punta della spada avversaria; & non fare come fanno alcuni maestri che cavano o fanno cavare per ferire nel primo tempo, arrivando con la punta della loro spada nel forte della spada nemica, non si accorgendo che danno il punto al nemico e il più delle volte restano offesi, sì come nelle nostre figure si vede.



LE PRESENTI ET SEGVENTI FIGVRE MOSTRANO
DIVERSI MODI DI FERIR DI FVORA,

Sempre prosupponendo il stringere di dentro
& il cavar del tuo Aversario di punta per ferire.

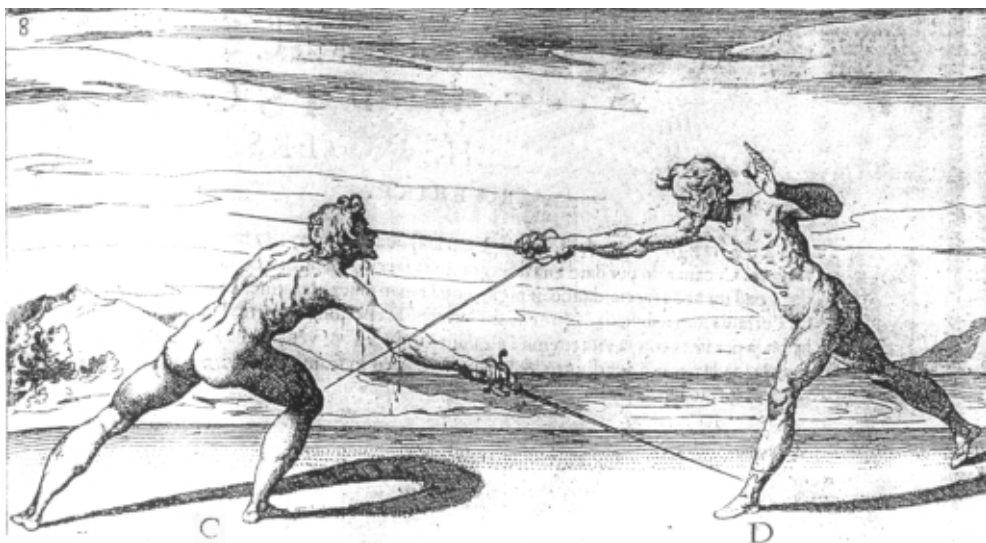
Per dichiarazione delle seguenti figure dico che havendo D. stretto di dentro la figura segnata C. l'istessa figura C. cavando per dare una punta nel petto alla figura D., D. lo ferisce di punta ne l'occhio sinistro di piè fermo o accrescimento di passo come mostra la figura. Ma ancor dico che se C. fosse stata persona accorta, quando cavò havrebbe cavato per finta con la vita alquanto ritenuta e venendo D. sicuramente per ferire C., C. harebbe parato di falso o vero di filo per di fuori la spada nemica, dando un dritto per faccia o vero un'imbroccata nel petto, & in tal fine si ritirarebbe nella quarta bassa.



FIGVRE CHE MOSTRANO QVANTO SI PERDE DI MISVRA Il tirare alle gambe.

Essendo stata guadagnata la spada alla figura C. dalla figura D. l'istessa figura C. voltando un rivercio per gamba alla figura notata D., D. la puol ferir nel girare del riverso di stramazzone nel braccio o vero una punta nella faccia per il troppo traboccare innanzi, come mostra la figura, ritirando però la detta figura D. la gamba dritta indietro nel ferire. Tuttavia dico che quando D. nel stringere la spada a C. C. fosse stata persona accorta, l'havrebbe sciolto un riverso per faccia, accompagnando un dritto fendente per testa e così sarebbe stato più sicuro.

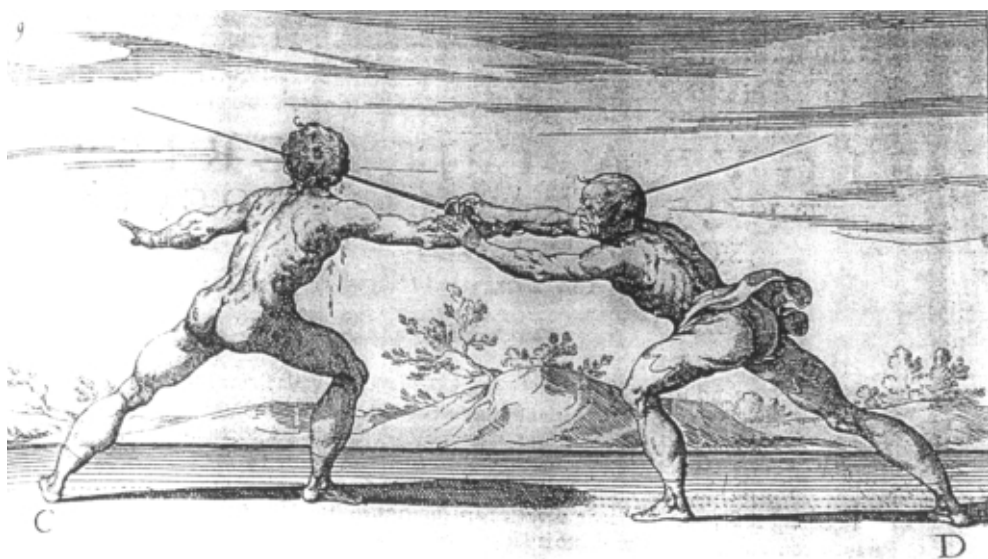
traboccare: sbilanciarsi
sciolto: tirato



FIGVRA CHE FERISCE DI PASSATA mentre che l'avversario cava per ferire

Havendo la figura segnata D. guadagnato la spada dentro alla figura notata C., l'istessa figura C. cavando per dare una stoccata nella faccia alla figura D., D. la ferisce di seconda di passata nella faccia, dando di piglio con la man manca al finimento della spada nemica. Tuttavia non mancherò di dire che se C. fosse stata persona accorta, l'haverebbe cavato la spada per finta, con la vita ritenuta alquanto indietro, & venendo D. sicuramente per passare, C. afalsando la spada nemica per di sotto & inquartando con lo scanso della vita, passando con la gamba di dietro incrociata, lo ferirebbe nel petto.

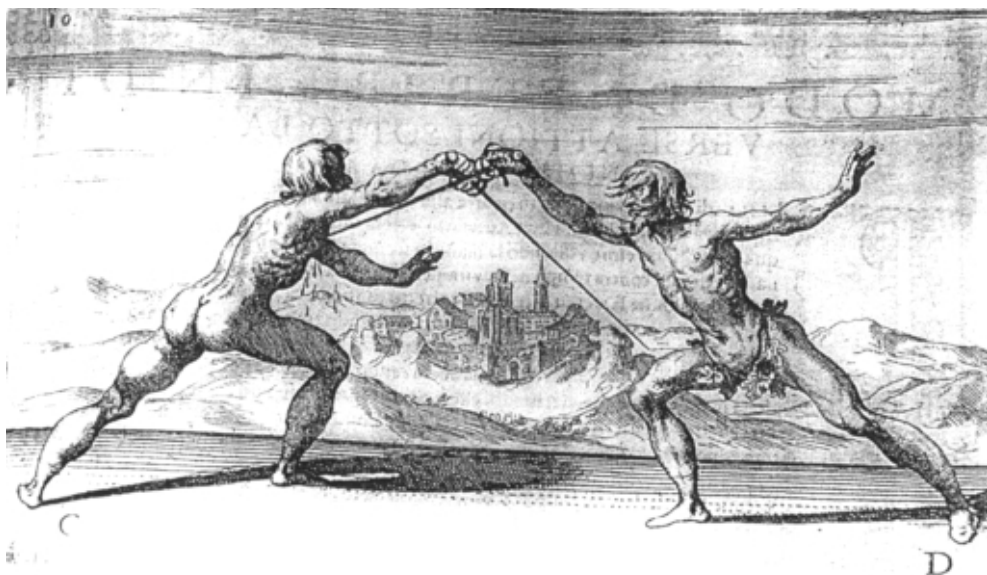
dando di piglio: afferrando
afalsando: evitando



FIGVRA CHE FERISCE DI QUARTA NELLA POCCIA, SOTTO IL BRACCIO DESTRO, MENTRE CHE L'AVVERSARIO CAVA PER FERIRE.

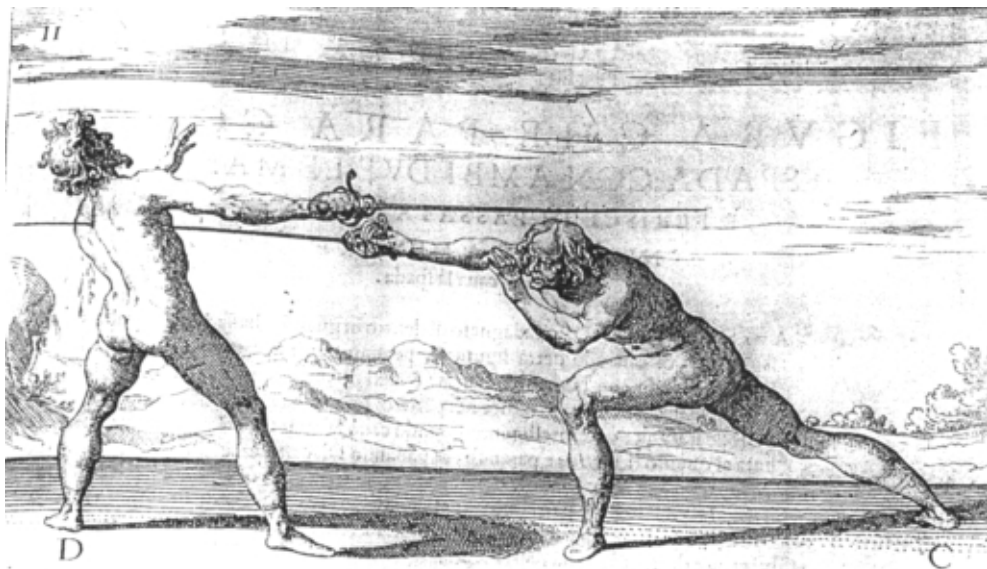
Essendo stata guadagnata la spada alla figura C. dalla figura D. l'istessa figura C. voltando un riverso per faccia alla figura notata D., D. la ferisce, nel giro del riverso, di quarta alzando bene il braccio & il finimento della spada, accrescendo bene il passo, nel petto sotto il braccio della spada, come tu vedi. Però dico che se C. in cambio di voltare il riverso havesse cavato la spada in dietro con ritirarsi alquanto, & alzato la spada in linea obliqua, chè la sua punta guardasse verso le parti sinistre dell'Aversario, e volendo D. entrar di quarta, C. parando con uno mezzo mandritto li darebbe un riverso per la faccia, o vero una punta per il petto.

poccia: mammella



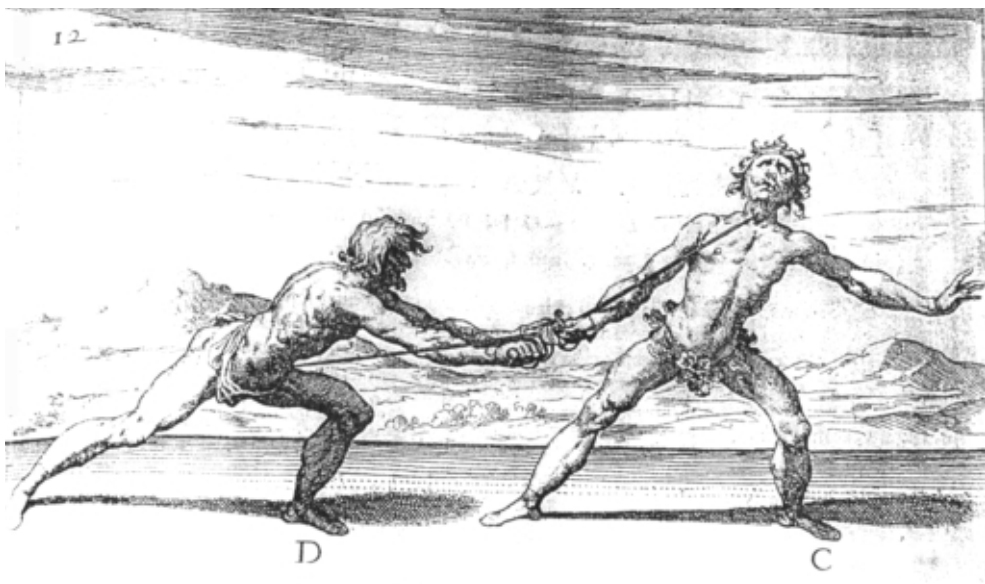
MODO DI FERIRE IN DIVERSE ATTIONI SOTTO LA NEMICA SPADA.

Prima, di terza, ti metterai in quarta alta traversata, sì che la punta della tua spada rispondi alla spalla sinistra dell'Aversario e venendo egli a coprire la tua in linea obliqua, tu nel suo venire, voltando la mano in seconda con il piegar & abbassare la persona, lo ferirai di contratempo nella vita per di sotto la sua spada, come mostra la figura. Secondo caso che l'avversario ti havesse stretto di fuori, cavando tu una punta finta di quarta per la faccia e volendo egli parare, voltando tu la mano con la piegatura medesima lo ferirai sotto la spada, come di sopra. Terzo, se tu fosse stato stretto di dentro potrai cavare una punta finta di terza per la faccia & alzando lui la spada per parare lo ferirai sotto la spada, voltando la mano in seconda, nel modo ch'è sopra. Quarto, essendo da te stretto di dentro il tuo Aversario e lui cavando per ferirti di punta in faccia, tu lo potrai ferire in due maniere: prima potrai ferirlo di contratempo nel suo venire, abbassando però la vita e la spada in terza, & anco lo potrai ferire parando in terza con la punta alta, voltando la mano in seconda nel ferire, nel modo ch'è sopra. Quinto & ultimo, se fusse stato stretto di fuori il tuo Aversario da te & egli cavando per stringer la tua spada di dentro, nel medesimo tempo voltando la mano con abbassare e piegar la vita lo ferirai di terza sotto la spada, nel medesimo modo ch'è sopra.



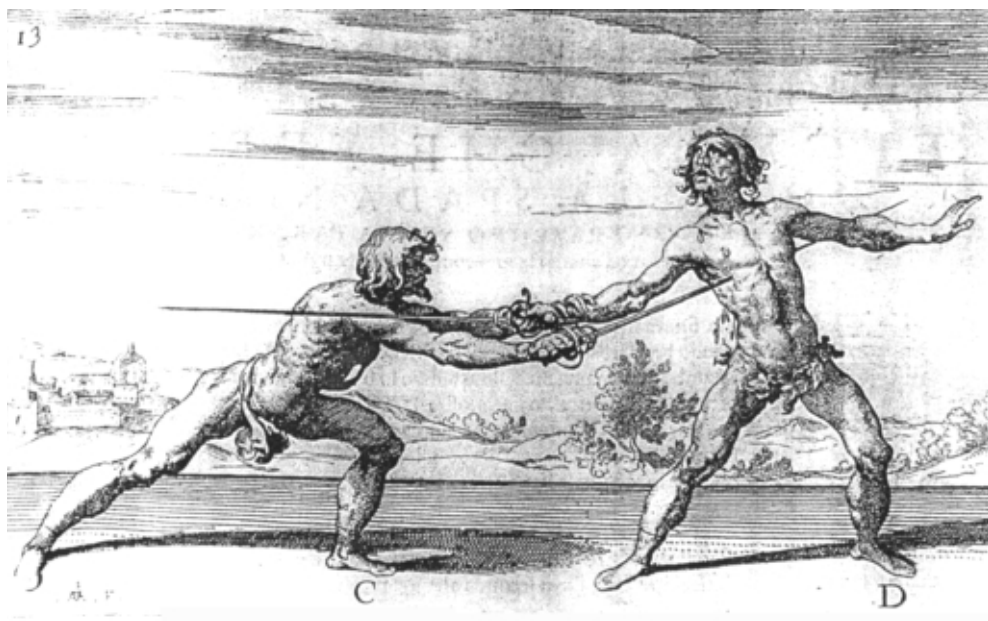
**FIGVRA CHE PARA CON LA SPADA
CON AMBIDVE LE MANI E FERISCE
DI PASSATA DI PVNTA NELLA GOLA**
mentre l'Aversario cava la spada.

Havendo la figura D. guadagnato di dentro in guardia bassa la spada alla figura segnata C. & cavando detta figura C. per dare una stoccata nel petto alla figura D., D., passando con la gamba manca & nell'istesso tempo calcando con ambidue le mani la spada nimica, lo ferisce nel petto di terza; ma non è dubbio alcuno che se C. fosse stata persona intelligente, quando cavò la punta per ferire l'haverebbe cavata alquanto ritenuta, e parando & passando D. con ambe le mani per ferire C., C. solo con l'abassare la punta della spada verso terra & voltando la mano in seconda, col scansare alquanto la vita verso le parti sinistre dell'avversario & cavando di filo sopra la spada nimica, lo ferirà per di dentro d'un riverso per faccia, ritirandosi in terza, ovvero, parato che haverà, passerà con la gamba sinistra per di dentro alla destra, girando la vita e pigliando la sua spada con ambidue le mani, nel girare li darà una punta nel petto andandoli addosso, chè D. non si potrà aiutare.



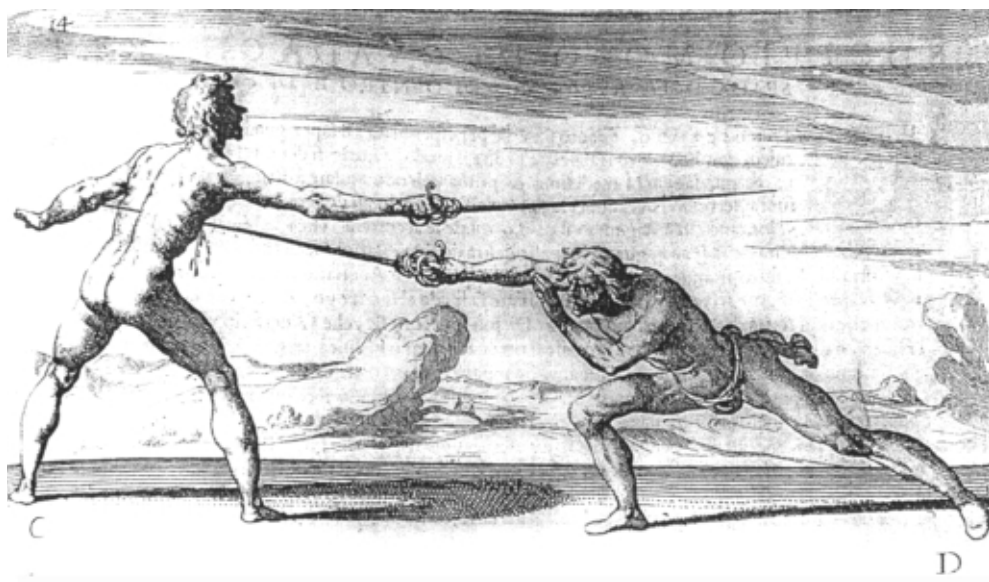
**FIGVRA CHE FERISCE DI SCANNATVRA
DI PVNTA NEL FIANCO DESTRO DI PASSATA
MENTRE L' AVERSARIO CAVA PER FERIRE.**

Questo modo di ferire si chiama di scannatura, la qual si fa nella seguente maniera: havendo stretto di fuori la figura segnata C. la spada alla figura notata D. l'istessa figura D. cavando una punta per la faccia alla figura C. & l'istessa figura C. affrontando la spada nemica per di fuori, calando la punta in seconda e passando con la gamba manca, in un medesimo tempo ferisce nel fianco, abassando con la vita il finimento e prendendoli la mano, come vedi.



**FIGVRA CHE FERISCE SOTTO LA SPADA NIMICA
DI CONTRATEMPO SENZA PARARE
SOLO CON L'ABASSAR LA VITA
Come mostra la figura.**

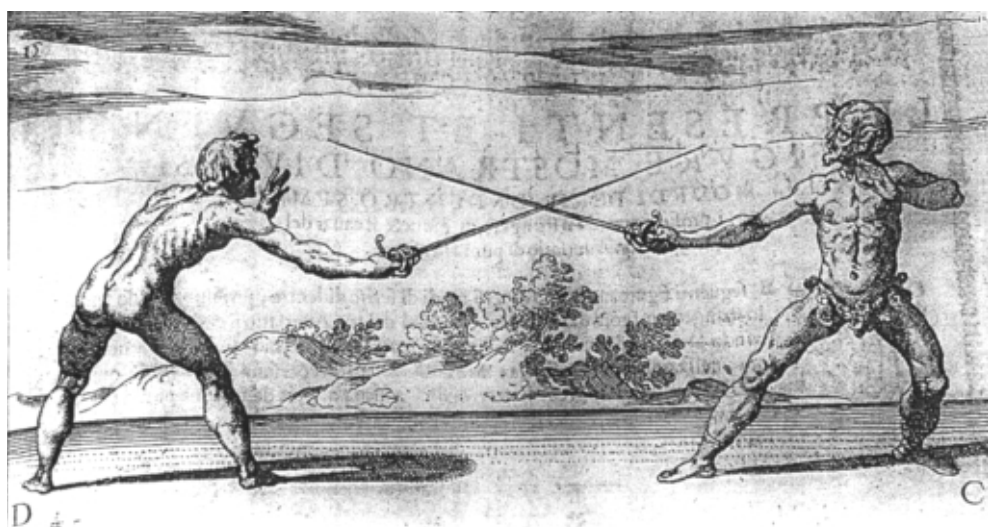
Havendo la figura segnata D. guadagnato la spada di dentro alla figura C. & l'istessa figura C. cavando per dare una stoccata nella faccia alla figura D., D., abassando la vita e crescendo la gamba dritta in un medesimo tempo, lo ferisce senza parare di contratempo di seconda sotto la spada nimica, come mostra la figura. Et di più potrebbe succedere che la detta punta si facesse altrimenti, cioè che cavando C. per dare una stoccata nella faccia alla figura D., D. parasse di terza con la punta alta e nel medesimo tempo abassando la punta & voltando la spada in seconda lo potrebbe ferire di passata nel petto, con dare ancor di piglio alla mano della spada. Ma se C. fosse persona pratica potrebbe solo col ritirare il piè destro indietro & nel suo venire affrontando la spada nimica per di fuori e nell'istesso tempo calando la punta e voltando la mano in seconda lo ferirebbe di scannatura sotto la spada nimica, o vero nel suo ritirare parerà con la man manca di su in giù sotto il suo braccio e ferirà D. di seconda alta nel petto, o vero nella faccia.



LE PRESENTI ET SEGVENTI FIGVRE MOSTRANO DIVERSI MODI DI FERIR DI DENTRO

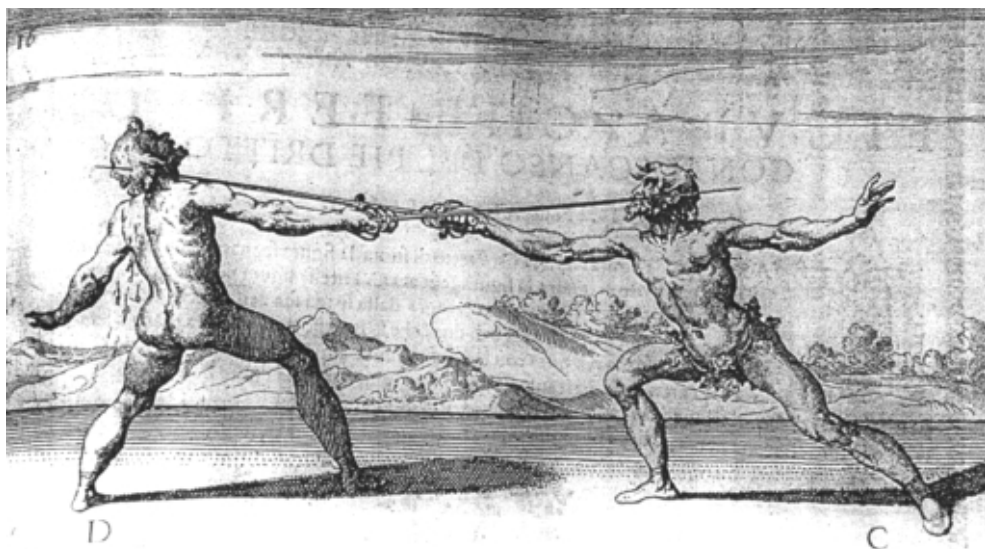
Sempre prosupponendo il stringere di fuori & il cavar
del tuo Aversario per ferire.

Le seguenti figure mostrano diversi modi di ferire di dentro, prosupponendo sempre lo stringere di fuori dal tuo lato e da quel del tuo Aversario il cavar per ferirti: cavando D. come di sopra, C. lo ferirà di quarta di piè fermo o d'accrescimento di passo nella gola e nella faccia. Ma se D. fosse stata persona intelligente, quando cavò avrebbe cavato col batter di filo la spada nimica, dando una punta per faccia o vero un rivercio per il braccio alla figura segnata C. ritirandosi in terza di passo ordinario.



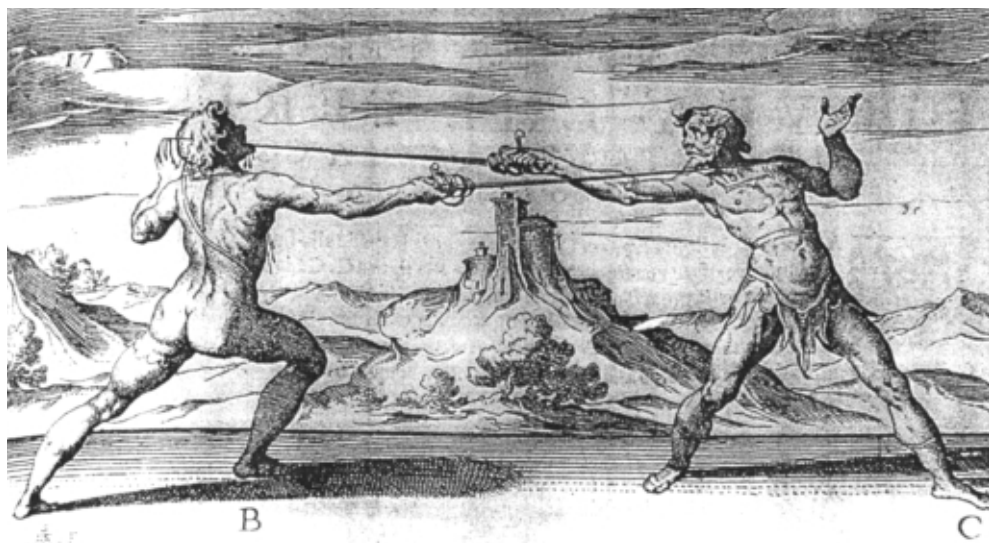
DOPPIO MODO DI GVADAGNAR LA SPADA DELL' AVERSARIO, DI DENTRO E DI FUORA.

Cognoscendo quanto sia utile per esperienza il saper guadagnare la spada dell' inimico, non ho voluto tralasciare di dire il modo il quale si deve tenere in andare a stringere & guadagnar la medesima; & prima, volendo andare a stringere di dentro, come di fuori, secondo l'occasione, la spada dell'Aversario, si doverà prima stringer la medesima di lontano, circa la punta un palmo, quale se accorrerà che s'abbia a stringere di dentro si farà che la punta della spada guardi la spalla destra dell'Aversario e se di fuori che guardi la sua spalla sinistra; il che fatto si anderà caminando verso la spada dell'Aversario, il quale occorrendo che cavasse in quello istante si contracaverà con il tornare la spada al suo luogo, o vero con la medesima contracavatione si ferirà di tempo nel suo cavare. Di più se occorresse che l'Aversario venisse per stringere la spada, sì di dentro come di fuori, la quale si ritrova in piano, in linea retta con il braccio disteso, in quell'istante si caverà & stringerà caminando innanzi; & occorrendo di havere a cavare per stringere di dentro, si porterà nella cavatione il piè destro innanzi, piegando il corpo verso le tue parti destre, con il portare la mano sinistra vicino alla destra & passando poi con il piede sinistro si ferirà di quarta di punta nel petto; & dovendosi cavare per stringere di fuori si porterà similmente il piè destro innanzi, con la piegatura del corpo verso le tue parti sinistre & passando con il piede sinistro si ferirà di seconda nel petto. Avvertendo di più che le seguenti figure mostrano di stringere di fuori la spada con la terza, però terrai l'ordine nel guadagnare la spada all'Aversario, come di sopra si è detto.



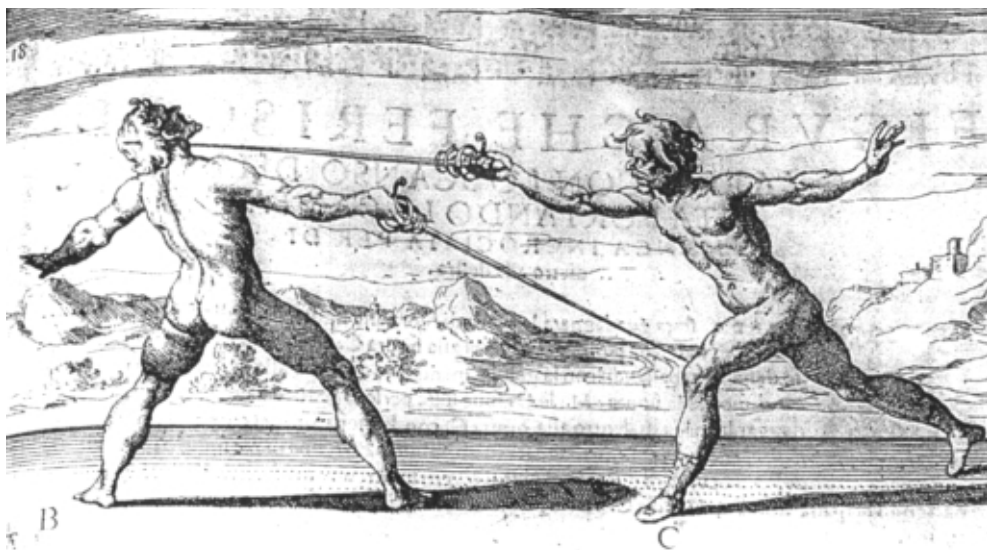
FIGVRA CHE FERISCE CON IL SCANSO DEL PIE' DRITTO VICINO ALL'ORECHIA.

Havendo la figura segnata C. stretto di fuori la figura segnata B. & essa figura cavando per ferire di quarta la figura segnata C., l'istessa figura notata C. la ferisce con lo scanso del piè dritto traversato di fuori dalla spada sua nella faccia vicino all'orecchia. Tuttavia non mancherò di dire che se B. fusse stato persona pratica, haverebbe cavato la spada per finta, con la vita ritenuta alquanto indietro e venendo C. sicuramente per ferire con lo scanso del piè dritto traversato alla figura B., B., affrontando la spada nimica per di fuori, calando la punta in seconda e passando con la gamba manca in un medesimo tempo, lo ferirebbe nel fianco, dando di piglio alla mano della spada.



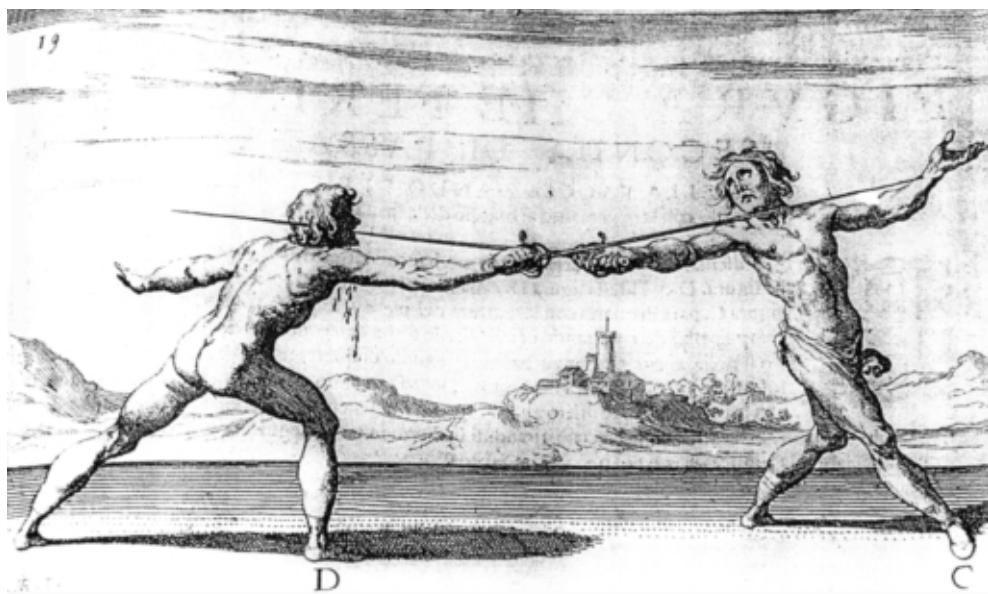
FIGVRA CHE FERISCE DI QVARTA NELLA GOLA COL PIE' MANCO DI PASSATA.

Havendo la figura segnata C. stretto di fuori la spada alla figura B. & l'istessa figura B. cavando per dare una stoccata nella faccia alla figura C., C. la ferisce nel cavar di quarta di passata nella gola o nella faccia, come mostra la figura; ma se B. fosse stata persona pratica, haverebbe cavato la spada per finta con la vita ritenuta alquanto indietro, & venendo C. sicuramente per passare con la quarta, B. inquartando con lo scanso della vita, passando con la gamba sinistra di dietro alla destra, lo ferirebbe nel petto.



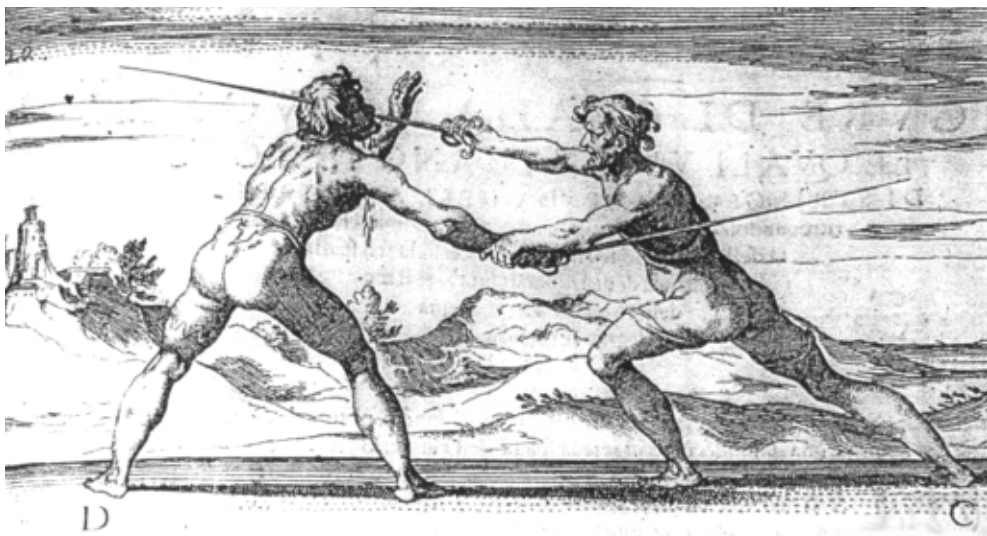
FIGVRA CHE FERISCE DI QVARTA
CON LO SCANSO DELLA VITA, PORTANDO
LA GAMBA MANCA INCROCIATA
Per di dietro alla destra.

Essendo stata guadagnata la spada di fuori alla figura D. dalla figura C. & cavan-
do D. per dare una punta nella faccia alla figura C., C. la ferisce di quarta con lo scanso
della vita, passando con la gamba manca per di dietro alla destra, incrociando, come dimo-
stra la figura. Ma se D. fusse stata persona pratica haverebbe cavato per guadagnar la spada
di dentro alla figura C., con la piegatura del corpo verso le sue parti destre, & havendola
guadagnata, in un subito passarebbe di piè sinistro innanzi, dandoli una punta di quarta nel
petto, o vero haverebbe cavato con un mezzo mandritto battendo la spada nimica, dando a
C. un reverso per faccia, ritirandosi in terza & così sarebbe stato sicuro.



FIGVRA CHE FERISCE DI SECONDA DI PASSATA
NELLA FACCIA, DANDO DI PIGLIO CON LA MAN
MANCA AL BRACCIO DELLA SPADA NIMICA.

Per dichiarazione delle seguenti figure, havendo stretto di fuora C. l'avversario, che è la figura D., & l'istessa figura D. cavando per dare una stoccata alla figura C., l'istessa figura C. para di quarta con la battuta del piè dritto la spada nimica e tutto in un tempo, passando e voltando ben la vita, lo ferirà di seconda nella faccia, ben che questo si possa ancor fare senza passare, ferendolo di quarta pur di doi tempi. Ma se D. fosse stata persona pratica nel giocar di spada, quando C. cavò per parare di quarta con la battuta del piè dritto alla figura D. D. havesse contracavato la sua spada per di fuora, lo ferirebbe di seconda nella faccia, ritirandosi indietro in terza, seguitando in tal ritirare con la sua spada la spada nimica & così sarebbe restato ferito C.

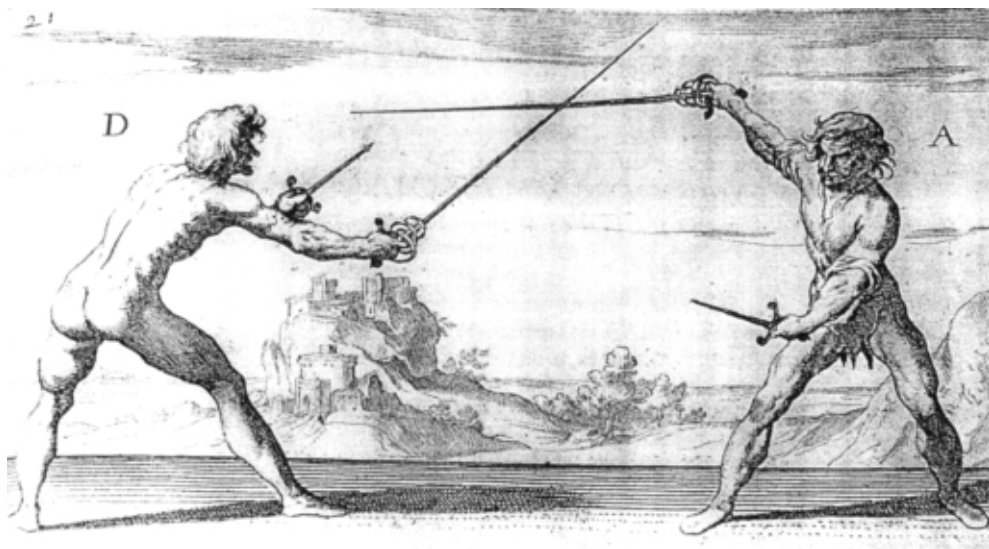


FIGVRE DI SPADA E PVGNALE LE QVALI
VI MOSTRANO IL MODO DI STRINGERE LA SPADA
DELL' AVERSARIO, RITROVANDOSI
IN PRIMA ALTA DI DENTRO

Avertendovi che se la punta della spada nimica riguardasse verso la tua spalla destra, la deve trovar di fuori, & il medesimo modo terrai in guadagnar le guardie basse.

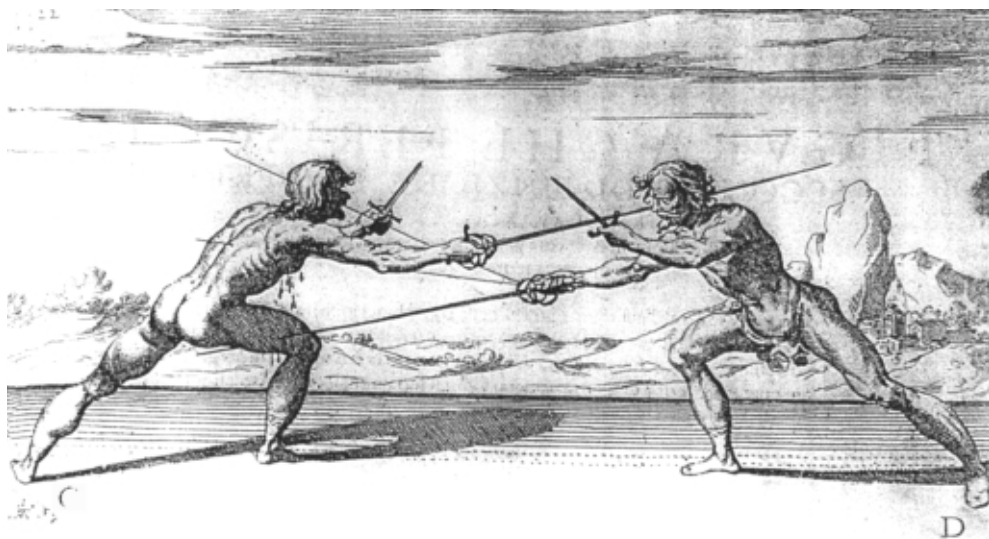
Le seguenti figure mostrano il gioco di spada e pugnale e principalmente s'insegna il modo di stringere la spada dell'avversario, trovandosi in prima alta, avvertendo che in una figura non si possano mostrare tutti i modi distringere di fuori & di dentro, da basso e d'alto, rimettendosi in ciò alla descrizione del Lettore; avvertendo solo che se la punta della spada nimica riguardasse verso le tue parti destre lo troverai di fuori & di più che occorrendoti a stringer le guardie basse si stringerà con la spada in linea pendicolare, sì con la terza come con la quarta.

pendicolare: perpendicolare



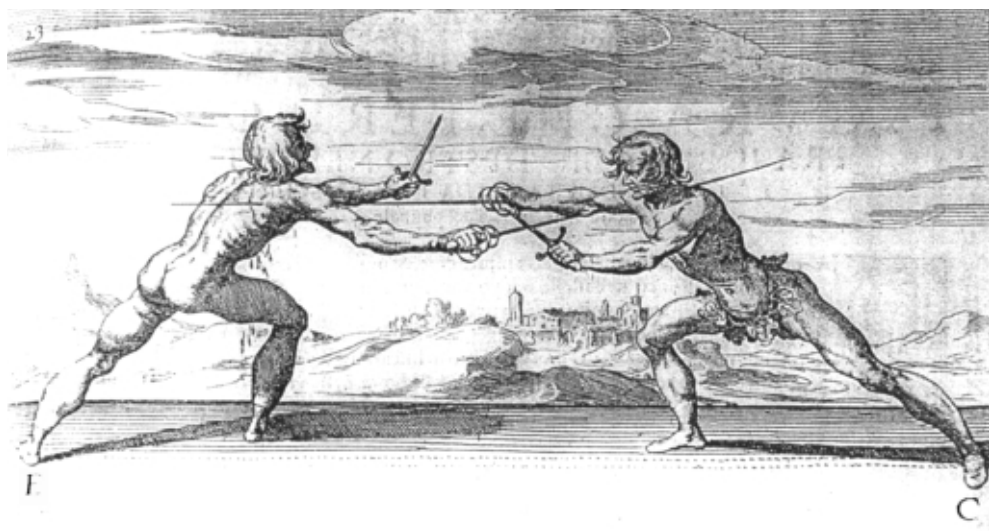
FIGVRE CHE MOSTRANO COME CON VNA SOL
PARATA DI PVGNALE SI POSSA FERIRE IN TRE LVOGHI
Di punta, cioè nella faccia e nel petto & nella coscia.

Queste seguenti figure vi mostrano un'artificiosa maniera di ferire in tre diversi modi, di punta, con una sol parata di pugnale, le quali si fanno così, che havendo stretto l'avversario di quarta di dentro in qualsivoglia guardia atta a stringere di dentro, potrà cavare per darti in duo modi nella faccia e nel petto, però havendo cavato per ferirti, pararai di dentro con il tuo pugnale la sua spada sopra il tuo braccio dritto e nella prima occasione lo potrai ferire alto o basso, cioè nella faccia o sotto il braccio nel petto o nella coscia, e nella seconda solamente nella faccia e nella coscia.



FIGVRA CHE FERISCE DI SECONDA DI FINZIONE
NEL PETTO TRA L'ARME, CAVANDO PER DI SOPRA IL
Pugnale, & ancora potrebbe nella medesima
maniera ferire di quarta.

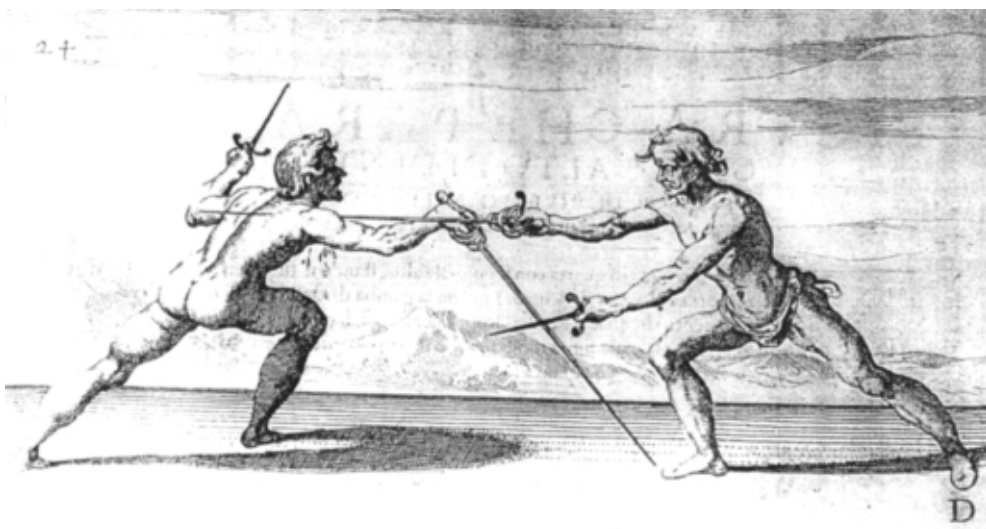
Trovandosi l'avversario in terza bassa con il braccio ritirato e con il pugnale innanzi, unito con la spada, tu ti porrai incontro in terza alta, facendoli la finta in quarta alta o nella terza medesima di fuori dal pugnale verso la faccia e mentre egli alza il pugnale per parare e ferirti di quarta, caverai sopra il suo pugnale e, nel medesimo tempo parando di dentro, lo ferirai di seconda nel petto.



FIGVRA CHE FERISCE SOPRA IL BRACCIO DESTRO NEL PETTO ET LI FA CADER LA SPADA Con la schiodatura della spada e del pugnale.

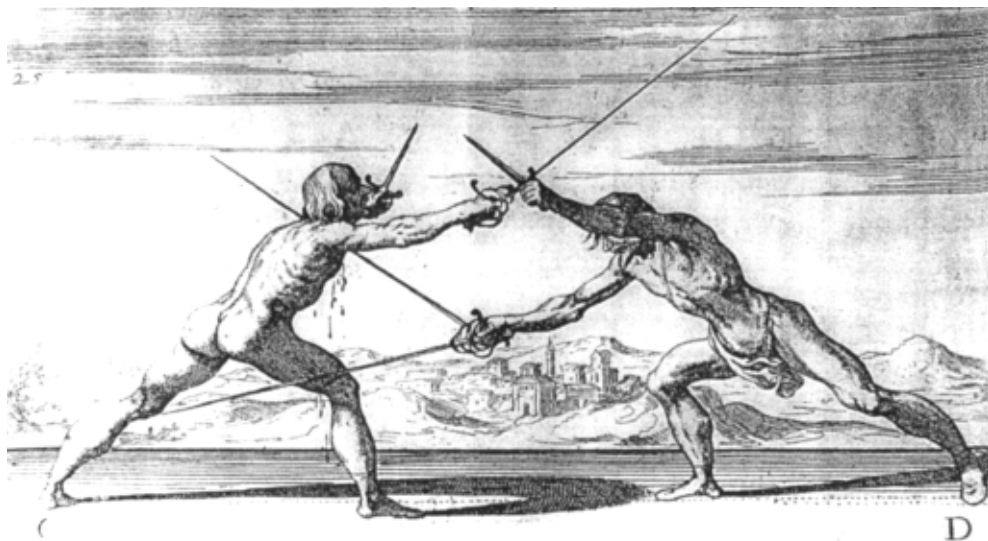
Da queste figure facilmente potrai comprendere & imparare il modo di gittare la spada di mano, con darli anco nell'istesso tempo una punta nel petto, cioè ritrovandoti in terza con il braccio ritirato & unito il pugnale con la spada, stando l'avversario nella guardia istessa o nella quarta incomincerai a stringer di dentro la sua spada di quarta e lascerai calare il tuo pugnale nel mezzo del braccio dritto in linea obliqua e cavando l'avversario per ferirti nel petto di quarta, tu con la punta riversa lo ferirai per di fuori nella vita, alzando alquanto il finimento della tua spada e nell'istesso tempo, parando con il piano del tuo pugnale di fuori all'ingiù, lo condurrà abbandonare l'arme per forza.

piano: piatto



FIGVRA CHE PARA DI PVGNALE ALTO
DI DENTRO ET FERISCE DI RVERSO NELLA
Coscia et di quarta nel petto come
dimostrano le figure

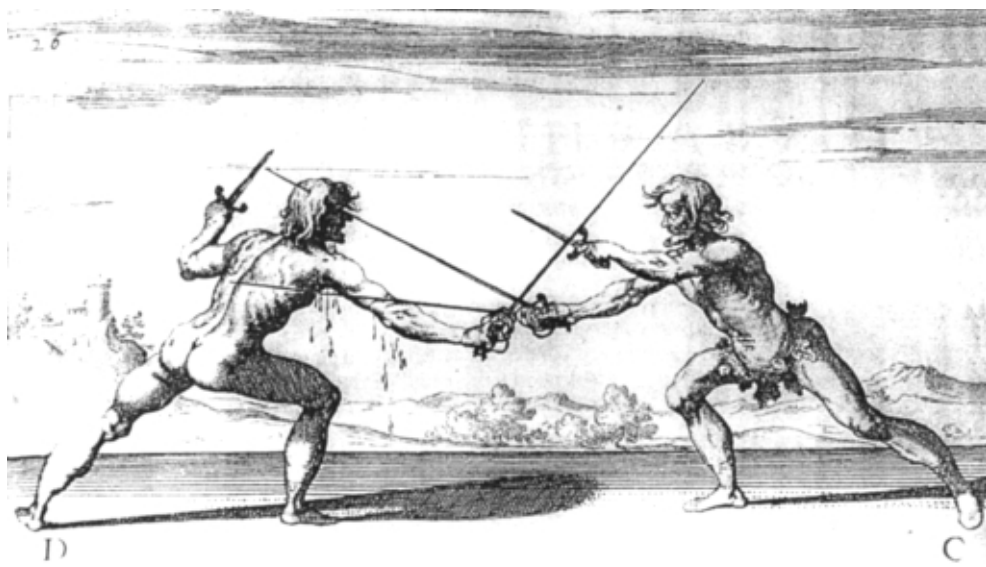
Ritrovandoti in quarta con il pugnale alto, stando il tuo avversario in qual si voglia guardia atta a stringer di dentro, pur con la gamba dritta innanzi, incomincerai a stringerlo di dentro in quarta e cavando egli per ferirti di quarta in faccia, tu parando di dentro con il tuo pugnale sopra il tuo braccio dritto lo potrai ferire o d'un reverso nella coscia o veramente d'una quarta sotto il braccio.



FIGVRA CHE PARA CON LA SPADA DI QVARTA
ACCOMPAGNATA COL PVGNALE
ET LO FERISCE DI QUARTA

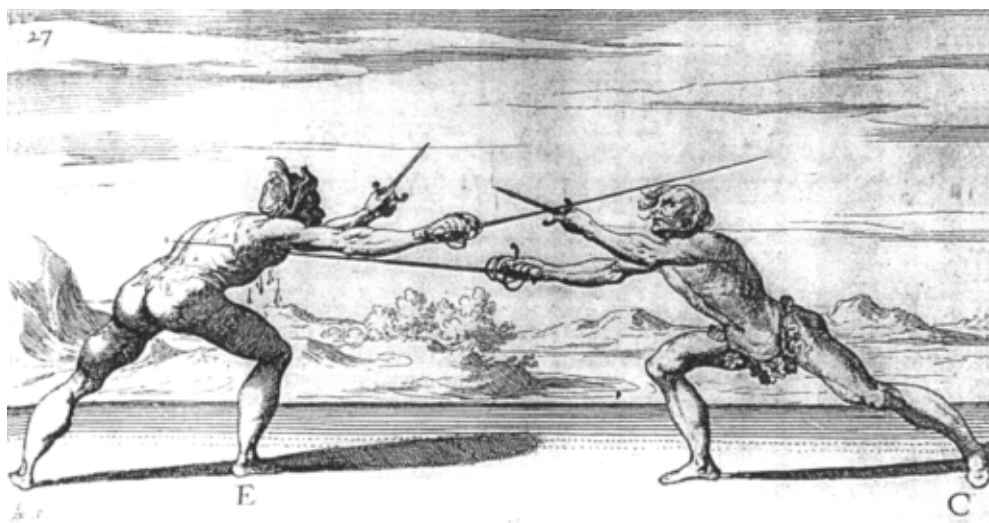
Nella faccia o d'un reverso nel braccio, come mostra la figura.

Se per avventura tu ti trovassi in terza distesa con il pugnale al polso della mano, stando l'avversario in qual si voglia guardia atta a stringere di fuori, incomincerai a stringerlo con la terza medesima, hor alta, hor bassa, secondo l'occasione, senza muover però il pugnale dal suo luogo, e cavando l'avversario per ferirti di quarta o di seconda, parando in quarta con la spada accompagnata dal pugnale, lo potrai ferire come vedi, o di reverso nel braccio o d'una quarta nella faccia.



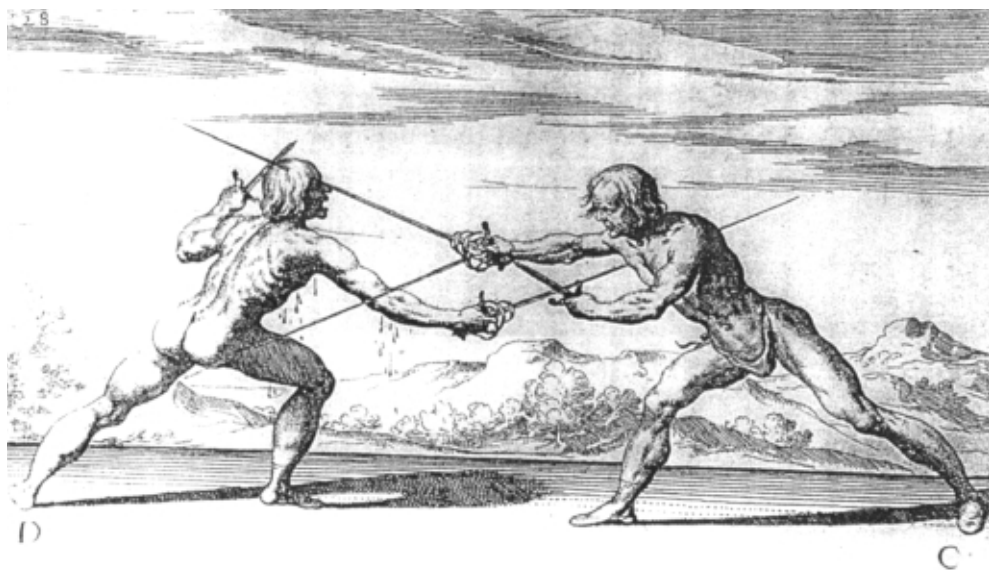
FIGVRA CHE FA LA FINTA SOPRA IL PVGNALE
ET ALZANDO L' AVERSARIO
PER PARARE LA MEDESIMA,
lo ferisce cavando la spada per di sotto di quarta nel petto.

Trovandoti in terza distesa con il pugnale al polso della mano, stando l'avversario con la quarta bassa, con la spada ritirata e con il pugnale alto disteso, incomincerai a fare la finta sopra il suo pugnale pur di terza, riserbando il pugnale nel suo luogo, parando egli in su con il pugnale, volendoti ferire nell'istesso tempo di quarta o di seconda, cavarai di sotto e parando insieme la sua botta lo ferirai di una quarta nel petto.



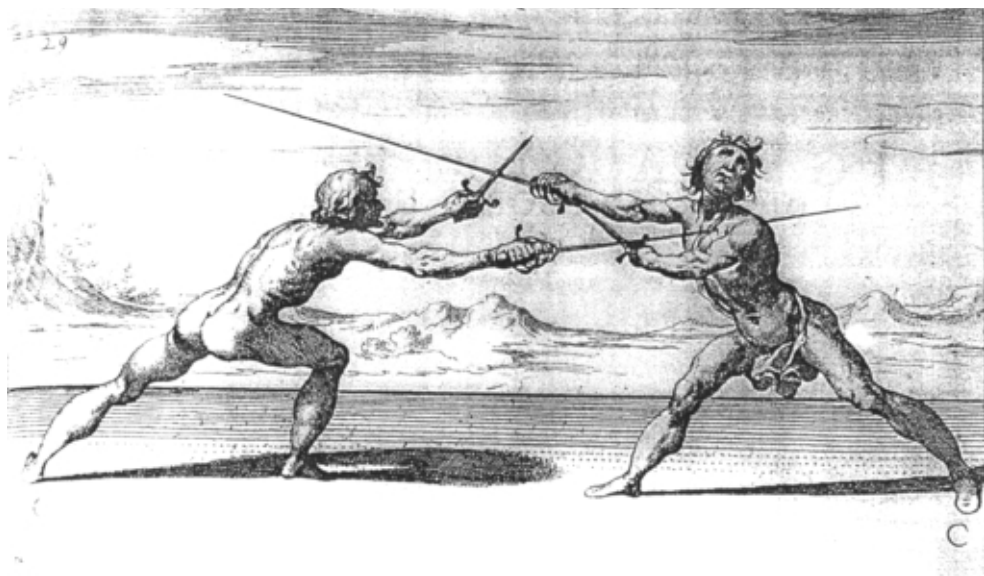
**FIGVRA CHE PARA COL PVGNALE SOTTO IL SUO
BRACCIO DESTRO ET FERISCE
DI SECONDA NELLA FACCIA,
Sì anco di uno stramazzone riverso nel braccio della spada.**

Ritrovandosi in terza bassa o alta, con il pugnale al polso della mano, stando l'avversario in qual si voglia guardia accomodata a stringer di fuori, incomincerai a stringer di fuori di terza alta o bassa, secondo l'occasione alzando il pugnale, e volendo egli cavare per di dentro & tirar di quarta o di seconda, tu, parando con il pugnale in giù sotto il braccio della tua spada, li tirerai un stramazzone per il braccio, o vero lo ferirai di seconda nella faccia, come si dimostra.



**FIGVRA CHE FERISCE SOPRA IL PVGNALE
DI SECONDA NELLA SPALLA SINISTRA, MENTRE CHE
L'avversario cerca di guadagnarli la spada di fuori.**

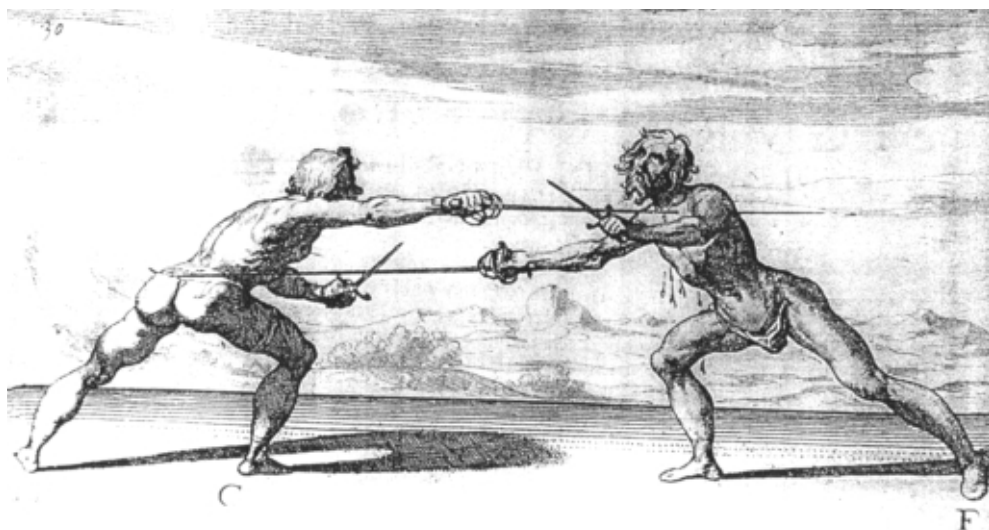
Se tu ti trovasse in terza distesa con il pugnale in linea obliqua, sopra il cominciamento del forte della tua spada, stando l'avversario nella guardia istessa, venendo egli a stringere di fuori pur di terza, cavarai e batterai di quarta con la tua spada tutt'a un tempo la sua, e parando subito con il pugnale la spada già calcata lo ferirai nell'istesso tempo di sopra al suo pugnale nella spalla sinistra.



FIGVRA CHE FERISCE DI SECONDA SOPRA
IL PVGNALE DI FINTIONE NELLA SPALLA SINISTRA

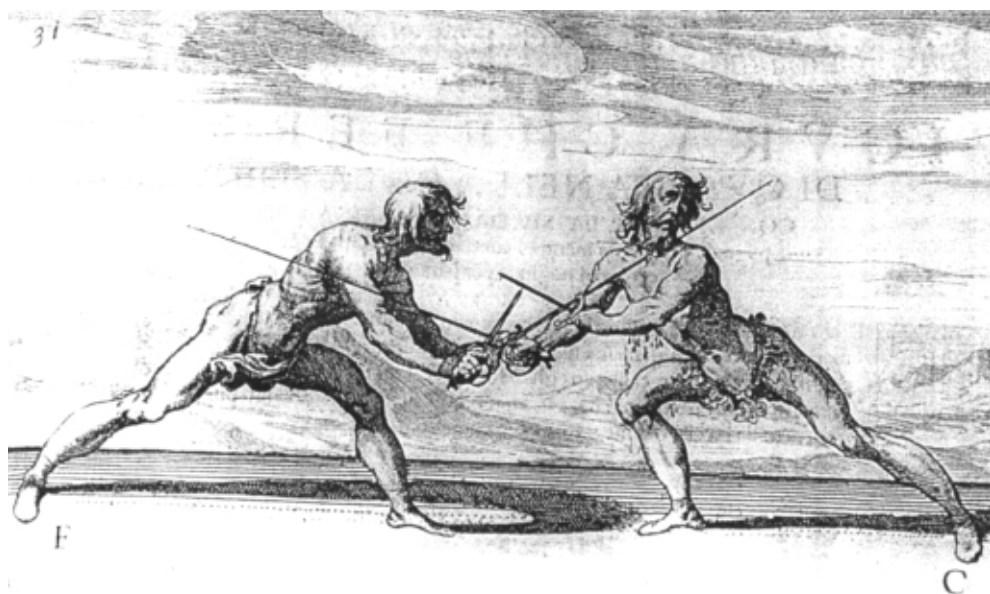
Parando egli con il suo pugnale di su in giù,
sotto il suo braccio destro.

Essendo tu in terza o in quarta con il braccio ritirato, con il pugnale al polso della mano, stando l'avversario in quarta con la spada ritirata & il pugnale alto disteso gli farai la finta di sotto al suo pugnale, alzando il tuo e parando egli con il pugnale in giù verso le sue parti sinistre, caverai nell'istesso tempo sopra il suo pugnale: parando in dentro la spada nimica di sotto al tuo braccio dritto, lo ferirai di seconda sopra il suo pugnale.



**FIGVRA CHE FERISCE DI PASSATA DI PVNTA
IN FALSO DI SOTTO IN SV TRA L'ARME NEL PETTO,
Parando col suo pugnale sopra il suo braccio destro,
stringendo ben l'arme insieme.**

Ritrovandosi l'avversario in terza con ambidue le armi distese in linea obliqua, sì che la punta della spada nimica guardi alla tua spalla dritta e quella del pugnale la sinistra, ti metterai all'incontro in terza con la punta della spada bassa e con il pugnale alto, piegato la vita quanto sia possibile verso le tue parti sinistre, e volendo egli avvicinarsi per stringerti o per altro suo disegno, passerai con il piè manco nell'istesso tempo verso le sue parti destre e, parando con il pugnale per di dentro sopra il tuo braccio dritto, li cacerai una punta in falso di sotto in su tra le sue armi, o vero con tutte due l'armi, cavando con la spada di sopra, li calcherai la spada, ferendolo di terza in un medesimo tempo.



FIGVRA CHE FERISCE DI QVARTA NELLA GOLA
SOLO CON AFALSAR LA SPADA
ET ABASSAR IL PVGNALE

Per parata, mentre l'aversario cava di spada & cerca
col pugnale per parare.

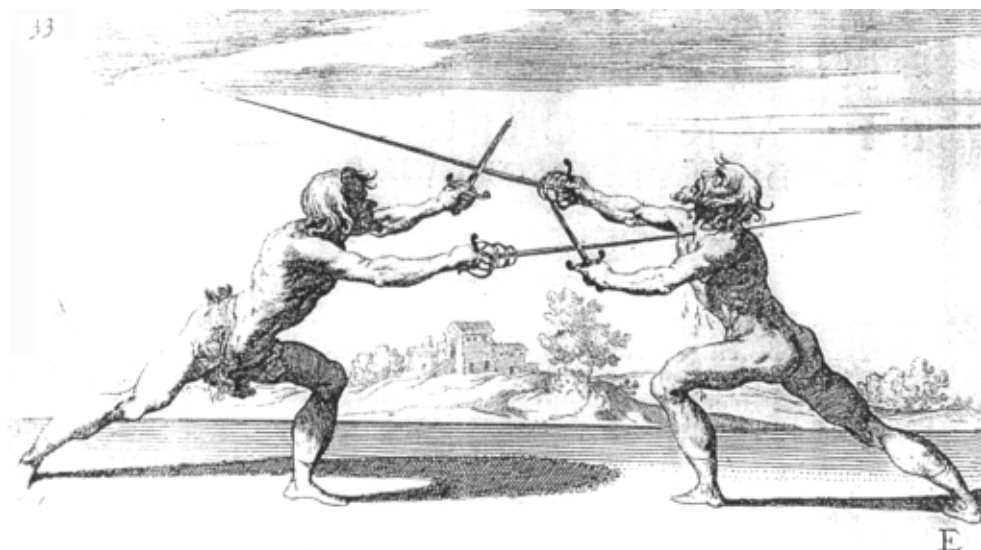
Trovandosi l'aversario in terza alta con il pugnale traversato & unito al cominciamento del suo forte della sua spada, alquanto obliqua, lo stringerai con la terza di fuori con il pugnale alto e, cavando egli di sotto, aiutandosi a parare con il pugnale di su in giù verso le tue parti manche, in un tempo cavando sotto al suo pugnale lo ferirai di quarta nella faccia o dove ti torna più comodo.



FIGVRA CHE FERISCE DI QVARTA PER DI SOTTO
IL PVGNALE NEL PETTO, PORTANDO INDIETRO

La gamba dritta e parando con il pugnale alto, mentre
che l'avversario passa con la sua gamba innanzi
per ferire di seconda sopra il pugnale.

Stando l'avversario in terza bassa, ti metterai incontro in terza alta con il pugnale unito, traversato sopra il tuo forte e venendo egli di passata a ferirti di seconda di sopra il tuo pugnale e parando largo con il suo, tu solo con ritirare la gamba dritta indietro, & alzando egli il suo pugnale per parare, caverai di sotto il suo, portando bene innanzi la vita, come mostra la figura, lo ferirai di quarta.



FIGVRA CHE FERISCE DI SECONDA SOPRA
IL PVGNALE NEL PETTO, MENTRE CHE L' AVERSARIO

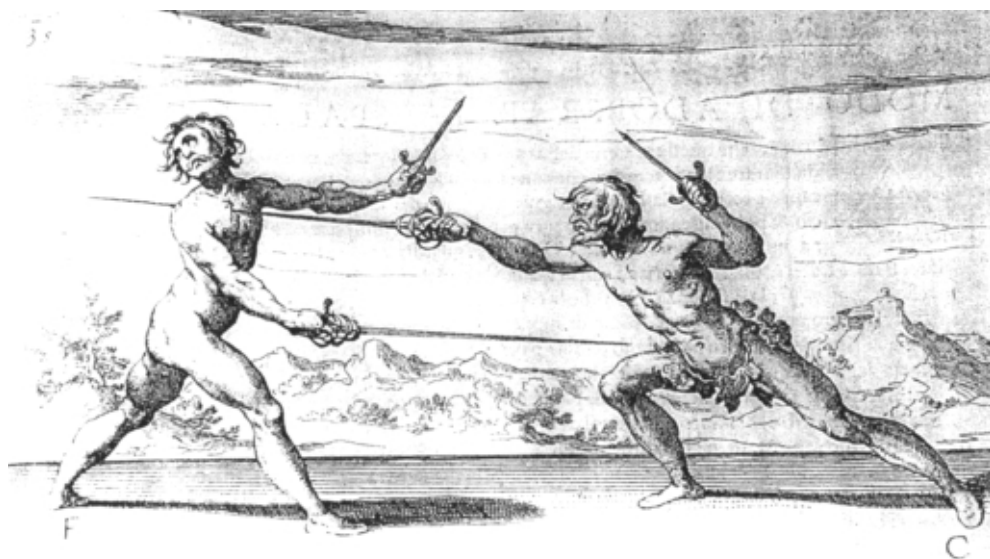
Passa col piè manco per ferire, solo con ritirare nel suo
venire la gamba dritta indietro & parando col
pugnale sotto il suo braccio destro.

Ben che l'aversario si trovasse in quarta con la spada ritirata e bassa e con il pugnale disteso alto e largo, ti metterai incontra in quarta con il braccio disteso & il pugnale alto, e movendosi egli di passata a parar la tua spada di su in giù per ferirti di seconda, ritirando tu la gamba dritta a dietro pararai con il pugnale in giù verso le tue parti destre & caverai la tua spada sopra il suo pugnale: lo ferirai di seconda.



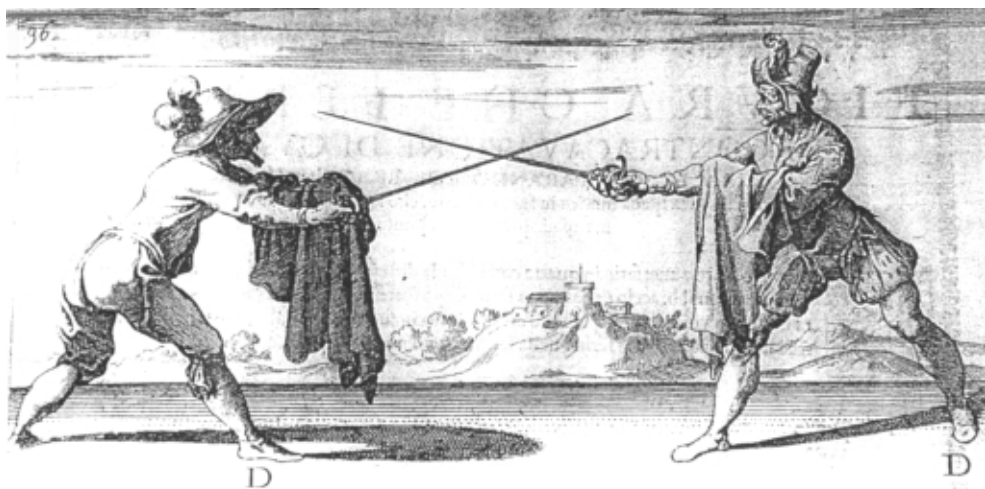
FIGVRA CHE FERISCE DI VNA PVNTA TRA
L'ARME NEL PETTO, CAVANDOLA PER DI SOPRA IL
Pugnale mentre che l'avversario stava in guardia larga
& lascia arrivare il nemico a misura.

Ritrovandosi l'avversario in quarta con il braccio ritirato e il pugnale alto, dritto e largo e con il braccio disteso, te li farai incontro in terza distesa, con il pugnale traversato innanzi al petto & avvicinerai di fuori al suo pugnale, fermandosi egli pure nella sua guardia; & arrivato che sarai con la punta della tua spada pari al suo pugnale, caverai di quarta di sopra, portandoli una stoccata lunga nel petto.



MODO DI ADOPERAR LA SPADA E CAPPÀ

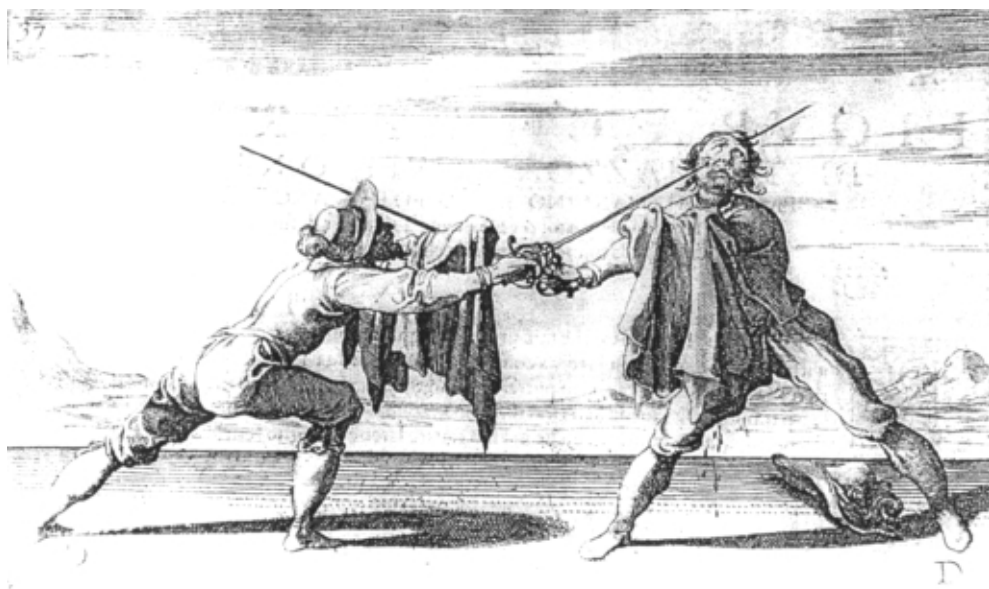
Afine che questa materia della cappa meglio s'intenda, non sarà forse fuor di proposito dichiarare alcuni termini che con essa usar si devono. Dicovi adunque che havendo la cappa a torno, si lascerà calare giù dalla spalla destra per infino al mezzo del sinistro braccio, & poi volgendo la man manca per di fuori, avviluppando sopra il braccio la detta cappa, ponendosi con essa in terza o in altra guardia, come vi piacerà. Quanto poi al passeggiare, si terrà quell'ordine che si tiene con la spada e pugnale, per essere un medesimo andamento, eccetto che nel parare per la differenza, poichè la cappa si puol tagliare e forare, il che non avviene al pugnale. Et ritrovandoti in terza, come di sopra, all'incontro al tuo avversario, & che egli ti tirasse di mandritto per testa, tu nell'istesso tempo passerai innanzi con il piè manco, parando con la cappa nel forte della spada nimica, spingendoli nel petto una punta; si può ancora parare il detto colpo di prima con la spada in guardia di testa accompagnata dalla cappa, raccogliendo in quel tempo il piè sinistro appresso il destro & subito andare col destro innanzi e volgere un mandritto per testa o per gamba; ma quando fosse tirato o mandritto o reverso per gamba, si tirerà alquanto indietro il piè destro & se sarà mandritto se li darà un reverso nel braccio della spada, & se sarà reverso se li darà un dritto pur nel detto braccio; ma il vero parare sarà parare con la spada e poi nel ferire andare accompagnare la spada con la cappa, con urtar la spada nimica, & così si ferirà sicuramente. Di più dico che le seguenti figure dimostrano il modo che si deve tenere a guadagnar la spada all'avversario, in spada e cappa, di dentro.



FIGVRA CHE FERISCE DI CONTRACAVATIONE DI QVARTA NELLA FACCIA, PARANDO COL BRACCIO

Della cappa la spada nimica in fuori, mentre che
l'avversario cavò la sua spada per ferire di punta.

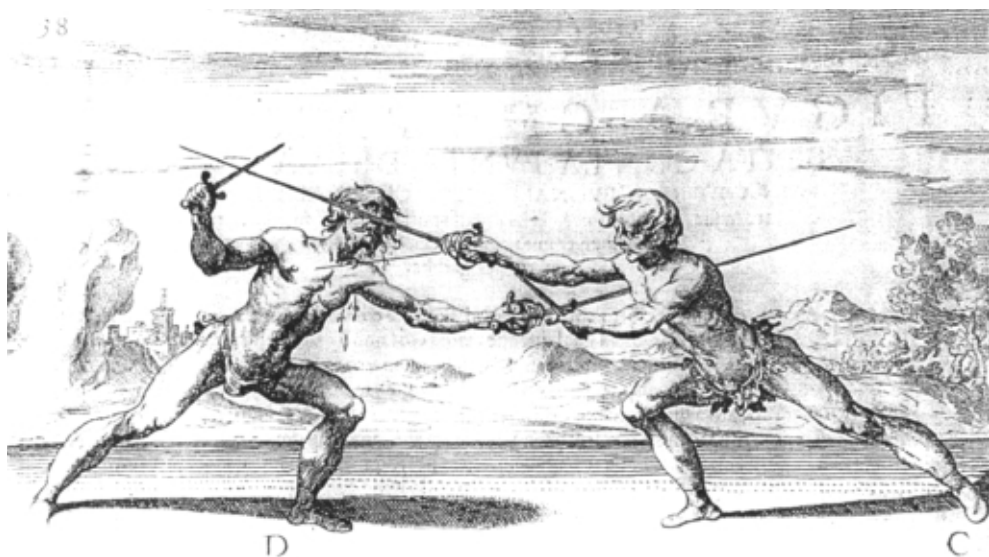
Stando il tuo avversario in quarta con la spada distesa e alta, ti darai a stringerla di quarta di dentro con il braccio della cappa sotto il tuo forte: volendo egli cavare per ferirti di punta in qual si voglia modo, parando con la cappa in su, in fuori dalle tue parti sinistre, e contracavando di quarta, lo ferirai nella faccia o dove ti tornerà più comodo.



FIGVRA CHE FERISCE DI STRAMAZZONE
RIVERSO NELLA FACCIA AL MANCINO, ET LO POTRA’

Ancora ferire di seconda nel petto o vero di una quarta per
di fuori della spada nimica, nel cavare che
fa la punta per ferire.

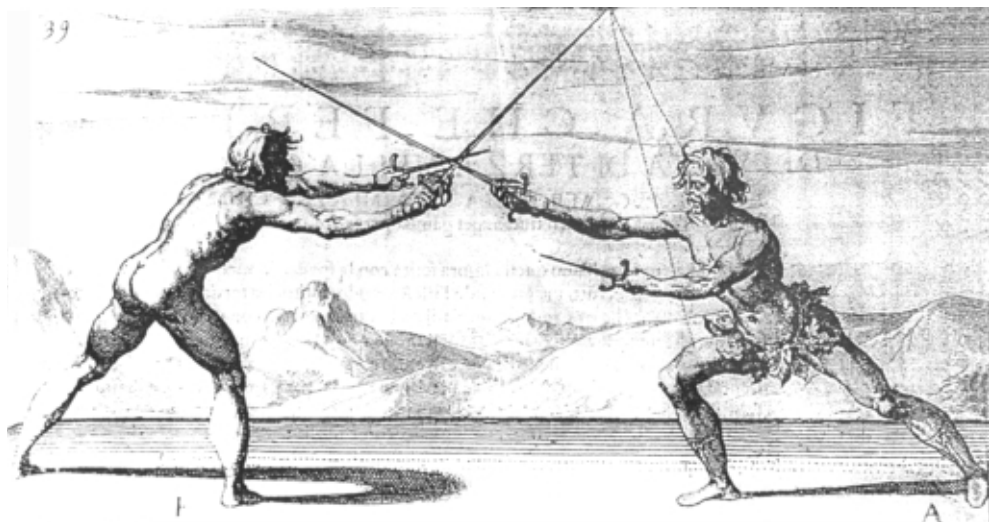
Ritrovandosi l’avversario, che sarà sinistro, in quarta con il braccio disteso, incomincerai a stringere di dentro con la terza, con il pugnale alto, la sua spada, & cavando egli per ferirti di seconda nella faccia, lo potrai ferire in tre maniere, prima abbassando solo il pugnale e parando la sua spada lo ferirai di stramazzone riverso nella faccia, o vero di seconda nel petto, avvertendoti però che nel suo cavare sarebbe meglio ferirlo di quarta di spada sola di fuori.



FIGVRA CHE PARA PER TESTA CON LA PVNTA DELLA SPADA ALTA ET CON IL PVGNALE INCROCIATO

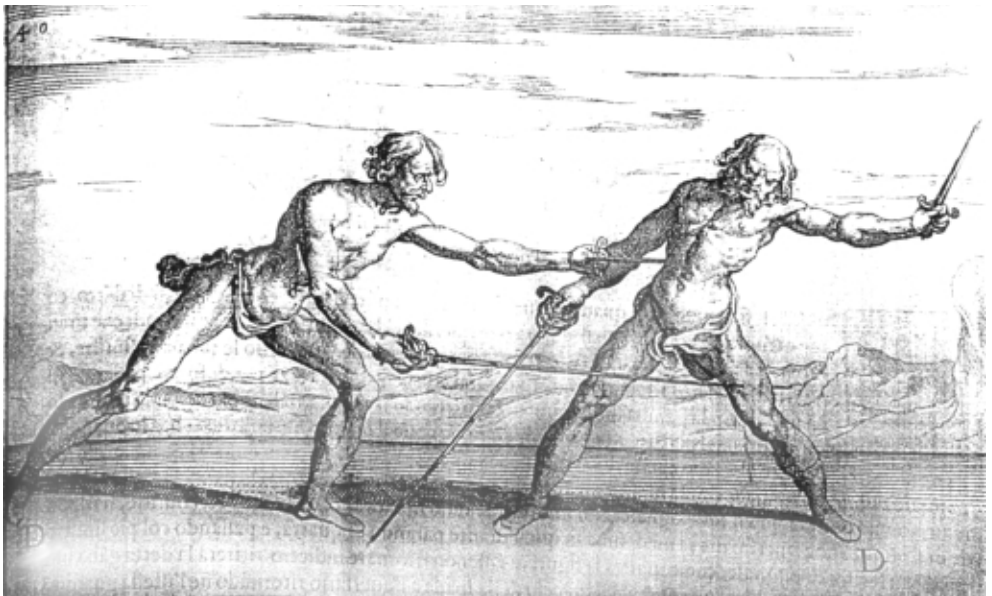
Per di dentro la sua spada nel forte, sì che l'istessa potrà
ferire in due maniere, prima di una punta nella faccia, o vero
di un riverso per gamba.

Harei certamente fatto torto a me medesimo se così nobil parata, o vero difesa, io non vi havesse discoperto, la qual difende, salva, così nobil parte della vita; però in quest'occasione vi appongo le seguenti figure, delle quali una si trova in prima e l'altra in quinta, & di quinta sol con alzare il braccio & voltando la mano in quarta, crescendo il passo sarà andato a guadagnar la spada di dentro all'avversario, & il nemico, cavando di giro per di sotto la spada nimica, harà tirato un dritto fendente all'istesso, ma il medesimo, sol col voltare la mano in seconda con la punta alta, mettendo il pugnale di dietro nel forte della sua spada, potrà ferire l'avversario sicuramente in doi luoghi, di punta nella faccia e di taglio nelle gambe, come ben dimostrano le doi linee descendent dalla punta della spada, che una cala nella testa e l'altra nella coscia.



**FIGVRA CHE FERISCE DI PVNTA DI TERZA
NELLA COSCIA ET COL PVGNALE NELLA VITA,
Mentre che l'avversario cava il reverso per gamba
per ferire.**

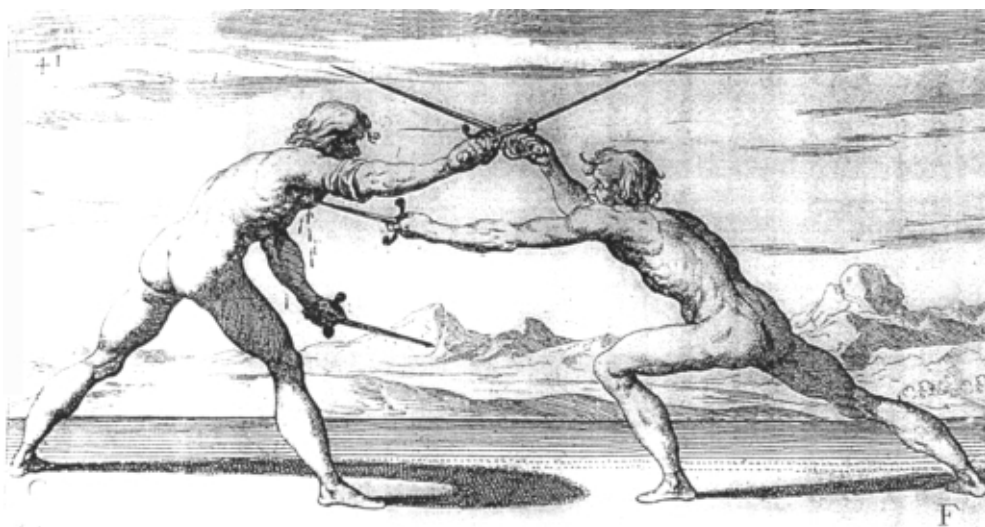
Perchè ad alcuni, vedendo questa figura ferita con la spada & anco con il pugnale, li parrà forse difficile, tuttavia provando l'istesso modo li riuscirà facile per dichiarazione; dunque dico che trovandosi l'avversarij ambi dui in quarta con il filo dritto delle loro spade che si toccavano & le punte dell'istesse ogn'una di loro si guardava la faccia dell'avversario, fu sforzato il medesimo, calcando con la spada sua la spada nimica, sì che sentendo l'avversario calcare si rivolse a voltarli un reverso per gamba, ma il medesimo, in un subito abassando la spada e voltando la mano in terza, passando con la gamba sinistra innanzi, lo ferisce parando con la spada & anco col pugnale, come mostra la figura.



FIGVRA CHE PARA IL STRAMAZZONE RVERSO CON LA SPADA ET CON IL PASSARE IN VN SVBITO COL

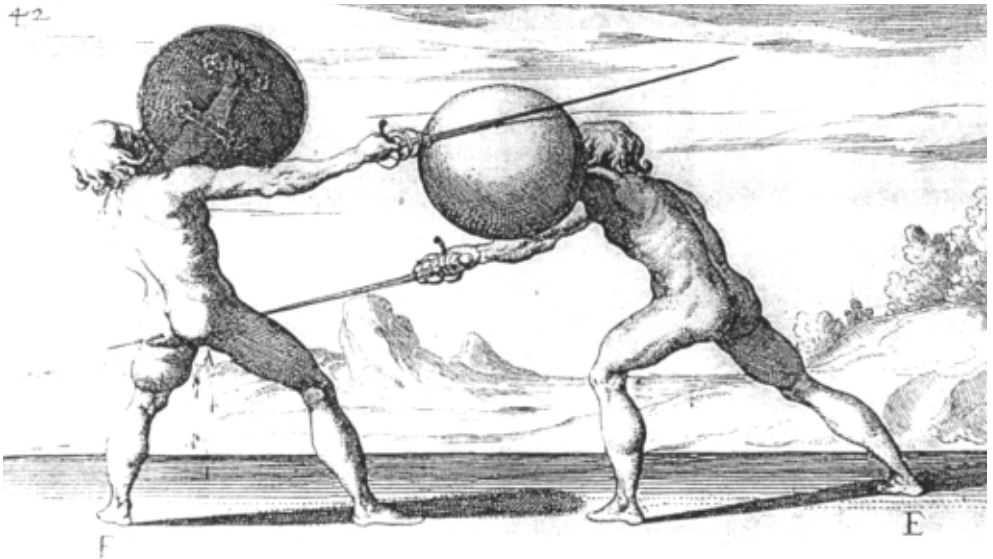
Piè sinistro innanzi, dandogli una pugnalata sotto il braccio,
dentro nella poccia.

Perchè si fa gran conto, quando l'avversario tira una punta, pararla col pugnale, sì di dentro come di fuori, & voltare uno stramazzone rverso nel braccio della spada nimica, sì che tirando tu una punta al tuo avversario ti fosse parata per di dentro, verso le tue parti sinistre, & ti voltasse il detto stramazzone, tu parerai con la spada di terza per di fuori, passando in un subito con la gamba sinistra innanzi, mettendo il tuo pugnale sopra la spada nimica, lo ferirai di seconda di punta nel petto. Ma per dichiarazione delle seguenti figure, dico che ritrovandosi l'avversario in terza col pugnale nel forte della sua spada & l'altro nella settima guardia, col braccio del pugnale disteso innanzi & con la spada alquanto bassa e ritirata a sè, la medesima essendo a misura, gli harà tirato una punta sopra il suo pugnale; & il nimico, parando in fuori verso le sue parti sinistre, li risponde di stramazzone rverso, ma la medesima, in quell'istante parando di quarta e passando col piè sinistro innanzi, lo ferisce di pugnale, come mostra la figura, e volendo ritornare indietro ritirerà la detta gamba sinistra, voltando nell'istesso tempo un rverso nel braccio della spada a l'avversario, ritornando ne l'istessa guardia.



MODO DI SAPER BEN VALERSI DELLA ROTELLA RITROVANDOSI A FRONTE CON UN'ALTRA ROTELLA.

Essendo che bene spesso avviene che l'arme proprie fanno guerra a chi delle medesime non sa ben servirsi, però ho giudicato non esser fuor di proposito di accennare alcuni particolari della rotella, come arme pericolosissima a quelli i quali nella medesima non hanno fatto qualche sorte d'esercitio; e per tanto è d'avvertire che la Rotella si deve tenere imbracciata con il braccio sinistro alquanto curvo, di modo che guardi alquanto verso le parte tue sinistre, ma non tanto curvo che impedisca l'occhio, chè non possa scorgere qual si voglia parte dell'inimico; & ciò fatto, volendo andare a ferire, ritrovandosi però il nimico con la spada distesa innanzi in guardia stretta, si dovrà prima stringere la spada nimica di dentro o di fuori, secondo l'occasione, & poi crescendo con il passo sinistro urtare con la rotella nella spada già guadagnata & ferire di terza, di polso, con la punta ascendente. Ma se occorresse che l'inimico si trovasse in guardia larga & che li fusse tirato dritto o riverso per gamba, si dovrà parare col falso, sì il dritto come il riverso, & poi rispondere di taglio all'avversario nelle gambe; ma se a caso li fosse tirato di punta o di taglio alla volta della faccia o della testa, si potrà parare con la Rotella, quando però venghi il taglio o la punta senza finzione. Ma per assicurare dalla finta, essendo che la Rotella è grave, chè non si potrebbe essere con quella prestezza a parare che si farebbe con targa o brocchieri, però si avvertirà di non parare in alcun modo con la Rotella, poichè la medesima figura volendo parare una punta, la quale li viene tirata dall'avversario per di fuori della sua Rotella, il medesimo volendo parare gli bisogna per forza turare la vista &, così impedita, in quell'istante l'inimico harà havuto commodità di passare col piè sinistro innanzi e ferire, senza esser visto il moto della sua spada, nel petto o vero a piè del corpo, come dimostrano le figure. Ma la medesima si parerà di seconda o di quarta, secondo l'occasione, con la spada e poi, crescendo con il passo sinistro, urtare con la Rotella la spada nimica: si ferirà di terza di punta ascendente & così sarà più sicuro.



FIGVRA CHE FERISCE SOTTO LA ROTELLA MENTRE CHE L' AVERSARIO CERCA CON L'ISTESSA Rotella parare per ferire di punta nel petto.

Per gl'inganni e finte che si trovano nell'Arme, bisogna star molto attento quando un si trova alle mani col suo nimico, sì che per dichiarazione delle seguenti figure vi dimostro come il parare il più delle volte è nocivo, quando però si para e non si risponde nell'istesso tempo, sì che ve lo dimostro ancora in questo fatto di Rotella: essendo che uno di loro si trova in quinta col braccio pendicolare & con la punta della spada bassa, con la Rotella innanzi al petto, & il nimico si trova in sesta con il braccio della rotella disteso innanzi e con la spada alquanto indietro, sì che la medesima, se li sarà accostato a misura, tirandoli una punta fuor della Rotella per la faccia, & lui alzando la Rotella per parare si sarà offuscato la vista & l'istesso, afalsando la spada per di sotto la Rotella, lo ferisce di quarta nel modo che mostra la figura. Ma se lui fosse stato persona pratica, quando l'avversario li tirò la punta per la faccia, harebbe parato distendendo il braccio della Rotella & passando con il piè sinistro innanzi, in un subito col piegare il corpo e la testa verso le sue parti destre, dandoli una punta per il petto; o vero quando l'avversario tirò la punta, havesse parato con la spada di quarta, & in un istante passando con il piè sinistro innanzi & urtare con la Rotella la spada nimica, lo ferirebbe di terza di punta ascendente nella vita, & così sarebbe stato sicuro.



D' ALCUNI TERMINI DEL TAGLIO

Havevo fra me stesso risoluto di appresentarvi alcune figure che vi mostrassero il modo di coltelliggare, sì del parare come del ferire & in quest'attione mostrarvi molti effetti, ma considerando che quello che potevo fare con le figure, possolo ancor fare con questi pochi d'avvertimenti che vi propongo; cioè che ritrovandosi l'avversario in terza o in quarta, chè la punta della sua spada guardasse per mezzo della tua vita, tu te li metterai incontro in quarta, con la punta della tua spada alquanto alta & traversata verso le tue parti destre, e accostandoti alquanto verso la spada dell'avversario gli tirerai un dritto nella spada, accompagnato con un reverso fendente per faccia; per il contrario, quando il nimico volterà un reverso per faccia, tu passerai parando con il tuo pugnale in guardia di faccia sopra il tuo braccio destro, dandoli una punta di terza nel petto; o vero, parato che haverai, passando come di sopra, li potrai dare un dritto per gamba; di più potrai parare il detto reverso, con la spada di quarta, come mostra quella figura che ferisce col pugnale sotto il braccio dell'avversario, & passando e parando col pugnale si ferirà con un reverso alle gambe, o vero con il pugnale allo stesso modo nella poccia; di più ti potrai ancor mettere in quarta con la punta della spada bassa, mostrandoli alquanto la vita, e venendo egli per di fuori a tirarti una punta, tu parerai col falso della spada in su, dandoli un dritto per faccia, o vero una punta nel petto; ma se l'avversario venisse a te per batter la spada, sì di dentro come di fuori, farai così: se lui tira un dritto alla spada, tu nell'istesso tempo gli volterai un reverso per faccia, e se lui tirasse un reverso alle parti di fuori per batter la spada, tu nell'istesso tempo gli volterai un dritto per la faccia: avvertendovi che la parata del dritto, come del roverso per testa si parerà nel medesimo modo che mostra quella figura che para con la spada incrociata con il pugnale de dietro, nel forte della spada, la quale ha due linee, una scende alla faccia & l'altra alla coscia; e venendo occasione che l'avversario ti tirasse o dritto o reverso alle parti da basso, parerai di seconda con la punta della spada bassa, e se sarà dritto parerai e caverai di filo sopra la spada nimica, mettendo il tuo pugnale sopra la detta spada, dandoli un reverso per il braccio, e se sarà reverso parerai in fuori nell'istesso modo, dandoli una punta nel petto, mettendo però il pugnale nell'istesso tempo sopra la spada dell'avversario; e questo è quanto intorno a ciò mi occorreva dire.

MODO SICVRO DE DIFENDERSI DA OGNI SORTE DI COLPI CON VNA PARATA

Di riuerso e ferir sempre d'imbroccata.

Volendo por fine a questa mia opera, non mi è parso fuor di proposito sigillarla con questo mio breve discorso, quale solo consiste in dimostrar la virtù & l'attione della prima e quarta guardia, ritrovandosi nella prima l'offesa & nella quarta la difesa, principio e fine di qual si voglia onorata briga; atteso che la quarta difende di qual si voglia colpo risoluto o inresoluto & la prima offende l'avversario, & però è necessario dire (per essere ambidue fidelissime compagne) che il principio de l'una sia il fine dell'altra, & così senza principio e fine vadino principiando e finendo, poichè la prima incomincia da alto & finisce in quarta alquanto bassa, & questo per due ragioni: prima, perchè se l'avversario tirasse di punta o di taglio, passando alquanto con il piè sinistro nel parare, con un riuerso verso le parti destre dell'avversario, spingendo il piè destro può ferire d'imbroccata nel petto, e con tal fine si ritorna nella guardia quarta; seconda perchè l'avversario non puole offendere se non le parti destre, quali facilmente con l'ascendente di detta quarta vengono difese, dimostrando però in tali attioni ardimento nella faccia, occhio presto in conoscere le parti scoperte e coperte dell'avversario, fortezza e prontezza nelle gambe, braccia e mani, prontezza nel parare e ferire & agilità nella vita; e questa è la natura della prima e quarta guardia.

parso: pare
sigillarla: concluderla
briga: contesa