

Et cela recommence trois, quatre, cinq fois pour chaque taureau. Trois, quatre et jusqu'à cinq *picadores* se mesurent successivement avec l'animal, n'ayant de répit que durant la chasse à lui faite par les *banderilleros*. C'est l'objet propre de la lutte du premier acte.

Au deuxième, le combat change d'aspect. Le lutteur est le même ; mais ses ennemis ont recours, pour le lasser, à un procédé nouveau. Pendant que les *banderilleros* l'agacent à merci et ne se dérobent à sa poursuite qu'en sautant avec agilité par-dessus la barrière de ceinture, des pointeurs adroits se placent au-devant de lui, et, l'esquivant lorsqu'il bondit sur eux, lui enfoncent, avec une dextérité prodigieuse, de longs dards dans l'échine. Autant de blessures qui l'épuisent sans doute, mais qui ne font aussi qu'attiser le feu de sa colère. Vous le voyez alors s'agiter avec rage pour secouer l'instrument de supplice, creuser fièvreusement le sol avec son sabot, mugir d'un mugissement d'angoisse et redoubler de vitesse dans une course qui n'a jamais cessé d'être échevelée. Et quand il porte ainsi sur les épaules une demi-douzaine de ces traits acérés, quand il paraît *à point* pour la lutte corps à corps, le dernier acte du drame commence et l'on introduit dans l'arène *la primera espada*, celui qui doit donner au taureau le coup de grâce, Lagartijo, Cara-Ancha ou Frascuelo. Voici l'heure des belles émotions !

Car, maintenant, c'est l'adresse du faible aux prises avec tout ce que la force peut revêtir d'appareil imposant et redoutable. Non pas que l'éternel *banderillero* ne se trouve là encore pour aider l'*espada* ; mais, s'il intervient, c'est moins afin de détourner le taureau du torréador que pour le lui ramener au contraire dans la position précise et difficile grâce à laquelle celui-ci se risquera à l'achever. Armé d'une fine lame — une lame de Tolède —, qu'il dissimule der-