

Pietro Monte – *Artis Militaris Collectanea* (1509)

Tradução de trechos selecionados por David Balparda de Carvalho

Com agradecimento à tradução de Ingrid Sperber e Mike Prendergast (2018)



Partes de uma espada mencionadas por Monte

Livro II – Cap 14 – Do jogo da espada de duas mãos

No caminho da espada de duas mãos¹ também se joga com as armas curtas ou breves e o mesmo jogo é firmado na nomeação *levata* no (italiano) vulgar, que deve ser entendido pelos primeiros golpes que começamos a ensinar ou aprender, ainda que seja razão muito forte² para exercícios corporais e fazemos muitos golpes e giros com armas, e todavia os principais golpes da espada de duas mãos são dois *ascendentes* que no vulgar chamamos *montantes*³.

Mas se são feitos partindo da parte direita, no primeiro golpe o pé direito deve começar a se mover avançando com *ascendente* ou *montante*, o segundo imediatamente com *reverso* ou *manu sinistro* revertendo partindo da parte esquerda ascendendo ou cobrindo a cabeça com a espada.

E ainda é utilíssimo quando mostramos que vamos atacar com *ascendente*⁴ e pela mesma via a ponta seja infligida⁵.

De fato, os nossos braços devem estar levantados e também esticados⁶ à frente e tal será seguro⁷ quando atacamos ou defendemos a nós mesmos. Se os braços estiverem dobrados em qualquer parte, ocorrerá perigo aos mesmos⁸.

Similarmente convém fazer dois *manureversos* (partindo) do lado esquerdo que ascendam, ou que este último desça com outro *ascendente* partindo da parte direita contra a mão do adversário retornando⁹ ou cobrindo nossa parte mais alta. O primeiro *manusinister* é igualmente bom entrar tanto com um pé

¹ Per viam ensis duarum manuum

² quanquam potissima causa sit

³ Daqui tudo indica que *ascendente* ou *montante* é o mesmo golpe. Também toda vez que o autor usar o verbo *ascendere* ou *ascendendo* irei usar o verbo *ascender* ou particípio *ascendendo* porque dependendo da interpretação isto pode significar algo **ou** “em ação de *montante*” **ou** meramente “subindo”, como *manu sinister* ascendendo.

⁴ ostentamos nos cum ascendente insultaturos

⁵ infligenda est

⁶ Brachia (...) erecta atque antierius porrecta restare debent

⁷ & hoc tutum est

⁸ periculum in iisdem occurrit

⁹ redeundo

quanto com outro, mas o último o pé direito¹⁰ deve entrar, assim como sair. Se na verdade ambos *reversus* ou *sinistros* fazemos com o pé direito, ou seja, entrando ao fazer os mesmos, o primeiro passo deve ser breve, e o último na verdade longo.

E é sempre útil mostrar/parecer¹¹ em uma parte e da outra agredir, que em todo caso seja suficiente ao¹² tocarmos a espada do adversário no primeiro golpe.

A seguir, rapidamente se deve reverter por um lugar inferior¹³ à mão do outro com um outro golpe, uma vez que no mais das vezes¹⁴ os golpes que ascendem obstam aos que descendem.

Mas (ele) vindo de cima com *findente*, ainda que nós sejamos geralmente tocados primeiro que ele¹⁵, o que estiver pra baixo nós ajuntamos¹⁶, porque com os braços vindo soltos¹⁷ da parte de cima a máxima força é carregada, e por causa disto com o fraco da espada ou ponta¹⁸ devemos recebê-los¹⁹, que tais golpes²⁰ fazem no braço direito dele, no mesmo tempo em que convém desviar ou dobrar nosso corpo pra parte de trás.

Mas a ponta da nossa arma deve olhar²¹ para cima onde não há nenhum broquel²² defensivo ou reparatório na mão esquerda, e assim com cobertura faltante na cabeça²³ frequentemente golpes vindos de baixo são perigosos e a serem evitados.²⁴

Ainda o outro tocando a nossa arma, imediatamente deve-se retornar do outro lado²⁵, o que sem dúvida desencoraja e expele os enganos do inimigo e ainda conduz dano²⁶.

E geralmente é muito bom dissimular por um lado e invadir pelo outro, oscilando²⁷ o corpo pro outro lado, e lançando a arma ao local que queremos bater, ainda assim a arma permaneça no mesmo local de antes²⁸: assim atingimos mais rapidamente.

¹⁰ *rectus* – pelo contexto da frase deve ser o pé direito, e não “reto”

¹¹ *ostentare*

¹² *quod utique sufficienter fit dum...*

¹³ *per inferiorem locum*

¹⁴ *ut plurimum*

¹⁵ *quamquam nos prius tangamur sepius illum*

¹⁶ *qui inferius remanet adiungimus*

¹⁷ *lacertis dissolutis*

¹⁸ *cum pauco ense vel puncta* – “pouca espada” seria curta extensão da lâmina, usar a extremidade final

¹⁹ *illos accipere*

²⁰ *qui huiusmodi ictus*

²¹ *supius respicere*

²² *pelta*

²³ *sic deficiente capitis tegmine*

²⁴ Aqui não está claro se estes golpes que vêm de baixo são os nossos ou do adversário. Se são nossos, é um reforço à ideia de que o ascendente seja feito com a ponta mais alta que o punho.

²⁵ *ex alia parte revertendum est*

²⁶ *atque detrimentum affert*

²⁷ *nutando*

²⁸ *tamen quod arma in eodem loco quo prius maneat*

Toda vez que o outro tentar ou quer fazer qualquer coisa, que movamos um tanto o nosso corpo²⁹ para frente e para trás e de travesso. E ainda nossa mão geralmente deve terminar³⁰ em contrário à mão do adversário.

Stocchate ou pontas são no geral feitas melhor no avanço pelas partes inferiores, e todavia no regresso pelas superiores.

Se de fato queremos nos unir ao adversário primeiramente com um golpe *sinistro* e que o pé esquerdo avance, e similarmente que no mesmo lugar/instante³¹ com *manudirecto* ou ponta que o pé direito anteceda, e neste instante ou tão rápido quanto nos convenha, nos subtrair para a parte esquerda com *manu reverso* que ascenda.

Difícilmente³² pode aquele que ignora o jogo da espada de duas mãos oportunamente proteger³³ a mão, nem a perna e a cabeça, a menos que conheça o jogo da acha ou da tricúspide. E com a acha normalmente é útil se unir/chegar³⁴ com golpe de parte do martelo e ferir com a ponta. E se o outro quer partir/vir³⁵, é bom com o calço³⁶ ou ponta inferior obstar pra trás ou saltando de travesso.

Libro III – Cap 19 – Do jogo da espada de duas mãos

As armas que são curtas correspondem ao jogo de espada de duas mãos. Na verdade, os golpes principais são dois *ascendentes* que partem de qualquer parte dos nossos lados e o último deve terminar com *stocchata* ou ponta e que imediatamente voltemos a nos cobrir, ou a tocar alguma parte com algum golpe duplo. Nossos braços de fato devem estar erguidos pra frente, e devem permanecer esticados, e nos regredimos pelos mesmos passos que havíamos pisado antes³⁷. E nem deve ser lançada a espada em travesso, pois assim restará um lado descoberto, e o mesmo lado deve ser evadido³⁸, e aos que observam direito³⁹ é demonstrado o perigo de se cobrir tarde.

E aqui a espada de duas mãos ensina a evadir, conservar e ainda envolver/virar⁴⁰ as mãos, e muitas vezes⁴¹ atacar as mãos do outro com nossos golpes. Enquanto (ele) quer dar a maior volta/curva (com a arma), ou porque não tem os braços retos, é fácil tocar o mesmo.

E enquanto (ele) avança com dois *ascendentes* de qualquer lado que quiser, deve-se avançar com o pé que estava atrás e o último *ascendente* deve ser dirigido a uma *stocchata* do modo que dissemos, mas rapidamente devem se recolher os braços acima do outro lado e todo o corpo deve ser virado pra trás⁴²,

²⁹ personam

³⁰ in contrarium manus adversantis evenire debet

³¹ pariter quod illico

³² Nix potest

³³ tutari

³⁴ committere

³⁵ egredi

³⁶ calce

³⁷ nos eiusdem passibus quibus praeterimus retrogredi

³⁸ ideo effugiendum est latus

³⁹ recte aspicientibus

⁴⁰ evolueri

⁴¹ multoties(n)s

⁴² totaque persona est retro vertenda

e ainda deste modo é bom lançar uma estocada com a espada de uma mão⁴³, especialmente se temos outras armas defensivas e ainda é adequado entrar com dois *ascendentes* partindo da parte direita, e deve-se fazer este primeiro passo com o pé esquerdo e o segundo com o direito junto com a ponta, mas imediatamente deve-se regredir com ambos os pés e isto se pode levar de ambos os lados.

Cap 20 – Do jogo de espada de uma mão

A espada de uma mão deve manter o estilo da espada de duas mãos⁴⁴, embora seja mais fácil designada a um membro e devolvida ao outro.

E dois *reversus* ou *manusinistri* são fortes com o primeiro lançando o pé direito brevemente⁴⁵ à frente, e o segundo, porém com o mesmo pé se deve fazer. No último golpe, porém o passo deve ser prolongado tanto quanto possível, velozmente desviando o pé para trás ou em travesso, e a espada mais uma vez dirigindo à mão do adversário sendo feita *guida*⁴⁶, ou sinal no rosto do inimigo, e que a espada vá a ferir na perna com um único tempo⁴⁷, ou na verdade primeiro ameaçar a parte inferior, e lançar à frente, para que estique por dentro ao longo para a cabeça do mesmo⁴⁸. Similarmente isto pode ser feito tanto com a mão esquerda quanto com a direita, porém que não se façam dois tempos nos golpes duplos, salvo um único, e assim onde se cortou abaixo deve-se rapidamente retornar com *guida* ou uma forma de giro redondo⁴⁹ para preservar a cabeça.

Cap 21 – Sobre alguns golpes úteis

Convém sempre sustentar o braço estendido e que não dobre⁵⁰ nem avançando nem recuando. E quando mandamos o golpe à frente⁵¹ que o corpo se estique tanto quanto for possível junto com o braço, e que todas as juntas pareçam se desamarrar inclinando os joelhos, para que melhor atinjamos, e a espada deve ser guiada em um giro para que vá mais rápido e que não toque na terra, porque carregando a mesma espada em um círculo tira-se um grande peso⁵², e podemos suportar.

Porque se a arma (inimiga) vem do alto, em ascendente ou por travesso a (nossa) ponta deve sempre olhar⁵³ a mão do outro e que a ponta da nossa espada venha mais alto do que nosso punho⁵⁴, e assim bateremos no outro antes que ele atinja, e de outra forma devemos agir ao contrário⁵⁵.

Duas *stocchate* ou pontas, uma alta e a outra baixa, assim como fazemos com lança longa, são fortes. Isto ainda pode ser feito, e que a primeira ponta seja dissimulada, e a última longa, porém. Mas ambas

⁴³ *ense unius manus*

⁴⁴ *debet modum ensis duarum manuum servare*

⁴⁵ *parumper* – o que pode significar curtamente, um pouco

⁴⁶ um golpe entre montante e estocada, como veremos no Cap. 48

⁴⁷ *uno dumtaxat tempore*

⁴⁸ *ut intus in longum ad caput ipsius tendat*

⁴⁹ *aut modo de gyro rotundo*

⁵⁰ *duplicetur*

⁵¹ *praemittimus*

⁵² *circumcirca flagnum pondus auferre*

⁵³ *prospicere*

⁵⁴ *et quod cuspis ensis altius veniat quam pugnus noster*

⁵⁵ vice-versa, se a arma inimiga viesse de baixo, supomos

devem ser feitas a um só tempo, ou ameaçando com *manu directo* ou *sinistro*, retornando com ponta contra o rosto, e isto é útil com a espada de duas mãos,

e que lançando um reverso ou *manusinistrum* ou *manudextrum* pelas partes inferiores a ponta vá em círculo para ferir o rosto levantando ou esticando os braços o quanto puder, e similarmente se fazemos dois *montantes* ou *ascendentes* é o melhor com esta espada o último converter em estocada. Para isto às vezes é adequado que a mão deslize pelo punho até o pomo da espada⁵⁶ para que a espada se prolongue na estocada, uma vez que entendas que a espada de duas mãos é a que tem um punho longo. Isto pode ser feito com qualquer arma que seguramos com as duas mãos, porém a mão deve ser rapidamente desviada para o local onde estava antes.

(No cap. 22 “Sobre os Golpes que vêm de baixo” o autor apenas reitera que estes golpes devem ser feitos com pouco da lâmina e recuando, a não ser que se tenha um escudo para se poder avançar.)

Cap. 23 – Qual golpe podemos usar querendo nos juntar⁵⁷

Se alguém quer se juntar com outro, que se observe⁵⁸ quando ele faz um golpe deliberado tal como se conduz⁵⁹ um *manudextrum*, então pode-se antecipar⁶⁰ com um passo em travesso, dito *contrapassare* no (italiano) vulgar, e que nossa espada vá com *guida* ou *ascendente* para reparar a espada do outro. Em qualquer tempo pode-se fazer um *reverso* ou *stocchata* pela parte inferior, e se o outro vem com *manusinistro* ou *reverso* convém atravessar com um passo à frente⁶¹, mas às vezes sobre o travesso⁶² com o pé esquerdo, e que nossa espada vá ascendendo pela mesma parte esquerda para poder reter a arma do outro, e tocando com *manu sinistra* no braço direito dele, que mandemos ir à frente um golpe nas pernas, sendo reparada *stocchata* ou ponta (dele), assim como o *taglium*⁶³ ou *reversum*.

Cap 24 – Sobre a primeira guarda de espada⁶⁴

É usual alguns se colocarem em primeira guarda combatendo com espada, ou seja tendo o braço alto acima do lado direito e assim ficam à espreita⁶⁵ até quando veem o outro fazer um golpe, e vêm de travesso pra trás depois do mesmo com algum *findente* ou *descendente*.

Cap 25 – O remédio contra a primeira guarda

Contra aqueles que se colocam em guarda similar, ou seja, em primeira, deve-se fazer um sinal de que queremos atrair um *reversum* de cima pra baixo, e não permitir que finalize totalmente, salvo que ao

⁵⁶ manus per manubrium usque ad pomum ensis decurrat

⁵⁷ coniungere

⁵⁸ respiciendum est

⁵⁹ adducit

⁶⁰ preire

⁶¹ licet passum anterius transmittere

⁶² super transverso

⁶³ *taglium* é o mesmo que *manudextrum*, de acordo com o vocabulário

⁶⁴ prima ensis custodia

⁶⁵ insidiantur

meio tempo em forma de *guida* ou *ascendente* divirjamos⁶⁶ o mesmo pra cima encontrando⁶⁷ a espada do adversário, e no mesmo instante entrar com ambos pés pra se unir ao outro, ou que cortemos⁶⁸ pela parte inferior ou que o mesmo venha a enfiar a mão pela ponta da nossa espada⁶⁹.

Cap 26 – Sobre a segunda guarda, e do obstáculo ou remédio contra a mesma

Outros homens se habituem se colocar na segunda, isto é, com a espada sobre o ombro esquerdo, especialmente quando têm uma *pelta* (broquel) na mão esquerda, e com o inimigo lançando um golpe, recolhem o pé direito para trás e neste mesmo tempo o quanto podem avançar com um longo *reversum* para a parte da frente, e outras vezes fazer com o pé esquerdo de travesso para ferir o lado do adversário.

Contra eles de fato que se conduza um golpe curto da mão direita e que velozmente a espada transite com uma curva/volta, e voltar com um *reversum* para reparar a espada do outro, e então devemos nos unir a ele. Se ainda o inimigo por razão de chegar a nós quer fazer os mesmos golpes⁷⁰, que sempre se volte o corpo para trás⁷¹, e a espada tanto quanto com *ascendente* tanto quanto *stocchata* ou ponta deve ir a ferir, rapidamente removendo a mão e o pé para a outra parte contrária ao que o mesmo vem⁷², e deste modo ainda que fiquemos próximos não poderão capturar nossa arma.

Cap 37 – Sobre o modo de atravessar o passo pelo lado esquerdo⁷³

Dissemos ser seguro andar pelo lado esquerdo quando o outro adversário nos lança a arma. Então, é comum homens destros⁷⁴ lançando a arma envolvam a mesma sobre o lado direito do outro. Se todavia (é) de mão canhota⁷⁵, revolve a arma que bate no nosso lado esquerdo. Por causa disto, contra manusinistros/canhotos⁷⁶ quando projetam à frente alguma arma⁷⁷, devemos evadir para a parte direita, e com a mão direita se deve ir para a esquerda.

Cap 38 – Sobre a astúcia que devemos usar querendo lançar nossa arma contra um adversário

⁶⁶ *dīvertamus*

⁶⁷ *obviando*

⁶⁸ *scīdamus*

⁶⁹ *veniat ad imittendam manum per cuspidem ensis nostri*

⁷⁰ *causa deveniendi ad nos eosdem ictus agere volet*

⁷¹ *semper corpus retrovertendum est*

⁷² *ad aliam partem contrariam qua ipse venit*

⁷³ Nos caps. 37 e 38 o autor pode estar falando literalmente de armas de arremesso como dardos por estar usando o termo *telum* e verbos como *iaculare* e *prociare* ou de algum golpe lançado genérico. O autor já usou *telum* como termo genérico para “arma”, então não é óbvio tratar-se de arma de arremesso. A lógica, porém, parece se aplicar especialmente a armas de arremesso ou lanças, pois os capítulos precedentes lidam com armas de haste.

⁷⁴ *homīnes manudextrī*

⁷⁵ *manus leva est*

⁷⁶ *manusinīstros*

⁷⁷ *contra manusinīstros dum aliquod telum proijciunt*

O melhor modo de enganar quando queremos lançar a arma contra um inimigo parece ser juntando⁷⁸ ou ameaçando de algum modo suave, e impelindo quando ele se imagina já ter desviado, e aí convém prolongar o braço para juntar a arma, e que vá ao local onde o outro se desviou.

Cap 45 – Sobre alguns golpes principais em qualquer gênero de armas

Enfim explicamos a maior parte dos principais golpes nos quais o fundamento principal deve ser feito, e assim quando temos apenas uma espada, assim como temos uma arma defensiva na outra mão⁷⁹, ao primeiro golpe devemos ameaçar ou fazer vista ainda assim lançando curto⁸⁰, e retraindo uma vez para trás e outras de travesso⁸¹. No primeiro golpe⁸² é útil fazer um único passo pela parte direita prolongando nossos membros tanto quanto pudermos. E que lancemos ao braço ou sobre a mão do outro ou *manudextrum* ou *stocchata*, ou ainda uma ponta no lado esquerdo⁸³. Mas é melhor com a *stocchata*, que geralmente toca mais, e ademais podemos nos declinar mais sobre nossas costas⁸⁴.

E quando queremos atacar a mão do outro, primeiro é muito útil ir pra junto com *manusinistrum* e que transite para a nossa parte direita, e no mesmo instante que o outro vem com um golpe direito⁸⁵ deve-se ir à mão dele. Quando queremos ir à mão do adversário no início é útil ir pra junto com *manureversum* e que transite pouco, e que no mesmo tempo que (ele) vem, devemos ir com *manudextro* à sua mão⁸⁶.

A guarda ou a forma de ficar para se defender em arma nenhuma é obviamente segura, pois se queremos nos fechar⁸⁷, nos inclinamos à perdição, e é comum isto acontecer que um grande número de mestres gladiadores ou que em armas exercem o dever de ensinar⁸⁸ atrapalham os outros e recebem uma perda, uma vez que se metem em guarda reclusa. E que na verdade assim como na luta livre nenhum agarramento é seguro, nem nas armas se encontra uma guarda segura. Por causa disto a nós compete ir contra o inimigo e portemos a arma com facilidade, para que ela sempre nos preceda, buscando as partes descobertas, e onde o inimigo é inferior⁸⁹ continuamente andando levemente, e assim o inimigo não pode se mover tão depressa que não sintamos o mesmo e não tenhamos tempo de nos defender. E deste modo de governar nossos corpos naquilo que vamos fazer quando começamos a praticar a luta livre é melhor do que um exemplo que podemos buscar em outro lugar⁹⁰, que é entendido ser regra para todos os exercícios estando a pé ou montado.

Cap 46 – Quanto útil é *contrapassar*, ou dirigir passos de lado

⁷⁸ *committendo*

⁷⁹ *ut quoniam armam defensibilem in altera manu tenemus*

⁸⁰ *minari debemus sive ostentationem agere*

⁸¹ *et semel retrahendo posterius et alias per transversum*

⁸² parece que o autor errou e quis dizer segundo golpe, porque o ensinamento dele é que o golpe longo seja o segundo

⁸³ a ponta no lado esquerdo poderia ser a *stocchata reversa*

⁸⁴ *et adhuc nos magis possumus supra tergus nostrum declinare*

⁸⁵ há ambiguidade, mas o golpe direito é nosso; não dele

⁸⁶ Esta ação é idêntica à frase anterior, mas foi descrita com algumas palavras ligeiramente diferentes

⁸⁷ *claudere*

⁸⁸ *quí in armis funguntur officio edocendi*

⁸⁹ *ubi adversarius minus sit*

⁹⁰ *melius quam in alio loco exemplum capere possumus*

É bom dissimular com os pés e as mãos, uma vez que estando parados podem muito facilmente nos atacar, e ainda quando queremos nos mover damos notícia daquilo que vamos fazer. Mas se andarmos moderadamente para quaisquer partes⁹¹, não saberão de forma alguma qual conclusão vamos fazer.

Duas *guidas* ou mesmo *ascendentes* que venham de *manu sinistra*⁹² são úteis, todavia deve-se retornar da parte direita com ponta ou *guida* ao braço do adversário. Toda vez que dois golpes vêm simultaneamente o primeiro deles deve ser tão longo quanto dê temor ao adversário, e que vá para que pareça a nós estender o braço em quantidade suficiente⁹³, mas o último golpe deve ser feito velozmente, e devemos prolongar todos os membros o quanto pudermos. Se na verdade lançamos às partes inferiores, o nosso corpo deve declinar, e se às superiores, é seguro sublevar um único *reversum* ou *guida* à cabeça fazendo um passo pelo nosso pé direito, e então uma ponta ou *manudextrum* na parte esquerda do outro devemos conduzir.

Cap 47 – Quão perigosos são os golpes *manudextrí*

Combatendo com espadas, os golpes *manudextrí* são perigosos. Quando, pois, os fazemos, ficamos descobertos. Ainda assim podem-se fazer seguramente contra qualquer inimigo dois simultaneamente indo à frente à similaridade de *descendentes*, e que não declinem além da cintura, mas que sejam dirigidos na direção da parte frontal e não à inferior, que se entenda que nossa espada deve-se firmar retendo emparelhada à cintura ou perto dela⁹⁴ para que não venha abaixo. No entanto, que em forma de roda⁹⁵ volte mais uma vez acima.

Cap 48 – Sobre certos *manudextrí*, e outros golpes

Fazendo um golpe dissimulado, e (um) suficientemente longo é uma artimanha aprovadíssima, e que o mesmo golpe vá em um giro pela parte esquerda para bater no rosto, ou de fato é adequado se chegar de um primeiro *manureversum* nas pernas⁹⁶, e então para uma *guida* na parte esquerda do rosto. Se ainda queremos ferir as pernas, o primeiro *manureversus* deve ser dirigido ao rosto, e que a espada volte com uma curva⁹⁷ para tocar as pernas, ou que primeiro façamos uma *guida* pela parte esquerda no rosto, e com *reverso* virando⁹⁸ para ferir a parte inferior.

Chamamos *guida* um golpe que se tem entre uma *ponta* e um *ascendente*⁹⁹.

E deve-se atentar a não fazer estes golpes duplos em dois tempos, senão em um único, e às vezes deve-se bater¹⁰⁰ na cabeça com um golpe que seja meio *stocchata* meio *guida*, ou algo entre uma ou outra

⁹¹ *temperate ad quascunque partes* – aqui deve ser o sentido “para qualquer lado, direito ou esquerdo”

⁹² *qui de manu sinistra veniant* – aqui dificilmente o autor quis dizer de mão esquerda, mas sim “vindo da esquerda”

⁹³ *et eat ut videatur nos extendere brachium in sufficienti quantitate*

⁹⁴ *firmari debet pariter vel circa cum cinctura retinendo*

⁹⁵ *in modo rot(a)e*

⁹⁶ *aut vero per prius manureversum ad tibias committere decet*

⁹⁷ *volta*

⁹⁸ *voluatur*

⁹⁹ ou entre uma *stocchata* e um *montante*, no italiano

¹⁰⁰ *excuti*

destas¹⁰¹, e que se vire à outra parte com o mesmo golpe em um só tempo. Mas na verdade é absolutamente melhor começando para a parte esquerda.

Cap 49 – Quais golpes devemos fazer ao sacarmos a espada

Ao sacar ou desembainhar¹⁰² a espada primeiro devemos lançar com o pé esquerdo e fazer uma grande finta na cabeça e ao mesmo tempo baixar¹⁰³ a espada, e que a ponta seja lançada entrando com o pé direito para nos unir assim como costumamos fazer com a acha, e com a ponta lançando ao peito a um só tempo é difícil de ele se defender, e ainda caminhando moderadamente da forma que com lança longa damos dois golpes a um só tempo, como se sabe, o primeiro curto e o segundo extenso. Similarmente com espada que se façam duas *stochate*, das quais uma curta para a parte superior e a outra de fato longa e que vá um tanto para baixo¹⁰⁴, finalmente, sem divisão no tempo exceto¹⁰⁵ que a mão simplesmente gire um pouco.

Cap 50 – Quais golpes podemos fazer quando queremos entrar no combate

Quem quiser se unir ao adversário deve fazer um golpe de *manudextrus* demonstrando máxima fúria que se estique pra baixo e não atravesse demais para a esquerda, e que lancemos nossas partes superiores descobertas¹⁰⁶, por qual razão se o outro vem nos ferir na cabeça, devemos fazer um único grande passo à frente com o pé esquerdo e dar longos passos, e que nossa espada vá a reparar a espada do outro. Se na verdade temos um broquel ou outra arma defensiva similar, deve ir tocando nossa cabeça, e a espada indo ferir o braço do inimigo.

Cap 51 – Sobre dois *manudextrí*

É comum o adversário contra nós corresponder lançando dois *manudextros* nas partes superiores e assim ao meio tempo¹⁰⁷ o último golpe não deve declinar abaixo da cintura, mas que de baixo para cima com nossa espada vamos a nos cobrir.

Cap 52 – Sobre dois *manurebersí*

Se alguém com dois reversos de mão esquerda quer se aproximar do adversário, antes que o *manureversus* termine, a espada nossa deve ser desviada em uma guarda para resistir¹⁰⁸ a arma dele, e no mesmo momento que se entre com os dois pés para nos unir.

¹⁰¹ sive inter unam atque aliam istarum

¹⁰² In attrahendo seu evaginando

¹⁰³ declinare

¹⁰⁴ et quod potius inferius vadat

¹⁰⁵ sine sectione temporis nisi quod...

¹⁰⁶ et quod partes nostras superiores discoopertas dimittamus

¹⁰⁷ ad dimidium temporis

¹⁰⁸ divertendus est ensis noster in custodiam ad resistendum

Cap 64 – Sobre alguns golpes suficientemente cobertos

Com qualquer arma é útil que ao reparar o golpe do outro que dirijamos a ponta contra o adversário, e se com a lança o golpe dele seja reparado ou lançado fora, para que em vão atravesse para o lado¹⁰⁹, e neste tempo convém avançar com um único pé fazendo o máximo fingimento¹¹⁰ com um golpe curto, e que tal golpe se prolongue com o outro pé.

A acha repara da parte exterior para a parte interior assim como de mão esquerda à direita desde que voltemos imediatamente com o calço da acha para o mesmo lugar, assim como o primeiro golpe ou reparação ia, todavia, um pouco mais direta ao corpo do outro¹¹¹, pois se na primeira não encontrou a arma do inimigo, que desvie a mesma na segunda¹¹², e que o lado esquerdo fuja de travesso, e entrando com o direito que vá neste instante lançando uma ponta em forma de ascendente, e similarmente se faça de qualquer parte/lado.

Acerca da espada, se o outro lança devemos reparar e ao mesmo ir ferir com a ponta. Se ainda fazemos dois *manureversos*, no último deve-se fazer apenas uma finta de mão esquerda, e que (a finta?) venha com a ponta ou *stocchata*¹¹³, similarmente *manudexter* ou qualquer outro golpe comumente deve ser convertido em *stocchata* desviando neste instante nosso corpo da arma do adversário. E assim sempre deve-se fingir que queremos tocar a arma do adversário, e que comecemos inicialmente a fazer o golpe, ou que o inimigo inicie, e sem cessão de tempo prossigamos com o pé direito um tanto sobre o lado direito, e com a ponta ao peito ou rosto dele que a mão seja virada um pouco de tal modo que a cruz da espada venha de travesso para reter o golpe do adversário se este por acaso ele fizer¹¹⁴. E que se continue isto, porque convém retroceder o adversário continuamente, ou ferir várias vezes¹¹⁵. E isto pode ser feito pela parte esquerda de tal maneira, e pela direita não tão apropriadamente¹¹⁶.

E com quaisquer outras armas é bom para que façamos uma grande finta de que queremos tocar a arma do outro, e que este golpe seja dirigido com a ponta no adversário, e não toque sua arma.

Com a acha ou qualquer arma curta para quando o inimigo vem com *manudirectus* para as partes superiores, convém desviar seu golpe com outro similar quase pela parte superior¹¹⁷ da arma dele e que a nossa vá direto na face dele. E se lança um *manusinister*, igualmente com outro similar nós devemos agir. Se na verdade quer invadir a parte inferior, que nossa arma pela parte inferior dele vá a reparar, e seja dirigido às pernas dele. Para fazer isto sempre devemos lançar um passo ou dois um tanto para frente e um tanto de travesso.

E ainda alguns que defendendo e caminhando para trás costumam ir com um golpe fortíssimo usado para defender, ou seja, quando o outro projeta contra os mesmos fugindo, e ainda que deixam o golpe dele fender pra baixo saltando para trás, e deste modo é comum pegarem o braço do adversário ou

¹⁰⁹ *dimittendum quod frustra transeat per latera*

¹¹⁰ *maximam ostentationem faciendo cum...*

¹¹¹ *veluti prior ictus sive reperatio ibat atque(?) parumper magis directa ad personam alterius*

¹¹² *nam si in prima non obbiat arme inimici debiet ipsam in secundam*

¹¹³ *in ultimo sola ostentatio ex manu sinistra fieri debet et quod cum puncta seu stocchata veniat*

¹¹⁴ *quod parumper manus volbatur eo quod crux ensis in transversû veniat ad retinendû ictû aduersarii si forte ipsû agit*

¹¹⁵ *quia oportet hostem continuo retrocedere aut pluries vulnerari*

¹¹⁶ Provavelmente porque com finalização pelo lado externo do inimigo destro há menos alvo pra uma *stocchata*

¹¹⁷ *fere per partem superiorem*

ocasionalmente outro membro¹¹⁸. A devastação deste golpe na verdade é fácil, e ainda suficiente para ferir o fugitivo e em retirada para fora do campo, que é tal por assim dizer: ameaçar de *manudextrus* ou *sinistro*, e que no mesmo instante nossa espada volte com a ponta ao braço ou às vistas/rosto do impugnante¹¹⁹ como foi dito acima.

E se o adversário quer vir para ferir entrando ele mesmo para nossa espada¹²⁰, e nossa espada deve virar tal como uma roda em que a cruz da mesma estique de travesso¹²¹, porém não que uma ponta do *hiezus* olhe pra cima e a outra pra baixo¹²². E a cruz ou *hiezus* deve ser longa para que conserve¹²³ todo o braço, e o corpo também deve ser inclinado demais para que a mão se mantenha mais alta que o braço¹²⁴, e assim o outro não pode tocar exceto na cruz da espada. E ainda em prol de uma última devastação deste golpe, que vem de ponta quando quer tocar nossa arma, é necessário andar pra nossa parte direita e que imediatamente nossa espada seja virada sob o braço e para recolher o braço do outro cedendo¹²⁵ vá ou ao lado/flanco ou às vistas/rosto com a ponta. É nota tu que em todos nossos trabalhos nunca devemos declinar, mas sempre ascender buscando as melhores coisas¹²⁶. Assim, que nas últimas as melhores coisas sejam postas, uma vez que no final resta o último louvor ou ignomínia¹²⁷.

¹¹⁸ saepe brachium aduersantis accipiunt vel interdum aliud membrum

¹¹⁹ vel visum impugnantis

¹²⁰ vult ipsemet per enseme nostrum ingreditur

¹²¹ sicut rota volui debet quod crux ipsius in trasuersum tendat

¹²² non autem quod una puncta hielci superius respiciat et alia inferius

¹²³ ut totum brachium obseruet

¹²⁴ corpus quoque nimium inclinari ut manus altior quam brachium restet

¹²⁵ et ad recolligendum brachium alterius cum cesione

¹²⁶ Sed semper meliora inquisitum ascendere

¹²⁷ Ita quod in ultimis optima sunt ponenda quandoquidem in fine ultima laus seu ignomínia consistit

Interpretação

O que é um montante ou ascendente?



2 Os fios da espada superpostos a detalhe do tratado de Filippo Vadi, *De Arte Gladiatoria Dimicandi*. Notar a forma de empunhar na tradição italiana.

Monte abre ambos capítulos sobre o jogo de espada de duas mãos mencionando que há dois golpes montantes que são os principais desta espada. Suponhamos que nada sabemos da tradição do golpe denominado *montante* na esgrima italiana da época ou posterior, e, portanto, não sabemos pelo contexto inicial se estes golpes são executados com fio *dritto* (direito) ou *falso*. Sobre isto, exporemos os seguintes argumentos:

- I. No Cap. 14, Livro I, o autor escreve “Similarmente convém fazer dois *manureversos* (partindo) do lado esquerdo que ascendam, ou que este último desça com outro *ascendente* partindo da parte direita”. Se ele fala em **outro** *ascendente* isto pode significar que “manureversos que ascendem” são igualmente *ascendentes* e, portanto, *montantes*.
- II. Monte diz também no capítulo 14, Livro I:
 - 1 – “A seguir, rapidamente se deve reverter por um lugar inferior à mão do outro com um outro golpe, uma vez que no mais das vezes os golpes que *ascendem* obstam aos que descendem.”
 - E no capítulo 21, Livro II:
 - 2 – “Porque se a arma (inimiga) vem do alto, em *ascendente* ou por travesso a (nossa) ponta deve sempre olhar a mão do outro e que a ponta da nossa espada venha mais alto do que nosso punho, e assim bateremos no outro antes que ele atinja, e de outra forma devemos agir ao contrário.”

É mais óbvio ter a ponta acima do punho em um *ascendente* se ele for um golpe de falso de baixo para cima. Por outro lado, um golpe tipo *ridoppio* de Marozzo com o antebraço direito na vertical, a ponta dificilmente olhará para cima.
- III. Mas é possível mudar a mecânica do *ridoppio* na lógica de manter a ponta alta. Isto também evitaria que o *manusinister* que *ascenda* cruzasse os braços, o que inclusive é muito difícil usando armadura, e de forma geral também evita que os braços se dobrem durante ações ofensivas e defensivas, como Monte sugere.
- IV. O golpe chamado *guida* nos indica que existe um golpe entre um montante e uma *stocchata*. A *stocchata* é uma ponta enfiada de forma direta. Se um montante for com fio *dritto*, um golpe entre um golpe de fio *dritto* e uma ponta não seria algo claro, todavia é possível girar a arma em um círculo e obter uma *punta infalsata* trocando de lado. Mas entre um golpe de falso e uma ponta temos certamente uma *punta infalsata*, que entra e gira de falso ao mesmo tempo, uma vez que o golpe usual apenas gira, de acordo com a regra de Monte no início do Cap. 21 em que os golpes apenas girem a espada para otimizar o peso da arma.

- V. Como a guida também é usada para defesa (p.ex. Cap. 23, Lib.II), pode ser que os golpes de falso de baixo pra cima sejam apenas as guidas, e os ascendentes sejam de fato os golpes de fio dritto. Mas as guidas devem ser consideradas mais como cortes que viram pontas.
- VI. No Cap. 11, Livro II, sobre o jogo da acha, Monte diz: “É bom ameaçar com o calço, e voltar com um *ascendente* da parte inferior para a superior, assim como costuma ser com espada de duas mãos, e este golpe deve ser dirigido a ferir a mão do outro com o martelo da acha, e ainda repetindo...” – Se o mais usual, pelo menos ao entrar no jogo, é manter o martelo da acha no dritto da nossa mão, este golpe ascendente é de dritto. Por outro lado, trocar as pontas da acha da parte obtusa para a parte da picareta conforme convenha é algo que se observa nas ilustrações medievais de combate com acha (p. ex. no tratado de Vadi), então não podemos afirmar absolutamente a fundo que o martelo da acha é convencional no dritto, apesar de que permite golpes mais fortes com o martelo, especialmente os fendentes, e evita que a picareta acidentalmente se enfie na terra durante o combate.
- VII. No Cap. 66, Livro II, sobre combate montado, Monte diz: “e que o encontrão da lança do outro desviemos, o que se pode fazer muito facilmente, ainda que embora nenhuma outra coisa senão a espada tenhamos, se sobre o pescoço do cavalo a mesma carregarmos baixa, com pouco esforço podemos devastar o encontrão do outro pela parte inferior com *ascendente* ou uma forma de *manudirectus*. Ou se temos uma *darga* ou parma podemos a mesma dar à lança do outro e que nos desviemos sobre nossa parte direita e então é pra se ferir no rosto com *manusinister*.” – Interpretamos que, da nuca do cavalo, defendendo a lança com *manudiritto* *ridoppio* é mecanicamente melhor para desviá-la para cima e sobre nós com um *gancho/uppercut* dritto, liberando o caminho para um *manusinister*, do que com golpe de falso, ao estilo do “golpe do camponês” de Fiore. Mas funciona melhor com a ponta alta para que a lança não escape.

Sumarizando, temos os argumentos II e IV a favor de golpes ascendentes feitos exclusivamente com o fio falso e os argumentos I, III, V, VI e VII a favor de golpes ascendentes feitos com o fio dritto, pelo menos no caso do *manudiritto*, que não cruza os braços. Pelo argumento I, tudo no texto “que ascenda” será também considerado “um ascendente”.

Pelo contexto do uso, por exemplo a ação do Cap. 14 de dois *manureversos* que ascendam com o segundo podendo ser um findente, **parece-nos** bem mais confortável e forte que **o manureverso ascendente seja com o fio falso**. O *manureverso* ascendente de fio dritto é mais fraco, expõe o braço dobrado, e é mais difícil de manter a ponta mais alta que o punho.

E, enfim, consideramos o **manudiritto ascendente um golpe de fio dritto** por funcionar bem sem cruzar os braços e ter aplicação tipo “golpe do camponês” contra a lança como no argumento VII. Consideraremos a guida um golpe de fio falso que gira entrando quase em estocada, tanto por um lado quanto por outro. E um golpe de fio dritto pode ser convertido em guida rapidamente virando a mão.

Regra para manusear a espada de duas mãos

Monte é um autor que defende estar sempre com os braços erguidos e esticados, no mínimo ao se fazer ações ofensivas e defensivas, manter a ponta sempre erguida onde haveria um broquel para proteger tuas partes superiores e apenas girar a espada sem movimentos de dobrar braços, o que nos sugere que o ímpeto que toca o adversário deve ser tuas pernas, não os teus braços. E jamais

lançar a arma para os lados, descobrindo teu lado oposto. No Cap. 14, trocando a arma de lado, “ainda assim a arma permaneça no mesmo local de antes”. Ele também considera que uma vantagem de a espada de duas mãos ter um punho longo é que se pode deslizar a mão sobre o punho para prolongar a estocada, como se faria com outras armas que se seguram com as duas mãos (lanças, por exemplo).

Sobre guardas

Monte menciona duas guardas, e aparentemente ele nem as considera boas. São guardas altas de onde saem golpes amplos para contra-atacar pessoas inexperientes, e ele dá as ações remediais que, como esperado, incluem uma provocação para tirar o outro da guarda e atrair a lâmina ao jogo.

Dando dois manudextri

No Cap. 47 Monte avisa que dois manudextri simultâneos são seguros para entrar, desde que feitos em forma de *fendenti* sem ir abaixo da cintura e voltando para cima em forma de roda. A melhor forma que interpretamos para isto é o descrito como *tramazoncello* por Marozzo, que é um *tramazon* de raio pequeno, feito do nosso lado esquerdo sem dobrar muito os braços e sem cruzar os punhos. O tramazon total é uma reprise de manudiritto indo abaixo da nossa cintura e passando pela orelha esquerda, e neste é inevitável dobrar os braços.

A regra para ataque

Monte ensina a atacar geralmente com três golpes: um de entrada que seja curto e dissimulado, entrando apenas o suficiente para causar temor no adversário ou tirar sua arma do caminho, o segundo mais longo e veloz, em ação de afundo e que fere, e o terceiro recuando em cobertura, defendendo o outro lado e a cabeça.

Sobre ir se juntar ou se unir ao adversário

Committere, que interpretamos como “mandar ao encontro” ou “chegar”, e *conjungere* ou *iungere*, que interpretamos como “unir-se ou juntar-se”, são ações que nos colocam na distância onde ações curtas ocorrem, ou até mesmo luta corpo-a-corpo. Seria a distância perigosa de onde ou ferimos ou agarramos o adversário porque com vantagem ou engano nos aproximáramos ou recuamos imediatamente com saída coberta. Um golpe de *committere* dificilmente é uma finta, e sim um golpe real, que conecta.

Nossos Exercícios Sugeridos para Espada de Duas Mãos

Livro III, Capítulo 21

Defesa 1: O adversário ataca por cima com findente, defender em montante com a ponta mais alta que o punho (também descrito no Livro I, Cap. 14)

Defesa 2: O adversário ataca por baixo, defender em findente com a ponta mais baixa que o punho

Livro I, Capítulo 14

Ação 1: Montante direito avançando com pé direito, reverso subindo cobrindo a cabeça recuando (revertendo)

Ação 2: Dois manueverso ascendentes, com pé esquerdo depois direito, **OU** passo direito curto e passo direito longo, (e possivelmente um manudextrum subindo cobrindo a cabeça retornando o pé direito)

Ou com os mesmos passos: um manueverso subindo, o segundo descendo e (o inimigo ataca de golpe fendente) retornar em montante dritto na mão do adversário cobrindo a cabeça

Ação 3: Manueverso com pé esquerdo, girar o corpo, manudextrum **OU** ponta com o pé direito, subtrair girando para parte esquerda com manueverso que ascenda e cubra a cabeça

Livro III, Capítulo 19

Ação : Dois montantes de qualquer lado, o segundo se transforma em stocchata deslizando a mão ao pomo (de acordo com o Cap. 21) como em uma lança, retornar a mão aonde estava no punho e fazer saída coberta

Ação remedial: O inimigo avança com dois montantes de qualquer lado, entrar contra-atacando com passata (avanzando com o pé de trás), e fazer uma ação similar à 1 com um montante que termina em stocchata deslizando a mão, recolher os braços ao outro lado e virar o corpo para trás em saída coberta

Livro III, Capítulo 21 e Capítulo 49

Ação 1: (Primeira ação do 21 e única do 49, este com o adendo de sacar a espada) Sacar a espada avanzando com o pé esquerdo e finta grande pela parte superior (provavelmente em ação de riverso ascendente), abaixar a espada e dar uma estocada de baixo pra cima com passo curto, e em seguida estocada com passo longo e um pouco abaixo virando a mão. Saída coberta.

Ação 2: Avançar ameaçando com manudirectum ou sinistrum e sair com uma ponta no rosto.

Ação 3: Lançar um manudextrum ou sinistrum pelas partes inferiores e girar a ponta em círculo para ferir o rosto, esticando os braços. (pode haver várias interpretações para como fazer isto). Como no Cap. 48, pode-se ameaçar a perna com, por exemplo, um manueversum, a ponta dissimulada passa por dentro e fere o rosto pelo outro lado (esquerdo para o inimigo) com guida. A cruz de guarda pode garantir a tua segurança.

Livro III, Capítulo 45

Ação 1: Avançar com pé esquerdo, golpe curto de manusinister ou outro pela esquerda. O inimigo reage, volta curta com stocchata subindo para lado esquerdo com afundo que pegue no peito, deslizar a mão pelo pomo é opcional. Saída coberta provavelmente de reverso.

Ação 2: Avançar com pé esquerdo, golpe curto de manusinister na mão do adversário. Ele reage, contrapassar para a direita e manudextrus na mão dele.

Livro III, Capítulo 46

Ação 1: Avançar com dois montantes ou guidas reversos, o primeiro *contrapassare* com a perna esquerda e breve, o segundo avança com a perna direita e longo, com alvo braço ou cabeça **OU** o segundo vira reverso na perna, declinando o corpo. Saída coberta de volta para a direita de travesso

retraindo a perna direita com ponta ou guida dritta que acerte o braço. (Ação também descrita no Cap. 48)

Ação 2: Avanço curto com perna direita, ameaçar com reversum ou guida na cabeça, contrapassare longo à direita com ponta ou manudextrus na parte esquerda do outro. Saída coberta retraindo a perna direita.

Libro III, Capítulo 50

Ação: Dar um manudextrum com fúria para baixo sem mandar a ponta demais pra esquerda, mas suficientemente para baixo e deixar a cabeça descoberta. O inimigo ataca. Parar o golpe dele com passo esquerdo longo fechando a distância e finalizar de forma livre.

Libro III, Capítulo 51

Defesa 1: O adversário avança com dois manudextri, aparar o segundo a meio tempo com manudextrus ascendente

Libro III, Capítulo 52

Defesa 2: O adversário avança com dois manusinistri, aparar o segundo a meio tempo com uma guarda que resista seu golpe e juntar os pés para se unir ao adversário

Libro III, Capítulo 64

Ação 1: Dois manureversos, o segundo não toca a lâmina do adversário, é recomendado estar sobre o pé esquerdo neste instante, indo imediatamente com pé direito de travesso, dar manudexter ou stocchata no peito ou rosto pela direita, saída coberta virando a mão de acordo com o melhor para a cruz aparar o golpe do adversário.

Defesa 1: O adversário faz manudirectus na cabeça, defender a meio tempo com um manudirectus no meio superior da arma dele e passo(s) direito(s) de travesso, atingindo o rosto dele.

Defesa 2: (simétrico da anterior) O adversário faz manusinister na cabeça, defender a meio tempo com um manusinistrus no meio superior da arma dele e passo(s) esquerdo(s) de travesso, atingindo o rosto dele.

Defesa 3: O adversário ataca por qualquer lado nas pernas, passo de travesso para longe do golpe, em meio tempo aparar o golpe por baixo também, tentando acertar a perna dele.

Defesa 4: O adversário ataca de findente, saltar atrás para que o golpe caia no vazio e fazer findente nos braços, avançando se necessário.

Ação remedial: contra a defesa anterior, ameaçar com finta por qualquer lado, voltar com a espada ao braço ou rosto do adversário.

Defesa 5: Atacante vai com stocchata baixa entrando contra o fio do defensor por qualquer lado, o defensor faz stocchata no peito ou rosto com afundo se abaixando e levantando os braços, girando a mão de modo que a cruz avance de travesso virando de forma a prender bem a lâmina do adversário, mas não a ponto de ficar com a cruz de guarda na vertical com as pontas olhando céu e chão.

Defesa 6: Pela forma como está descrita, não há clareza sobre a mecânica desta ação. Pelo que está escrito, o atacante vai com stocchata entrando contra o fio do defensor pelo lado interno, o defensor dá um passo para a direita e apara o golpe “sob o braço”, o que pode significar uma posição de lâmina baixa ou virá-la para baixo. Daí ocorre algum tipo de transporte cedendo a lâmina para o adversário recolher os braços, ou agarrar os braços dele com o nosso braço esquerdo, e aí deve-se tocá-lo no flanco ou rosto.

Exercícios Sugeridos para Espada de Uma Mão

Libro III, Cap. 20

Ação 1: Dois manudextrus a um tempo, um breve o outro longo, ambos avançam com a perna direita, quebrar tempo. Guida na mão ou rosto (finta), golpe na perna, saída coberta com guida ou giro redondo (talvez tipo *molinetto*).

OU: Dois manusinistrum a um tempo, um breve o outro longo, primeiro com perna esquerda, segundo com perna direita, quebrar tempo. Guida na mão ou rosto (finta), golpe na perna, saída coberta com guida ou giro redondo talvez tipo *tramazzone*.

Variação: Após o golpe duplo, ameaçar perna e entrar por baixo estendendo o braço até a cabeça (tipo *camuffo di spada* talvez) para ferir o rosto e usar a cruz de guarda como garantia de prender a lâmina do adversário, saída coberta

Libro III, Cap. 23 (também serve com espada de duas mãos)

Ação 1: Inimigo vem com manudextrum deliberado, passo travesso à direita, reparar com guida ou montante dritto, reverso ou estocada por baixo, reparar qualquer golpe de vingança recuando

Ação 2: Inimigo vem com manusinistrum deliberado, passo à frente ou travesso à esquerda com perna esquerda, reparar com guida ou montante sinistro, tocar a mão com manusinistrum, golpe nas pernas, reparar qualquer golpe de vingança recuando

Libro III, Cap. 24 (também serve com espada de duas mãos)

Ação: Aguardar o inimigo em guarda primeira tipo *guardia alta*, ele dá um golpe, recuar de travesso para trás e responder de *findente*.

Libro III, Cap. 25 (também serve com espada de duas mãos)

Ação remedial: Contra o inimigo que aguarda em primeira guarda, avançar o suficiente e fazer finta que atraia um reverso findente, no meio do trajeto com guida ou montante desviar o golpe e entrar ou agarrando, ou ferir partes inferiores ou meter a ponta na mão dele.

Libro III, Cap. 26 (serve bem com um esgrimista usando broquel)

Ação 1: Aguardar em segunda guarda com o broquel à frente e a espada sobre o ombro esquerdo tipo *sopra bracchio*. O inimigo vem golpear, recuar o pé direito e imediatamente avançar com um longo reverso **OU** com passo travesso com o pé esquerdo e ferir o adversário

Ação remedial: Entrar com golpe mandritto curto que passe rapidamente com uma volta, parar o reverso adversário com um reverso, partir para o agarramento **OU**, enquanto o adversário dá os mesmos golpes, recuar virando o corpo em saída coberta com montante ou estocada para ferir sua mão.