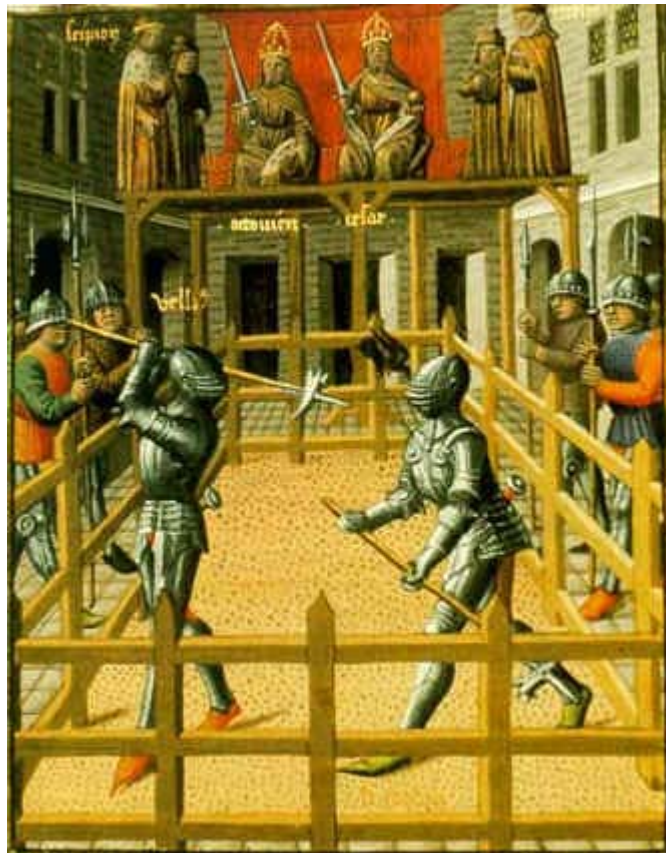


LE JEU DE LA HACHE

BIBLIOTHEQUE NATIONALE MS FR. 1996



Interprétations et commentaires par
Martin-Lavigne Quentin

SOMMAIRE :

Introduction

I) Les bases du maniement de la hache :

- A) L'outil-la hache : p3-5
Présentation de l'arme, de ses caractéristiques.
- B) Les gardes : p5-6
Explication des différentes gardes mentionnées dans le manuscrit.
- C) Les déplacements : p6-7
Proposition de manière de se déplacer lors d'un combat.
- D) Les coups : p7-9
Explication des différents coups principaux.
- E) Les termes du manuscrit : p9-12
Définitions et gloses sur les termes propres au manuscrit.

II) Le texte et les interprétations de celui-ci :

- Introduction : pièce 1-3 p13
- Le Jeu du droitier au droitier : pièces 4-51 p13-22
- Le Jeu du droitier au gaucher : pièces 52-73 p23-27

III) Stratégies et doctrines :

- A) Les conseils de l'auteur : p28
Énumération des conseils généraux donnés par l'auteur.
- B) L'analyse du texte : p28-31
Étude de la structure du texte, de la fréquence des termes etc...
- C) Conseils : p31-33
Synthèse de conseils et comportements déduits du manuscrit.

Conclusion.

Annexes

Introduction :

Le Jeu de la Hache est le premier manuscrit d'armes français connu à ce jour. Il a été écrit en français, en bourgogne, au XV^{ème} siècle.

Tout d'abord, le terme "jeu" ne saurait être pris dans sens moderne, courant, mais au sens d'une science appliquée, d'un savoir mis en pratique, d'un maniement en quelque sorte ici. Le traité est un manuel de combat, c'est-à-dire un recueil de techniques, celles-ci ne concernant qu'une seule arme : la hache d'arme, cependant il mentionne que l'escrime avec d'autres armes (demi lance, dague, la grande épée et la petite) découlent de celle à la hache. Le manuscrit est très structuré, il possède une introduction, un développement de techniques droitier à droitier, un autre de techniques droitier à gaucher, mais pas de conclusion ; certains émettent l'hypothèse que le manuscrit serait inachevé.

L'auteur donne plusieurs contextes d'utilisation à ses enseignements : le premier, le combat à outrance est mentionné explicitement, le second est un "autre" contexte, on ne peut donc que faire des hypothèses sur ces autres circonstances : un combat à plaisance, qui serait le lieu d'utilisation des techniques non létales, ou un combat lors d'un affrontement militaire, auquel cas les issues sont les mêmes que dans un combat à outrance. Le fait que le combat se déroule dans une lice me fait penser que c'est de combats plus courtois qu'il parle. Les adversaires sont en armure complète (mention de diverses pièces d'armures, ainsi que l'iconographie du XV^{ème} siècle).

L'auteur nous donne par ailleurs quelques autres petits éléments dans son introduction : quelques conseils sur les airs à adopter en entrant dans la lice (avancer avec fière allure et faire un signe de croix), être assuré du bien fondé de la querelle, la dimension physique (entretien du corps par des activités physiques saines) du Jeu....

La présente étude est constituée de trois parties :

Une première contenant les explications permettant d'aborder le Jeu, faciliter la compréhension de celui-ci avant de s'attaquer au texte.

Une seconde où les pièces sont interprétées et où j'ai tenté de rendre plus clair le texte original, tout en le conservant à côté pour permettre au lecteur de revenir à la source, comparer et mieux comprendre ou discerner les erreurs d'interprétations.

Une troisième et dernière où j'ai analysé le texte, et explicité la doctrine du manuscrit.

D) Les bases du maniement de la hache :

Ici sont détaillés tous les éléments nécessaires à la compréhension du jeu, c'est-à-dire les connaissances requises sur la hache elle-même, les gardes, les déplacements, les coups et enfin un petit lexique des termes spécifiques que j'ai traduit ou gardé tels quels.

A) L'outil-la hache :

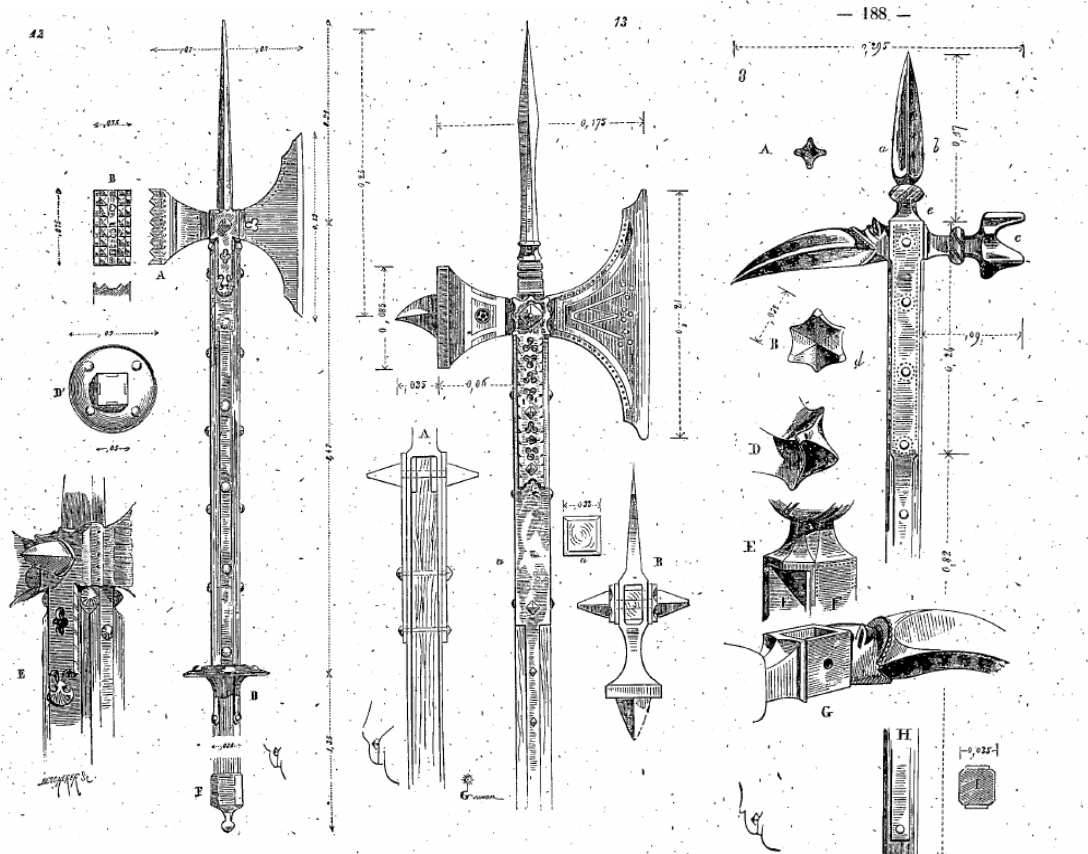
La seule arme dont le maniement est étudié par l'auteur est la hache d'arme. Néanmoins, celui-ci précise dans son introduction qu'il faut porter sur soi d'autres armes appropriées :

« devez estre bien arme et embatonne de vostre hache darmes et daultres glaiues appartenans ».

On peut prendre la description de l'arme écrite par Viollet Le Duc dans le 6^è tome de son dictionnaire raisonné du mobilier Français :

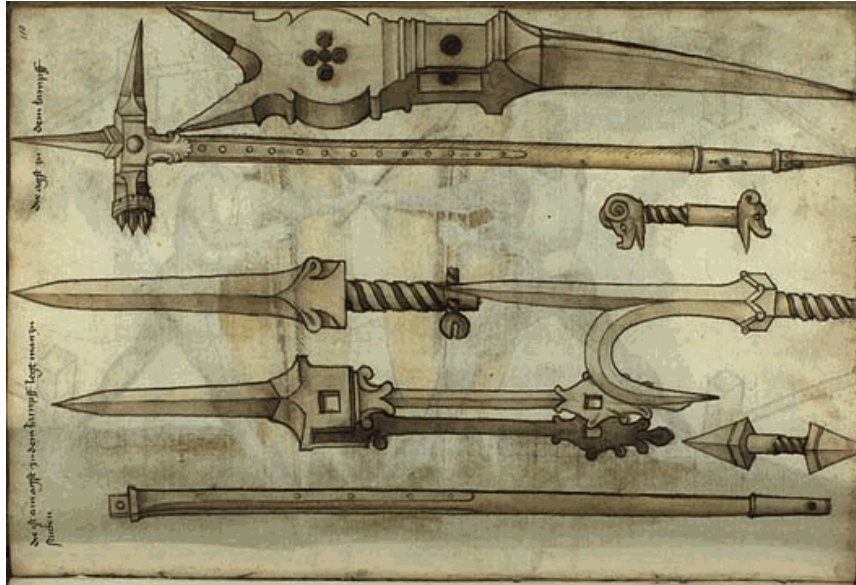
"Cette sorte de hache ressemblait fort déjà à la hallebarde. A l'opposite du tranchant était une lame épaisse ou un large marteau garni de dents, qui permettait d'accrocher ou de fausser les armures. Le tranchant et la lame dentelée sont forgés d'une pièce et maintenus au manche par deux bandes de fer tenant la dague, avec clous rivés. Une garde en forme de disque protégeait les mains. Les collections d'armes possèdent un bon nombre de ces haches à longs manches du XV^è siècle, fabriquées avec le plus grand soin. [...] De la garde à la hache, le manche de bois est à section carrée pour donner une bonne assiette aux bandes de fer incrustées ; de la garde à la bouterolle, la hampe est à section orthogonale."

Les deux illustrations qui suivent sont tirées du même ouvrage ; sur la seconde, le marteau est remplacé par un bec de faucon :



C'est sur la figure tout à droite qu'on trouve un autre modèle de hache qu'il appelle « marteau hache » ou « marteau à bec de faucon »

Autrement, on peut trouver une gravure des pièces de la hache séparées dans le Talhoffer de 1459 :



Suit une description de l'arme par C. Raynaud.

"Sydney Anglo y voit un bec de faucon, doté d'un marteau à l'arrière et d'une dague terminale dont la base est pourvue d'une pique transversale et sans rondelle. Il oublie ainsi une partie importante de l'arme signalée à plusieurs reprises, la pointe qui termine la queue, ou estoc, qui intervient neuf fois dans le combat.

Relevons d'abord que dans l'espace français le bec de faucon n'a jamais la vogue qu'il a en Angleterre, à la différence de la hache d'armes. Comme son nom l'indique, celle ci comprends un taillant, une lame de hache, doté au talon d'un marteau (mail) avec une pointe dans les modèles du XIVème, plusieurs ensuite, ou encore un bec de faucon ou de corbin.

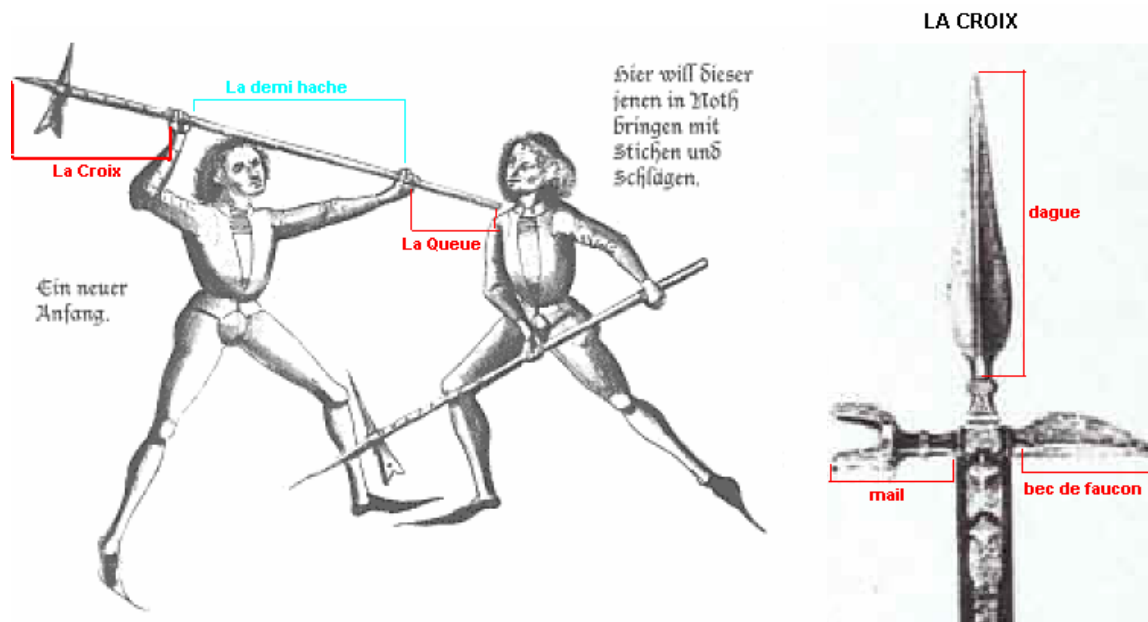
La tête est dotée d'une dague comme la hache de Créquy ou plus souvent d'une pointe ou d'un fer de lance. La hampe peut être renforcée par des languettes de protections, pourvue de rondelles et terminée par une autre pointe parfois fort longue. S. Anglo s'étonne que J. Lefèvre, à propos du combat entre Charny et Merlo en 1435, distingue hache d'armes et bec de faucon sans ambiguïtés. Or les enluminures, pour les combats à pieds en France, montrent des haches d'armes quand elles sont mentionnées dans le texte, et pas des becs de faucon.

[...]

L'arme de l'adversaire dans le jeu est sans doute identique à celle de l'élève. La confrontation de la hache d'armes avec une autre arme, ou le passage de l'une à l'autre, comme dans les joutes, n'est pas étudié. L'arme du gaucher n'est pas différente de celle du droitier dans le texte. La hache d'armes, dont la lame a un double biseau, peut être utilisée indifféremment par l'un ou l'autre, de même que le bec de faucon.

Absolument rien dans le texte ne permet d'affirmer que l'arme est d'une main plus grande que son utilisateur comme dans l' "exercitorum atque artis militaris collectanea" de Pietro Monte.

Ce modèle long est de plus tardif et deux autres sont possibles: la hache d'armes demi longue ou bien à hauteur d'épaules, avec une préférence pour la seconde, compte tenu de l'importance de la hampe dans les exercices." (C. Raynaud "A la hache")



Il existe un autre terme relatif à la hache, le gros bout ; cette partie correspond à toute l'extrémité de la hampe ou est la croix (celle-ci comprise).

« donner bonne secousse pour luy faire perdre le gros bout de sa hache »

Dans la pièce 28, en donnant une secousse, on fait lâcher la main droite de l'adversaire (il est en train d'essayer de revenir en garde de la dague), lui faisant perdre ainsi le gros bout de sa hache. Le gros bout désigne une extrémité, et non pas une section de la hache désignée précisément par la position des mains.

Enfin, l'auteur utilise deux termes différents, bien que proches : la croix et la croisée. Ces deux termes désignent tous deux pour une épée l'ensemble garde-poignée. Ils ont donc sans doute le même sens dans le texte.

En résumé, on peut donc dire que la hache fait entre 1.60 et 1.90m, pour ma part, j'utilise des haches de 1.70m. A une de ses extrémités sont emmanchés une dague, un bec de faucon et un mail, à l'autre extrémité peut-être fixée une pique.

B) Les gardes :

A aucun moment dans le manuel ne sont expliquées les différentes gardes prises, ce sont donc des gardes tirées d'autres manuels qui correspondent.

Trois noms de gardes sont mentionnés dans le jeu de la hache :

La garde de la queue, celle de la croix, sont souvent utilisées dans le jeu. A la pièce 28 l'auteur parle de se remettre en garde de la dague ; on peut supposer qu'il désigne la même garde, par un nom similaire, ceci s'appuie sur le fait que la dague est un des éléments de la croix, il est donc logique ici d'assimiler l'un à l'autre.

Le droitier tient sa main droite du côté de la croix, la gauche du côté de la queue. La prise de la hache est la même que sur cette illustration extraite du Fior di Battaglia de Fiore de Liberi :



- La garde de la croix est semblable à celle ci-dessus : jambe droite en avant, croix en avant.
- La garde de la queue consiste à mettre la queue devant, jambe gauche en avant. La position des mains sur la hache ne change pas.

Certaines interprétations du jeu donnent plusieurs gardes de la croix, ou plusieurs gardes de la queue en faisant varier la hauteur des mains. Les pièces du manuel fonctionnent pour une garde médiane (niveau de la ceinture, hache à peu près horizontale), ce qui ne serait pas possible pour une garde très haute. Cependant, lors de la pièce 48, il faut élever sa hache afin de prévenir un estoc au visage :

« se il tient la queue haulte, vous la devez tenir hault comme luy mais autant hault lung bout comme lautre affin de non monstrier le creux de la main que le mains »

Ceci sous-entend qu'en temps normal, on ne tient pas la queue haute. Or il précise dans cette même pièce qu'il faut tenir sa hache horizontale, il ne reste donc qu'une position médiane de valable, au moins pour la garde de la queue. Il n'est pas possible de tenir le même raisonnement pour la garde de la croix.

Je ne pense pas non plus que les gardes soient figées et ne s'adaptent à la situation, à l'adversaire et à son jeu.

Enfin, la tenue de la hache pendant la confrontation n'est pas modifiée selon la garde, je ne pense pas qu'il soit possible sans grands risques de changer de sens de prise comme certains le font. C'est en tournant le corps qu'on change de garde, pas en faisant tourner sa hache.

C) Les déplacements :

L'auteur nous donne très peu d'éléments quand à la façon de se déplacer en combat. Si l'on reprend les gardes supposées, et un principe majeur de l'escrime : avancer la jambe qui est du côté d'où vient le coup. C'est-à-dire qu'en donnant un tour de bras de droitier, j'avancerais la jambe droite, pour accompagner le coup avec la hanche. Cette supposition est très vraisemblable, compte tenu du maniement par les autres maîtres, le maniement d'autres armes, et surtout le fait qu'une arme telle que la hache, donc arme d'hast, doit être utilisée avec puissance si l'on veut pouvoir au moins endommager l'armure de l'adversaire. De plus, cette théorie semble confirmée par les déplacements indiqués (pièce 4, 5 et 6 par exemple : *« vous pouvez marchier auant du pie gauche »*) puisqu'ils correspondent à ceux qui auraient été faits, suivant ces principes ; bien sur, la pratique, si elle ne prouve pas la véracité de ces principes, en prouve l'efficacité.

Néanmoins, on ne sait pas comment sont les combattants, s'il leur été enseigné de combattre sur les pointes des pieds, genoux fléchis, ou jambes droites, sur les talons...sans doute aucun des deux. N'ayant jamais essayé d'armure, encore moins combattu avec, je

peux difficilement juger, mais une position jambes légèrement fléchies est plausible puisqu'elle permet de réagir plus vite et d'avoir de meilleurs appuis, souvent nécessaires à la hache, compte tenu de la violence potentielle des assauts.

L'auteur utilise différents termes pour ses déplacements, « *marchier* » et « *desmarchant* », je n'ai pas fait de distinction entre les deux et j'ai traduit les deux par marcher ou reculer selon le contexte.

Mais une autre expression, intrigante, apparaît plusieurs fois dans le texte :

« *en suyuant lung pie apres lautre* » ; « *suyure lung pie chassant lautre* »

Cela se fait lors de déplacements rapides, par exemple déborder un adversaire qui recule et le frapper ou le mettre à terre.

Cela sous-entend que lors des déplacements, il n'y a pas de croisement de jambe, ce qui permet en effet de tenir sa garde, garder sa stabilité, et donc sa réactivité ; mais dans certaines circonstances, on croise les jambes afin de gagner en vitesse, quand il s'agit d'exploiter une entrée et que l'on n'est pas directement menacé.

Pour résumer, on peut penser qu'un joueur de la hache a les jambes légèrement fléchies, est stable sur ses appuis, prêt à réagir vite, se déplace sans croiser ses jambes sauf dans certaines circonstances.

D) Les coups :

L'auteur ne détaille à aucun moment les coups qu'il utilise. Ce sont donc des interprétations faites soit grâce à d'autres manuels portant sur la hache, soit par compréhension du texte.

On peut différencier 4 types d'actions offensives exécutées :

- **Le tour de bras :**

C'est le coup le plus simple, il est traité dans la première partie du manuscrit. Il peut être exécuté à partir des deux gardes.

Il consiste à donner un coup circulaire à l'aide du mail, il vise en général la tête de l'adversaire mais parfois aussi les mains. Le coup n'est ni horizontal, ni vertical mais entre les deux, (soit avec un angle d'environ 45°).

C'est un coup qui peut faire penser à l'oberhaw de l'épée longue par sa simplicité et sa trajectoire.

Il existe deux façons de l'envisager, soit en gardant ses mains fixes, soit en coulissant sa main droite en la rapprochant de la main gauche, on gagne ainsi de l'allonge (attention toutefois à ne pas rapprocher les mains de moins de 30cm, sinon on perd le contrôle de son gros bout).

En extrapolant un peu, on peut rassembler les caractéristiques de ce coup à partir de coups de mail évoqués :

-les tour de bras viennent de haut en bas (pièce 60 ; la possibilité de se couvrir de demi hache en étendant les bras, pièce 12).

-le coup de mail est fait en coulant pièce 66.

- **L'estoc :**

Il se fait soit avec la queue, soit avec la dague, et vise le visage, la main ou le pied.

-Il me paraît facilement compréhensible avec la dague. Il est possible de le faire en coulissant (cf. pièce 18 : « *donner de la dague de sa hache au visage en coulant* »), ce qui augmente encore une fois l'allonge. Mais on perd du contrôle sur le gros bout, et plus on coulisse, plus un coup de la queue pourra détourner votre queue loin comme il est expliqué dans la pièce 18.

-Celui avec la queue est moins intuitif, celui-ci nécessite selon moi de coulisser à cause de la faible allonge de cet estoc, à moins d'être très proche, auquel cas ce n'est plus tout à fait un estoc, en effet, dans la pièce 37 : « *la sourdre a lencontre de son estommacq* » c'est le verbe « sourdre » qui est utilisé, définissant mieux le coup (voir glossaire). Il est souvent utilisé dans des ripostes, souvent à la tête.

Ce coup n'est sans doute pas très efficace sur un adversaire en armure du point de vue de la perforation mais peut être utile afin de sonner l'adversaire, ou même de le déstabiliser, ce qui explique que les coups soient surtout à la tête. Cependant, dans des combats à outrance, il est sans doute plus judicieux de frapper du mail ou de la dague si le choix se présente (voir les trois premières couvertes : 4-5-6). Ceci bien sur si la queue ne porte pas une pique, auquel cas, le joueur de la hache tenterait-il en coulant de glisser sa pique dans les interstices de la visière ?

- L'usage de la demi hache :

La demi hache peut être utilisée de manière offensive ou défensive comme on peut le voir à travers le manuel : elle sert à bouter, ou pousser l'adversaire. L'utilisation en est simple, et me paraît surtout être une affaire de puissance (puisque'il s'agit de pousser, avec une partie étendue).

Le but n'est donc pas de blesser ou tuer l'adversaire, mais soit de le ruer à terre, soit de le pousser à un endroit voulu. Les zones visées sont le cou, les aisselles ou le dos au niveau des épaules (omoplates sans doute).

L'auteur parle de bouter de demi hache dans la pièce 26 par exemple :

« *boutter de demy hache en son coste pour le getter par terre* ».

Il est aussi possible de pousser avec celle-ci, l'auteur décrivant précisément en la pièce 41 comment procéder pour sortir l'adversaire de la lice : « *veult tourner daultre coste poussez sur lautre sans bougier vostre demy hache de dessus son dos. Et en ce faisant le puez mettre de dehors la lisse.* »

- Le coup d'arrière main :

Ce coup est le dernier à apparaître dans le jeu, et le moins souvent ; il est par la même occasion le plus dur à comprendre, je ne suis pas tout à fait sûr de mon interprétation.

Il peut être fait soit avec la dague soit avec la queue :

-Avec la queue, il est utilisé à la pièce 24 et 35 : « *, frapper grant coup de la queue de la vostre arriere main contre la sienne pour la faire saillir hors de la main* ».

Ce coup se fait de droite à gauche, en visant la queue de l'autre, ou sa main. Il se fait comme un revers (si on ne considère le mouvement que de la main gauche).

Il sert uniquement (à en croire le Jeu) à faire perdre sa queue à l'adversaire, qui avance en garde de la queue. On peut le faire en avançant la jambe gauche (la puissance des hanches), on peut arracher la queue de la main de l'autre comme cela.

-C'est à la pièce 19 qu'est mentionné un coup d'arrière main de la dague : « *de la dague de la vostre luy pourries de coup darriere main faire perdre la sienne dune main* »

Vous frappez de droite à gauche encore une fois, mais cette fois-ci, le mouvement de votre main droite n'est pas celui propre à un revers.

Je n'arrive toujours pas à déterminer l'origine de l'appellation « arrière main », si cela est relatif à votre main ou à celle de votre adversaire.

Il est intéressant de noter que l'auteur utilise aussi le terme « d'avant main », seulement à la pièce 70, pour désigner un coup de la queue, dans le sens opposé au coup d'arrière main, de gauche à droite.

Dans ces deux coups, il y a un début de rotation qui est utilisé par l'auteur, ainsi, si vous échouez à un coup d'arrière main de la queue, vous pouvez vous tourner en

garde de la dague (il suffit de vous laisser entraîner par votre mouvement, et l'accompagner des jambes) pour l'estoquer, on peut faire l'équivalent avec le coup d'avant main de la dague.

Il y a donc pas tant de coups que ça dans le Jeu de la hache, mais ces coups ont plusieurs utilisations possibles, et utilisés chacun dans leur cadre idéal, combinés sont très efficaces.

E) Les termes du manuscrit :

J'ai préféré ne pas traduire certains termes et les garder tels quels ; ce sont des termes qui pourraient être considérés comme propre au maniement de la hache, puisqu'ils expriment des notions.

Je donne ici une traduction de ceux-ci et quelques commentaires sur le sens que je leur donne dans le contexte du manuscrit. Quelques traductions sont de moi, le reste étant du dictionnaire mis en ligne par ATILF et quelques autres dictionnaires.

ATILF/Équipe "*Moyen français et français préclassique*", 2003-2005, *Dictionnaire du Moyen Français (DMF)*. *Base de Lexiques de Moyen Français (DMF1)*. Site internet (<http://www.atilf.fr/blmf>).

- **Arrière main :**

- "Main dont on voit le dos. " Terme très peu en usage (*d'après l'Armorial général précédé d'un Dictionnaire des termes du blason Joannes Baptista Rietstap — Gouda, 1884*)
- "Coup du revers de la main. " Dans ce sens, il n'est guère usité qu'au jeu de Paume. (*Dictionnaire de l'Académie française, 8e édition de 1932-1935.*)
- Voir le paragraphe sur le coup d'arrière main.

- **Avis :**

"Sens de l'opportunité, de l'à-propos, initiative" (DMF1)

- **Bouter :**

- "Pousser, frapper, action de pousser, coup" (DMF1)
- C'est une action récurrente dans le jeu. Le terme semble assez spécialisé, en effet, il désigne en général une poussée, violente, qui peut donc être un coup, mais qui ne l'est pas toujours. Sa caractéristique majeure est sa puissance.

On boute avec la demi hache, ce qui confirme la spécificité de cette action, qui sert en général à faire chuter l'autre, le déstabiliser ou encore écartier sa hache :

« En luy bouttant sa hache daultre coste en suyuant pouez marchier du pie gauche vers son darriere en le bouttant de demy hache »

- **Couler :**

- "Glisser ; coulisser"
- Couler est selon moi une action très commune à la hache, elle est mentionnée dans environ une pièce sur dix dans le Jeu.

On coule de la queue, mais on peut aussi le faire de la dague, quoique ce dernier coup soit un peu trop risqué à mon goût et enfin, couler en donnant un tour de bras (ce que je fais).

*L'auteur distingue le fait de "couler la queue" sous le cou pour le renverser (pièce 13), de "la jeter" ou "la mettre", ceci dépend du contexte, il suffit de comparer les pièces 9, 13, 32 pour voir que le temps d'exécution n'est pas le même, ni la position de la hache de l'adversaire (dont la position est sensiblement la même).

« mettre la queue de la vostre soubz son menton » ; « getter la queue de la vostre sur son col » ;
« couler la queue de la vostre dicte hache soubz son menton ».

*Par ailleurs, on peut estoquer de la queue en coulant :

« baillier destocq de ladicte queue en coulant par la main gauche au visage »

Mais est-ce toujours le cas, puisque l'auteur donne des estocs de la queue sans préciser qu'il faut couler, faut-il comprendre qu'une fois mentionné, il ne pense plus utile de le rappeler ? Pour ma part, je pense que cela dépend encore une fois de la situation, et surtout de la distance qui sépare les deux adversaires, à très courte distance, il devient inutile de couler, puisqu'on sourd la queue.

*On peut couler sa queue pour dégager sa hache à la pièce 35 :

« en la retirant ung peu coulant par la main tant que la puissez repasser par dessoubz la sienne sans esloignier que le mains que pourrez ».

Couler permet ici de dégager sa hache avec précision, sans mouvements inutiles, et sans déplacer sa main gauche. La surprise est essentielle, et le fait de couler y contribue beaucoup.

*On peut couler en donnant des coups de mail, comme à la pièce 66 :

« tirez ung coup du mail en coulant sur ses mains et cest ung bon coup »

*La dernière utilisation du terme couler est à la pièce 18, pour détourner un estoc de la dague :

« en coulant devez de la queue de la vostre destourner le coup rudement pour essayer se la pourrez faire cheoir ».

Couler est ici très utile, il donne plus de vitesse et de force dans une couverte simple, mais essentielle, il en va de même dans la pièce 7 où couler permet de mieux faucher, mais l'auteur ne précise rien.

Couler n'est donc pas une action douce et longue comme on pourrait le penser, loin des coups de queue au billard, c'est un gain de temps et de puissance et de précision important et utile lors d'une confrontation.

- **Couverte :**

- "Ce qui sert de protection"

- La couverte est à mon sens une parade dans le sens moderne :

« vne aultre couuerte de tour de bras »

Prendre un tour de bras avec la demi hache sera une couverte, la mise à terre n'en fait déjà plus partie, sinon ce serait une défaite. Défaire voudrait dire contrer une action de l'adversaire (pas forcément offensive) en effectuant une action offensive (à la fin s'il y a une couverte en début). La parade est-elle au sens de l'auteur une couverte ou une défaite ? « deffaire en ladicte parade de demy hache » Je serais tenté de dire que la parade est une pièce.

- **Cueillir :**

- /

- Cueillir est une action assez simple à réaliser, elle apparaît dès le début du Jeu.

Il faut imaginer qu'avec sa queue, on va prendre la hache de l'autre avec la sienne, dans un mouvement assez circulaire, mais très dépendant du comportement de l'autre.

Par exemple, quand on cueille sur un tour de bras, on va venir chercher la croisée de l'adversaire (sans pour autant trop se couvrir trop haut, sinon on pourrait vous faire le coup de genou), et aussitôt la ruer à terre. On va donc venir chercher la croisée avec un léger angle, suffisant pour arrêter le coup, mais aussi pour pouvoir facilement ruer la hache à droite. Il y a une analogie entre la façon dont est effectuée cette pièce, et le sens courant du terme.

- **Débouter :**
 - "Repousser, chasser" (DMF1)
 - C'est une action dérivée de bouter. On rajoute à cette dernière l'idée de la répulsion. On voit bien que débouter un adversaire se fait en le boutant, il y a donc une légère nuance dans les termes, débouter étant la finalité, bouter le moyen.
« Vous pouvez bouter à demy hache encontre son col ou son espaulle et de le debouter de vous. »
- **Desroquer/desrocher :**
 - "Jeter à terre" (DMF1)
- **Dresser :**
 - "S'élever ; Redresser une chose qui n'est pas droite ; Diriger, pointer (une arme)" (DMF1)
 - Ce terme est peu utilisé dans le jeu (pièce 37 et 38) :
« dresser vostre hache loing de vous » ; « dressant vostre hache pres de vous ».
Dresser est ici utilisé au sens « mettre droit, redresser », il n'y a pas d'idée de ramener près de soi à moins que ce ne soit précisé.
- **Fourc :**
 - "Endroit où les grosses branches d'un arbre se séparent du tronc ; Confluent" (DMF1)
- **Incontinent :**
 - "aussitôt, sur le champ" (DMF1)
- **Prinse :**
 - "prise" ; j'utiliserais couramment le terme "pièce".
- **Ruer :**
 - "Précipiter quelque chose vers le bas ; Donner, asséner un coup ; Se précipiter, être précipité vers le bas" (DMF1)
 - Ruer fait partie des termes qui reviennent régulièrement dans les pièces. Il est utilisé dans ses différents sens :
« et tout d'une venue la ruer en auant » ; « donner une secousse en darriere pour le ruer par terre. » ; « rues le premier de tour de bras ».
On peut donc ruer un tour de bras, la queue de l'adversaire, ou lui-même, souvent dans une direction, (vers le bas, par terre, en avant etc...). C'est donc un terme courant, dont la compréhension me paraît aisée.
- **Sourdre :**
 - " Jaillir (eau), surgir, relever, s'élever (vent) ; sortir" (DMF1)
 - Ceci est sans le doute l'action la plus ardue à décrire puisqu'elle n'apparaît que ponctuellement dans les pièces, je ne l'ai comprise que par analogie.
On peut l'interpréter comme étant une sorte d'estoc. Dans la pièce 37, il s'agit de repousser l'autre à l'aide de ce coup :
« la sourdre a lencontre de son estommacq et le debouter de vous. »
Ce serait donc une sorte d'estoc puissant de la queue, accompagné par la force des épaules, des hanches, bref, par le corps. L'analogie avec l'élévation ainsi que le jaillissement est possible, le jaillissement étant la vitesse d'un coup de l'adversaire

qui ne s'attend pas à être frappé à l'estomac, l'élévation due à la trajectoire du mouvement, ascendant.

Mais un autre problème se pose, la signification de sourdre dans la pièce 9 :

« devez marchier de lautre pie gauche et lassoir darriere son tallon bien ferme en luy sourdant sa hache qui est dessus la vostre »

Sourdre semble ici correspondre à un écartement sur le côté de la hache de l'adversaire, car il me paraît inutile de relever celle-ci, car elle est suffisamment haute ; ce serait peut être au sens sortir la hache de l'adversaire, la sortir de l'axe afin de dégager une voie à son cou pour la queue.

Sourdre aurait donc un sens assez vague, selon les emplois.

II) Le texte et les interprétations de celui-ci :

Dans cette partie sont mis à la disposition du lecteur en alternance le texte original, et les interprétations que j'en ai faites. J'ai utilisé la transcription faite par la BNF et mise en ligne par l'ARDAMHE. J'ai rajouté à chaque pièce une sorte de titre descriptif, afin de faciliter les recherches de pièce. Les pièces qui constituent des variantes ou des contres sont mises en retrait de la première pièce. Entre parenthèse sont mis des rajouts, afin de rendre plus explicite l'interprétation ; et entre crochets sont écrits les commentaires sur la traduction (doutes, différentes interprétations possibles etc....).

NB : Je ne précise pas toujours quel est le coup de "départ" puisque celui-ci est explicité dans le titre.

Sensuit le prologue du Jeu de la hache pour soy habiliter et esuertuer en armes.

1. Considerant et voyant par experience que naturellement tous corps humains nobles et non nobles fuyent la mort et desirent viure longuement en ce mortel monde. Et apres au Royalme de paradis viure pardurablement. Pour paruenir et obtenir les desirs naturelz dessusdicts il me samble que toute creature humaine et raisonnable se deuroit tenir en bon estat et soy armer premierement de bonnes armures spirituelles cest assauoir de belles vertus pour soy deffendre et resister contre tous vices et tentations dyaboliques. en preseruant et gardant lame de mourir de mort eternelle. Et cela estre fait on doit armer le corps de bonnes armures corporelles et materielles et soy pourueoir de glaiues conuenables. comme la hache, la demy lance, la dague, la grande espee et la petite pour soy deffendre et resister contre ses ennemis corporelz et mortelz. Et pour ce que tout homme noble de corps et de courage naturellement desire dexerciter et habilliter sa personne en occupacion vertueuse et honnorable. Et principalement ou noble fait darmes cest assauior au Jeu de la hache dont procedent et despendent plusieurs glaiues dessus nommez. Daultre part ledict Jeu est honnorable et proffitable pour la preseruacion du corps humain noble ou non noble. Pour les raisons dessusdictes jay employe mon petit entendement a mettre par escript aucunes doctrines et enseignemens touchant ledict Jeu de hache en la maniere que sensuit.

2. Et premierement vous qui estes lung des ij champions appelle en champ de bataille soit a oultrance ou aultrement soyes attendant ou deffendant sur tout deuez sentir en vostre conscience auoir bonne et iuste querelle.

3. Item au partir de vostre pauillon deuez estre bien arme et embatonne de vostre hache darmes et daultres glaiues appartenans. En vous recommandant a dieu deuez faire le signe de la croix et marchier droit dune belle contenance et valereuse. en regardant vers lautre bout du parcq pour veoir vostre aduerssaire. Et en le regardant deuez prendre amoderement ung fier courage en vous pour bataillier vaillamment comme il appertient. Et auoir souuenance des principaulx poins contenus es chappitres qui cy apres sensuiuent.

Cy commence la doctrine et lindustrye du noble Jeu de la hache et la maniere de bataillier.

4) Défendre sur tour de bras :

Vous êtes en garde de la croix. Avancez le pied gauche, pour aller cueillir de votre queue le coup de l'autre pour le bouter à terre dans un seul mouvement (ne pas détacher les différentes étapes dans la mise en pratique). Enchaînez par un estoc au visage de la queue ou tour de bras à la tête.

Item quant on vous donra de tour de bras droittier a droittier. se vous auez la croix au deuant vous pouez marchier auant du pie gauche en luy receuant son coup en cueillant de la queue de la hache dune venue ferez contre bas pour la luy faire cheoir a terre. Et de la pouez en marchant lung pie apres lautre en suyuant luy baillier destocq de ladicte queue en coulant par la main gauche au visage. ou la ou bon vous samblera. ou luy baillier a tour de bras sur la teste.

5) Défendre sur tour de bras :

Vous êtes en garde de la queue. Le principe est le même, hormis qu'il n'est pas nécessaire de bouger les pieds, puisque votre queue est déjà devant. La suite est identique.

Item se vous auez la queue deuant le pouez pareillement faire sans vous bougier.

6) Défendre sur tour de bras :

Vous êtes en garde de la croix. Le principe est le même que pour le (4), sauf qu'au lieu d'avancer le pied gauche, vous reculez le pied droit. La suite est identique. De ces trois couvertes vous pouvez donner des tours de bras ou des estocs de la queue.

Item encore se vous auez la croix deuant comme dessus pouez receuoir ledict coup de la queue de la vostre en desmarchant en arriere. de toutes les trois couuertes pouez donner lesdicts coups de tours de bras et de lestocq de la queue.

7) Défense sur tour de bras :

Vous êtes en garde de la queue. Ruez au devant de son coup avec votre croix, le but étant de lui couper son mouvement (qu'il ne descende pas sur vous) ; aussitôt, ruez lui de la queue en fauchant sa hache (entre la croix et sa main droite) de bas en haut pour lui faire lâcher prise (de la main droite toujours). Si vous réussissez, donnez-lui un tour de bras ou ce qu'il vous plaît, sinon, remettez vous prestement en garde.

Item vne aultre couuerte de tour de bras, se vous auez la queue deuant sans vous bougier ne desmarchier. Ruez au deuant de sa hache de la croix de la vostre pour la trouuer en croisee seullement quil puisse soustenir le coup quil ne dessende sur vous. Et Incontinent la croisee faite destornez vostre hache en luy ruant de la queue de bas en hault en fauchant entre sa main et la croix de la sienne grant coup pour la luy faire cheoir hors de sa main. Et se faillies que soyes prestement retourne en vostre garde. Et se vous la luy auez fait saillir de la main vous pouez faire ce que bon vous samblera de tour de bras ou aultrement.

8) Contrer la (7) :

Faire le même coup que lui avec votre queue. La suite est la même. [Le coup doit sans doute être déclenché au moment où votre tour de bras est bloqué, les deux personnes étant soudainement dans la même position. Le but est de prendre de vitesse l'adversaire].

Item se vous luy ruez le premier de tour de bras et quil se queure de la fasson dessusdicte vous pouez faire pareillement de la queue comme du sien dessusdict.

9) Défendre sur tour de bras :

Vous êtes en garde de la queue. Avancer sur son coup en allant vers la gauche, tout en allongeant les bras devant pour recevoir son coup sur la demi hache (vous recevez la partie située entre la croix et sa main). Avancer avec le pied gauche pour le placer derrière le talon droit de l'adversaire, en poussant sur le côté sa hache afin de pouvoir placer votre queue sous son menton sans risquer d'être estoqué au visage. De là, donnez une secousse en arrière pour le ruer à terre. [C'est un renversement assez simple, mais qui nécessite toutefois une certaine vitesse, pour arriver à casser la distance, la pièce se fait dans un seul mouvement, fluide, rapide, avec de l'élan en quelque sorte]

Item se de rechief venoit a vous du tour de bras et que ayes la queue deuant deuez marchier a lencontre du coup le coste droit de vostre homme et de la recevoir de demye hache son coup. et tout d'une venue le plus pres que pourrez deuez marchier de lautre pie gauche et lassoier darriere son tallon bien ferme en luy sourdant sa hache qui est dessus la vostre. et mettre la queue de la vostre soubz son menton et de la donner une secousse en darriere pour le ruer par terre.

10) Suite à un échec de la (9) :

Si vous échouez en tentant de faire la pièce précédente, retournez prestement en garde pour ne pas lui donner d'ouvertures possibles.

Item se vous faillies vous deuez retourner sur vostre garde. et cela se doit faire prestement.

11) Contrer la (9) :

Si l'adversaire tente de vous faire la (9). Mettez la dague de votre hache sous son aisselle (quand il lève le bras gauche) ; ou bien dégagez votre croisée puis passez sous son bras pour placer votre demi hache sous son aisselle et lui donner une secousse pour le mettre à terre, ou le pousser jusque hors de la lice. [Cette pièce demande une grande rapidité d'action, mais peut se révéler très efficace si réussie]

Item sil vous faisoit ceste entree dessusdicte. vous devez mettre prestement la dague de vostre hache soubz son esselle pour lesloignier de vous ou repasser la croisee de vostre dicte hache par soubz son bras pour le pousser de dessous lesselle de la demy hache en le suyuant pour le mettre hors de la lisse. ou donner bonne secousse de la force de vos bras seulement pour sentir se le pourrez getter par terre.

12) Défendre sur tour de bras :

Vous êtes en garde de la queue. Sans bouger, prenez son coup avec votre demi hache, en étendant les bras le plus possible. Aussitôt, cueillez avec votre queue la sienne, levez la autant que possible [à mon avis quand sa hache est verticale, avec la queue en haut, il est faible] puis ruez-la en avant d'un coup. Et si sa queue ne vole hors de sa main, vous l'ébranlerez tellement que vous aurez le temps de donner un coup ou un estoc. [Interprétation contestable].

Item aultre couverte de tours de bras, vous estant sur la garde de la queue sans vous bougier pouvez recevoir demy hache tant que vos bras se pourront estendre en hault. Et incontinent le coup receu pouvez de la queue de la vostre cueillir la sienne, ainsi quil la voudra leuer. et tout dune venue la ruer en auant. Et se elle ne vole hors de sa main au mains vous lesbranleuez tellement que aurez temps pour donner coup ou estocq.

13) Défendre sur estoc de la croix :

Vous êtes en garde de la queue. Détournez son estoc le plus souvent que possible (d'un coup de queue). Et si vous la détournez suffisamment pour voir une ouverture entre lui et sa hache, estoquez-le avec votre queue au visage. Ce coup est bon et peu risqué. Vous devez vous approcher de lui suffisamment pour joindre [dans le sens de coller selon moi] votre bras gauche à son droit, coulissez votre queue sous son menton en plaçant votre pied gauche derrière son talon droit puis renversez-le.

Item se il vient la croix deuant pour vous estocquer. de la queue de la vostre luy devez destourner la sienne le plus souuuent que pourrez. Et se la pouvez tellement destourner que le puissiez veoir descouvert entre luy et sa hache pouvez ruer lestocq de la queue au visage. Et ce coup est bon et seur a poursuivre car il ne vous en puet mesaduenir, et vous devez approchier de luy joindre vostre bras gauche au sien droit. Et se vous voyes que bon vous soit et que en ayes le loisir pouvez laisser couler la queue de la vostre dicte hache soubz son menton ayant vostre pie darriere son talon. et de la essayer a le renuersser.

14) Contrer la (13) :

Il peut contrer la (13) en détournant sa croisée par-dessous votre queue (lorsque vous frappez, dans le vide). Et avec sa croisée débouter en avant de lui votre queue, puis vous suivre pour passer un estoc au visage entre vous et votre queue (qui a été écartée).

Item Il puet deffaire ceste entree en destournant sa croisee de sa hache par soubz la queue de la vostre. et de sa ditte croisee debouter en auant de soy vostre dicte queue. Et en faisant cestedicte deffaitte vous puet suyure lung pie chassant lautre pour entrer vous et vostre dicte queue affin de vous estocquer au visage.

15) Contrer la (14) :

Reculez un pied après l'autre [sans doute assez rapidement, puisque vous êtes en danger] en retirant votre hache à vous (faire coulisser celle-ci par la main gauche). Vous serez ainsi en sécurité, en garde de la queue.

Item sil vous fait ladictie poursuite nauez que a vous retraire lung pie apres lautre ung pas en arriere et retirer aussy en coulant par la main gauche vostre hache a vous. Et en ce faisant vous vous trouuens despechie et dauantage serez sur la garde de vostredictie queue.

16) Les croix jointes, en opposition :

Vous avez vos croix jointes, (c'est-à-dire que vos croix sont l'une contre l'autre, comme si vous vouliez tous deux pousser l'autre en étant en garde de la dague) [C'est sans doute par appui sur le mail, car le bec de faucon ferait déraper du fait de sa courbure]. L'adversaire tente de vous faire reculer en boutant. Faites un demi pas (du pied droit) [en avant, arrière ?] pour dégager votre hache en la ramenant un peu à vous. Aussitôt, placez votre dague (entre son bec de faucon et sa main droite) du côté droit (la sienne) de sa hache, boutez sa hache de l'autre côté tout en marchant du pied gauche derrière lui pour pouvoir le bouter avec votre demi hache sur les épaules et le ruer à terre.

Item se vos haches sont iointes lune croix contre lautre et que il vous boutte pour vous reculler pouez desmarchier seullement du pie deuant a demy pour retirer vostre hache a vous. Et incontinent mettre la dague de la vostre entre son becq de faulcon et sa main le plus pres de la croix que pourrez du coste deuers son bras droit en luy bouttant sa hache daultre coste en suyuant pouez marchier du pie gauche vers son darriere en le bouttant de demy hache contre ses espaulles et le ruer par terre.

17) Défendre sur estoc de la dague :

Vous êtes en garde la croix. Il vient à vous en garde de la croix pour vous estoquer. Quand vous le verrez venir, marchez [bondissez ou courez ?] sur son arrière autant que possible afin qu'il ne trouve rien devant lui ; ce faisant, vous devez le bouter [du plat ?] au cou (ici la nuque) avec votre queue pour qu'il trébuche en avant. Retournez prestement en garde.

Item plus se il vient a vous la dague de sa hache deuant pour vous baillier de lestocq et que vous ayes vostre hache pareillement avec la sienne, quant le verrez venir a vous pouez marchier sur son darriere le plus que pourres affin quil ne treuue rien deuant luy. en faisant ceste desmarche deuez boutter du plat de la queue de vostre hache sur son col pour le faire tresbuchier en auant. Et se faillies tournez prestement sur la garde de vostre hache.

18) Défendre sur estoc de la dague au visage :

Vous êtes en garde de la queue [c'est une hypothèse due au fait que c'est votre queue qui est utilisée, et il me paraît long de ramener votre queue si celle-ci se trouve en arrière, à vérifier].

En couissant votre queue, vous devez détourner le coup rudement pour essayer de lui faire lâcher le gros bout.

Item se il vous vouloit donner de la dague de sa hache au visage en coulant deuez de la queue de la vostre destourner le coup rudement pour essayer se la pourrez faire cheoir.

19) Attaquer en coup d'arrière main (dague) :

L'adversaire est un joueur de la hache, il vient en garde de la queue. Vous devez avec le coup d'arrière main de votre dague tenter de lui faire lâcher sa queue. A partir de quoi vous pourrez le frapper du coup qu'il vous plaira.

Item se il est joueur de la hache et qu'il viengne la queue de sa hache deuant deuez essayer se de la dague de la vostre luy pourries de coup darriere main faire perdre la sienne dune main. Et se le pouez faire vous pouez deschergier sur luy telz coups que vous samblera.

20) Suite à un échec de la (19) :

Si vous échouez, donnez de l'estoc de la queue à son visage pour qu'il hausse sa queue. Vous pourrez ainsi vous trouver avec les queues croisées. Retirez votre queue en lui frappant [sa hache ?] avec votre mail. Ou marchez sur son arrière pour lui donner un tour de bras sur la tête.

Item se vous faillies vous deuez essayer a luy donner de lestocq de la queue au visage pour luy faire hausser la queue de la sienne. Et se vous la pouez trouuer croisee contre la vostre vous pouez retirer la

queue de la vostre en luy baillant du mail contre le coste la sienne. ou en marchant en darriere luy en baillier sur la teste.

21) Contrer la (20) :

Vous devez baisser votre queue en marchant en arrière du pied gauche, tout en vous protégeant avec la demi hache ou le mail (contre son coup de mail qui menace). Retournez en garde.

Item se il vous vouloit faire deuez baisser la queue de la vostre en desmarchant en arriere du pie gauche en vous courant demy hache ou du mail. et puis tourner sur la garde du quel bout que bon vous samblera.

22) Attaquer et feinter avec le coup de genoul :

Donnez un tour de bras. Ne vous faites pas emmener, vous seriez alors en danger [interprétation sujette à caution, mais cela peut faire référence aux parades (4), (5) et (6)].

Réitérez le coup en apparence [ici est la feinte] afin qu'il pare haut, finissez votre coup en crochetant son genou gauche [sa pièce d'armure plus exactement] avec votre bec de faucon, tirez à vous pour le ruer à terre.

S'il déplace sa jambe et que vous ne trouviez rien, évitez de laisser votre hache partir sur la gauche, ceci s'applique aussi à tous vos tours de bras. Retournez prestement en garde.

Item en quelque garde que ce soit vous pouez essayer a luy donner sur la teste. non pas que se vous faillies que vostre hache passast oultre. car il y auroit peril. Et incontinent ce coup fait deuez faire samblant de retourner sur la teste affin qu'il se queuure hault, et a dont luy pouez donner sur le genoul du becq de faulcon. Et se vostre becq de faulcon passe lescreuisse de son genoil deuez tirer a vous pour le ruer par terre. Et se il desmarche que vous ne trouuez rien gardez que vostre hache ne passe plus avant que vostre homme, et pareillement en tous vos coups de tour de bras et prestement tournez en vostre garde.

23) Contrer la (22) :

Marchez devant avec le pied droit devant en mettant votre queue entre sa hache et votre genou. De là, essayez de lui arracher sa hache en donnant une bonne secousse d'arrière main contre sa croisée [ici le bec de faucon, vous avez en quelque sorte une très bonne prise]. Et si vous n'y arrivez pas [ou si vous y arrivez ?], approchez vous de lui en le suivant et estoquez le au visage avec votre dague.

Item et se on faisoit ledict coup de genoul deuez marchier en auant le coste droit vers vostre homme en luy mettant la queue de vostre hache entre sa hache et vostre genoul, et de la vostredicte queue deuez essayer a luy errachier de ses mains en donnant darriere main bonne secousse contre la croisee de la sienne. Et se ne pouez de la approchies de luy en suyuant lung pie apres lautre, et luy donnez de lestocq de la dague de la vostre au visage.

24) Attaquer en coup d'arrière main (queue) :

Il se tient en garde de la queue, vous aussi [puisque vous donnez un coup d'arrière main avec la queue]. Frappez un grand coup d'arrière main sa queue avec la votre pour qu'il la lâche. Et si vous n'y arrivez pas [ou au contraire si vous y arrivez ? cela marche dans les deux cas], avec le coup en marchant en avant entre sa hache et lui, estoquez le au visage avec votre dague. (Vous aurez fait un mouvement circulaire qui vous permet d'être à la fin de votre mouvement avec la dague vers son visage.)

Item se il tient sa hache la queue deuant, frapper grant coup de la queue de la vostre arriere main contre la sienne pour la faire saillir hors de la main. Et se ne pouez auecques le coup marchant en auant entre luy et sa hache le pouez frapper de lestocq de la dague au visage.

25) Contrer la (24) :

Vous devez baisser votre queue près de vos pieds et reculer [en pivotant vers gauche à mon avis], détournez son estoc avec votre demi hache, puis restez en garde de la dague. Déplacez vous et reprenez la garde qu'il vous plaît. Vous devrez souvent repousser des estocs, sur le pied, sur la main et au visage (enchaînés) et ne pas le

laisser trouver votre hache au ferme [?] afin qu'il ne puisse pas faire une entrée (commencer une pièce).

Item se il le vous faisoit devez baisser la queue de la vostre pres de vos pies et desmarchies en arriere et de demy hache destourner la sienne de deuant vostre visage et demourez en vostre garde sur la dague. Et puis pouez desmarchier et tourner sur la garde de laquelle se bon vous samble et souvent le devez arguez de ces estocs puis sur le pie puis sur la main et au visage et quil ne treuve point vostre hache au ferme que vous puissiez se non a vostre requeste pour faire aucune entree.

26) Attaquer avec la queue :

Il vient à vous en garde de la queue, il la tient haute. Vous pouvez marcher à droite (sur son côté gauche) en mettant votre queue sous son bras gauche, entre ses deux mains. De là donnez une bonne secousse en tirant vers sa main pour lui faire lâcher sa queue [on peut aussi faire levier en s'appuyant sur sa demi hache]. Une fois ceci fait, vous pouvez le bouter de côté avec votre demi hache pour le jeter à terre, au moins vous le ferez marcher en avant, vous pourrez le frapper d'un tour de bras.

Item se Il vient a vous la queue deuant et quil la tienne haulte pouez mettre la queue de la vostre en marchant sur son coste gauche de dessoubz son bras et que la queue passe par soubz la sienne hache entre ses deux mains et tirer vers sa main bonne secousse pour la luy faire perdre dune main. Et de la pouez bouter de demy hache en son coste pour le getter par terre, au mains le ferez vous marchier auant et auez assez loisir de hausser de tour de bras sur luy.

27) Contrer la (26) :

Lâchez la main basse (gauche), reculez en reprenant votre hache plus haut et retournez en garde.

Item se Il vous fait ceste mesme chose vous n'auz a faire que de lachier a coup la main basse, et de reprendre a coup vostre hache plus hault en desmarchant et tourner sur vostre garde.

28) Contrer la (27) :

S'il revient en garde de la dague [est ce la même chose que la garde de la croix ?]. Mettez votre queue sous sa demi hache en marchant visage contre visage ; passez votre queue sur son bras droit, et donnez une bonne secousse [l'effet de levier me semble assez clair ici] pour lui faire perdre son gros bout. Vous pouvez le frapper comme il vous convient.

Item se il dessaisoit ceste prinse que luy auez faite en la maniere dessusdicte et quil fust sur la garde de la dague pouez pareillement mettre la queue de la vostre soubz sa demy hache en marchant visage contre visage et passer vostredite queue par dessus son bras droit et donner bonne secousse pour luy faire perdre le gros bout de sa hache, et de la auez loisir de donner coup ou estocq.

29) Les demi haches en croix :

Vous avez vos demi haches croisées, et vous poussez tous les deux. Faites en sortes qu'au moment de croiser, vous ayez votre croix plus haute que votre queue. Tout en poussant, tournez votre bec de faucon vers sa hache, tirez à vous de toute votre force en reculant, votre bec de faucon crochetant le milieu de sa hache pour la lui faire perdre.

Item et se vous venez croiser vos haches a demy a pousser lung lautre faites que en croisant vous ayes la croix de la vostre plus hault que la queue et en poussant tournez vostre bec de faulcon vers sa hache pour la tirer a vous en desmarchant de la force de tous vos bras seullement acrochies ledict becq de faulcon au millieu de sa hache et sera pour luy faire perdre sa hache.

30) Suite à un échec de la (29) :

S'il ne tombe ou ne perd sa hache, il fera au moins un pas vers vous. Marchez en avant en l'estoquant au visage (de la dague). Retournez en garde.

Item se il ne chiet ou ne pert sa hache au mains vendra il un pas apres vous, a dont remarchies au deuant en luy baillant au visage de lestocq et puis tournez en vostre garde.

31) Contrer la (29) :

Lâchez votre main de dessous (gauche) quand il tire et il ne vous fera rien.

Item se il vous fait la pareille prinse lachies vostre main de dessoubz et il ne fera rien.

32) Contrer la (29) :

Suivez-le quand il tire, marchez du pied gauche vers son côté droit (détournez sa hache vers votre droite), jetez votre queue sur son cou et renversez-le comme il est expliqué en (9) [vous devrez le déborder, même s'il recule, soyez rapide et prenez garde à l'estoc qu'il pourrait faire si vous n'aviez pas détourné pas sa hache].

Item vous la pouez aultrement deffaire en le suyuant en son tirer marchies en auant ainsy quil tirera, et de la pourrez en marchant du pie gauche sur son coste droit getter la queue de la vostre sur son col en le versant comme me dessus est dit en la parade de demy hache.

33) Contrer la (32) :

La parade est la même que celle exécutée en (11).

Item se il le vous fait ia en sauez vous la deffaire en ladicte parade de demy hache.

34) Défendre sur estoc de la queue au pied :

Vous êtes en garde de la queue [puisque vous détournez le coup avec votre queue]. Il vous donne un estoc avec sa queue au pied. Levez votre pied en lui frappant sa queue avec la votre pour la détourner et la lui faire lâcher si possible. Que vous ayez réussi ou non, frappez-le sans bouger d'un tour de bras à la tête ou les mains (selon que l'un soit plus approprié que l'autre).

Item se il vous donnoit de lestocq de sa queue au pie vous deuez leuer vostre pie en luy donnant de vostre queue contre la sienne pour le destourner et faire saillir hors de sa main se pouez. Et fait ou non vous luy pouez donner prestement sans vous bougier du mail de la hache sur la teste et sur les mains a vostre auantage.

35) Les deux queues en croix :

Vos deux queues sont croisées. Faites en sorte qu'il hausse sa queue bien haut. De là, baissez le bout de votre queue (en couissant un peu avec la main) pour repasser sous sa queue (en éloignant vos mains aussi peu que possible) ; frappez d'arrière main contre sa queue pour essayer de la lui faire lâcher, ou au moins la dévier suffisamment pour pouvoir entrer entre lui et sa hache en marchant sur son côté gauche (à droite). Boutez le sur le côté avec la demi hache pour le jeter à terre.

Item se vos deux haches sont en croix des ii queues, faites se vous pouez quil hausse la queue de la sienne bien hault et de la pouez baisser le bout de la queue de la vostre en la retirant ung peu coulant par la main tant que la puissez repasser par dessoubz la sienne sans esloignier que le mains que pourrez, et de la frapper darriere main contre la sienne pour essayer se la pourrez faire eschapper de la main au mains la desuoyer par fasson que puissez entrer entre luy et sa hache en marchant sur son coste gauche. Et de la pouez bouter de demy hache sur la coste pour le ruer par terre.

36) Eviter de subir la (35) :

Pour éviter qu'il ne vous fasse la (35), prenez garde à ce qu'il ne trouve votre hache en croisée, derrière la sienne, et que vous la teniez peu fermement [interprétation peu sûre].

Item pour vous garder quil ne le vous face gardez quil ne treuve vostre hache en croisee au mains que la vostre ne soit darriere la sienne et ne la tenez guieres en ung lieu.

37) Contrer la (35) :

Dressez votre hache près de vous ; passez votre queue par le bas entre vous et lui, et sourdez à son estomac pour le débouter.

Item se dauenture il le vous faisoit vous vous en poes deffaire en dressant vostre hache pres de vous et passer vostre queue par bas entre vous et luy et de la la sourdre a lencontre de son estommacq et le deboutter de vous.

38) Contrer la (35) :

Dressez votre hache loin de vous ; de là, hausser la à l'encontre de son estomac en vous redressant contre lui pour le débouter [cette pièce, consiste en quelque sorte à interrompre sa pièce en se jetant sur lui, il y a sans doute un redressement sur les appuis tout en ayant les bras qui se tendent, tout les outils sont utilisés pour le débouter].

Item aultre deffait sil le vous faisoit Il vous fault dresser vostre hache loing de vous et de la la hausser encontre son estommacq en vous redressant contre luy et le deboutter de vous.

39) Attaquer avec le bec de faucon :

Si vous le pouvez, jetez le bec de faucon à son cou en tournant [le bec de faucon ?] ; tirez à vous pour le jeter à terre.

Item se vous le pouez a coup bien faire en vous tournant pouez getter le beq de faulcon en son col et tirer a vous veoir se le pourrez desroquer.

40) Contrer la (39) :

Marchez en avant du pied droit en boutant loin sa hache avec votre demi hache ; et vous pouvez demeurer en garde.

Item se il le vous fait deuez marchier du pie droit en auant en bouttant demy hache la sienne loing de vous et pouez demourer en vostre garde.

41) Les deux queues en croix :

Vos deux queues sont en croix. Poussez avec votre queue la sienne en la mettant dessous, à tel point que les queues passent sur votre côté gauche ; marchez du pied droit sur son arrière, poussez le un grand coup sur l'épaule avec votre demi hache. Ou si vous êtes suffisamment dans son dos, poussez le avec la demi hache en le suivant de près, frappez l'épaule gauche s'il tente d'aller à gauche, (et inversement s'il tente à droite), sortez le ainsi de la lice.

Item se de rechief les queues desdictes haches sont croisees deuez pousser de la vostre la sienne en la mettant dessoubz la vostre tant quee vous layes fait baisser si bas que ayes fait passer lesdictes queues sur vostre coste gauche tant que ayes loisir de marchier du pie droit sur son darriere et de la le pouez demy hache pousser contre les espaulles grant coup. Ou sil vous a le darriere tant tourne que puissez auoir le plat des espaulles vous le pouez boutter de ladicte demy hache en le suyuant bien prestement puis sur lung coste puis sur lautre selon que pourrez apperceuoir du quel coste il veult retourner contre vous, alors bouttez contre ceste espaulle, et sil veult tourner daultre coste poussez sur lautre sans bougier vostre demy hache de dessus son dos. Et en ce faisant le pouez mettre de dehors la lisse.

42) Contrer la (41) :

Dès que vous réalisez qu'il vous fait la (41), dégagez votre hache de la sienne et il ne trouvera rien. [Je ne suis pas sûr de cette interprétation, mais je peux prendre « S'écarter du chemin, s'égarer » comme définition de desvoyer, ce qui permettrait l'utilisation du terme dégagez au sens « lâcher le contact », confirmé par le fait que l'adversaire ne pourrait plus rien faire et que l'on n'est pas menacé, du moins directement.]

Item se Il vous faisoit cestedicte entree. Incontinent que vous lapperceurez desuoyes la vostre sur la sienne et il ne trouvera rien.

43) Attaquer en estoc de la queue au visage :

Il vient à vous le visage devant. Estoquez-le au visage avec la queue, ou au pied qui n'a pas de couverture, ou vous pouvez tirer plusieurs autres coups. [L'auteur semble ici conseiller de harasser l'adversaire sur ses parties découvertes].

Item se il vient a vous le visage deuant le pouez estoquer au visage de la queue de vostre hache ou au pied quil na point de couuerte ou vous pouez tirer plusieurs autres coups.

44) Attaquer en estoc de la queue au visage :

Il vient à vous le visage devant. Estoquez le au visage avec la queue afin qu'il hausse sa hache ; s'il la tient loin de lui, vous pouvez mettre votre queue contre son cou en passant sous sa demi hache et le bouter [il me semble qu'il pousse sur le cou à proprement parler, la partie devant, avec sa queue.] Et si vous n'arrivez pas à le bouter, passez votre queue par-dessus sa tête, de l'autre côté du cou et tirez en arrière (votre arrière) [je pense que c'est un mouvement de levier, maintenant que votre queue est sur sa nuque]. Si vous n'arrivez pas à le pousser, reculez, il ne peut pas vous retenir.

Item se il venoit comme dessusdict le visage deuant vous luy pouez donner dung estocq de la queue au visage affin quil hausse sa hache, et se il la tient loing de luy vous pouez mettre la queue de la vostre par dessoubz sa demy hache droit encontre son col et le bouter. Et se ne trouuez vostre auantage a bouter passez ladicte queue par sus sa teste pour le prendre a l'autre coste du col a tirer arriere. Et se faillies que ne le puisses pousser de la tirez en suyuant vos pas en arriere et vous ne trouuez point dempeschement.

45) Contrer la (44) :

Quand il se prépare à glisser sa queue sous votre demi hache, boutez le au cou ou à l'épaule (gauche) avec votre demi hache, déboutez le ainsi (il faut le prendre de vitesse, il n'est pas bien protégé, vous devez l'ébranler pour reprendre l'ascendant).

Item se il vous faisoit ladicte prinse vous pouez bouter a demy hache encontre son col ou son espaulle et de le debouter de vous.

46) Contrer la (45) :

Reculez, ce faisant, vous devez glisser votre queue (qui est toujours sous sa demi hache) par-dessus son bras droit (il est en train d'essayer de vous bouter avec sa demi hache) ; donnez une grande secousse pour qu'il perde son gros bout (faites levier, violemment).

Item se Il la vous deffaisoit en ceste maniere vous deuez obeyr a reculler et en vous recullant deuez trauerster ladicte queue de vostre hache par dessus son bras droit en tirant grant secousse pour la luy faire perdre du gros bout.

47) Contrer la (44) :

Quand sa queue sera sur votre cou, lâchez votre main gauche et reprenez votre hache plus haut (en ayant votre main au dessus de sa hache) tout en reculant. C'est une bonne et sûre parade [parade peut-il traduire « défaite » ? le sens n'est pas exactement le même.]

Item une aultre deffaite. Incontinent que sa queue sera sur vostre col lachies vostre main gauche et reprenez vostre hache plus hault par dessus la sienne en vous desmarchant en arriere qui est bonne et seure deffaite.

48) Prévenir un estoc au visage :

S'il tient sa queue haute ; vous devez tenir la votre haute comme lui, mais en ayant les deux bouts à la même hauteur afin de ne pas montrer le creux (la paume) de votre main gauche, et de là, vous pourrez vous protéger de son estoc s'il vous en fait un au visage.

Item se il tient la queue haulte, vous la deuez tenir hault comme luy mais autant hault lung bout comme l'autre affin de non monstrier le creux de la main que le mains que vous pouez, et de la vous pouez garder se son estocq sil vous tiroit au visage.

49) Attaquer en estoc de la queue à la main :

S'il tient sa queue plus haute que sa croix, il montre le creux de sa main gauche. Estoquez avec la queue à son creux de la main.

Item se il tenoit la queue de sa hache plus hault que la croix il monstre le creux de sa main dont vous luy pouvez donner de lestocq de vostre dicte queue au creux de la main.

50) Prévenir une boutée de demi hache :

Il vient à vous de face, pour vous bouter avec sa demi hache ou autrement. Si vous pouvez vous approcher, mettez votre queue entre ses cuisses, le plus en avant possible ; levez le gros bout avec toute votre puissance (jambes et bras, dos ?) pour le sourdre haut et qu'il perde son équilibre et chute (en arrière).

Item se il vient a vous comme deuant le visage deuers vous pour vous bouter demy hache ou aultrement, se pouvez approchier de luy vous pouvez mettre la queue de vostre hache entre ses cuisses le plus auant que pourrez et lors leuez le gros bout que tenez en la main de toute vostre puissance pour le sourdre hault et luy se perdre terre.

51) Contrer la (50) :

S'il tente de le faire, mettez prestement votre demi hache contre son cou ou épaule, cela l'empêchera de pouvoir lever aisément. [il est fort probable qu'on profite du fait qu'il ne tienne plus sa hache correctement et que celle-ci soit éloignée de lui pour tenter de le déséquilibrer].

Item se ainsy le faites force luy est de tumber en arriere, et se il le vous vouloit faire nauez a faire que prestement mettre la demy hache contre son col ou son espaule et cela le gardera de pouoir leuer sy grans fais.

Cy commence Le Jeu du gauchier au droittier & premierement.

52) Défendre sur tour de bras :

Vous êtes droittier et lui gaucher. Marchez en avant du pied gauche, ruez votre queue au devant de son coup pour l'arrêter ; retirez prestement votre queue en ruant du mail sur sa hache pour lui faire perdre son gros bout, vous ne faites que l'aider à finir son mouvement avec lequel il croyait vous atteindre.

Item se le gauchier vient a vous donner de tour de bras deuez desmarchier du pie gauche en auant en ruant la queue de vostre hache au deuant de son coup affin que le coup ne tumbé sur vous, et de la couuerte faite prestement deuez retirer la queue a vous en ruant du mail de vostre dicte hache encontre le dos de la sienne pour luy ayder a sen aler avecques son branle dont il vous cuide ferir, ou pour luy faire eschapper du gros bout de sa main.

53) Bien agir s'il se retire :

S'il retire sa hache juste après que son coup ait été arrêté, retirez vous prestement sur la garde de votre queue. [Ne lui laissez surtout pas la possibilité de vous piéger par quelque pièce].

Item se il auoit retire sa hache sy a coup quil vous conuenist faillir retirez vous prestement sur la garde de vostre queue.

54) Défendre sur tour de bras :

Vous êtes droittier, il est gaucher. Quelque soit la garde que vous ayez, reculez d'un pas lorsqu'il vous donne du tour de bras et son coup ne trouvera rien.

Item se ledict gauchier vous vient donner de tour de bras en quelque garde que vous soyes desmarchies ung pas en arriere et il ne trouuera rien.

55) Contrer la (52) :

Vous êtes droittier, il est gaucher. Il vient de bloquer votre tour de bras avec sa queue. Aussitôt, donnez un grand coup de votre queue contre l'arrière de la sienne pour tenter de la lui faire perdre d'une main (sa main droite). Qu'il l'ait lâché ou non, marchez en avant du pied gauche pour le placer derrière son talon droit, tout en mettant votre queue sous son menton pour le renverser si vous le pouvez. Si vous ne pouvez rien faire [c'est-à-dire ne pas avoir réussi à le renverser je pense], retournez prestement en garde de la queue, en reculant (suite à un échec, vous vous retirez).

Item se vous ruez a tour de bras a vostre gauchier se il se treuve se sa queue en la fasson dessusdicte Incontinent le coup fait donnez de la queue de la vostre contre le darriere de la sienne grant coup pour essayer a la luy se perdre dune main, mais perdre ou non vous pouez avecques ledict coup a tant marchier du pie gauche en auant darriere son talon et luy mettant la queue de la vostre par dessoubz le menton pour le reuerser se pouez, se ne pouez rien faire tourner vous prestement en vostre garde, en vous retirant suyuant vos pas ainsy demourrez sur la garde de vostre queue.

56) Contrer la (55) :

Vous êtes le gaucher. S'il tente de vous faire la (55), vous n'avez qu'à tirer votre queue sous la sienne (vous laissez son coup de queue partir dans le vide, sans rencontrer de résistance)[à moins qu'on puisse aussi le faire lorsqu'on a la queue de l'adversaire qui se met sous votre menton, en mettant votre queue sous la sienne pour la hausser, et finir en le renversant]. De là, vous pouvez le renverser de la même manière (que celle qu'il comptait utiliser).

Item se il vous faisoit cestedicte entree, nauez a faire que tirer vostre dicte queue par dessoubz la sienne et la hausser en la mettant a luy pareillement comme il la a vous auoit mise et en ce faisant deffaites sa prinse.

57) Contrer la (56) :

Vous êtes le gaucher, vous avez essayé d'inverser la situation en (56). Il peut vous défaire en mettant sa demi hache sous votre aisselle vous pousser bien fort (celle-ci étant exposée quand vous levez le bras droit pour mettre votre queue sous son menton). Vous pourrez aussi lui faire s'il vous faisait cette entrée (la mise à terre). C'est pour cela que vous ne devez point vous attarder (le bras en l'air).

Item il la puet deffaire quant lauries reffaite en la maniere dessusdicte et tant que vous auez la vostre hache soubz son menton auez le bras hault, et de la vous puet mettre a demy hache dessoubz vostre esselle, et vous puet pousser bien fort. Et pareillement la luy pouez faire sil vous faisoit ladicte entree. Et pour ce fait ou failly ny devez point sejourner.

58) Contrer la (57) :

Vous êtes le gaucher. Pour défaire cette boutée sous l'aisselle. Aussitôt que vous la sentirez, vous devez lâcher votre main gauche et mettre votre bras entre sa demi hache (qu'il tient loin de lui puisqu'il vous boute) et d'une venue passer la main gauche entre ses jambes et le haussez haut pour le faire chuter. (Il faut être prompt et ne pas hésiter ; personnellement, je le soulève avec le coude en repliant mon bras pour bien le tenir en le soulevant ; votre bras droit, passant sur son épaule droite. Relativement, vous devez vous arc bouter pour l'atteindre, il ne pourra pas vous pousser , s'il le fait, sa demi hache ira contre vos abdominaux).

Item et pour deffaire ceste dite bouttee soubz lesselle. Incontinent que la sentirez vous pouez lachier a coup vostre main gauche et mettez vostre bras par entre sa demy hache quil tient loing de luy pour vous bouter et son corps et faites tantost dune venue que luy mettez la main par le fourc et le haussez hault pour le desroquer.

59) Contrer la (58) :

Vous êtes le droitier. S'il vous fait la (58), vous devez lâchez de votre main gauche votre queue. Reprenez avec la main gauche la croix de votre hache en coulant la main droite contre bas (pour rélargir l'espace situé entre vos deux mains, en repoussant la main gauche de l'autre) et de là, poussez contre son cou et il ne pourra vous hausser. (En fait, vous changez totalement de prise, plutôt que de laisser votre hache inutile sous les bras de l'adversaire, vous lâchez la main gauche, vous faites tourner votre hache en avec votre poignet droit, pour repasser la hache au dessus des bras de l'adversaire, en la reprenant avec votre main gauche vous pourrez à nouveau exercer une poussée efficace sur son cou en demi hache).

Item se il le vous faisoit devez a coup lachier la main gauche de la queue de vostre hache et reprendre de ceste main gauche la croix de vostre dicte hache en coulant la main droite contre bas et de la pousser contre son col et il naura pouoir de vous hausser.

60) Prévenir un estoc de la dague :

Vous êtes droitier et l'adversaire gaucher. Il vient en garde de la croix pour vous estoquer au visage ou quelque part au dessus de la ceinture. Tournez de votre queue devant son visage pour troubler son jugement (sens de l'opportunité), et l'action qu'il aurait décidé de faire. De là, vous pouvez lui donner du mail sur la tête de haut en bas. Ne laissez pas votre hache vous emporter, tellement que vous lui tourniez le dos, ce serait un grand péril.

Item se ledict gauchier vient a vous la dague de sa hache deuant pour estocquer au visage ou en aultre lieu au dessus de la sainture pouez tourner de la queue de la vostre souuent deuant son visage pour luy troubler son avis quil auroit entrepris de fairee quelque coup et de la pouez tirer coup de mail sur la teste de hault en bas

ainsy se failliez que vostre hache ne vous emporte tant quil vous conuenist luy tourner le dos qui seroit grant peril.

61) Coup de genoul :

S'il se couvre (défend) avec sa croisée pour le premier coup (que vous lui donnez), faites semblant de le recommencer, pour qu'il se couvre haut, (devant pour se protéger la tête) ; de là crochetez avec le bec de faucon son genou, (envoyer le loin afin que s'il recule un pied, vous ayez l'autre genou), et s'il ne se recule, donnez (tirez) une grande secousse pour le ruer par terre. Ne donnez pas ce coup en dessous de l'écrevisse mais à celle-ci ou au dessus car si vous échouez à le faire chuter, vous pourrez lui arracher quelque pièce de cuissot.

Item sil se couuroit de la croisee de la hache pour le premier coup faites samblant de recouurer ung aultre coup affin quil se queuure hault comme deuant pour garder sa teste, de la tirez grant coup par le genoul et bien auant affin que sil desmarchoit que la hache treuue lautre genoul par dedens jambes. Et sil ne desmarchoit deuez tirer grant secousse a vous affin que vostre becq de faulcon sacroche a son genoul pour le ruer par terre. Et se vous pouez ne tirez pas ce coup audessous de lescreuisse, mais en lescreuisse ou au dessus affin que se vous failliez a le desroquer que vous le puissiez desarmey de quelque piece de cuissot.

62) Contrer la (61) :

S'il tente de vous faire le coup de genou (à droite), vous n'avez qu'à marcher du pied gauche (qui est derrière) pour heurter du genou le milieu de sa hache et vous dégager.

Item se il le vous faisoit nauuez a faire que desmarchier du pie gauche qui est darriere et le mettre deuant lautre pour hurter du genoul le millieu de sa hache pour vous desenferrer.

63) Suite de la (62) :

De là, vous pouvez estoquer son visage de la queue, c'est une bonne défense. Et quand vous le ferez, faites le prestement, et si vous échouez, tournez vous tout de suite en garde.

Item de la le pouez de la queue de vostre hache estocquer au visage qui est bonne deffence. Et pour ce quant ferez ledit coup faites le prestement, et se vous faillies tournez vous a coup en vostre garde.

64) Attaquer un gaucher en garde de la croix :

Il est gaucher et vous droitier, il vient encore une fois à vous en garde de la croix. Vous devez avec votre queue débouter sa croix le plus souvent possible. Ce faisant, mettez votre queue contre sa croix sur le manche, par devers son corps (il est gaucher), laissez couler de la main gauche votre queue contre sa croix, suffisamment pour que vous ayez la force de l'éloigner d'arrière main (plus vous coulez, plus vous l'emmènerez bien). En faisant cette coulisse adroitement, vous devez marcher du pied droit dans son dos, et d'une venue le bouter de demi hache pour essayer de le bouter à terre ; ou au moins de le faire marcher (en avant) et pouvoir le frapper d'un coup.

Item se ledict gauchier vient a vous la dague au deuant de rechief deuez de la queue de la vostre debouter la croix de la sienne puis sa puis la. Et en ce faisant pouez mettre vostredicte queue contre la croix de la sienne sur le manche par deuers son corps et deuez laisser couler de la main gauche ladicte queue encontre la croix de la sienne tellement que ayes force de la esloignier en arriere main. Et en faisant ceste coulisse droitement deuez marchier de vostre pie droit sur son darriere pres de luy et tout dune venue deuez bouter a demy hache vostre grant bout pour essayer se le boutterez a terre, ou au mains se desmarchera il et pouez faire coup.

65) Contrer la (64) :

Dès que vous vous sentez enferré (sa queue a bien ferré votre croix), baissez le gros bout de votre hache en la tournant par-dessous sa queue, sans guère l'éloigner (évitiez les grands gestes), pour que votre hache vienne sur l'arrière de sa queue. Et de là vous pourrez l'ébranler suffisamment pour pouvoir reculer et tourner en garde de la queue, car elle est plus avantageuse que celle de la dague.

Item se il le vous faisoit deuez si prestement que vous vous sentez enferre baisser le gros bout de vostre hache en la tournant par dessous la queue de la sienne sans guieres la esloignier et tant que

vostredicte hache viengne sur la darriere de sa queue. Et de la pouez esbranler tant que aurez loisir de desmarchier en arriere pour tourner en la garde de la queue car elle est plus auantageuse que celle de la dague.

66) Vos queues sont jointes en croix :

Vos queues sont jointes en croix, faites en sorte qu'il pousse la sienne. Vous devez marchez en arriere de votre pied gauche en tirant un coup de mail en coulant sur ses mains, et c'est un bon coup, mais que votre queue soit derriere la sienne. Et pour vous garder de ce coup, évitez qu'il n'ait sa queue derriere la votre, car s'il l'a devant, il ne peut pas vous faire ce coup, car votre queue l'en empêche.

Item se vos queues sont ioinctes en croix les pouez affermer ensamble affin quil assure la sienne. Et de la deuez desmarchier en arriere de votre pie gauche, et en desmarchant tirez ung coup du mail en coulant sur ses mains et cest ung bon coup mais que la vostre queue soit darriere la sienne. Et pour vous garder de coup gardez que iamais il nayt la sienne darriere la vostre car se il la deuant il ne le vous puet faire pour la queue de la vostre qui len garde.

67) Estoquer avec la queue au visage, les queues croisées :

Vous avez les queues croisées, avec votre queue derriere la sienne. En la deboutant un peu en avant, estoquez-le de la queue au visage.

Item vous pouez tousiours ayant vostre queue darriere la sienne en la debouttant ung peu en auant luy tirer destocq par le visage.

68) Attaquer un gaucher en garde de la croix :

Le gaucher vient à vous en garde de la croix, il tient sa hache longue (il la tient de trop loin). Mettez votre queue en croisée entre sa main et la croix [serait-ce une abréviation ?] et de là, tirez d'arriere main vers le bas pour la faire passer dans votre dos (à gauche) en marchant du pied droit en avant, boutez le de demi hache contre ses épaules pour le jeter à terre.

Item se ledict gauchier vient a vous la dague deuant et quil tiengne sa hache longue vous pouez mettre la queue de la vostre en croisee entre sa main et la + et de la tirer en arriere main contre bas pour la faire passer sur vostre darriere en marchant du pie droit en auant le pouez boutter demy hache contre ses espales pour le desroquer.

69) Précaution :

Gardez que jamais il ne puisse appuyer sa croisée contre le devant de la votre [car vous n'avez pas assez de force ainsi ?] ; ou si d'aventure, il le fait, dès qu'il commencera à appuyer, détournez la votre par-dessus la sienne, et il ne pourra le faire.

Item gardez que iamais il ne puisse aduenir a appuyer croisee de sa queue contre le deuant de la vostre, ou se dauenture il faisoit prestement quil aura appuye destournez la vostre par sus la sienne et ne le pourra faire.

70) Attaquer de la queue un gaucher :

L'adversaire (gaucher) vient à vous en garde de la queue, il la tient (comme) basse. Frappez de votre queue la sienne d'avant main pour l'éloigner de devant lui. Vous pouvez le suivre en mettant votre hache entre la sienne et lui, et de la mettre votre queue entre ses cuisses (jusqu'à y avoir passé la moitié) puis le soulever en faisant levier le plus possible. Vous pouvez faire cette pièce de plusieurs autres entrées, comme cela est indiqué dans le jeu de droitier/droitier.

Item se vostre homme vient a vous sur la garde de la queue et quil la tienne comme basse pouez frapper de vostre queue contrre la sienne auant main pour la esloignier sur son deuant. Et se le pouez faire en suyuant lung pie apres lautre pouez vous mettre entre sa hache et luy et de la deuez mettre vostredicte queue entre ses cuisses iusques a demy et deuez subleuer vostre homme sur ladicte queue le plus hault que pourrez. Et pouez faire cestedicte prinse de plusieurs aultres entrees ne plus ne mains comme deuant est mis au Jeu de droittier a droittier.

71) Contre la 70 :

S'il tente de vous glisser la queue entre les jambes et vous lever, mettez votre demi hache à sa poitrine et il ne pourra plus vous la faire.

Item se il le vous faisoit devez mettre a demy vostre hache entre sa poitrine et naura pouoir de la faire.

72) Attaquer de la queue :

Il vient à vous le visage devant (de face), qu'il soit droitier ou gaucher. Mettez votre queue par-dessus la sienne et mettez-en le bout sous l'aisselle droite, et poussez en partant à droite, vous faites levier dans son dos, sur son bras droit, qu'il ne peut avancer ; suivez le ainsi, il ne peut se dégager, vous pourrez de cette manière le sortir de la lice.

Item se vostre homme vient a vous le visage deuant soit droittier ou gauchier se pouez mettre la queue de vostre hache par sus la sienne et en mettre le bout sur lesselle droite le pouez pousser du coste de ladicte queue en le suyuant tousiours sans quil y ait guieres bon remede de se desenserrer et par cela le pouez mettre hors de la lisse.

73) Attaquer un adversaire :

Vous devez souvent donner des estocs, au visage, au pieds, pour lui faire perdre son esprit d'initiative.

Item le devez souuent arguer destocz par le visage et par les pies pour luy faire perdre son aduis.

III) Stratégies et doctrines :

Suite à l'étude et la pratique des pièces du jeu de la hache, j'ai pensé qu'il serait possible de rassembler les différents conseils de l'auteur, disséminés tout au long du manuel ; puis ensuite d'y ajouter d'autres conseils, conçus suite à la lecture de la hache, en voyant quels sont les points faibles exploités, quels coups sont récurrents, quels stratégie adopter etc....

A) Les conseils de l'auteur :

Pour la lecture de ces conseils, je renvoie aux interprétations.

- A la pièce 22 :
« *Et se il desmarche que vous ne trouuez rien gardez que vostre hache ne passe plus avant que vostre homme, et pareillement en tous vos coups de tour de bras et prestement tournez en vostre garde.* »
- A la pièce 25 :
« *souvent le devez arguez de ces estocz puis sur le pie puis sur la main et au visage et quil ne treuue point vostre hache au ferme que vous puissiez se non a vostre requeste pour faire aucune entree* ».
- A la pièce 36 :
« *gardez quil ne treuue vostre hache en croisee au mains que la vostre ne soit darriere la sienne et ne la tenez guieres en ung lieu* »
- A la pièce 60 :
« *ainsy se failliez que vostre hache ne vous emporte tant quil vous conuenist luy tourner le dos qui seroit grant peril.* »
- A la pièce 65 :
« *pour tourner en la garde de la queue car elle est plus auantageuse que celle de la dague.* »
- A la pièce 66 :
« *gardez que iamais il nayt la sienne darriere la vostre car se il la deuant il ne le vous puet faire pour la queue de la vostre qui len garde.* »
- A la pièce 69 :
« *gardez que iamais il ne puisse aduenir a appuyer croisee de sa queuure contre le deuant de la vostre* »
- A la pièce 73 :
« *le devez souuent arguer destocz par le visage et par les pies pour luy faire perdre son aduis* »

B) L'analyse du texte :

1) Analyse comptabilisée :

A titre indicatif, j'ai compté le nombre de fois ou l'auteur donnait ou recevait tel ou tel coup, je n'ai pas comptabilisé les mots, mais les utilisations, effectués ou tentées, par contre, je compte plusieurs fois certaines, qui apparaissent dans plusieurs pièces. Par exemple, pour la pièce 1, il y a un tour de bras, un estoc de la queue et autre tour de bras.

Je pense que l'enseignement donné représente ce à quoi un élève doit se préparer, et donc ce qu'il l'attend. Je n'ai pas lu de récits de tournois à la hache, ce ne sont donc que des suppositions mais les pièces enseignées pourraient être un aperçu de ce qui se fait plus ou moins couramment lors des confrontations (selon les personnes, et leur niveau).

J'ai réuni les résultats dans un tableau :

Coup	Droitier à Droitier		Droitier à Gaucher		Somme		Total
Tour de bras/coup de mail	14		5		19		19
Estoc de la queue	11	2	2	1	13	3	25
Estoc de la dague	8		1		9		
Coup d'arrière main	4		1		5		5
Coup de demi hache	9		3		12		12
Saillie de la main	11		2		13		13
Mise à terre (demi hache)	5		2		7		12
Mise à terre (renversement)	4		1		5		
Coups	6		1		7		7
Divers	3		4		7		7
Nombre de fois ou on coule	5		3		8		8
Total des coups et actions offensives (pas couler)	<i>77</i>		23		100		100

A cela, j'ai ajouté le compte des gardes qui sont mentionnés plus moins explicitement (être en garde de la dague, ou avoir sa dague devant revenant au même selon moi).

Garde	Droitier à Droitier	Droitier à Gaucher	Total
De la queue	7	1	8
De la croix	4	0	9
De la dague	2	3	

Tant bien même il est dit que la garde de la queue est meilleure, les deux gardes semblent utilisées dans la même proportion, au moins dans les pièces étudiées,

On constate qu'il y a une certaine diversité des coups utilisés, avec une légère dominance des estocs et des coups de mail, ce qui est peu surprenant. Mais, plus souvent qu'on ne pourrait le penser, on exécute des actions plus techniques (dans leur principe), comme les mises à terre, ou tenter de faire perdre sa hache à l'adversaire. La hache, malgré sa nature d'arme d'ast et son allonge est utilisée dans des engagements très rapprochés, rapides ; la totalité de l'arme est utilisée, d'un bout à l'autre.

2) Analyse de la structure :

Il existe une structure dans le manuscrit, bien qu'elle n'apparaisse pas explicitement, les pièces se suivent dans un ordre logique.

-Dans un premier temps à l'échelle de quelques unes : en général, l'auteur va développer une première défaite, puis la contre de celle-ci, et ainsi de suite et de temps en temps des variantes.

Une majorité des pièces incluent deux ripostes possibles, une létale, l'autre moins. Ceci peut-être expliqué par l'ambivalence de l'enseignement : deux contextes de confrontation sont donnés par l'auteur dans son introduction :

« Et premierement vous qui estes lung des ij champions appelle en champ de bataille soit a oultrance ou aultrement soyes attendant ou deffendant sur tout deuez sentir en vostre conscience auoir bonne et iuste querelle. »

Le combat à outrance (jusqu'à l'élimination physique ou la mort de l'un des adversaires) nécessite l'utilisation de techniques létales, pour écourter le combat et préserver sa vie tandis qu'un combat à plaisance (ce qu'il entend probablement par «*aultrement*») permet de mettre en pratique des techniques moins létales, mais qui peuvent aussi assurer la victoire, comme les mises à terres ou le fait de sortir l'autre de la lice.

A l'échelle du manuscrit apparaît une autre structure. Pour la mettre en évidence, j'ai découpé le texte en sections, chacune ayant son thème :

-Les pièces 4-12 et 52-59 traitent du tour de bras, de la manière de s'en couvrir et de réagir face à ces mêmes couvertes. Le tour de bras est le coup le plus facile, le plus simple, il est donc parfaitement logique de le traiter en premier. Les trois premières pièces n'enseignent d'ailleurs qu'une même manière de le défaire, en cueillant, quelque soit votre position ; c'est la parade la plus sûre, la plus simple à maîtriser et donc une des plus efficaces, contre quelqu'un qui ne s'y attend pas.

-Les pièces 13-21 et 60 traitent des coups (estocs le plus souvent) de la dague ou de la croix, et sont développées de la même manière que les premières. Les estocs sont simples à exécuter, il semble que les combats en soient pleins, puisqu'ils sont utilisés pour harasser l'adversaire.

-Les pièces 22-23 et 61-63 ne décrivent en fait qu'un seul coup : "le coup de genou". C'est la seule véritable feinte qu'il effectue pour assaillir l'autre (avec la pièce 44). C'est aussi la première fois que le coup est porté par l'élève (celui désigné par "vous").

-Les pièces 24-28 et 64-73 traitent des coups et estocs de la queue (mêlés à un tout petit peu de demi hache parmi celles-ci). C'est à partir de ces pièces que la queue prend toute son importance, en effet, dans les pièces précédentes, il y a beaucoup moins de coups de queue que d'autres ; le reste est centré sur la queue.

-Les pièces 29-33, 50-51, 70-71 traitent de la demi hache, l'auteur semble ne pas beaucoup insister sur ces coups, même s'il donne un bagage suffisant pour pouvoir se débarrasser des adversaires qui misent beaucoup sur les boutées de demi hache.

L'équilibre apparent des coups est contredit par le nombre de pièces qui commencent sur une attaque de la queue, les autres coups (de mail, estocs de la dague, boutées) ne disparaissent pas pour autant, puisqu'ils ont toujours leur utilité.

L'auteur donne d'abord à son lecteur les moyens d'une défense efficace, et c'est seulement après qu'il complique les choses et enseigne attaques, et différentes actions offensives (harceler, troubler, feinter etc....). A la fin du manuel, les pièces sont plus complexes, nécessitent une plus grande maîtrise de la hache, et c'est avec la queue que beaucoup seront réalisées.

Le Jeu du droitier au gaucher, est une adaptation des pièces du Jeu droitier à droitier, les principales couvertes et contre sont redonnées, adaptées. Cependant, il précise que certaines pièces peuvent être exécutées par un droitier face à un droitier, par exemple dans la pièce 58 ou il donne la contre à la pièce 11 (la poussée de demi hache sous l'aisselle).

Il me paraît assez clair qu'il y a un approfondissement des connaissances du joueur, mais on peut tout de même se demander quelle est la visée de cette seconde partie du manuel :

-Préparer des droitiers à faire face à des gauchers ?

Le Jeu de la hache est le seul manuscrit d'armes qui enseigne aux gauchers à se battre en détail.

-Préparer des droitiers à se battre comme des gauchers ou à se battre face à des personnes le faisant ?

Dans un cadre de compétition, courtoise, certains joueurs changeraient-ils de prise en main afin de déstabiliser l'adversaire, cela se comprendrait, et se voit de nos jours dans plusieurs arts martiaux.

Les procédés de déstabilisation prennent de l'importance en même temps que le niveau des joueurs augmente. Est-ce que les bons joueurs de la hache seraient prêts à changer de prise de main, s'habituer à combattre ainsi, pour passer des tours de bras et des coups de genou à leur adversaire désarmé qui ne sait comment se couvrir ?

Il faudrait pour le vérifier essayer de trouver des traces d'un tel comportement dans la littérature d'époque, en attendant une étude poussée, on peut voir sur la gravure de première page (XV^e siècle) qu'un des combattants prend sa hache comme un gaucher.

C) Conseils :

Dans l'introduction l'auteur explique qu'il donne autant des enseignements que des doctrines par ses écrits :

« jay employe mon petit entendement a mettre par escript aucunes doctrines et enseignemens »

Suite à l'étude du manuscrit et la pratique des pièces, il ressort en effet une manière de combattre telle que la voit l'auteur, qu'il donne à travers quelques conseils disséminés dans le texte, et principalement dans l'esprit des pièces.

J'ai choisi d'ordonner la synthèse dans l'ordre chronologique et logique d'un combat :

1) L'approche :

L'auteur, même s'il considère la garde de la queue comme meilleure que celle de la croix, n'exclut pas l'utilisation de cette dernière ; elle permet une défense plus passive (on menace l'autre) donc plus facile, mais plus statique.

Il y a donc un premier choix qui se pose, celui de la garde ; il dépend selon moi un peu de vos goûts, et beaucoup de votre adversaire. Par exemple, un adversaire agressif et ne cherchant qu'à casser la distance et rentrer dans votre garde sera plus aisément (toutes proportions gardées) tenu à distance par une garde de la croix ; ces tactiques, quoique intuitives viennent des assauts libres.

Aucune information ne nous est donnée sur ce qu'il faut faire pendant les premières secondes du combat, jauger l'adversaire et voir sa faiblesse ou tout de suite l'assaillir afin de le prendre de court.

En fin de compte, le texte donne peu, très peu d'information sur l'approche en elle-même.

2) L'engagement :

Encore une fois, il n'y a que quelques indices subjectifs.

Tout d'abord, la tactique du Jeu semble être défensive, en ceci qu'on préférera attendre l'attaque adverse pour s'en couvrir, puis défaire l'adversaire pour vaincre. Cela se traduit par l'enseignement du Jeu, qui prépare d'abord et surtout à la défense sur la plupart des situations que l'on peut envisager (sauf quelques unes).

Il n'y a pas grand-chose à dire sur un adversaire qui se jette sur vous, à part mettre en pratique l'enseignement du Jeu adroitement.

Cependant, à plusieurs reprises, il commence la pièce en précisant que "l'adversaire vient à vous pour [...]". Si vous pouvez nettement percevoir l'intention de "votre homme", préparez vous à vous couvrir, sans pour autant montrer vous-même votre jeu, il ne faudrait pas que votre adversaire sache ce que vous allez faire, car vous vous exposeriez alors à des feintes.

De même que ce qu'il faut exploiter chez l'adversaire, vous devez ne pas l'avoir. Par exemple, n'avancez pas le visage devant (c'est-à-dire de face) en montrant ostensiblement

que vous allez le bouter de demi hache, à moins bien sur que vous ne vouliez provoquer l'autre, mais c'est une toute autre chose.

L'autre possibilité, plus ennuyante pour une tactique défensive est de tomber sur votre équivalent ; que ce soit quelqu'un de nature défensive ou que vous l'ayez déstabilisé, ébranlé etc....

Engager est donc nécessaire.

La première règle qui doit être observée est celle de la prudence, vous devez contrôler tous vos coups, en toutes circonstances. Sur un tour de bras, il est explicitement expliqué qu'être entraîné par son coup vous mettriez en "grand péril" car vous tourneriez le dos, de même avec vos estocs, il serait trop facile de vous faire perdre votre hache si vous la "lancez" sur l'adversaire.

Vous pouvez engager avec les coups conventionnels, mais ne vous attendez pas à ce qu'ils passent si votre adversaire a une quelconque maîtrise de son art, vous devrez enchaîner sur ses couvertes, et partir dans une des nombreuses successions de contre que l'on peut voir dans le Jeu. Vous pouvez aussi être moins direct : troublez l'adversaire, déstabilisez le, faites lui perdre son avis (cf. glossaire). L'auteur vous donne quelques astuces à ce propos, comme agiter votre queue devant son visage pour le déconcentrer, estoquer à de multiples endroits rapidement (pied, main, visage) pour le faire reculer. Si cette tactique s'avère efficace, vous pourrez utiliser vos coups conventionnels, ou utiliser des feintes comme le coup de genoul.

Enfin, faites attention à votre garde (position des mains, hache horizontale), à ne jamais tourner le dos à l'adversaire.

3) Combat :

L'engagement a été fait.

Si l'autre vous attaque, couvrez-vous, sitôt que ce sera fait, tâchez de défaire l'adversaire, par un coup, une mise à terre, en lui faisant perdre une main etc.... le but est d'obtenir la victoire tout de suite, débordez l'adversaire.

Si vous attaquez l'autre, défaites sa couverte, le principe est le même.

On remarque tout de suite, que, comme on peut le voir à d'autres armes, une fois le contact établi, on ne cherche pas tout de suite à refrapper (sauf quelques cas particuliers), on va profiter de ce contact, pour affaiblir l'autre (en ruant sa hache à terre par exemple, ou en rentrant pour le renverser). Ceci n'est pas très différent de l'indes liechtauerien : il faut rester au contact et y défaire l'autre. La distance sera plus grande qu'à l'épée, et être au contact n'implique pas d'avoir les haches en contact, même si cela peut être le cas (par exemple les queues croisées pièce 41). Dans cette optique, quand vous vous protégez, modérez, par exemple, en couverte de demi hache sur un tour de bras, ne vous couvrez pas trop haut, ne faites pas de grands gestes pour détourner les estocs, vous pourriez subir une feinte, un contretemps.

Le contact est donc l'occasion de victoires, plus encore que des coups isolés, ponctuels, quelque soit leur puissance. C'est pour cela que le Jeu est constitué d'enchaînements de contre et de contre, en combat, il est peu probable d'arriver à la pièce finale d'un enchaînement, car un grand à-propos est requis, ce n'est pas une surprise, beaucoup d'actions doivent être effectuées "incontinent" comme il est précisé dans le texte.

Par ailleurs, un conseil récurrent est que tout pièce qui commence mal, ou semble mal tourner doit être interrompue si possible : "reculez et remettez vous en garde". C'est un conseil prudent, plutôt que de s'exposer à une défaite, il vaut mieux reculer, rompre le contact, et reprendre du début. Mais ce ne sera pas toujours possible, car quelquefois vous serez suivi de près, estoqué et peut-être mis à terre, auquel cas, vous devez faire avec ce que

vous savez, pour voir où la situation peut-être inversée. En effet, toutes les défaites ont leur point faible, vous n'êtes impuissant face à aucune d'entre elles (comme à toutes les armes, heureusement d'ailleurs), il existe un, ou plusieurs, moments où l'adversaire est en danger, profitez-en.

Inversement, connaître les contres des pièces que vous utilisez peut se révéler utile, vous saurez reconnaître ce que s'apprête à faire l'adversaire, et peut-être défaire son contre....

Il n'y a pas tant de choses à *connaître*, la plupart des pièces sont des réadaptations de pièces précédentes.

4) Et après ?

C'est la question qui vient après nombre de pièces : et maintenant, qu'est ce que je fais ?

En premier lieu, la question ne se pose pas si vos coups portent (préférez en mettre plusieurs dans un optique de *combat réel*, c'est-à-dire de *duel à outrance*, ce qui bien sur n'arrivera à aucun d'entre nous).

En second lieu, au moyen age, selon certaines règles de tournoi à plaisance, la mise à terre de l'adversaire fait remporter la victoire.

Il est intéressant de noter qu'il n'y a que très peu de contact physique entre les adversaires, même après la mise à terre, sauf un ("mettez votre main par son fourc"). En général, vous ne touchez pas la hache adverse directement (comme dans le *Fior di Battaglia*), vous ne touchez pas votre adversaire non plus, là ou ceci peut être surprenant est que vous n'étudiez pas de contre à un adversaire qui vous saisit à bras le corps ou la hache, ou qui tente de le faire (comme dans l'ouvrage de Talhoffer 1467).

Sans doute considère-t-il que ce n'est plus réellement une affaire de maniement de la hache, et ceci pour plusieurs raisons :

-il vous donne suffisamment de moyens pour repousser quelqu'un un peu trop collant.

-à vous de savoir lutter, la lutte à mains nues et à la dague ne sont plus de son ressort.

Rappelez vous qu'il vous a conseillé, dans son introduction, de porter des armes appropriées en plus de la hache (sans doute une dague si l'on regarde des gravures).

Enfin, sans vouloir juger Talhoffer, on peut supposer que celui-ci cherche la lutte car il connaît peu le maniement de la hache et préfère revenir en terrain connu (reste à l'étudier afin d'accréditer ce jugement). En effet, expérimentalement, lorsque la distance est très réduite, je préfère continuer à tenter d'œuvrer avec la hache pour défaire l'autre ; de même qu'on ne lâche pas systématiquement son épée lorsqu'on rentre en lutte, mais on passera en demi épée, l'on fera usage du pommeau etc... à la hache, vous ne pouvez vous permettre de perdre votre hache (sauf si vous n'avez pas le choix), que pourriez vous faire désarmé face à quelqu'un armé de sa hache ? Comment résister s'il vous boute et vous rue un tour de bras ou vous baille de l'estoc ?

Conclusion :

En guise de conclusion, faisons un petit récapitulatif de ce qu'est le Jeu et de sa place parmi les autres sources.

C'est un manuscrit d'armes bourguignon anonyme du XV^e siècle.

La hache qui est l'unique arme traitée tout au long du manuscrit est une arme d'hast, mais une arme à part : possédant des attributs de la hallebarde tout en étant suffisamment courte pour emprunter des techniques du bâton, son maniement est à mi-chemin entre celui de ces deux armes. .

Elle est connue à travers l'Europe occidentale : elle est citée en Angleterre, étudiée en Italie, en *Allemagne* et en France, elle l'a sans doute été au Portugal dont les chevaliers ont combattu avec lors de tournois en France.

Cependant, le Jeu de la Hache est différent de ces manuscrits : il ne traite que la hache et est le plus long à ce sujet ; quand d'autres auteurs écriront quelques pièces à son sujet (si l'on confond hallebarde et hache), l'auteur du Jeu de la Hache nous donne ce qui pourrait s'apparenter à une formation *complète et autosuffisante*, par son exhaustivité (relative, soit) des coups et des contres. Même si le Jeu n'est pas une encyclopédie, il n'en reste pas moins très complet sur la question, donnant à son lecteur un ressenti de préparation efficace par les pièces.

La prochaine tâche serait -après avoir approfondi l'histoire et les effets de la hache en tant qu'arme- de comparer l'enseignement du Jeu à celui d'autres auteurs, donc nécessairement d'autres régions, d'autres dates afin de compléter la présente étude.



“Gelobt Sey Maria vnd ir kint vnd alle die pey in wonhafft sind”

“Il prie Marie, il est à genoux ; que des louanges soient faites à Marie, son fils et tous les saints. “

Annexes :

Liste (non exhaustive) des manuels traitant de la hache ou de la hallebarde :

Anonyme (Codex Vindobonensis B 11093)
Anonyme (MS 862)
Fiore de Liberi (Pissani-Dosi ; Morgan ; Getty)
Filippo Vadi (De Arte Gladiatoria Dimicandi)
Paulus Hector Mair (Codex Vindobonensis Palatinus 10.825)
Paulus Kal (Cgm 1507)
Pietro Monte (Colecteana)
Sutor von Baden (Neu Künstliches Fechtbüch)
Talhoffer (1459 ; 1467)

Articles sur la hache:

Le fait que je renvoie à ces pages ne veut pas dire que je suis d'accord avec ce qui y est dit, mais aller jeter un coup d'œil là-bas demeure intéressant, particulièrement pour les informations concernant l'arme en elle-même et ses effets et ne serait-ce que pour voir autre chose. Tous ces articles sont en anglais.

- "The Medieval Poleaxe"

http://www.myarmoury.com/feature_spot_poleaxe.html

Un article intéressant sur la hache d'arme avec des illustrations et des photos de l'arme.

- "Some General Remarks & English translation"

<http://www.thearma.org/spotlight/lejeudelahache.htm>

Une traduction en anglais moderne de S. Anglo de l'ARMA, avec des commentaires.

- "Lesson Plan for AEMMA October 2000"

<http://www.the-exiles.org/Article%20Le%20Jue%20de%20la%20Hache%20Lesson.htm>

Quelques éléments sur la hache, et le manuscrit, par l'AEMMA.

- "Poleaxe"

http://www.scholasolis.com/Poleaxe/poleaxe_frame.htm

Le travail de la Schola Solis en ce qui concerne la hache. Il y a surtout des vidéos intéressantes pour certaines pièces du Jeu. Le site n'a pas été actualisé depuis longtemps.

Remerciements :

Je remercie les membres de la Guilde de la Plume et de l'épée, et tout particulièrement Pierre-Alexandre Chaize et Simon Blanchet pour m'avoir fait découvrir la hache, m'avoir conseillé, et avoir répondu à mes nombreuses questions.

Je remercie également Jean-Antoine Bernascon pour le travail effectué en commun, Gaétan Marain et Jeremy Couraudon pour avoir bien voulu me corriger.