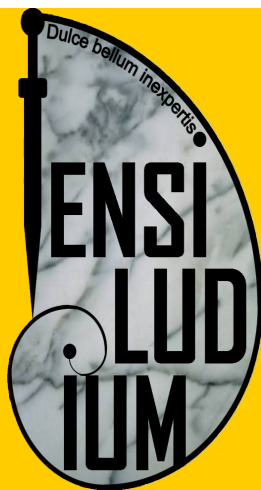


L'Escrime pratique



Daniel Ô'Sullivan

1765



Le Conservatoire

Escrime : Art de manier une arme blanche.

A partir du XVII^e siècle, naît une véritable École française d'Escrime, riche d'une centaine de traités.

Le Conservatoire a pour vocation de faciliter l'accès aux traités de l'École française d'Escrime, pour en favoriser l'étude, permettre une meilleure connaissance des escrimes héritées du passé et une pratique renouvelée.

Ce fichier est téléchargeable à l'adresse internet ci-dessous. Vous pouvez en faire une utilisation personnelle, sans toutefois le rendre téléchargeable à partir d'un autre site, ou par un autre procédé.

This file can be downloaded at the url beside. You can make a personal use, but don't put this file on an other website or don't let it downloadable elsewhere.

ensiludium.free.fr

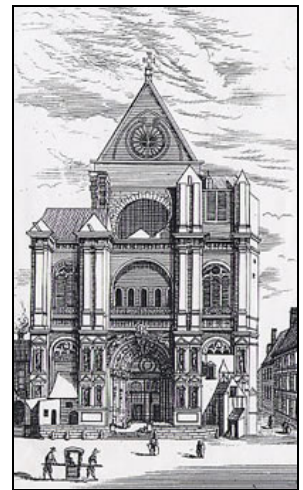
Daniel O'Sullivan est né en 1710, comme nous l'apprend un rapport de police (voir Letainturier-Fradin). En effet, en novembre 1742, il est arrêté dans une maison où il enseignait les armes à quatre personnes. Or, n'étant pas maître d'armes, il est conduit en prison. Il est en fait alors prévôt dans la salle du maître d'armes Ledroit et se déclare natif de Rouen âgé de trente-deux ans (la police voudrait le croire espagnol ou portugais ! alors qu'il est irlandais). Le maître d'armes dont il dépend prend son parti et demande sa libération expliquant que O'Sullivan, outre qu'il a à sa charge une nombreuse famille (il est marié à Françoise Piercy), est à la veille d'être reçu maître d'armes. Il est relâché.

En 1751, se rend dans la ville d'Angers. Il n'y arrive pas les mains vides. Il dispose en effet d'un brevet signé de la main même du Roi, Louis XV (ils sont nés la même année), qui dispose que O'Sullivan est le seul à pouvoir ouvrir une salle d'armes dans la ville : il est possible qu'il s'agisse d'une faveur accordée à O'Sullivan parce qu'il aurait été préalablement officier du régiment de Berwick, régiment qui passa au service de la France. Et la seule concurrence qu'il connut à Angers au bout de dix ans, fut celle de son fils, L. Jacques Barthélemy. En 1761, celui-ci obtient son brevet de prévôt, signé à Paris et se voit accorder le même privilège que son père à Angers. En 1764, Antonin Devers arrive à Angers avec une nouvelle autorisation. C'est peut-être ce qui provoque le départ de Daniel O'Sullivan.

Daniel O'Sullivan retourne à Paris et est reçu, maître en fait d'armes des Académies du Roi, le 16 juillet 1765 ; il en profite pour publier son traité. Il exerce en 1765, comme il le précise lui-même, Rue du Jour, en face du portail de l'église Saint Eustache. Cette église édifée au XIII^e siècle se situe près de l'actuel Forum des Halles. Henri Daressy précise que sa salle d'armes se situe de 1769 à 1772, 200 mètres plus loin, au passage du Saumon (actuel passage Ben Aïad).

Jean-Baptiste O'Sullivan, petit fils de Daniel, sera la troisième génération de maître d'armes ; il fit parler de lui sous la Révolution à Nantes, nous lui consacrerons les pages qui suivent.

Concernant ses rapports avec sa corporation, on remarque que Daniel O'Sullivan dénonce l'incompétence de ses collègues dans les années qui ont précédé, mais se satisfait de l'amélioration récente. Il critique à mots voilés Girard et Angelo, qui n'étaient pas membres de sa corporation mais qui eux, avaient produit des traités d'escrime ayant eu un certain retentissement et surtout de belles gravures ; lui précisant qu'il entend justement se passer d'estampes. Fort heureusement l'année qui suit la publication par O'Sullivan, Danet publie son traité qui, s'il est d'abord mal accueilli par ses semblables, redorera le blason de la corporation. Les propos de O'Sullivan pourront avoir heurté ses confrères : en effet, il affirme qu'on peut non seulement apprendre l'escrime en une seule année mais même l'enseigner (sur ces deux points, nous manifestons notre désaccord).



Église Saint-Eustache

L'escrime que propose O'Sullivan dans son bref traité est une escrime simple et assez traditionnelle pour laquelle il n'y a pas de complications dans le vocabulaire utilisé. Il se contente de parler essentiellement de quarte et quarte sur les armes pour l'attaque, plus rarement tierce ou seconde, et considère la quarte basse ou la flanconade comme de faux coups, qu'il n'enseigne pas. Il distingue les parades simples des parades de contre, et y ajoute essentiellement l'octave pour parer les attaques basses. On retrouve le principe de la classique phrase d'armes avec une distinction entre l'attaque, la parade, la reprise, la riposte. Pour le reste, il propose les battements, les feintes, les coups de temps...

On trouve comme les expressions spécifiques qu'il utilise, les termes « jour » (les invites actuelles), « botte de nuit » (équivalent au passata di sotto) et « volté » (in-quartata). Egerton Castle considère que O'Sullivan est le premier à utiliser les termes d'« Octave » et de « demi-Cercle ».

L'ouvrage est très technique, assez austère et on voit qu'il s'adresse à des personnes qui maîtrisent déjà bien les rudiments de l'escrime.

Le traité de Daniel O'Sullivan a une particularité très rare pour l'époque : il n'est pas dédié. Daniel O'Sullivan n'avait donc pas de protecteur, ou il entendait s'en passer.

On trouve un commentaire contemporain sur le traité de O'Sullivan dans les correspondances de Melchior Grimm.

« Février 1766

L'Escrime pratique, par Daniel O'Sullivan.

M. Daniel O'Sullivan, maître en fait d'armes des Académies du roi, vient de publier une brochure de

cent pages intitulée l'Escrime pratique, principes de la science des armes. Quoi qu'en dise M. Daniel O'Sullivan, je crois les estampes plus nécessaires aux éléments de cette science qu'aux Héroïdes de M. Dorat. Je ne suis pas, du reste, assez bon spadassin pour décider si ce livre contient d'ailleurs de bonnes vues et de ces secrets infailibles qu'il faut pour expédier son homme. Dans cette science, l'habileté n'est rien sans le bonheur, et plus d'une fois le maître le plus expérimenté et le plus habile s'est trouvé tué raide mort par un malotru ». (Grimm)

O'Sullivan, un maître d'armes sous la Révolution

Jean-Baptiste Jacques O'Sullivan, né vers 1760, maître d'armes en la ville de Nantes, est le petit fils de Daniel O'Sullivan (ce dernier avait marié dans cette ville son fils, Denis, en 1720 – Archives de Nantes). On sait que Daniel O'Sullivan s'était, pendant une période, exilé à Angers que son fils L. Jacques Barthélemy s'était ensuite installé dans cette ville comme maître d'armes et marié à Madeleine-Félicité Cesbron d'Argonne. Il semble logique que la génération suivante ait continué à descendre le fil de la Loire jusqu'à Nantes. Jean-Baptiste Jacques O'Sullivan, maître des Académies pour les armes, breveté du Roi, s'est marié le 6 mai 1783 à Françoise-Anne Vatar (fille d'un imprimeur, déjà par deux fois veuve) (Archives de Nantes).

En 1793, la République est en danger. La France est attaquée par des troupes extérieures et connaît des révoltes intérieures. Une armée d'insurgés se forme en Vendée et fin juin 1793, Nantes est attaquée.

Du pays de Retz, Charrette, un des chefs de l'insurrection contre-révolutionnaire remonte du sud et est le premier à attaquer la ville. Il s'attend au renfort de l'armée catholique et royale venant du nord. Mais cette armée catholique et royale est ralentie à Nort par une troupe d'un millier de Nantais commandé par Meuris. Pour second Meuris, dispose de O'Sullivan, et Jules Michelet dans son Histoire de la Révolution nous en offre un portrait :

« Meuris, entre autres vaillants hommes, avait avec lui deux capitaines qui méritent bien qu'on en parle. L'un était un très beau jeune homme, aimé des hommes, adoré des femmes, un Nantais de race d'Irlande, le maître d'armes O'Sullivan, tête prodigieusement exaltée, noblement folle, à l'irlandaise; c'était une lame étonnante, d'une dextérité terrible, dont tout coup donnait la mort. ». « Il était très doux (...), mais avec des accès de violence et d'exaltation. ». (Michelet)



Le siège de Nantes en 1793.

Pendant huit heures, les troupes de Meuris vont courageusement lutter pour empêcher l'armée adverse de traverser l'Erdre. Ils finissent par céder et se retirer à Nantes.

« L'Irlandais, percé de coups, dit à Meuris : "Pars ! Laisse-moi, et va dire aux Nantais d'en faire autant" ». (Michelet)

La résistance héroïque de la troupe de Meuris dont il ne reste de valides qu'une trentaine d'hommes a permis de gagner un temps précieux. Charrette a douté que des renforts viendraient à son aide et s'est retiré. L'armée catholique et royale atteindra Nantes mais la ville

résistera. Ainsi, Meuris et son capitaine O'Sullivan ont bien par leurs actes courageux sauvé la ville.

O'Sullivan n'est pas mort. Et l'Histoire poursuit son chemin inexorable. La France, menacée, entre dans la fameuse période de la Terreur. Un mois après la bataille de Nantes, Robespierre entre au Comité de salut public et s'engagent les arrestations arbitraires et les exécutions sommaires.

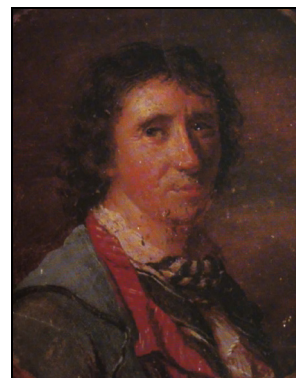
La ville de Nantes n'est pas en reste, et Jean-Baptiste Carrier, nommé en août 1793, mène les opérations. Au mois de novembre 1793, ce sont plus de 10 000 personnes qui croupissent dans les prisons de la République dans la ville. La situation sanitaire y est vite intenable.

Au côté de Carrier, on retrouve O'Sullivan, dont Lenôtre dresse cette fois-ci un portrait bien négatif.

« Enfin, pour parfaire le groupe, y paraissait un gentilhomme, d'origine irlandaise, John Baptiste Jacques Daniel Guillaume O'Sullivan, maître d'armes breveté, du roi. Marié à Nantes, en 1781, alors qu'il avait vingt et un ans, O'Sullivan était une brute féroce, un fauve, un inconscient aussi. Carrier l'apprécia et le nomma adjudant de la place. » (Lenôtre)

Et il poursuit :

« O'Sullivan reconnaît qu'il a, qu'il avait, pour mieux dire, - un frère beaucoup plus fort qu'il ne l'est lui-même ; ce frère vient d'être guillotiné, car O'Sullivan lui-même l'a



Jean-Baptiste Carrier

dénoncé comme royaliste ; eh bien, le couperet n'a pu trancher d'un seul coup les solides muscles de sa nuque. Il a fallu que le bourreau s'y reprît à deux fois. » (ce frère se serait prénommé Charles, royaliste, et il aurait sauvé à une occasion son frère des Vendéens).

De l'attitude de O'Sullivan entre novembre 1793 et janvier 1794, on en connaîtra ce qui sera dit lors d'un procès ultérieur. On sait que Carrier a ordonné l'exécution des prisonniers par un procédé resté de sinistre mémoire, nommé « baignoire nationale ». Les victimes étaient emmenées liées sur des bateaux puis soit jetées dans la Loire soit coulées avec leurs embarcations. O'Sullivan est un des exécuteurs. On considère que ce sont plusieurs milliers de personnes qui périrent. Les massacres cessent avec le départ de Carrier pour Paris en février 1794.



Noyades de Nantes

Robespierre chute en juillet 1794. Carrier est arrêté en septembre 1794 et son procès a lieu d'octobre à décembre. O'Sullivan est cité à titre de témoin. Toutefois, il est mis en cause durant les débats, et un mandat d'arrêt est délivré à son encontre.

On rapporte ses actes et certains de ses propos. O'Sullivan a été une des petites mains des noyades de Nantes. Mais on lui reproche également des meurtres plus directs :

« Un homme beaucoup plus fort que moi et que je voulais noyer, raconte-t-il, tenta de me résister ; je le couchai par terre avec plusieurs autres et je le saignai comme un mouton au moyen de mon petit couteau. » (Réimpression de l'Ancien Moniteur)

Et l'anecdote du couteau est rapprochée d'autres propos de O'Sullivan. En décembre 1793, l'armée royale catholique avait été définitivement défaite lors de la bataille de Savenay, et nombre de prisonniers avait été faits.

« Après la bataille de Savenay, cent brigands pris les armes à la main furent conduits sur la place de l'Égalité ; ces brigands s'étaient rendus volontairement aux républicains. (...) Le maître d'armes Sullivan (...) faisait semblant de causer avec les brigands, leur faisait tourner la tête comme pour regarder les passants, leur passait un petit couteau à lame étroite dans la gorge, et les tuait ainsi comme le boucher tue les moutons. » (Campardon)

Carrier est guillotiné en décembre 1794. O'Sullivan est convaincu d'actes arbitraires mais sans intention contre-révolutionnaire : il sauve sa tête. Ce qu'il devint après est incertain. Lenôtre affirme qu'il publia un opuscule à Reims en 1826 « Noël à ses concitoyens » et que « O'Sullivan se fit, croit-on, instituteur ».

Ange Guépin, dans son Histoire de Nantes, fournit un petit texte qui tente de dresser un bilan de la Terreur à Nantes. Jules Michelet, dans son Histoire de la Révolution, affirme que l'auteur en est O'Sullivan lui-même.

On peut retenir cette phrase : « Dieu vous préserve, vous autres qui nous jugez à 40 ans de distance »



« Les révolutionnaires de Nantes n'avaient aucune sympathie pour Robespierre; c'était à leurs yeux un principe, une doctrine vivante, quelque chose de radical et d'absolu, sans entrailles et sans exaltation; mais ils croyaient à sa probité, à son dévouement à la cause populaire, à son désintéressement, à son génie ; ses discours et la Déclaration des droits sur laquelle vos petits journalistes glosent à plaisir, c'était bien ce qu'il y avait de plus avancé à cette époque, et vous n'avez pas été, depuis, beaucoup plus loin ; Robespierre était donc notre guide, et quand nous le vîmes tomber sous les coups de tout ce qu'il y avait de plus vil et de plus méprisable à la Convention, nous désespérâmes de la République.

Il ne fallait pas grande intelligence pour prévoir une réaction contre-révolutionnaire. L'élargissement des patriotes égarés, tels que les Girondins, allait de droit; mais celui des Royalistes et des véritables suspects, pour parler le langage du temps, c'était la plus grande faute, et elle fut bientôt commise. L'on nous a beaucoup accusés, l'on nous accusera beaucoup encore. Préoccupés du salut de la patrie, nous avons souvent oublié les mesures et les précautions auxquelles on songe dans les temps de calme ; mais l'on a vu des capitaines de navire couper tous leurs mâts pour éviter le naufrage. Dieu vous préserve, vous autres qui nous jugez à 40 ans de distance, d'avoir jamais à subir pour le salut de la France, les terribles nécessités d'une époque telle que 93 ! et, sans vous préoccuper des événements extérieurs, jugez, par les seuls événements de la Vendée, de ce qui devait se passer à Nantes.

Aussitôt la levée des 300 mille hommes ordonnée, les provinces de l'Ouest se révoltent; bientôt une division funeste sépare les républicains en deux camps ; c'est alors que la guerre de la Vendée devient terrible. Nantes résiste aux efforts des révoltés, mais sur les deux rives de la Loire, ils obtiennent des succès ; après notre déroute de Saumur, la bataille de Cholet gagnée par Kleber, nous faisait espérer la fin de la guerre, quand son théâtre seul vient changer. Transportée sur la rive droite, l'armée vendéenne obtient des avantages décisifs. Tandis que l'armée républicaine, démoralisée et désorganisée, est en pleine déroute sur le Lion-d'Angers, les royalistes marchent sur Laval. La consternation des républicains fut alors à son comble.

Justement alarmés, les représentants nous écrivent lettres sur lettres ; toutes se ressemblaient, toutes disaient : Patriotes, redoublez d'audace et d'énergie, armez les volontaires, emprisonnez les suspects, disposez, au nom de la nation, de toutes les ressources du pays, chauffez les clubs et multipliez-vous, les circonstances l'exigent. Ces ordres, nous les avons ponctuellement exécutés ; et, dans les jours de démoralisation, la crainte, le désir de la vengeance et le délire révolutionnaire les ont souvent dépassés de beaucoup. Si l'échec des Vendéens devant Grandville nous ranime et nous calme un instant, nous apprenons bientôt, coup sur coup, nos revers de Pontorson, de Dol, d'Antrain , et la désorganisation de notre armée. Quelles nouvelles pour des hommes qui vivaient tous de privations, et qui devaient se montrer calmes et confiants à la tête des troupes, aux administrations et dans les clubs. Ce n'était pas une vie que la nôtre, nos têtes étaient en feu, et cette fièvre révolutionnaire, cette fièvre qui agitait tous les républicains, a duré une année entière; elle a commencé et fini avec les grands dangers du pays. La terreur sur laquelle on fait tant de commentaires, était l'effet naturel des souffrances des patriotes, de leurs inquiétudes, de leurs chagrins, de leur crainte d'être trahis de nouveau, comme ils l'avaient été tant de fois ; c'était aussi la suite des maladies physiques et morales qui accompagnent les grandes commotions politiques.

Nous pensions, au 9 thermidor, qu'elle eût cessé, une fois le danger passé , et nous avons déploré l'événement qui livrait le pouvoir à des hommes corrompus, à des Fouché, à des Tallien et autres qui cherchaient à se faire pardonner leur conduite en parlant de clémence et d'humanité. Robespierre était d'ailleurs pour nous un philosophe plus propre à diriger la France pendant la paix que dans les jours d'orage, et nous comptions sur lui pour régulariser l'action du gouvernement, une fois les ennemis vaincus. »

Note d'édition

Concernant la présente version du traité de O'Sullivan, il est important de noter certaines modifications. La graphie a été modernisée : notamment, les « s » ont été rétablis dans leur forme contemporaine, l'esperluette (&) a été remplacée par le « et ». De même, l'orthographe a été modernisée : par exemple, « tems » devient « temps ».

Auteur

Lionel Lauvernay (v2© 2009)

Bibliographie

- Pierre Jacques François Girard, Nouveau traité sur la perfection du fait des armes, Paris, 1736
- Domenico Angelo, L'École des armes avec l'explication générale des principales attitudes et positions concernant l'escrime, Londres, R. & J. Dodsley, 1763
- Histoire de Nantes, Ange Guépin, Édition P. Sebire, 1839
- Réimpression de l'Ancien Moniteur (1789-1799), tome vingt deuxième, 1842
- Émile Campardon ; Histoire du Tribunal révolutionnaire de Paris, Librairie de Poulet-Malassis, 1862
- Jules Michelet, Histoire de la Révolution, Tomes 7, Édition A. Lemerre, 1888
- Egerton Castle, L'Escrime et Les Escrimeurs, Paul Ollendorff, 1888
- Gabriel Letainturier-Fradin, Les Joueurs d'Épée, Flammarion, 1904
- G. Lenôtre, Les Noyades de Nantes, Librairie Académique, 1912
- Friedrich Melchior Grimm, Correspondance littéraire, Paris, Garnier frères, 1968
- Pascal Brioist, Hervé Drévilion, Pierre Serna, Croiser le fer : Violence et culture de l'épée dans la France moderne, éditions Champ Vallon, 2002
- Archives de Nantes, Inventaires des séries anciennes, série GG - Saint Nicolas GG. 168. (Registre.)

L'ESCRIME PRATIQUE

OU PRINCIPES DE LA SCIENCE DES ARMES.

Par DANIEL Ô SULLIVAN, Maître en faits d'Armes des Académies du Roi.

A PARIS,
Chez SEBASTIEN JORRY, Imprimeur - Libraire Rue et vis-à-vis de la Comédie Française,
au Grand Monarque.

Avec Approbation.

1765

INTRODUCTION.

La Science des Armes est incontestablement et la plus utile et la plus distinguée. Elle est la plus distinguée, puisqu'elle fait partie des Éléments Militaires dont elle est en quelque sorte la base : elle est la plus utile, puisqu'elle n'a pour objet, dans son principe, que la défense du Prince, et celle de la Patrie. Tel est le point de vue sous lequel on doit envisager cet Art ; mais aux qualités qu'il réunit, on doit en ajouter encore une, c'est la Sûreté ; car cette Science est plus ou moins sûre, suivant les Principes dont on fait usage ; et les Principes seuls en déterminent les risques ou la Sûreté. Cette Sûreté consiste également dans tous les coups, et ne consiste que dans un seul qu'il s'agit de porter avec justesse et conformément aux Principes, de manière que, si on réduit cette Science aux Principes les plus simples, on verra qu'elle consiste réellement en très peu de chose, et que la multiplicité des coups n'en fait point le mérite. Cet Art est puisé dans les mouvements de la Nature qu'il s'agit uniquement de saisir ou de tromper, de sorte que, plus les Principes se rapprochent de la Nature, plus l'exécution en est sûre et facile. La source de tant d'accidents qui arrivent journellement, ne provient que de la différence des Principes dont on fait usage, d'avec ceux que je prescris, de leur éloignement aux Principes de la Nature et de ce Système ancien et défectueux, usité depuis si longtemps dans les Armes. Je n'entreprends point de réfuter ce système, ni de contredire les Principes adoptés par la plupart des Maîtres. Je me contenterai de réfuter, à la fin de cet Ouvrage quelques-uns de ces coups vicieux qui sont toujours mis en usage, et je laisse à décider d'après l'exécution si les miens doivent l'emporter sur les autres, et si ma Méthode est plus sûre et plus aisée.

Plusieurs Maîtres ont entrepris de traiter de l'Art que j'exerce, mais ils l'ont fait sans succès pour eux-mêmes et sans fruit pour les autres : des Estampes moins bonnes que belles ont fait tout le mérite de leurs Ouvrages.

Rien de si simple ni de si facile que l'Exercice des Armes, pourvu toutefois que les Principes de cette Science soient démontrés avec ordre et désintéressement.

Ces deux conditions sont essentielles ; car si les Principes n'ont ni suite ni liaison, il est incontestable que l'Élève travaille souvent sans succès, toujours avec peine, et finit, ou par se dégoûter de cette Science, ou par la mépriser.

D'un autre côté, si l'intérêt est le premier Maître, on embrouille nécessairement l'Écolier pour retarder ses progrès, de sorte qu'un Élève emploiera souvent quatre années et plus pour commencer à raisonner seulement d'un Art dans lequel il aurait pu lui-même devenir Maître en moins d'un an ; ce que je dis n'est point un paradoxe, j'en ai des preuves multipliées.

Je dois à cet égard rendre justice à quelques-uns de mes Confrères qui ont rendu leur réputation célèbre et par leur zèle à faire promptement des Élèves qui leur font honneur, et par la justesse, l'ordre et l'appréciation des Principes qu'ils enseignent. Aussi, le Corps des Maîtres en faits d'Armes, autrefois discrédité par l'espèce de Sujets dont il était composé, par l'incapacité des Maîtres et par les sentiments dont la plupart étaient animés, reprend de nos jours un nouvel éclat, et commence à se rendre de plus en plus digne des prérogatives distinguées dont les Souverains l'ont honoré.

Je ne prétends faire ici l'apologie, ni du Corps dans lequel j'ai l'honneur d'être admis, ni de l'Art dont j'exerce la profession, mais je crois devoir exposer et réfuter tout à la fois quelques-uns des motifs qui, dans l'esprit de quantité de personnes, jettent souvent le discrédit sur l'Exercice et la Science des Armes.

L'Exercice des Armes réunit deux qualités inséparables, l'agréable et l'utile. L'Aggréable, en ce qu'il offre à la jeune Noblesse et aux Personnes bien nées un amusement distingué ; l'Utile, en ce qu'il sert à former le corps, à le rendre souple, liant, en un mot, à lui donner une certaine aisance naturelle, avantage qui lui est commun avec quelques autres exercices du corps : mais un avantage utile qui est particulier à cette Science,

c'est de procurer aux Citoyens les facilités d'une défense honorable, dans ces moments où l'honneur et la vie font exposés aux attaques d'un ennemi mal intentionné. Cependant, malgré les avantages de cet Art, une partie du Public le regarde comme nuisible et dangereux ; comme nuisible, en ce qu'il rend l'esprit vétilleux, le cœur libertin et qu'il tend à multiplier le nombre de cette espèce de gens connus sous le nom de Tagageurs¹ ; comme dangereux, en ce que, malgré l'exercice, le sort des Armes est souvent incertain, et qu'on a vu des Amateurs renommés, et même des Maîtres tués par leurs propres Élèves, ou par des Sujets médiocrement instruits.

Telle est, en général, l'Opinion, ou plutôt le Préjugé vulgaire sur les Armes et sur ceux qui, par État ou par amusement, se livrent à cet exercice ; mais rien n'est si facile à détruire que ces Opinions populaires. Premièrement, les Salles d'Armes sont aujourd'hui composées de toutes Personnes bien nées à qui l'on apprend, non seulement l'Art de se défendre avec honneur, mais encore celui de le comporter avec prudence dans le Monde et avec politesse dans la Société, de manière que ceux, en qui l'on reconnaît un caractère turbulent et Tapageur, sont, par cette raison la même, exclus des Salles aussitôt qu'ils y sont connus. Ainsi, quant à ce premier objet, l'Opinion vulgaire se trouve dissipée. Maintenant, pour détruire l'idée du Public sur l'incertitude du sort des Armes dans les combats singuliers, il ne s'agit que de remonter à la source des principes de la Science des Armes. J'ai dit précédemment qu'ils devaient être guidés sur les mouvements de la Nature ; je le répète encore, le plus adroit Tireur qui s'en écartera deviendra par là même égal à tout homme dénué des moindres principes.

Il est dans la Nature, une manière de se défendre dans tel Combat et à telle Arme que ce soit, de sorte que celui qui n'a pas les principes de l'Art, a nécessairement ceux de la Nature ; au lieu que celui qui possède les premiers, s'écarte souvent des derniers. Deux Athlètes, dans cette hypothèse, ont une supériorité respective l'un sur l'autre, de façon que chacun d'eux faisant usage, l'un des principes de l'Art et l'autre de ceux de la Nature, réuniront tous deux dans une attaque. En effet, un homme exactement neuf dans l'Art des Armes voyant le plastron de son Adversaire absolument couvert par la position de son Épée, ne cherchera point à déranger sa situation, dans la crainte d'être atteint de la pointe dirigée vers lui ; il se contentera de tirer à bras raccourci, sans règle ni méthode, dans les autres parties du corps qui sont à découvert, ou trouvera moyen d'écarter le fer par un liement d'épée, et multipliera, sans ordre ni mesure, des coups auxquels l'Adversaire n'osera riposter, pour éviter le coup fourré. Un coup mal ajusté rendra par conséquent l'Athlète instruit victime et de son propre savoir et de l'ignorance de son Adversaire : mais, si, au lieu de se mettre en garde, comme il est d'usage entre les Amateurs, le Combattant expérimenté présente à son Adversaire un jour marqué en Quarte, le mouvement de la Nature porte celui-ci à précipiter son fer dans ce jour ; or dans ce cas, il est sûr d'être touché ; une parade du demi-Cercle suivie d'une Riposte termine le combat.

C'est ainsi que tout homme, qui se voit obligé de se défendre contre un inconnu, doit en agir. Si les combattants sont également expérimentés, ils ne donnent point dans ces sortes de pièges, et c'est alors qu'on a recours aux principes de l'Art.

Cet exemple, en passant, suffit pour démontrer la certitude des Armes, lorsqu'on fait réunir les principes de l'Art à ceux de la Nature, et pour prouver la frivolité du système populaire.

J'ai tâché de rendre cet Essai le plus succinct qu'il m'a été possible : si le Public paraît le goûter, je tâcherai de lui donner par la suite un Ouvrage plus étendu. J'ai regardé comme inutile de grossir ce volume par des Estampes qui ne seraient d'aucun secours en ce qu'elles ne peuvent représenter qu'une seule position dans chaque coup, au lieu que souvent un même coup en renferme plusieurs qu'il faudrait également pouvoir exprimer.

Je m'attends à essayer de la part de ceux qui ont reçu ou enseigné des principes différents des miens, des Critiques peut être peu réfléchies. Je ne me propose d'y répondre qu'en démontrant mathématiquement la vérité de ce que l'on pourrait me contester : ma Salle² offrira, aux Personnes qui douteront, la certitude des

¹ Note de transcription : « Tagageurs », tel quel dans le texte.

² La Salle du Sieur ô Sullivan est rue du Jour Saint Eustache en face du Portail.

principes que j'enseigne ; et l'expérience justifiera ce que j'avance dans le cours de mon Ouvrage. J'exhorte et j'engage les Amateurs à m'honorer de leurs observations, décidé à les convaincre, ou à céder si je suis en défaut ; de tout temps le public m'a servi de Maître, puisque l'exemple d'autrui seul et les observations que les Amateurs ont daigné me faire m'ont amené au point où j'en suis maintenant, si je suis dans le cas de prouver, une sorte de capacité dans mon Art, je ne la dois qu'à l'indulgence du public et je me ferai toujours un devoir de lui en témoigner ma reconnaissance par une égale déférence aux sages avis dont il voudra bien m'honorer.

L'ESCRIME PRATIQUE OU LA SCIENCE DES ARMES

ARTICLE PREMIER.

Des Parades usitées dans les Armes.

Il y a deux Parades simples dans les Armes ; la première de Quarte, et la seconde, de Tierce.

Deux Parades de Contre : une de Quarte, lorsqu'on est engagé en Quarte ; et une de Tierce, lorsqu'on est pareillement en Tierce.

La Parade de Tierce est fautive lorsqu'on est en mesure, ainsi que le demi-Contre de Tierce, parce qu'il résulte souvent des inconvénients de ces deux Parades, vu que le Coup décidé avec vitesse dans une de ces Parades, est ramené au visage : il n'y a même que deux Ripostes, l'une de parer du Contre de Tierce pour tirer Tierce, l'autre est de parer de même pour tirer Seconde ; ce sont les Ripostes les plus en usage. Cependant on peut se servir de ces deux Parades étant hors de mesure, elles vous donnent l'avantage de palier ou de donner un Coup de fouet qui sert de Désarmement.

On tire plus d'avantage du Contre de Quarte par le nombre des coups qu'il sert à parer, tels que le Coup droit, la Quarte basse, le Dégagement en Quarte sur les Armes, la Feinte en Quarte sur les Armes pour tirer Quarte en-dedans, la double Feinte, le Coupé sur pointe, le Coupé pour revenir de Quarte en-dedans, le Coupé et marqué Feinte en Quarte pour tirer Seconde, le Battement d'Épée, le Battement pour dégager, le Battement et la Feinte marquée en Quarte sur les Armes pour tirer Quarte en-dedans, le Battement et Coupé, le Battement coupé pour revenir de Quarte en-dedans les Armes, le Battement coupé pour marquer Feinte en Quarte et tirer Quarte sur les Armes, le Battement coupé pour tirer Seconde, toutes les Feintes sur pointe : le Contre de Quarte pare également les mêmes coups sur la Retraite.

Le demi-Contre de Quarte qui se fait étant engagé en Quarte sur les Armes pare les quatre coups suivants.

Le Coup droit en Quarte sur les Armes, Quarte en-dedans, la Feinte de Quarte pour tirer Quarte sur les Armes, et le coup de Seconde.

Le demi-Cercle pare les mêmes coups que le demi-Contre de Quarte, sans avoir le même avantage pour les Ripostes.

La Parade de Prime pare les mêmes coups que le demi-Cercle, et la Riposte en est beaucoup plus vive.

La Parade d'Octave sert pour les Coups bas.

La Parade Naturelle n'est usitée que par les Personnes qui n'ont reçu aucun principe ; il n'y a qu'un seul coup à tirer de chaque côté dans cette Parade, et qu'une seule Riposte, mais elle ne peut réussir qu'après avoir donné un Jour

ARTICLE II.

Des Principes suivis réduits en Pratique ou Leçon d'Armes.

Après avoir bien mis un Écolier sous les Armes, soit pour marcher, soit pour rompre, et - que vous l'avez habitué à retenir le corps, (Point le plus d'essentiel) vous le disposez à apprendre la Leçon dans l'ordre qui suit pour le conduire insensiblement à l'Assaut.

On tire un coup de Quarte droite jusqu'à sa perfection et lorsqu'il est paré de Quarte, l'Écolier se relève en parant aussi de Quarte ; après ce coup on dégage de Quarte sur les Armes en enlevant bien le coup, et lorsqu'il est paré du Simple, on fait un coup de Reprise qui pare le coup de Seconde que l'on pourrait vous riposter, on se remet sur les Armes en Quarte et l'on marque une Feinte sur les Armes, ayant le bras bien flexible pour tirer Quarte en-dedans, si ce coup est encore paré du Simple, on se relève, et l'on marque deux Feintes sur la même ligne pour tirer Quarte sur les Armes ; lorsque ce coup est interrompu par un Cercle, on se relève, on marque une Feinte en Quarte sur les Armes près de la garde, et l'on trompe le Cercle ; pour lors le coup se trouve frappé en-dedans les Armes.

Si, en répétant le coup, il est paré d'Octave, on se relève par un demi Contre de Quarte, pour lors on marque une Feinte sur les Armes, et une autre sur l' Octave en tournant le poignet, pour tirer Quarte droite, et sur ce même coup si l'on pare par le demi-Cercle l'Octave et le demi-Contre de Quarte, on marque une Feinte sur les Armes, et une autre sur l' Octave pour tirer Quarte sur les Armes : s'il arrive encore que l'on pare ce coup par le demi Cercle, l' Octave, le demi-Contre, et Simple, alors on marque une feinte sur les Armes, une sur l'Octave, et une autre sur les Armes pour tirer le coup en Quarte en dedans, en la parant bien par-dessus le bras ;

Tous les Coups ci-dessus peuvent se rencontrer dans un Assaut et ne sont donnés dans l'ordre de cette leçon, que pour procurer la retenue du corps à un Commencant, attendu que la variété de ces coups forme la main et facilite beaucoup les suivants.

Étant engagé en Quarte sur les Armes, on tire Quarte sur les Armes en évitant le fer, et lorsque ce coup est paré du Simple, on fait un Coup de Reprise, en se relevant le bras bien flexible pour représenter la Quarte sur les Armes ; et lorsqu'on sent de la résistance sur le fer, on tire le coup, en le passant par dessous le bras en Quarte dans les Armes ; si on pare ce coup du Simple, il faut marquer une Feinte en Quarte dans les Armes sur la même ligne, pour tirer Quarte sur les Armes ; et s'il est encore paré du Simple, ce qui forme deux Parades, on marque pour lors une première Feinte en Quarte dans les Armes sur la même ligne, et la seconde se montre en Quarte sur les Armes, alors on l'allonge pour tirer le coup en passant par dessous le bras en Quarte dans les Armes. Si ces coups sont interrompus par un Contre de Tierce, il faut appuyer un peu sur le fer et le tromper entendant bien le bras, le coup se trouvera frappé en Quarte dans les Armes ; et si après la Parade du Contre de Tierce, on revenait par un Simple de Quarte, vous trompez la Parade et marquez sur la même ligne une Feinte de Quarte pour tirer Quarte sur les Armes ; il pourrait bien se faire que l'on parât ce même coup par un Contre de Tierce et deux Simples ; il faudrait pour lors tromper le Contre, marquer une Feinte sur la même ligne en Quarte dans les Armes, et une autre sur les Armes que vous allongeriez pour tirer le coup, en le passant par dessous le bras en Quarte dans les Armes : si au lieu du Contre de Tierce, on se servait du demi-Cercle pour Parade, il faudrait tromper seulement le Cercle et si après le Cercle on revenait à la Parade par l'Octave, vous pourriez faire sur cette dernière Parade tous les coups déjà expliqués sur l'Octave en Quarte dans les Armes.

Étant engagé en Quarte dans les Armes, il faut observer, si la Personne a le poignet bas et la pointe haute, de lui faire un Coupé sur pointe en Quarte sur les Armes, et lorsque l'on va à la Parade, le coup ayant été tiré bien à fond, vous faites un Coup de reprise ; si au contraire le Coupé n'était pas tiré à fond, le coup de Reprise ne serait pas juste, et il serait à propos de se relever par une Parade de demi-Cercle et la Riposte sera de Quarte droite ; le coup suivant est un Coupé sur les Armes pour revenir Quarte en-dedans, l'on ne peut parer ce coup par un Simple qu'en baissant le poignet, pour lors, vous faites le même coupé et marqué une Feinte en Quarte en-dedans sur la même ligne pour tirer Quarte sur les Armes ; on pourra

également parer ce même coup par deux Parades simples, pour lors vous coupez, marquez une Feinte sur la même Ligne en Quarte en-dedans, et vous montrez la Seconde en Quarte sur les Armes que vous allongez par dessous le bras pour tirer Quarte en-dedans ; lorsque vous représentez le même coup, en faisant votre Coupé, on peut vous interrompre par un Contre de Tierce ou une Parade de Cercle alors vous marquez un Coupé, et vous trompez le Contre ou le Cercle.

Étant engagé en Quarte sur les Armes, vous faites un Coupé sur pointe en Quarte en-dedans ; mais ce coup n'est pas sûr, à cause de la Riposte ; il n'est bon que pour préparer les coups suivants : cependant on le parera de Quarte, pour Riposter Quarte droite ; après ce Coup, vous coupez en Quarte en dedans, pour dégager Quarte sur Armes ; on parera en Simple de Tierce, pour lors vous marquerez un Coupé en Quarte en-dedans, une Feinte sur les Armes, pour tirer Quarte en-dedans ; ce coup sera peut-être paré du Cercle, ou du Contre de Tierce ; aussitôt vous marquez un Coupé en Quarte en dedans, une Feinte sur les Armes, et vous trompez la Parade du Contre de Tierce.

Étant engagé en Quarte dans les Armes, si l'on se sert de la Parade du Contre de Quarte, tous les Coups Simples deviennent inutiles.

Pour éviter cette Parade, il faut appuyer un peu sur le fer et lorsque vous sentez de la résistance, vous enlevez un Coup de vitesse, on peut encore sur le même Coup, en appuyant sur le fer tromper la parade et pour le Coup suivant, si on ne sent aucune résistance, il faut tromper la Parade du Contre, et marquer une Feinte sur les Armes, pour tirer Quarte en-dedans en passant bien le Coup par-dessous le bras ; on pourra parer ce dernier Coup par le Contre et le Cercle, pour lors il faudra tromper le Contre et marquer une Feinte sur les Armes près de la garde et vous tromperez le Cercle, par ce moyen les deux Parades se trouveront trompées on peut également tromper la Parade du Contre en restant un demi Temps, pour faire un Coupé sur pointe en Quarte sur les Armes.

ARTICLE III.

Des Battements d'Épée.

Lorsque l'Adversaire a le bras tendu, vous battez l'Épée, et tirez Quarte droite ; on peut aussi dégager, ou bien marquer une Feinte sur les Armes pour tirer Quarte en-dedans suivant les Parades.

Ces Battements d'Épée dérangent beaucoup les Contre lorsqu'ils sont bien pris.

L'ordre de tous ces Coups conduit, aux Assauts, sans cependant le suivre également, attendu qu'il faut varier les Coups suivant les Parades que l'on vous oppose : si c'est en Parades Simples, il y en a trois de chaque côté pour les meilleurs Coups, en s'attachant à tous ceux qui sont passés par dessous le bras ; si c'est en Parade de Contre de Quarte, il n'y a que quatre Coups à observer, pour celle du Contre de Tierce deux Coups, pour le Cercle quatre Coups, pour le demi-Contre de Tierce deux Coups, pour celui de Quarte deux Coups, pour le demi Cercle et Octave qui sont des Parades suivies cinq Coups, pour celle de Prime quatre Coups, enfin pour la Parade naturelle un Coup de chaque côté.

ARTICLE IV.

Des Ripostes.

Toutes les Personnes qui sont surprises par la variété des Coups en prenant le défaut de Parades ne peuvent point avoir les Ripostes vives.

Si la Personne a la pointe haute et le poignet bas, on peut employer les Parades Simples ; si au contraire la Personne a la pointe légère, on peut se servir des Contre, des demi-Contre, et du Cercle.

Si l'Adversaire était engagé en Quarte sur les Armes la pointe haute et qu'il tirât Quarte en-dedans, vous pariez le Coup par un Simple de Quarte en serrant le poignet et en l'opposant, ce qui rend la Parade sèche et soutenue, pour lors le Coup est frappé en Quarte, et sur le même Coup, si la Parade n'était point sèche, et que l'Adversaire, sur la Retraite, appuyât sur le fer, il faudrait dégager en Quarte sur les Armes, en levant bien le poignet, et si l'adversaire paraît cette Riposte par un Simple, il faudrait faire un Coup de Reprise qui parerait le Coup de Seconde de l'Adversaire et ferait rencontrer les deux gardes, et si on retombait dans cette dernière Parade, il faudrait, après s'être relevé par un demi-Contre, marquer une Feinte en Quarte sur les Armes pour tirer Quarte en-dedans.

Sur les Ripostes Simples, si l'Adversaire, après avoir tiré le Coup, se relève la pointe haute, vous lui tirez un Coupé sur pointe en plongeant la pointe avant que le corps parte ; on peut faire également sur cette Riposte un Coupé pour revenir Quarte en-dedans ou bien un Coupé et une Feinte marquée en-dedans pour tirer Quarte sur les Armes. On pourrait encore doubler les Feintes pour tirer Quarte en-dedans, mais cela ne se fait que rarement sur la Retraite.

Si l'Adversaire, après avoir tiré le Coup, se relevait par un Contre de Quarte, toutes les Parades et Ripostes ci-dessus deviendraient inutiles ; il faudrait tromper la Parade du Contre pour tirer Quarte sur les Armes, et si l'on paraît cette Riposte par un Contre et un Simple, il faudrait tromper le Contre et tirer un Coup de Reprise, et après ce Coup, on peut tromper le Contre et marquer une Feinte en Quarte sur les Armes pour tirer Quarte en-dedans, voilà les Ripostes qui peuvent se faire sur le Contre de Quarte.

Étant engagé en Quarte en-dedans pour tirer Quarte sur les Armes, si l'Adversaire paraît de Tierce pour Riposter de même, il faudrait, pour éviter cette Riposte, lâcher le Coup en Prime, pour tirer de même, parce que si vous faisiez sur la Parade de Tierce le Coup de Reprise, par la Riposte de Tierce de l'Adversaire, le Coup deviendrait Fourré.

Après avoir paré de Tierce on peut Riposter de Seconde, et si le Coup n'était pas tiré bien à fond, pour éviter cette Riposte, on peut se relever par un demi-Cercle, ou par l'Octave qui pare et frappe le Coup en même temps, sur le Contre de Tierce on peut faire les mêmes Coups, je dis les mêmes Ripostes que sur les Simples, comme sur le demi-Contre de Tierce et celui de Quarte.

Après avoir paré du demi-Cercle, la Riposte est droite ; si l'Adversaire voulait parer cette Riposte en levant la pointe, ce qui forme un Simple, le Coup est également frappé, ne trouvant que le fort de l'Épée, ce qui donne occasion, ayant fait la même Parade, de tirer un Coupé sur pointe, il est à propos après la Parade du demi-Cercle, pour éviter la Riposte, de se relever par un demi-Cercle qui vous conduit à l'Octave et au demi-Contre de Quarte en supposant qu'on trompât la Parade. Si, après la Parade du Cercle, on se trouvait un peu serré de mesure, il serait bon de tourner le poignet pour donner la Riposte de Prime.

Après avoir paré de Prime, la Riposte est de même, et si l'Adversaire se relève la pointe haute, vous pariez de Prime et lui tirez un Coupé en tournant le poignet de Quarte ; et s'il pare cette dernière Riposte, il faudra se servir des mêmes Principes comme dans les attaques, suivant les Parades.

ARTICLE V.

De l'Assaut.

Quand on commence un Assaut il faut observer si l'adversaire menace de vous attaquer, pour lors vous rompez, ayant le bras tendu, en lui faisant craindre la pointe, et parez du Contre de Quarte, si vous êtes engagé de ce côté, ou du Contre de Tierce si vous y êtes, et si la mesure n'est pas trop serrée, parce que autrement le Contre de Tierce se trouverait faux, et le Coup pourrait être ramené au visage.

Il y a trois mesures à observer lorsqu'on vous attaque ; la première, lorsque l'Adversaire n'est pas tout-à-fait en mesure, on lui pare Simple en Quarte ou en Tierce pour avoir la Riposte plus vive : la seconde, lorsqu'il est tout-à-fait en mesure, il faut se servir du Contre de Quarte étant engagé en Quarte, ou si l'on était engagé Tierce ou en Quarte sur les Armes, il faudrait se servir du demi-Contre de Quarte, parce que cette Parade donne les Ripostes aussi vives que les Simples qui seraient en Quarte droite : si on retombe dans cette même Parade, on peut faire un Coupé sur pointe en Quarte sur les Armes : la troisième mesure, c'est lorsque vous avez rompu plusieurs pas, et que l'Adversaire vous poursuit ; vous observez d'avoir le fer en Quarte sur les Armes, pour tirer le Coup de temps en Quarte en dedans, c'est le Coup le temps le plus sûr ; néanmoins, si la Personne marchait à vous la pointe haute et le poignet bas, on pourrait l'arrêter d'un Coup de Quarte sur les Armes pour Coup de Temps.

Lorsque l'on rompt, c'est pour observer tous les mouvements que l'Adversaire fait, parce que s'il fait des mouvements faux et contraires aux Principes des Armes, il faudrait lui présenter des Jours dans lesquels il donnerait, pour lors la Riposte serait sûre.

Jour du demi-Cercle.

Les Jours les plus sûrs que l'on puisse donner sont, premièrement d'engager le fer en Quarte sur les Armes, en donnant un Jour du demi-Cercle, alors la Riposte droite en Quarte en-dedans devient sûre, et si, l'Adversaire hésite de tirer, vous lui faites un Battement d'Épée qui sera pris à deux pouces de la pointe par un Coup sec et soutenu, ce qui formera un désarmement, et en supposant que l'Épée ne tombât point, elle sera suffisamment dérangée pour que l'Adversaire reçoive le Coup qui sera de Quarte sur les Armes ; s'il tire dans le Jour par un demi Coup pour vous obliger à la Parade, il ne faut point la chercher, mais tirer seulement un Coup droit qui formera un Coup de Temps ; il faut encore observer que s'il rompe le Jour que vous lui donnez par un demi-Cercle, vous l'arrêtez par l'Octave en tirant le Coup qui se trouve paré et frappé en même temps ; tels sont les inconvénients qui peuvent survenir dans ce Jour-là et les avantages que l'on peut en tirer,

Jour de Quarte en dedans les Armes, pour faire tirer Quarte sur les Armes.

Si l'Adversaire enlève le Coup, vous parez de Tierce Simple pour Riposter Seconde, mais il y a un inconvénient dans ce Jour, c'est que, si le corps de celui qui tire pare avant la main, vous manquez le fer, pour lors le Coup se trouve porté très-bas, celui qui tire dans ce Jour pourrait également faire une Feinte en Quarte sur les Armes pour tirer Quarte en-dedans, ce qui ferait très difficile à parer c'est ce qui prouve que ce Jour est moins avantageux que celui du Cercle.

Jour de Prime.

Pour donner ce Jour, il faut être un peu de près et engager le fer de l'Adversaire en Quarte sur les Armes, et l'éloigner un peu, parce que, quand il tire dans ce Jour, il faut élever le poignet en Tierce les ongles bas, et vous Ripostez le Coup droit ; si l'on trompe la Parade, il faut observer de faire les mêmes Coups qui sont expliqués dans le Jour du Cercle ; et lorsque vous avez paré de Prime, vous pouvez Riposter par un Coupé sur pointe en-dedans en observant de tourner le poignet les ongles en haut sur Quarte, on peut encore après avoir paré de Prime montrer le Coup en Quarte droite pour dégager Quarte sur les Armes, et le même Coup peut se faire en y ajoutant Feinte sur les Armes pour porter Quarte en-dedans. Si lorsque l'on donne ce Jour l'Adversaire hésitait à tirer dedans, on aurait à faire le même

battement d'Épée indiqué au Jour du Cercle.

Sur la Parade de Prime, retirer le pied gauche en arrière en approchant du droit, faire un Battement d'Épée, en serrant le poignet en Quarte, sur lequel on peut tirer Quarte droite.

On peut, sur la même Parade de Prime, en lâchant le pied droit derrière le gauche, faire passer son fer au-delà de la pointe de l'Adversaire que l'on tient pour lors en Tierce, ce qui fait un Désarmement sûr que l'on peut pratiquer sur tous les Coups ; si néanmoins le fer de l'Adversaire ne tombe point il sera fort ébranlé, et son mouvement naturel fera de se représenter en garde, alors il sera à propos, en lâchant le pied gauche pour se remettre soi-même en garde, de donner un Coup de Fouet Simple de Tierce qui certainement fera tomber le fer de l'Adversaire, déjà ébranlé du Coup précédent : il faut observer qu'en faisant ces deux Désarmements, on ne risque rien, attendu que l'on est hors de mesure et que tous les Désarmements usités anciennement dans lesquels, engageant le fer, on cherche à saisir le poignet de son Adversaire, sont absolument faux ; car, sur ceux en Tierce, on peut être frappé du Coup de Reprise, ou si l'Adversaire force du pied gauche on se prend au collet sans pouvoir rien faire ; et sur ceux en Quarte, si l'Adversaire fait débarrasser son fer on le frappe d'un Coup de Quarte en tournant le poignet, les ongles en bas, et se relevant en présentant Quarte sur les Armes ; on ne peut éviter que très difficilement cette botte.

Jour du demi-Contre.

Il faut que le fer de l'Adversaire soit engagé en Quarte sur les Armes, pour lors vous formez une échancrure du poignet, ce qui forme le Jour, et lorsque l'Adversaire tire dedans et qu'il appuie un peu sur le fer, le Coup se trouve paré facilement, et la Riposte doit être en Quarte droite. Et dans ce Jour, après avoir paré, on peut faire un Coupé sur pointe en Quarte sur les Armes, et pour faire ce Coupé sur pointe, ainsi que tous les autres Coupés avec aisance, il faut tenir le fleuret la pointe haute en faisant mouvoir le petit doigt et l'annulaire, et lors que vous jetez le Coupé vous serrez la poignée du fleuret du pouce et des deux doigts suivants, en lâchant les deux autres, ce qui rend le Coup juste et assuré.

Jour du Contre de Quarte.

Il faut que le fer de l'Adversaire soit engagé en Quarte en-dedans ; pour lors, vous appuyez votre fer sur celui de l'Adversaire, et lorsqu'il dégage, vous opposez un peu le poignet, les ongles en haut pour la Parade, ce qui la facilite pour tirer Quarte droite ; et après avoir paré du Contre, si l'Adversaire appuyait le bras tendu sur votre fer, vous dégagez votre Coup lorsqu'il se relève en Quarte sur les Armes.

On peut encore sur la même Parade faire une Feinte en Quarte sur les Armes, pour tirer Quarte en-dedans, il arrive aussi sur cette Parade que, si l'Adversaire après avoir appuyé sur votre fer, se relevait la pointe haute, vous lui feriez un Coupé sur pointe en Quarte sur les Armes.

Sur cette même Parade, on peut marquer un Coupé, la pointe droite et revenir Quarte en-dedans ; si l'Adversaire ne va pas à la Parade de ce Coup, vous lui marquez une Feinte de Quarte sur la même ligne pour tirer Quarte sur les Armes ; on pourrait de même lui doubler la Feinte pour passer le Coup bien passer dessous le bras et revenir Quarte en-dedans les Armes : il faut encore observer avant que de parer du Contre de Quarte si la personne avait la pointe-basse, on aurait beaucoup de peine à relever le Coup par cette Parade ; pour lors, au lieu de parer du Contre, il faut avec vivacité donner un Jour de Quarte en-dedans en opposant un peu le poignet, la pointe devant être éloignée, et lorsque l'Adversaire tire dedans, vous parez du Cercle et Ripostez en même temps Quarte droit, ce qui rend le Coup sûr et juste.

ARTICLE VI.

Des Attaques dans un Assaut

Il y a trois manières d'attaquer ; premièrement, vous attaquez l'Adversaire à petits pas, lorsque vous n'êtes pas en mesure en tenant le bras bien flexible, vous dégagez, soit, en Quarte sur les Armes, soit en dedans, pour connaître la Parade que l'on vous oppose, afin décider votre Coup ; si le Fer reste engagé en Quarte sur les Armes, vous tendez le bras avant que le corps parte et si vous sentez de la résistance sur votre fer, vous passez le Coup bien déployée par dessous le bras, il se trouvera frappé en Quarte en-dedans et l'adversaire ne rencontrera, par sa Parade Simple, que le fort de l'Épée auprès de la garde ; si vous vous trouvez encore une fois engagé du même côté, vous tendez toujours le bras avant que le corps parte ; et si vous ne sentez aucune résistance sur votre fer, vous enlevez le Coup en Quarte sur les Armes ; mais si l'Adversaire vient sur ce Coup à la Parade, vous lui donnez un Coup de Reprise ; après l'avoir livré, vous vous relevez, la pointe droite devant vous en Quarte, et s'il fait un mouvement de corps, vous lui tirez un Coup de temps en Quarte droite, ou vous lui marquez une Feinte en Quarte sur les Armes pour tirer Quarte en-dedans ; si l'Adversaire se trouve avoir le poignet bas et la pointe haute, et que vous soyez engagé en Quarte sur les Armes, vous lui faites une Feinte de Quarte en-dedans, sur la même hauteur de l'engagement pour tirer Quarte sur les Armes, en enlevant bien le Coup. Il faut encore observer qu'étant sur le même engagement, on peut faire deux Feintes ; la première, sur la même hauteur. La seconde, vous la marquez en Quarte sur les Armes en tendant bien le bras, et lorsque l'Adversaire répond à cette dernière Feinte, vous passez le Coup bien déployé par-dessous le bras en Quarte en-dedans.

On peut encore sur le même engagement, faire un Coupé en marquant Feinte de Quarte sur les Armes, pour revenir Quarte en-dedans ; il arrive aussi, sur le même engagement, que lorsque l'Adversaire ne joint pas le fer, on peut lui faire une Feinte de Seconde pour tirer Quarte sur les Armes et faire une Feinte de Seconde, une de Quarte sur les Armes, afin de tirer en Seconde ; pour varier ce dernier coup, on peut tourner les ongles en haut et tirer Quarte en-dedans.

Tous les Coups ci-dessus peuvent se tirer lorsqu'ils sont opposés à des Parades Simples.

Lorsque vous attaquez en marchant toujours à petits pas, vous passez votre fer en-dedans qui est engagé en Quarte sur les Armes ; et si l'Adversaire souffre cet engagement, vous lui marquez une Feinte en Quarte sur les Armes, pour tirer en-dedans, et pour éviter la Parade, vous doublez la Feinte sur la même hauteur pour tirer Quarte sur les Armes, parce que si vous allongez la dernière Feinte qui est Quarte en-dedans, vous pourriez trouver la garde de l'Épée qui vous empêcherait d'achever votre Feinte pour tirer le Coup.

Étant sur le même engagement qui doit être Quarte en-dedans, vous pouvez marquer un Coupé en Quarte sur les Armés pour tirer Quarte en-dedans, en observant, pour bien faire réussir le Coup, de le passer par dessous le bras.

On peut encore sur le même engagement faire un Coupé, en marquant une Feinte en-dedans sur la même hauteur, pour tirer Quarte sur les Armes ; on peut sur le même Coup faire un Coupé, marquer la première Feinte sur la même hauteur, et allonger la seconde en la passant bien par-dessous le bras, pour lors le Coup fera frappé en Quarte en-dedans.

Si, en attaquant par des dégagements, votre fer est en Quarte sur les Armes, et qu'il soit ramené par l'Adversaire du même côté, vous appuyez un peu sur le fer pour enlever avec vigueur le Coup en Quarte sur les Armes, pour lui faire échapper le Contre, et si vous vous trouvez sur le même engagement, vous trompez le Contre de Quarte sur la même ligne en enlevant bien le Coup ; cependant si l'Adversaire va à la Parade, vous lui donnez un Coup de Reprise, et après ce dernier Coup, vous vous remettez sur les Armes par un demi-Contre de Quarte ; vous vous trouvez pour lors engagé en Quarte en-dedans, et vous trompez une seconde fois la Parade du Contre, en marquant une Feinte en Quarte sur les Armes, pour tirer le Coup en-dedans, en observant d'avoir le bras bien flexible et de bien décider le Coup sur la même ligne avant que le Corps parte.

On peut de même tromper la Parade du Contre en restant un temps pour ensuite porter un Coupé sur

pointe en Quarte sur les Armes : au lieu d'un dégagement, si l'Adversaire se servait du Contre de Quarte et du Cercle pour Parade, vous tromperiez le Contre de Quarte et marqueriez une Feinte en Quarte sur les Armes près de la garde pour tromper le Cercle ou le Contre de Tierce ce qui est égal.

Si l'Adversaire se présente toujours à la Parade du Contre le bras un peu tendu, vous lui dérangez son Contre, par un Battement d'Épée pris à un pouce de la pointe continué à un demi-pied, par un Coup sec, et vous tirez pour lors Quarte droite ; on peut aussi faire le même battement d'Épée, et dégager en Quarte sur les Armes, ou battre l'Épée, marquer une Feinte en Quarte sur les Armes pour tirer Quarte en-dedans, en observant de passer toujours le Coup par dessous le bras ; il arrive encore que, si l'Adversaire, sur un battement d'Épée, retirait le bras, on peut faire un Coupé sur pointe en Quarte sur les Armes, ou marquer un Coupé et revenir Quarte en-dedans, en passant bien le Coup par dessous le bras : on peut également sur le même Coup, faire un Coupé, marquer une Feinte en-dedans pour tirer Quarte sur les Armes.

Si, en attaquant, vous êtes engagé en tierce, et que l'Adversaire ramène le Coup du même côté par sa Parade, cela forme un Contre de Tierce, que vous trompez en appuyant un peu sur le fer, ce qui forme de la résistance facilite le Coup pour tromper la Parade et tirer Quarte en-dedans ; cependant si l'Adversaire vient à la Parade du Contre de Tierce, et forme une Parade Simple de Quarte, vous trompez le Contre et marquez une Feinte en-dedans pour tirer Quarte sur les Armes ; et s'il arrive qu'il cherche après ce Coup la Parade par un Simple de Tierce, ce qui forme deux Parades Simples après le Contre, vous trompez le Contre de Tierce, en marquant sur la même ligne une Feinte de Quarte en-dedans, et la seconde vous l'allongez pour tirer le Coup bien passé par dessous le bras qui sera frappé en Quarte en-dedans. Il faut encore observer que, si l'Adversaire après la Parade du Contre de Tierce venait au demi-Cercle, vous doubleriez le Coup en trompant la Parade, ce qui ferait deux tours de l'Épée sans que les fers se rencontrent, le Coup se trouverait pour lors frappé en Quarte en-dedans ; les Feintes deviendraient inutiles dans ce dernier Coup, parce que l'on se trouverait arrêté par le fer de l'Adversaire.

La seconde attaque est lorsque vous êtes en mesure ; les mêmes engagements et les mêmes Coups se font également que dans la première attaque, n'y ayant dans celle-ci que la marche de moins.

La troisième attaque en demi-Coup, est lorsque étant engagé en Quarte sur les Armes, vous tirez un demi Coup en Quarte en-dedans avec beaucoup d'action, pour obliger l'Adversaire à la Parade de Quarte sur laquelle vous ripostez Quarte droite, et après ce Coup en vous relevant vous passez votre fer en Quarte sur les Armes, vous marquez une Feinte en-dedans sur la même ligne pour tirer Quarte sur les Armes ; l'attaque ouverte en Simple, vous pouvez doubler la Feinte pour tirer Quarte en-dedans : on peut encore sur le même Coup, faire un Coupé en marquant une Feinte sur les Armes pour tirer Quarte en-dedans.

On peut, sur le même engagement, marquer une Feinte en-dedans, et couper sur pointe en Quarte sur les Armes.

Vous pouvez encore, sur le même engagement, couper sur pointe par un demi Coup en-dedans pour obliger l'Adversaire à parer, afin d'avoir la Riposte droite, pour préparer les Coups suivants qui sont après avoir tiré le premier ; vous vous relevez en passant le fer en Quarte sur les Armes, pour couper sur pointe en-dedans, afin de tirer Quarte sur les Armes, et après ce Coup vous pouvez couper sur pointe en-dedans, marquer une Feinte sur les Armes pour tirer Quarte en-dedans, en passant bien le Coup par dessous le bras.

Étant engagé en Quarte en-dedans, vous tirez un demi Coup en Quarte sur les Armes, pour obliger l'Adversaire à la Parade de Tierce afin de tirer seconde, sur laquelle vous parez du demi Cercle, pour tirer le Coup droit en Quarte, et après ce Coup, vous marquez une Feinte sur les Armes pour tirer Quarte en-dedans et sur le même Coup, étant relevé, vous faites un Coup pour revenir Quarte en-dedans vous pouvez également, après ce dernier Coup, faire un Coupé et marquer une Feinte en-dedans pour tirer Quarte sur les Armes, et si l'on veut, on peut après ce Coup, faire un Coupé et doubler la Feinte pour tirer le Coup passé par dessous le bras en Quarte en-dedans.

Sur le même engagement, vous pouvez marquer une Feinte en Quarte sur les Armes, et couper sur pointe en Quarte dans les Armes.

On peut encore sur le même engagement Couper sur pointe en Quarte sur les Armes par un demi Coup

pour obliger l'Adversaire à la Parade et vous vous relevez par un demi Cercle, et Ripostez Quarte droite, et après ce Coup, vous Coupez et revenez Quarte en-dedans, de même vous Coupez et marquez une Feinte en-dedans pour tirer Quarte sur les Armes.

Dans les attaques en demi Coup, on peut faire un Battement d'Épée sec et soutenu, en marchant un petit pas avec vivacité, et couper sur pointe en Quarte sur les Armes pour revenir Quarte en-dedans ; on peut encore, sur le même Coup, faire un Battement d'Épée en restant un demi-temps pour obliger l'Adversaire à tirer Quarte droite, ce qui forme un Jour dans lequel il a donné et qui vous occasionne une Parade Simple et sèche pour tirer Quarte droite.,

Cette troisième attaque n'est bonne que pour ceux qui ont les Ripostes extrêmement vives d'autant plus que l'on ne tire point les Coups à fond, pour préparer ceux qui suivent expliqués ci-dessus en observant les Parades qui doivent diriger les Coups, et qui se trouveront justes par ce moyen.

ARTICLE VII.

Attaque en Feinte sur Pointe.

Étant engagé en Quarte sur les Armes, vous marquez une Feinte sur pointe en-dedans, pour tirer Quarte sur les Armes à fond, et lorsque l'Adversaire va à la Parade, vous faites un Coup de Reprise ; étant remis sur les Armes, vous faites une Feinte sur pointe en-dedans, pour couper sur les Armes, et passer le Coup par dessous le bras en-dedans, et sur le même Coup, pour éviter la Parade vous faites une Feinte sur pointe en-dedans et vous coupez en faisant une Feinte en-dedans, pour tirer Quarte sur les Armes.

Étant engagé en Quarte en-dedans, vous faites une Feinte sur pointe en Quarte sur les Armes pour tirer Quarte en-dedans sans aller à fond, pour obliger l'Adversaire à la Parade de Quarte sur laquelle vous Ripostez, et tirez Quarte droite, de plus étant relevé, vous faites une Feinte sur pointe en Quarte sur les Armes, que vous montrez de Quarte pour dégager Quarte sur les Armes, on peut sur le même Coup faire une Feinte sur pointe en Quarte sur les Armes pour tirer Quarte en-dedans, en passant bien le Coup par dessous le bras.

ARTICLE VIII.

Des Coups de Temps en mesure des Engagements forcés.

Lorsque vous êtes engagé en Quarte sur les Armes et que l'Adversaire dégage son fer, pour prendre le vôtre en Quarte en-dedans, aussitôt il faut dégager pour tirer le Coup de Temps en Quarte sur les Armes, par ce moyen vous évitez son fer, et le Coup devient sûr, d'autant plus que ce sont des Engagements forcés, et vous ne vous serviez pas de cette méthode, vous pourriez recevoir des Coups bas que vous ne pourriez éviter.

Vous pouvez encore, sur ce même Coup, en dégageant, lui marquer une Feinte en Quarte sur les Armes, pour tirer Quarte en-dedans et la bien passer par-dessous le bras.

Étant engagé en Quarte en-dedans, lorsque l'Adversaire dégage en Tierce, pour tirer Seconde, vous le prenez sur le Temps, en dégageant Quarte en-dedans, le Coup se trouve paré et frappé en même temps parce que cela forme une Parade d'octave, et sur le même engagement, lorsque l'Adversaire dégage, vous lui marquez une Feinte en Quarte en-dedans pour tirer Quarte sur les Armes.

ARTICLE IX.

Coups de Temps, lorsque l'Adversaire marche sans être en mesure.

Étant engagé en Quarte sur les Armes, lorsque l'Adversaire marche droit en appuyant un peu sur votre fer, vous dégager Quarte en-dedans les Armes.

Étant engagé en Quarte en-dedans, lorsque l'Adversaire marche sur le même engagement, vous dégager en tirant Quarte sur les Armes. Il faut de même observer que, si l'Adversaire dégage en marchant, on peut lui tirer les mêmes Coups expliqués au Coup de Temps en mesure, ni ayant de différence dans ceux-ci, que la marche hors de mesure ; c'est pourquoi il faut tirer ces Coups bien décidés, au pied levé de l'Adversaire.

ARTICLE X.

Des Coups de Temps, pour ceux qui marchent après avoir paré.

Étant engagé en Quarte en-dedans, vous tirez un demi Coup en Quarte sur les Armes, pour lors l'Adversaire pare de Tierce, et marche sur vous pour tirer Seconde, vous relevez le haut du corps, et vous tirez Quarte en-dedans, le Coup se trouve frappé et paré en même temps. On peut sur le même Coup marquer une Feinte de Quarte en-dedans pour tirer Quarte sur les Armes.

Il arrive encore, sur le même Coup, qu'après avoir tiré un demi Coup, comme il est dit ci-dessus, l'Adversaire, en marchant, lie votre fer, et vient sur vous à bras raccourci ; pour éviter cet inconvénient, il faut après avoir tiré votre demi Coup, relever le haut du corps et tromper la Parade comme au Contre de Tierce, pour lors le Coup se trouve frappé sans rencontrer le fer.

ARTICLE XI.

Des Coups de Temps pour ceux qui quittent le fer, après avoir paré de Quarte, lorsque la Parade n'est point sèche.

Il faut pour cet effet avoir son fer engagé en Quarte sur les Armes et dégager Quarte en-dedans, et lorsque l'Adversaire vient à la Parade de Quarte, vous lui soutenez son fer, et au moment qu'il quitte le vôtre, vous relevez un peu le haut du Corps, et vous achevez votre Coup de Quarte, quand même l'Adversaire dégagerait, pour tirer Quarte sur les Armes, le Coup se trouverait également juste, comme aussi, s'il faisait un Coupé sur pointe.

Il faut observer que, sur ce Coup de Temps, si l'Adversaire parait sèchement, et qu'il Ripostât vivement, en tirant le Coup ci-dessus, il deviendrait Coup Fourré ; alors, il serait plus utile d'avoir recours aux Parades, principalement à celle du Contre de Quarte qui est la meilleure pour la Retraite.

ARTICLE XII.

Pour les gauchers.

En fait des Règles, ce sont les mêmes.

Il faut faire attention de l'engager dans le défaut de la main, qui est l'engagement de Quarte sur les Armes, alors la Parade du Contre devient une Parade sèche ou Désarmement.

Si par hasard le gaucher ne souffrait point l'engagement de Quarte sur les Armes, il serait à propos de se servir du demi Contre qui ferait le même effet de la Parade du Contre.

Si vous êtes engagé en Quarte en-dedans les Armes, la Parade du demi-Cercle devient également un désarmement, en ce qu'elle prend le défaut de la main de l'Adversaire.

On peut cependant se servir des Parades Simples, quand le gaucher tient le poignet bas et la pointe haute.

Tels sont, en raccourci, les Principes Généraux les plus sûrs dans les Armes ; le point le plus essentiel, est de posséder à fond pour les pratiquer avec justesse.

ARTICLE XIII.

Des Faux Coups.

Je n'ai jusqu'ici nullement fait mention des Bottes de Flanconade, de Quarte basse, non plus que des voltes et du lâchement de pied gauche qu'on appelait, dans le jeu ancien, Bottes de nuit, Coups qui pouvaient alors avoir lieu, par rapport à la façon de tirer.

L'occasion la plus favorable de tirer Flanconade est en Riposte. A l'attaque, il est plus dangereux d'en faire usage. L'on suppose que celui qui a attaqué se relève l'Épée engagée en Quarte dans les Armes, le bras à peu près tendu et n'opposant qu'un poignet faible, l'on peut alors riposter d'une Flanconade ; ce Coup se peut parer de trois façons ; la meilleure et la plus sûre c'est, lors du liement d'Épée, de tourner le poignet de Tierce en le baissant un peu, le Coup se trouve ainsi paré et frappé. L'on peut encore éviter cette Riposte en parant d'Octave ; mais comme ce Coup vient un peu de force, on ne peut guère parer de cette façon, sans faire un écart qui ôte l'avantage du paré et frappé au même instant, et du même mouvement comme dans la première façon. Mais aussi, en parant ainsi, le poignet se trouve plus disposé à revenir au demi-Contre, en cas que l'on ne marquât que la Feinte de Flanconade, pour revenir Quarte haute en-dedans des Armes. Une troisième façon de parer Flanconade, c'est lorsque celui qui la tire, la force ; alors, par un liement d'Épée auquel il vous oblige, son fer se trouve ramené en Quarte ; mais cette Parade a plus lieu lorsque la Flanconade est tirée d'attaque, parce que, comme à la Riposte, l'on est plus près l'un de l'autre, la Parade qui doit faire le tour de l'Épée n'a pas le temps de faire son effet, et l'on risque d'être frappé lorsque l'on s'en sert quand la Flanconade est tirée de Riposte.

La Quarte basse n'est pas moins dangereuse à l'attaque qu'à la Riposte, et si elle a été encouragée par la réussite, ce n'est pas que ceux qui l'ont mis en usage, n'aient eu l'occasion de se repentir de s'en être servis. Elle se tire dans le cas, d'une garde haute ; on feint de tirer haut, et l'on tombe en Quarte basse, en faisant forcer le Corps de la ligne, pour éviter de se mettre le fer de celui contre qui l'on la tire, dans les yeux ou dans le visage ; ce qui arrive néanmoins bien souvent, malgré les précautions. On pare cette Botte d'Octave et le frappé se trouve en même temps.

Mon dessein, en parlant de ces deux Bottes, est plutôt d'enseigner à les combattre, que de conseiller de les mettre en usage ; elles sont naturellement fausses et du plus grand danger pour celui qui s'en sert. Il est

tant d'autres Coups justes, brillants et sur lesquels il n'y a pas le moindre danger, qu'en vérité, il n'y a qu'une Personne sans goût qui puisse se déterminer à s'en servir.

Dans le jeu ancien, l'on faisait usage du volté, parce que l'on tirait la Quarte dans les Armes, le corps beaucoup renversé ; les Dégagements, en partant, se faisaient sur la même hauteur, et l'on tirait toujours du fort au faible, au moyen de quoi le volté pouvait réussir ; mais présentement que l'on fait tirer, le corps droit, de volée, et en coupant sous le poignet, le volté ne peut occasionner que des Coups Fourrés.

Quant au lâchement du pied gauche, dit *Botte de nuit*, l'occasion de se servir de ce Coup était lorsque l'on tirait Tierce ; l'on ne connaissait pas alors la Quatre sur les Armes, et l'on tirait, le Poignet renversé, les ongles en bas, dès qu'il était question de tirer en-dehors ; la Garde était basse les Épées courtes, le provoqué saisissait l'instant où son Adversaire lui tirait Tierce ; alors lâchant le pied gauche, il baissait le corps, en posant la main gauche à terre, et tournait la main de l'Épée dans la figure de Seconde ; il résultait de là que celui qui attaquait se jetait sur l'Épée de son Adversaire sur la tête de qui la pointe de la sienne passait à plus d'un pied au-dessus.

Qui croirait que de pareils Coups d'Armes, ou d'autres pour le moins aussi mauvais dans ce genre, ont été enseignés par différents Maîtres et donnés pour *Bottes Secrètes* ?

Je ne parlerai point du Combat de la Lance, de la Broche, du Manteau de Girard, des Lanternes d'Angelo, etc. La plus grande partie des Maîtres qui ont écrit sur la Science des Armes, n'ont que trop vanté ces prétendues *Bottes Secrètes*, et l'on peut dire que des éloges de cette nature ne peuvent tout au plus que dégrader le jugement de ceux qui les donnent.

Je souhaite que les Amateurs, pour qui j'écris me rendent la justice de croire que j'ai moins cherché à briller qu'à instruire. Mon dessein a été de prouver la possibilité de mettre en moins d'une année un Écolier en état, non seulement de défendre sa vie, mais même d'enseigner un Art qu'il n'est pas si difficile d'exercer qu'on le veut bien faire croire. Si ce que je dis passait dans l'esprit de quelques gens prévenus pour un problème impossible à résoudre, je me charge d'en donner la solution, toutes les fois que l'on voudra bien se confier à moi.

FIN.