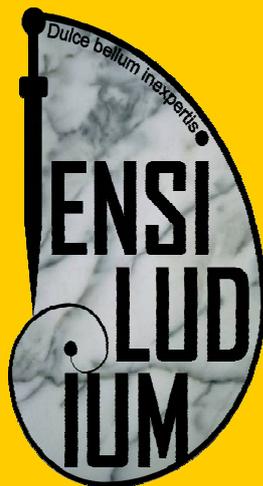


# L'École des armes



de Domenico Angelo

1763



# Le Conservatoire

Escrime : Art de manier une arme blanche.

A partir du XVII<sup>e</sup> 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](http://ensiludium.free.fr)

## Biographie de l'auteur

Domenico Malevolti Tremamondo Angelo, que nous simplifierons par Angelo, est né le 6 février 1717 à Libourne.

Son père, Giovanni Tremamondo était un riche marchand, et sa mère, Catrina Angiola Malevolti issue d'une famille de marquis.

Les parents d'Angelo souhaitèrent donner à leur fils Angelo (il avait cinq frères) l'éducation élitiste donné en ce temps. Ainsi, outre l'enseignement intellectuel, Angelo reçut l'éducation physique classique fournie à la noblesse. Il pratiqua ainsi la danse, l'équitation et l'escrime (qu'Andréa Gianfaldoni lui enseigna à Livourne). Concernant ces deux dernières disciplines, il y excella à tel point qu'elles devinrent ses préoccupations majeures.

Pour parfaire son éducation, Angelo voyagea au travers de l'Italie. En 1743, il fut envoyé à Paris pour notamment étudier le commerce. Sans doute, son père voyait-il en lui un digne successeur dont il fallait achever la préparation ; espoir déçu qui le conduira à cesser ses soutiens financiers, plus tard.

Toutefois, Angelo continua, dans la capitale française, à se consacrer aux activités physiques : il pratiqua la danse avec Gaëtan Apolline Balthazar Vestris, l'équitation avec de la Guerinière, et l'escrime avec Teillagory.

Angelo, possédant grâce à sa formation, tous les codes sociaux de l'élite européenne, pouvait naturellement s'y fondre. L'occasion de rediriger son existence lui fut fournie par une actrice. Angelo tomba amoureux de Margaret Woffington, de passage à Paris en 1750 ; il l'a suivie jusqu'à Londres où cette passion s'éteignit.

Dans la capitale britannique, Angelo entama un nouveau départ dans l'existence. Il se maria avec Elisabeth Johnson, fille d'un capitaine de la marine britannique, et son premier enfant naquit en 1755 (cinq suivirent) : il s'agissait de Henry, qui prit plus tard la suite de son père. Sa carrière professionnelle prit son envol en 1756 : Angelo, conformément à ses goûts et ses talents devint écuyer du comte de Pembroke. A l'occasion d'une démonstration devant le roi George II, ses qualités de cavalier furent louées par ce dernier. Aussi obtint-il la charge de maître d'équitation et d'escrime des successeurs au trône : Le prince de Galles George, et son frère le duc d'York, Edouard, petits fils du roi. Cette situation était de quelque importance : le jeune George, 20 ans, était le premier de la dynastie des Hanovre, dynastie perçue en partie comme étrangère (utilisant par exemple la langue allemande), à recevoir une éducation anglaise. Il profita peu des enseignements d'Angelo, puisqu'il monta sur le trône en 1760 sous le nom de George III (ce fut le roi anglais de l'indépendance des États-Unis de la Révolution française, et qui finit son existence fou). Angelo devenait ainsi un personnage à la mode, dont l'enseignement était recherché. Aussi, en 1763, Angelo ouvrit à Carlisle House, dans le quartier de Soho, une école d'équitation et d'escrime qui fit sa fortune (jusqu'à 4000 livres par an). Dans le même temps, fort de l'appui de 236 nobles anglais, il publia l'œuvre qui imprima son nom dans l'histoire : « L'École des armes ».



Georges III en 1760.

Par la suite, Angelo se consacra avant tout à l'enseignement de l'équitation, qui était en fait, pourrait-on dire par un mauvais jeu de mot, son vrai dada. C'est son fils Henry qui prit sa succession e matière d'escrime.

Trente ans après la publication de l'École des armes, Angelo, en 1793, prend sa retraite. Il décède en 1802, âgé de 86 ans, alors qu'il donnait encore peu avant, quelques leçons d'escrime.

## La publication de l'École des armes

L'École des armes a été publiée pour la première fois en 1763, en langue française. En effet, le français est alors la langue utilisée par l'élite européenne, et reste encore aujourd'hui la langue de l'escrime. Il s'agit d'un grand ouvrage en format italien (48 cm par 32 cm), plein cuir, bénéficiant de quarante-sept gravures réalisées par les plus grands dessinateurs de l'époque. Le projet était extrêmement coûteux, il a bénéficié du soutien de 236 nobles anglais. Le traité est dédié aux deux princes William Henry (né en 1743) et Henry Frederick (né en 1745), frères cadets de Georges III.



William Henry



Henry Frederick.

Deux ans plus tard, le livre a été publié une deuxième fois, avec cette fois-ci, une traduction en anglais dans une seconde colonne.

La même année, Diderot et d'Alembert choisissent le traité d'Angelo pour figurer dans leur fameuse Encyclopédie à l'article « Escrime » du troisième volume des planches (il existe un autre article dans le volume de texte paru dix ans avant, mais d'un autre auteur) ; non sans que les maîtres d'armes français ne s'en offusquent (voir à cet effet le traité de Guillaume Danet de 1766). Le texte est conforme au traité original sauf la préface et les planches regravées par Lachausse.

La troisième édition du traité est publiée en 1767, et est semblable à la seconde.

En 1787, alors qu'Angelo transmet sa salle d'armes à son fils, ce dernier réalise une nouvelle édition du traité, en anglais seulement, à format et prix réduit. Il le fera à nouveau en 1817, en réalisant également une biographie : « Réminiscence ».

Angelo, immigré italien en Grande Bretagne, a produit un traité d'escrime appartenant à l'École française d'Escrime.



Henry Angelo

## Glossaire

- Attaque du pied** : Appel du pied, « fait en levant le pied droit à deux pouces de terre (5 cm), en le posant ferme ».
- Glissement d'épée** : action consistant à repousser la lame adverse de son fort à mesure que l'on avance son attaque.
- Battement** : frapper l'épée adverse après ne s'en être éloigné que de quatre pouces (10 cm).
- Botte** : synonyme de coup.
- Cavé** : consiste à former un angle au niveau de son poignet, généralement en tournant la main de tierce. Peut-être utiliser lors s'un coup ou lors d'une parade.
- Cercle [parade]** : Parade réalisée bras tendu au niveau de l'épaule, ongles au-dessus, en tournant de manière large la pointe dans le sens des aiguilles d'une montre.
- Contre-dégagement** :
- [parade] Parade réalisée sur le dégagement de l'adversaire en faisant en cercle de la pointe dans le même sens que son dégagement.
  - [coup] Coup donné par dégagement sur le dégagement de l'adversaire.
- Coulé** : Attaque composée de plusieurs mouvements : Battement, feinte avec appel du pied, dégagement puis tirer pour toucher.
- Coup** : Dernière partie de l'attaque qui a pour but de toucher l'adversaire. Il en existe six différents coups portés en opposant le vrai tranchant à la lame adverse (Voir : quarte, quarte basse, quarte sur les armes, tierce, seconde, flanconnade, prime, quinte).
- Coup de fouet** : action consistant à frapper de manière sèche du fort de sa lame sur le faible adverse, dans l'intention de le désarmer.
- Coupé sur pointe** : action consistant à changer d'engagement en passant par au-dessus de la lame adverse.
- Coup de reprise de la main** : Attaque réalisée après une première attaque sur un adversaire qui ne riposte pas, après avoir feint un retour en garde.
- Croisé (d'épée)** : Action utilisée en parade ou pour un désarmement consistant en croisant l'épée adverse à la faire changer de côté (droite-gauche ou l'inverse), de hauteur (haut à bas à l'inverse), sa propre main, changeant de position (ongles de au-dessus à au-dessous ou l'inverse)
- Echappement du pied arrière** : Esquive par fente arrière.
- Dedans** : partie du corps à gauche du bras droit, au-dessus des aisselles, au-dessous du cou.
- Dégagement** (verbe : dégager) : changement du côté d'engagement de la lame par-dessous la lame adverse sans contact. Le dégagement simple est un simple changement d'engagement ; le dégagement avec l'attaque du pied se fait en tirant.
- Dehors** : partie du corps à partir de la droite du bras droit, au-dessus des aisselles, au-dessous du cou.
- Demi-botte** : feinte d'attaque.
- Demi-cercle [parade]** : Parade réalisée en conservant les ongles au-dessus et en faisant faire à la pointe un demi-cercle dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, de haut en bas.
- Demi-volte** : Esquive réalisée sur un coup de l'adversaire visant le dehors des armes.
- Désarmement** : désarmement réalisé par un saisissement de l'épée adverse au niveau de la garde (ou un croisée d'épée ou un coup de fouet).
- Dessous** : partie du corps des aisselles aux hanches.
- Engagement** (verbe : engager) : Toucher la lame de l'adversaire de la sienne propre.
- Faible** (de la lame) : partie de la lame de la pointe au milieu de la lame.
- Feinte** : marquer un coup d'un côté pour l'achever de l'autre.
- Flanconnade [coup]** : Attaque portée au flanc droit de l'adversaire, dans le dessous en liant son épée (voire liement), main armée ongles au-dessus et avec opposition de la main gauche sur la lame adverse.
- Forcer la lame** : Action consistant à appuyer de sa lame sur la lame adverse pour la pousser.
- Fort** (de la lame) : partie de la lame de la garde au milieu de la lame.
- Garde** : position d'attente avant soit l'offensive soit la défensive. Les pieds sont séparés de deux semelles, le gauche dirigé perpendiculairement au droit ; le poids du corps porte sur la jambe gauche,

le buste est un peu en arrière. La position du bras varie selon l'une des deux gardes existantes (voir : tierce, quarte).

**Liement** (d'épée) : action qui consiste à maintenir le contact entre les lames.

**Mesure** : distance entre les adversaires

**Mur** : Exercice consistant à l'un des tireurs à tirer et l'autre à se contenter de parer sans bouger des pieds.

**Ongle** (au-dessus ou au-dessous) : utiliser pour désigner la position de la main en supination (au-dessus) ou pronation (au-dessous).

**Opposition** (verbe : opposer) : consiste à accentuer la position de la lame, en général le vrai tranchant, du côté de la lame adverse pour la repousser et ouvrir une ligne d'attaque. Peut-être fait de la main contre la lame adverse (sans saisir).

**Parade** : Mouvement défensif consistant lors de l'attaque ennemie à écarter la lame adverse ; le corps doit être effacé ; la parade est réalisée par action du poignet et du coude en opposant le vrai tranchant (Voir : quarte, quarte basse, quarte sur les armes, tierce, seconde, prime, quinte, cercle, demi-cercle, contre-dégagement).

**Passé** (verbe : passer) : marche réalisée en croisant les pieds (contrairement à la marche habituelle en escrime)

**Pieds fermes** (de) : se dit des actions réalisées sans déplacement des pieds.

**Plat** (de la lame) : partie plate de part et d'autre de la lame

**Prime** :

[coup] Attaque portée dans le dedans, main avec ongles en dessous, et plutôt en riposte.

[parade] Parade réalisée ongles au-dessous pointe basse sur sa gauche.

**Quarte** (ou dedans les armes) :

[garde] Position de garde où les ongles sont au-dessus, la lame fermant la ligne du dehors.

[coup] Attaque portée dans le dedans de l'adversaire, main avec les ongles dessus, poignet élevé, en opposant sa lame légèrement celle de l'adversaire côté gauche.

[parade] Parade naturelle contre le coup de quarte réalisée en opposant le vrai tranchant à gauche, ongles au-dessus, bras légèrement plié.

**Quarte basse** :

[coup] Attaque portée dans le dessous de l'adversaire (en passant sous l'épée adverse), main avec les ongles dessus, poignet élevé portée sur sa gauche, le pied droit dessous.

**Quarte sur les armes** (ou au dehors des armes) :

[coup] Attaque portée dans le dehors de l'adversaire, main avec les ongles dessus, poignet élevé.

[parade] Parade naturelle contre le coup de quarte sur les armes réalisée en opposant le faux tranchant à droite, ongles au-dessus, bras tendu ou légèrement plié.

**Quinte** :

[coup] Attaque portée avec les ongles dessus, en passant au-dessus de la lame de l'adversaire alors qu'il pare du demi-cercle ou prime.

[parade] Parade naturelle contre le coup de quinte, réalisée en opposant à gauche, ongles au-dessus, pointe basse et main haute, bras tendu.

**Redoubler** : réaliser une seconde attaque (éventuellement différente) immédiatement après la précédente.

**Riposte** (verbe : riposter) : coup d'attaque qui suit la parade du même tireur.

**Riposte de la main** : Sorte de contre-attaque qui constitue en un temps, à la fois la parade et la riposte. Il s'agit d'une vision plus italienne que française qui préfère la parade riposte en deux temps à celle en un seul.

**Rompre** : reculer pour augmenter la distance (mesure) entre les adversaires

**Salut** : acte de politesse réalisé par chaque tireur avant l'assaut. Il consiste en une suite de mouvement codifié.

**Saisissement** : action de saisir l'arme adverse.

**Seconde** :

[coup] Attaque portée dans le dessous de l'adversaire (en passant sous l'épée adverse), ongles au-dessous, poignet élevé.

[parade] Parade naturelle contre le coup de seconde réalisée en opposant à droite le vrai tranchant, ongles au-dessous, pointe basse.

**Serrer** : avancer pour réduire la mesure entre les adversaires

**Soie** (de la lame) : partie de la lame habillée de la poignée

**Temps** [coup] : Attaque réalisée lors de l'attaque adverse (soit une esquive soit une opposition permet d'éviter d'être touché)

**Tierce** :

[garde] Position de garde où les ongles sont au-dessous, la lame fermant la ligne du dedans.

[coup] Attaque portée dans le dehors de l'adversaire, main avec les ongles dessous, poignet élevé, en opposant sa lame légèrement celle de l'adversaire côté droit.

[parade] Parade naturelle contre le coup de tierce réalisée en opposant le vrai tranchant à droite, ongles au-dessous, bras tendu ou légèrement plié.

**Tirer** : faire une attaque pour toucher ou une feinte.

**Tranchant** (de la lame) : partie aiguë de la lame

[du dedans] vrai tranchant ou vrai fil qui correspond au tranchant situé, l'épée en main, à celui dirigé l'inverse du poignet.

[du dehors] faux tranchant ou faux fil qui correspond au tranchant situé, l'épée en main, à celui dirigé vers le poignet.

**Volte** : Esquive réalisée sur un coup de l'adversaire visant le dedans des armes.

## Précisions sur l'épée de cour

Si le traité de Girard est le plus simple, et celui de Danet le plus touffu, le traité d'Angelo est peut-être le plus adapté pour bien comprendre l'épée de cour. Toutefois, il est nécessaire de porter l'attention de l'escrimeur habitué aux pratiques modernes sur quelques différences propres à l'épée de cour.

Tout d'abord, rappelons que le vocabulaire utilisé par Angelo peut paraître semblable à notre vocabulaire contemporain. Toutefois, on se gardera de cette proximité.

Un mot présent encore aujourd'hui peut avoir changé de sens : à l'instar du « coulé ». Un terme peut conserver un sens semblable mais disposer en un même temps d'autres sens : la quarte, position fort estimée de nos jours, si elle demeure bien une parade, est dans le vocabulaire du 18<sup>ème</sup> également une position de garde et aussi une attaque. Des termes ont été substitués par l'effet du temps : la quarte sur les armes se nommerait « sixte » de nos jours.

Il faut donc prendre le vocabulaire du 18<sup>ème</sup> pour ce qu'il est : un héritage, mais aussi le moyen de description d'une escrime certes proche mais bien différente.

Aussi, conseillerons-nous à chacun de se fondre dans cette escrime et dans son vocabulaire propre, en se gardant bien de s'attacher à un vocabulaire contemporain, certes mieux maîtrisé, mais qui risque à terme d'être fort trompeur, et d'aboutir à des interprétations erronées.

Insistons sur les particularités de l'escrime du 18<sup>ème</sup>. Pour comprendre cette escrime, il faut comprendre que c'est une escrime qui conserve son caractère martial, c'est-à-dire qu'elle peut être destinée à tuer ; certes, elle est aussi déjà gagnée par un aspect sportif. Mais son aspect martial permet d'assimiler certains choix essentiels à sa compréhension.

Tout d'abord, on doit noter que cette escrime est destinée d'abord à donner avant que de toucher. Cet aspect fortement défensif, on le retrouve dans la manière de porter les attaques. Les coups sont donnés couverts, en général avec une opposition à la lame adverse, afin d'éviter d'être touché en touchant : à cette fin, il est souhaitable que l'épée d'entraînement soit la plus ferme possible. Le coup donné le retour en garde se fait en réalisant une parade de précaution pour se prémunir d'une riposte éventuelle.

Quant à l'offensive, on ne peut entendre cette escrime si l'on ne saisit pas que l'objectif est de tuer. Ainsi, les zones visées sont les zones vitales : la tête, le cou, le haut du tronc (On peut toujours contester le caractère plus vital de ces zones : une arme pointue face à soi fera revenir à la raison ceux qui en doutent ; et pour les autres, c'est la statistique des zones touchées chez les morts d'époque (voir croiser le fer, p. 343)).

Si l'on saisit cela, on comprendra aisément la position de garde, le haut du corps légèrement penché en arrière pour éloigner ces zones vitales de la pointe adverse. De même, on percevra les positions d'attaque et les points visés qui paraissent très hauts à l'escrimeur contemporain : c'est aussi ce qui permet de réaliser des attaques par-dessous, du type seconde ou quarte basse.

Paradoxe des paradoxes, jamais on ne verra dans les traités d'Angelo ou de Danet (mais pas de Girard...) de coup à la tête. Il faut accepter que la raison en est qu'ils présentent une escrime d'entraînement qui se pratique sans masque : le visage doit être préservé. Toutefois, la logique profonde de cette escrime est le coup à la tête : faute de le saisir, on manquera inévitablement la richesse de l'escrime à l'épée de cour.

La manière de saisir l'épée de cour n'est pas anodine : Le pommeau arrive au niveau du carpe, c'est-à-dire à l'articulation entre le poignet et l'avant-bras. L'arme est donc plutôt déséquilibrée en avant. En conséquence, on ne pratique pas un jeu subtil du bout des doigts grâce à l'opposition index-pouce, mais on agit au niveau du poignet. Les doigts agissant sont plutôt les doigts arrière. Cette façon permet aussi de mieux résister au choc lorsqu'on frappe le tireur adverse.

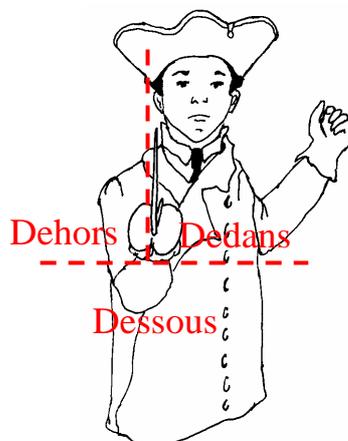
Pour attaquer par une fente, il est nécessaire d'opérer un transfert du poids du corps de la jambe arrière vers la jambe avant : en effet, en garde, le poids du corps est nettement sur la jambe arrière.

Les parades se font avec un bras relativement tendu : sauf éventuellement pour la parade de quarte et quarte sur les armes

Enfin, on remarquera dans les illustrations que les épées de cour utilisées paraissent d'une grande variété.

## Brève analyse

- ◆ Cibles : « *Il y a dans les armes trois côtés* »



- ◆ Système de garde : « *Les deux principales sont tierce et quarte* » ; « *La garde en quarte est la plus avantageuse et la plus brillante des armes* ».

Le poids du corps est sur le pied gauche. Il n'y a aucune différence de position de jambe ou de bras, si ce n'est la position de la main.

Garde de...	Ongles
Quarte	en dessus
Tierce	en dessous



*Supination (Ongles en dessus, main fermée)*



*Pronation (Ongles en dessous, main fermée)*

- ◆ Lien garde-offensive :

A partir de la garde de...	... on peut porter le coup de...
Quarte	Quarte, quarte basse, flanconnade
Tierce	Tierce, quarte sur les armes, seconde

- ◆ Système offensif simple : poignet élevé plus haut que la pointe, et opposition du tranchant vers la lame adverse.

Coup	Cible	Ongles
Quarte (au-dedans des armes)	Dedans	en dessus
Quarte basse	Dessous (dehors)	en dessus
Flanconnade	Dehors (flanc)	en dessus
Tierce	Dehors	en dessous
Quarte sur les armes	Dehors	en dessus
Seconde	Dessous (dedans)	en dessous
<i>Attaques secondaires (non directes)</i>		
Quinte	Dessous (dehors)	en dessus
Prime	Dessous (dedans)	en dessous

- ◆ Système défensif simple : le numéro de parade naturelle correspond logiquement au numéro de coup.

La parade de...	...pare le(s) coup(s) de...
Tierce	Tierce, Flanconnade, Quarte sur les armes
Quarte sur les armes	Quarte sur les armes, Tierce
Seconde	Seconde, quarte basse, Flanconnade, Quinte
Quarte en haussant le poignet en baissant le poignet	Quarte, Flanconnade Quarte basse et Seconde
Prime	Quarte basse, Quarte, Tierce, Seconde
Quinte	Quinte, Seconde et Flanconnade
Demi-cercle	Seconde, Quarte sur les armes, Quarte basse, Tierce et Quarte

Parades complexes :

La parade contre-dégagement permet de parer quarte un coup de tierce après dégagement et tierce un coup de quarte après dégagement.

La parade du cercle est une parade qui permet de parer tous les coups et les feintes

- ◆ Lien offensive-défensive : « *Chaque botte a sa parade* »

Le coup de...	...est paré par la parade de...
Tierce	Tierce, Quarte sur les armes et Demi-cercle
Seconde	Seconde, Prime (après avoir passé par dessus la lame), Quarte (en baissant le poignet), Quinte et Demi-cercle
Quarte sur les armes	Quarte sur les armes, Tierce, et Demi-cercle
Quarte	Quarte, Demi-cercle, Prime
Quarte basse	Demi-cercle, Quarte (en baissant le poignet), Seconde et Prime
Flanconnade	Tierce (cavé), Quarte (après un demi-cercle, en haussant le poignet), Seconde et Quinte
Quinte	Quinte, Seconde

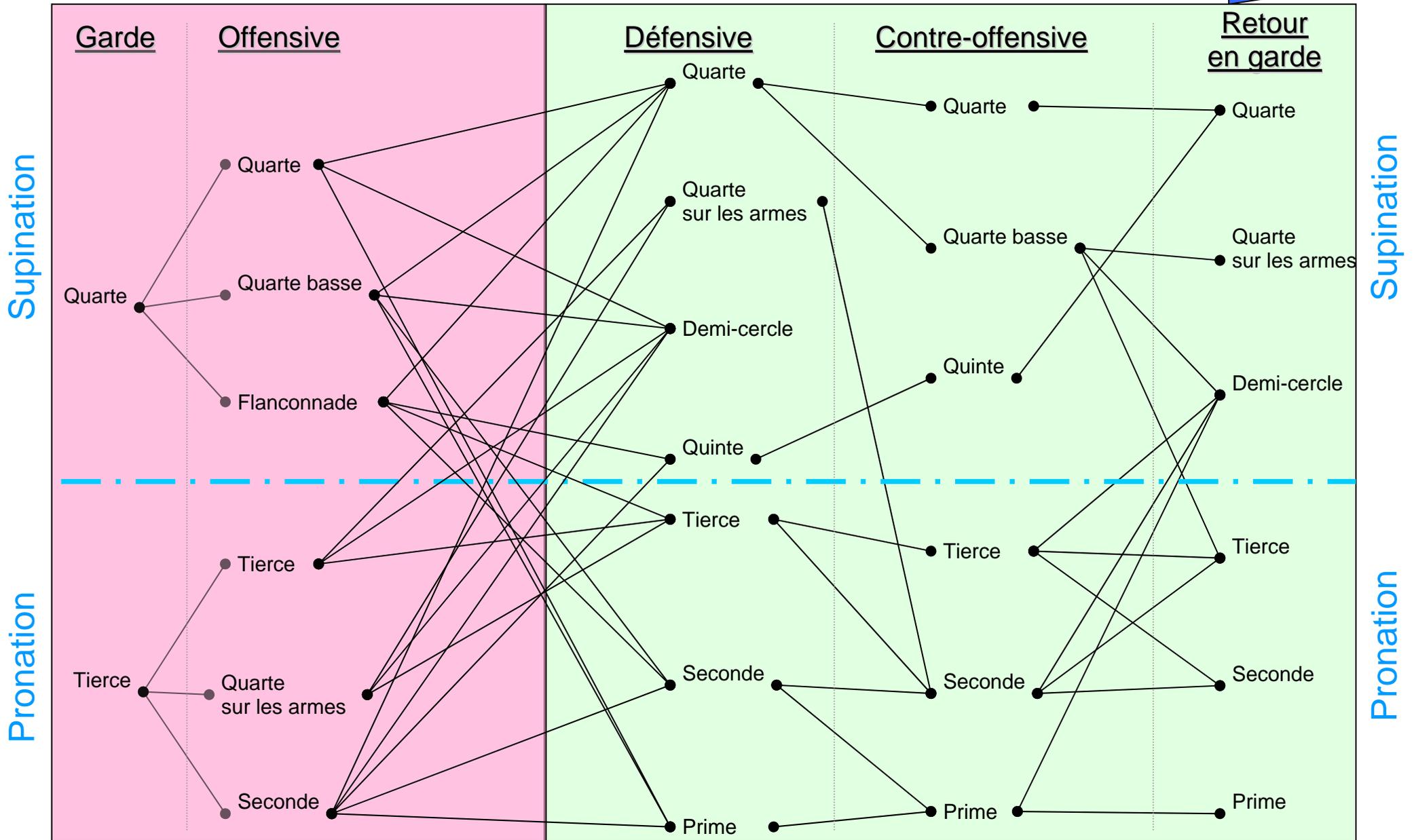
- ◆ Lien défensive-contre-offensive : « *Chaque parade a sa riposte* »

A la parade de...	...suit la riposte de...
Quarte	Quarte, Quarte basse
Tierce	Tierce, Seconde
Quarte sur les armes	Seconde
Seconde	Seconde, Prime
Quinte	Quinte
Prime	Prime

- ◆ Système de remise en garde après riposte :

Après une riposte de...	... lors de la remise en garde faire une parade préventive de...
Quarte	Quarte
Tierce	Seconde, Tierce, Demi-cercle
Quinte	Quarte
Seconde	Seconde, Tierce, Demi-cercle
Quarte basse	Tierce, Quarte sur les armes, Demi-cercle
Prime	Prime, Demi-cercle

# Synthèse de la phrase d'armes



## Notes de transcription

La présente version du traité de l'École des armes d'Angelo correspond au texte d'origine avec la première préface, sans la liste des souscripteurs, ni la page d'errata. 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, « pié » devient « pied ».

Le texte a été structuré avec des titres correspondant à l'ajout de parties, chapitres, sections. Pour distinguer ces rajouts, ils ont été colorés. Le nom des trois grandes parties, « Jeu simple », « Jeu décisif », « Contre les jeux particuliers », sont choisis en référence au traité de Danet.

Certaines parties ont été changées de place car elles nous semblaient interrompre le fil logique de la présentation. Une indication précise le lieu d'origine du texte pour chacun des déplacements (✂).

L'objectif de cette transcription a été de rendre plus aisée la lecture du traité.

## Auteur

Lionel Lauvernay (v1© 2008)

## Bibliographie

### Bibliographie d'Angelo

- Domenico Angelo, L'École des armes avec l'explication générale des principales attitudes et positions concernant l'escrime, Londres, R. & J. Dodsley, 1763
- Domenico Angelo, L'École des armes or the School of fencing, Londres, S. Hooper, 1765
- Domenico Angelo, L'École des armes, Londres, J. Dodsley, 1767
- Domenico Angelo, The School of fencing, Londres, 1787
- Domenico Angelo, The School of fencing, Londres, 1799
- Diderot et Le Rond d'Alembert, Encyclopédie ou dictionnaire raisonné des sciences, des arts et des métiers Troisième volume de planche, Article Escrime (p. 59 à 88), Paris, 1765

### Rééditions modernes

- Domenico Angelo, L'École des armes, Lausanne, Edita, 1968
- L'Encyclopédie, Art de l'escrime, Paris, Inter-livres, 2002
- Domenico Angelo, The School of fencing, Londres, Greenhill books, 2005

### Bibliographie de l'introduction

- Pierre Jacques François Girard, Nouveau traité sur la perfection du fait des armes, Paris, 1736
- Diderot et Le Rond d'Alembert, Encyclopédie ou dictionnaire raisonné des sciences, des arts et des métiers Cinquième volume de texte, Escrime (p. 949 à 951), Paris, 1755
- Guillaume Danet, L'art des armes, où l'on donne l'application de la théorie à la pratique de cet art ; avec les principes méthodiques adoptés dans nos Ecoles Royales d'Armes (2 tomes), Paris, 1788
- Henry Angelo, The Reminiscences of Henry Angelo, London, Henry Colburn, 1828
- William M. Gaugler, The history of fencing, Bango, Laureate Press, 1998
- Pascal Brioist, Hervé Drévilion, Pierre Serna, Croiser le fer : Violence et culture de l'épée dans la France moderne, éditions Champ Vallon, 2002

# L'école de armes

*Avec l'explication des principales attitudes et  
positions propres à cet art*

Dedicacé à leurs altesses royales  
Les Princes William Henry et Henry-Frédéric

par Monsieur Angelo

Londres

R. & J. Dodsley.

1763

A leurs Altesses Royales les princes William Henry et Henry-Frédéric.

SÉRÉNISSIMES PRINCES,

L'HONNEUR que j'ai d'enseigner les armes à vos Altesses Royales me fait espérer qu'elles voudront bien me permettre de leur en présenter un détail. Cet hommage est un faible tribut pour toutes les bontés dont elles m'ont toujours honoré. Trop heureux ! si elles me font la grâce d'agréer la démarche que je fais aujourd'hui, en me permettant de témoigner publiquement et ma vive reconnaissance et le profond respect avec lequel je suis.

SÉRÉNISSIMES PRINCES,

De Vos Altesses Royales

Le très humble et très Obéissant Serviteur,

ANGELO.

Les Goths n'eurent pas introduit la coutume des combats singuliers, il devint d'une nécessité indispensable de savoir manier les armes. On en fit un art qu'on fournit à des règles, et il s'établit des académies, où l'on instruisit la jeunesse de la manière d'attaquer et de se défendre.

L'épée qui a remplacé chez les modernes les armes anciennes, a fait naître le jeu de la pointe. C'est ce qu'on appelle l'escrime ; elle fait avec raison parti de l'éducation d'un jeune homme de famille, lui inspire de la confiance et du courage, augmente sa force, lui donne de la grâce, de l'agilité, de l'adresse, et le dispose en même temps à toutes sortes d'exercices.

Cet art dont on a porté la pratique à un si haut degré de perfection, est encore dans l'enfance par rapport à la théorie. Plusieurs maîtres Français et Italiens ont publié quelques réflexions sur cette matière : mais ils ne se font pas assez étendus sur ce qu'elle a d'intéressant. C'est ce qui m'a engagé à composer ce cours d'escrime, et à le donner au public.

J'ai tâché d'expliquer, d'une manière simple et claire, les principes et les règles de l'art de faire des armes ; j'ai donné un détail circonstancié des différentes attitudes du corps, et des divers mouvements de la main, des bras et des jambes ; j'ai enfin ajouté des réflexions et des recherches, au moins desquelles la théorie et la pratique, en s'éclairant mutuellement, montrent l'art dans leurs effets. Voilà l'idée de ce livre.

Mes vœux seront remplis, si cet ouvrage a le bonheur de plaire à une nation, à laquelle je me suis dévoué depuis plusieurs années, et pour laquelle je me fais gloire d'employer mes travaux.

# *Partie 1*

## *Du jeu simple*

# Chapitre 1 : De l'épée

## *Manière de monter une épée.*

Lorsqu'on fait monter une épée, il ne faut pas faire limer la soie de la lame ; car c'est de cette partie que dépend la fermeté d'une épée. Si la soie se trouvait plus grosse qu'à l'ordinaire, il faudrait faire ouvrir et limer le dedans du corps de la garde et du trou du pommeau, et enfoncer avec un marteau des éclisses de bois dans les vides de la monture de l'épée ; le pommeau et le bouton doivent être de deux pièces. Ledit bouton doit entrer à vis dans le pommeau et faire cinq tours de la soie qui doit passer à travers le bouton. Battre le bout de la soie avec un marteau, la réduire en pointe de diamant sans se servir de lime. Cette méthode est la meilleure ; je la recommande à tout homme d'épée. Elle est aussi très utile pour les sabres ou demi-espérons. Il faut aussi que la garde de l'épée porte juste sur l'assiette du talon de la lame, laquelle doit baisser un peu sur les doigts de la main, et le corps de la garde doit être tourné un peu en quarte. Cette manière de monter une épée donne de la facilité pour dégager, et de la liberté pour tirer les coups d'armes.

## *Du choix d'une lame d'épée et de sa longueur.*

Il paraît nécessaire, avant de donner les règles de se servir d'une épée, d'enseigner non seulement la manière de la bien monter, mais aussi celle de choisir une lame ; car avec une mauvaise épée dans la main, quelque courageux et adroit que l'on soit, on court risque de se trouver dans un grand embarras. Les uns se servent de lame plate et les autres de lame vidée. Quelque soin que l'on prenne pour bien montrer une lame plate et de donner assez de pesanteur à la garde pour rendre la pointe légère, on la trouvera toujours pesante à la main. Conséquemment il est difficile de faire les opérations qui dépendent de la pointe. Je conseillerai de choisir une lame plate pour l'armée, soit à pied soit à cheval ; et pour une affaire particulière, une lame vidée tant à cause de la légèreté que de la facilité qu'on a à la manier et à s'en servir.

On doit proportionner son épée à sa taille, et la plus longue ne doit pas excéder la longueur de 38 pouces<sup>1</sup>, depuis le bouton du pommeau jusqu'à la pointe. C'est une erreur de croire qu'il y ait de l'avantage à se servir d'une longue épée, puisque si un adversaire déterminé et adroit gagne le fer, en serrant la mesure, il serait très difficile avec une longue épée de débarrasser sa pointe sans raccourcir le bras ; et dans ce temps-là celui qui aurait une épée courte aurait l'avantage et serait en état d'en profiter.

Il faut faire attention en choisissant une lame, qu'il n'y ait aucune paille. Les pailles ressemblent à des petites taches noires et sont creuses. Les unes se trouvent en travers de la lame et d'autres en long. Les premières font casser les lames le plus aisément.

On juge de la trempe d'une lame par le pli qu'elle fait, lorsqu'on appuie la pointe contre une porte ou contre un mur. C'est un grand défaut lorsqu'elle plie vers la pointe. Une bonne lame doit former un demi-cercle depuis la pointe jusqu'à peu près un pied de la garde et se remettre d'elle-même sans être faussée. Si elle reste un peu faussée, c'est une marque que la trempe est trop douce. Quoique ce soit un défaut, ces lamés se cassent rarement.

Celles qui ne plient pas du tout ou qu'on a beaucoup de peine à faire plier, sont ordinairement d'une trempe aigre et se cassent aisément.

## *Pour connaître le fort et le faible de la lame.*

Il n'y a qu'un fort et qu'un faible dans la lame d'une épée, tant au-dedans qu'au-dehors des armes. Le fort est le tranchant de la lame depuis la garde jusqu'au milieu où le faible commence, qui finit à la pointe. On ne peut trop s'appliquer à bien connaître le fort et le faible d'une épée, puisque c'est de ces deux articles que dépend l'exécution de tous les faits d'armes.

---

<sup>1</sup> Le pouce représente approximativement 2,5 cm. L'épée ne doit donc pas excéder 95 cm.

## Chapitre 2 : Du salut des armes

*Première position pour tirer l'épée (fig. 1)*



Il faut être droit sur ses jambes, effacer le corps, avoir la tête haute et aisée, regarder en face son adversaire, tenir le bras droit pendant le long de la cuisse droite, le bras gauche un peu plié le long de la hanche gauche, le talon gauche près de la pointe du pied droit, la pointe du pied droit sur la ligne du genou, et de l'adversaire, et de la main gauche tenant l'épée à l'endroit du crochet, se présenter pour la tirer.

Dans cette position, fixant les yeux sur son adversaire, il faut arrondir le bras droit, le lever à la hauteur de l'épaule, porter la main sur la poignée de l'épée, la serrer bien près avec les quatre doigts et le pouce, tourner les ongles du côté de la ceinture, tirer l'épée en haussant la main sur la ligne de l'épaule gauche, faire un demi-cercle de la lame par-dessus la tête et avec vivacité, présenter la pointe vis-à-vis de son adversaire. La pointe de l'épée ne doit pas être plus haute que son visage, ni plus basse que la dernière côte ; tenant le bras tendu, sans raideur dans le coude et dans le poignet, en présentant ainsi la pointe, il faut lever le bras gauche en demi-cercle à la hauteur de l'oreille, et bien effacer l'épaule gauche, afin que le corps soit exactement de profil, chose à laquelle on doit faire grande attention.

### *(✂) Le salut des armes tel qu'il est usité en salle avant de faire assaut.*

Le salut des armes est une politesse qui est due aux spectateurs, et réciproque entre ceux qui se disposent à faire assaut ensemble. Il est d'usage de faire le salut avant de commencer à tirer de part et d'autre. La bonne grâce et l'aisance sont absolument nécessaires pour bien exécuter tous les mouvements du salut.

*Première position du salut (fig. 10)*



Il faut se mettre en garde en tierce<sup>2</sup>, engager la lame de son adversaire au faible, faire trois attaques du pied droit, dont deux du talon, et la dernière du plat du pied ; porter avec grâce la main au chapeau, sans remuer la tête, qui doit être en face de l'adversaire ; et aussitôt que le chapeau est ôté de dessus la tête, faire les mouvements suivants.

---

<sup>2</sup> L'explication de cette position de garde suit dans un chapitre ultérieur.

### *Seconde position du salut (fig.11)*



Il faut passer le pied droit derrière le pied gauche à-peu-près à la distance d'une semelle, avoir les deux jarrets tendus, le corps ferme et droit, la tête bien élevée, dans le même temps étendre bien le bras droit, tourner la main en quarte, la tenir à la hauteur de la tête sur la droite, autant qu'il est possible, et tenir la pointe de l'épée un peu basse. Lorsqu'on passe le pied droit derrière le pied gauche et qu'on tend le bras droit il faut baisser et tendre le bras gauche, et tenir ferme le chapeau dans la main. Le dedans de la forme du chapeau doit être tourné en-dehors, et être à la distance d'environ deux pieds<sup>3</sup> de la cuisse.

---

<sup>3</sup> Le pied représente approximativement 30 cm.

*Troisième position du salut (fig.12)*



Lorsqu'on a salué à droite, il faut porter le poignet sur sa gauche, plier le coude et tenir la pointe de l'épée vis-à-vis l'épaule droite de son adversaire : toutes les autres parties du corps doivent être dans la même position ci-devant expliquée.

*Quatrième position du salut (fig. 13)*



Lorsqu'on a salué à gauche, il faut d'un air aisé tourner la main en tierce, tenir le bras et la pointe de l'épée droit au corps de son adversaire, dans le même temps se mettre en garde en portant le pied gauche en arrière, à la distance de deux semelles, remettre le chapeau sur sa tête en arrondissant le bras gauche ; et lorsqu'on quitte le chapeau, remettre la main gauche dans la même position de la garde.

### *Cinquième position du salut (fig. 14)*



Etant ainsi engagé dans la position de la garde en tierce, il faut répéter les trois attaques du pied, et en tendant les jarrets passer le pied gauche en avant la pointe en-dehors et le talon à deux pouces<sup>4</sup> de distance de la pointe du pied droit. Dans ce moment, il faut tendre les deux bras, tourner les deux mains, tenir le bras gauche à deux pieds<sup>5</sup> de distance de la hanche gauche, le bras droit à la hauteur de l'oeil droit, et la pointe de l'épée vis-à-vis de son adversaire.

Nota. le dernier mouvement est pour saluer l'adversaire.

Après cette dernière attitude, il faut se remettre en garde dans telle position qu'on jugera à propos, soit pour attendre l'attaque, soit pour attaquer le premier.

Si l'on se trouvait trop près de son adversaire, après avoir fait en avant la passe du pied gauche, il faudrait se remettre en garde en portant le pied gauche en arrière pour éviter un coup de surprise, et ne pas recevoir la première botte ; car il est permis de tirer aussi tôt qu'on est placé en garde, parce qu'il est probable qu'on est sur la défensive.

Les figures qui suivent, ont le fleuret à la main dans toutes les positions expliquées, afin que les jeunes gens apprennent à fixer la pointe de leur épée dans sa juste direction.

Dans l'exercice des armes, tout dépend d'un coup d'œil juste, de beaucoup de vivacité dans le poignet, d'une grande fermeté dans les parades, de bien soutenir son corps en tirant une botte, d'avoir le corps sur la partie gauche en parant, d'être bien libre dans toutes ses parties, de ne pas s'emporter ni s'abandonner, d'être ferme sur ses jambes, et de bien connaître la mesure de chaque mouvement. On ne parvient à la perfection de ce talent qu'à force de pratique sur le plastron et de tirer au mur. On donnera la méthode et l'explication à la suite. (28)

<sup>4</sup> Le pouce représente approximativement 2,5 cm.

<sup>5</sup> Le pied représente approximativement 30 cm.

## Chapitre 3 : Des positions de garde

<sup>6</sup>Il y a dans cet exercice cinq positions différentes du poignet, offensives et défensives ; qui sont, la prime, la seconde, la tierce, la quarte, et la quinte.

Les deux principales sont la tierce et la quarte, d'où dérivent la quarte sur les armes, la quarte basse et la flanconnade.

Il y a dans les armes trois côtés, le dedans, le dehors et le dessous des armes.

Le dedans des armes contient toute la poitrine depuis l'épaule droite jusqu'à l'épaule gauche.

Le dehors des armes contient tous les coups qu'on tire au dessus du poignet, et en-dehors du bras.

Le dessous des armes contient tous les coups que l'on tire dessous le poignet, tout le long du bras depuis l'aisselle jusqu'à la hanche.

La quarte au-dedans des armes doit être tirée en tenant les ongles en dessus et le tranchant de l'épée un peu plus élevé que celui du dehors.

La tierce doit être tirée au-dehors des armes, en tenant les ongles en dessous, et les tranchants de l'épée à égale hauteur.

La prime doit être tirée au-dedans des armes en tenant les ongles en dessous, et les tranchants de l'épée à égale hauteur.

La quarte au dehors des armes, ou sur les armes, doit être tirée en tenant les ongles en dessus, et les tranchants de l'épée à égale hauteur.

La quarte basse doit être tirée par-dessous le poignet, en tenant les tranchants de l'épée de même qu'à la quarte au-dedans des armes.

La seconde doit être tirée par-dessous le poignet, et tenant les ongles en dessous et les tranchants de l'épée à égale hauteur.

La quinte doit être tirée les ongles en dessus ; il faut diriger la pointe au-dehors du poignet et par-dessous le coude, et tenir les tranchants de l'épée à égale hauteur.

La flanconnade doit être tirée du dedans au dehors des armes, en liant l'épée derrière le poignet de l'adversaire et par-dessous son coude, en tenant les ongles en-dessus.

### *Pour serrer et rompre la mesure.*

Pour revenir à la position de la garde, il est nécessaire qu'on sache la manière de serrer et rompre la mesure.

On appelle serrer la mesure, avancer sur son adversaire, lorsqu'on voit qu'il est trop éloigné de la pointe de l'épée.

Rompre la mesure, c'est reculer lorsque la pointe de son épée est trop près du corps

Pour bien serrer la mesure et avancer sur son adversaire sans déranger nullement la position de la garde, il faut lever le pied droit à ras de terre, l'avancer d'une semelle sur la ligne du talon gauche, plier un peu le genou droit, et sitôt qu'on aura appuyé le pied ferme à terre, faire suivre le pied gauche en le levant aussi à ras de terre, bien plier le genou gauche et soutenir le corps sur la partie gauche.

Pour bien rompre la mesure, il faut reculer le pied gauche, le faire suivre du pied droit, en conservant toujours la distance de deux semelles d'un talon à l'autre, et surtout ne pas perdre l'aplomb de sa garde ; car si on dérangeait ses pieds, le corps ne serait plus ferme et le poignet ne serait plus en état d'exécuter l'intention.

On serre aussi la mesure en passant le pied gauche à côté du pied droit, on la rompt en passant le pied droit à côté du pied gauche ; on peut aussi rompre la mesure en sautant de deux pieds en arrière<sup>7</sup> : mais quoique cette dernière méthode soit usitée, on ne conseille à personne de s'en servir que sur un terrain extrêmement uni.

---

<sup>6</sup> (✂) Déplacement n°1

<sup>7</sup> Le pied représente approximativement 30 cm.

*Position pour la garde en quarte (fig 2)*



(✂1) Pour bien exécuter cette position, il faut plier le genou gauche, porter le pied en arrière à la distance de deux semelles, poser le talon gauche sur la ligne du talon droit, et tenir la pointe du pied sur la ligne perpendiculaire du genou. Il faut observer que le pli qu'on fait faire à cette partie, ne doit pas l'empêcher de supporter le poids du corps sans être gêné ; et afin d'être bien ferme et éloigné de la pointe de l'épée de l'adversaire, il faut aussi plier un peu le genou droit ; car s'il était trop plié, le corps serait sur le devant, et s'il ne l'était pas du tout, la jambe ni la cuisse ne seraient flexibles, et on n'aurait aucune force ni vivacité pour s'allonger et tirer une botte, ni aucune agilité pour avancer et reculer.

La garde en quarte est la plus avantageuse et la plus brillante des armes. (1✂)

*Position pour la garde en tierce (fig. 3)*



Pour exécuter la tierce (comme on l'a expliqué ci-devant), il faut tourner les ongles en dessous, et pour la quarte les tourner en dessus. Alors engageant l'épée de l'adversaire, c'est-à-dire touchant sa lame, il faut exécuter des dégagements qui se font en changeant la position de la main et de la pointe, au-dedans ou au-dehors des armes. De sorte que si la main est tournée en quarte et qu'on engage la lame de l'adversaire au-dedans des armes en quarte, il faut par un mouvement du poignet baisser subtilement la pointe de l'épée bien près de sa lame, en tournant les ongles en-dessous et dégager l'épée en tierce. Etant en tierce, il faut baisser subtilement la pointe, tourner les ongles en dessus, et dégager en quarte. Il faut de cette manière changer souvent ses dégagements et de pied ferme, jusqu'à ce que l'adversaire rompe la mesure ; alors dégager et avancer sur lui en sentant son épée, et tenant toujours la pointe dans la ligne du corps, sans altérer nullement la position de la garde.

Après qu'on aura dégagé et avancé sur lui dans ces deux positions, il faut rompre la mesure ; et chaque fois qu'il dégagera et avancera, tourner le poignet à la position où l'on sera engagé. Cela apprend à bien former ces parades dans lesquelles le poignet seul doit agir. Il faut aussi tâcher d'opposer à l'épée de son adversaire assez pour couvrir la partie qu'il attaque, et observer en couvrant le dedans des armes, de ne pas découvrir le dehors ni le dessous.

## Chapitre 4 : Des coups offensifs

*Position pour la garde en quarte et le coup de quarte (fig. 4)*



Pour bien tirer la quarte, il faut faire trois mouvements du poignet dans un seul temps : tourner les doigts en dessus, élever le poignet et l'opposer ; dans ces mêmes trois temps tendre le bras, tenir le poignet plus haut que la tête, et baisser la pointe au corps de son adversaire. Dans cette position, en allongeant le bras, avancer le pied droit de deux semelles de plus que la garde pour s'étendre, le talon et le genou doivent être sur une ligne perpendiculaire, la pointe du pied vis-à-vis la pointe du genou, et le talon droit sur la ligne du talon gauche. Dans cette attitude tenir le pied gauche bien ferme, la semelle tout à fait posée à terre, sans remuer ni la pointe ni le talon ; et dans le temps que la main part pour tirer la botte, le pied droit doit suivre la main : il faut aussi soutenir le corps, tendre le genou gauche et laisser tomber le bras gauche sur la ligne de la cuisse gauche, à un pied<sup>8</sup> de distance, présentant la paume de la main sans écarter les doigts. On doit observer que toutes les fois que la main droite est tournée en quarte, la main gauche doit l'être de même. La main doit absolument partir la première, et la pointe de l'épée doit toucher le corps de l'adversaire, avant que le pied droit pose à terre. Pour tirer adroitement cette botte, lorsque la main part, toutes les parties doivent suivre avec la même vivacité, en observant toujours que le corps soit bien soutenu, la tête bien élevée, le côté gauche depuis la hanche bien cavé, les épaules libres et le poignet opposé à l'épée, de façon que le pommeau se trouve dans la ligne directe de la tempe gauche pour n'être pas exposé à recevoir de l'adversaire le même coup au visage ; ce qui pourrait arriver sans cette opposition. Le coup tiré, se remettre promptement en garde l'épée devant soi. On ne peut trop s'appliquer à bien tirer cette botte, puisqu'elle est la plus brillante et la principale des armes.

<sup>8</sup> Le pied représente approximativement 30 cm.

*Position pour la garde en tierce et le coup de tierce (fig. 5)*



Pour tirer la tierce, il faut tourner les ongles en dessous, tenir le poignet à la hauteur de la quarte ; couvrir sa tête par l'opposition du poignet, sans cependant avoir le bras ni le poignet vis-à-vis du visage ; le dedans du bras sur la ligne de la tempe droite, le bras gauche bien tendu et le dedans de la main tourné vis-à-vis le haut de la cuisse à-peu-près à un pied de distance<sup>9</sup> ; observer aussi que toutes les fois que la main droite sera tournée les ongles en dessous, la paume de la main gauche doit se trouver vis-à-vis le dehors de la cuisse.

Il y a des personnes qui tirent le poignet sur la ligne de l'épaule, et qui, pour se couvrir le visage en tierce, baissent la tête, et en quarte couchent l'oreille droite sur l'épaule. Non seulement elles ne peuvent voir fixer la pointe de leur épée, mais aussi il est impossible qu'elles aient le coup d'oeil si juste et si nécessaire pour parer en cas de riposte, leur tête étant toujours en mouvement pour se mettre à couvert ; et ne sachant pas que l'opposition du poignet seul doit couvrir le visage, elles portent encore tout le corps en avant à chaque botte qu'elles tirent, puisque leur côté droit se trouve extrêmement cavé. De sorte que leur corps n'étant plus d'aplomb, elles tirent leur coup avec beaucoup de raideur, conséquemment elles ont beaucoup de difficulté pour se remettre en garde, s'étant abandonnées sur le devant, et sont fort exposées à la pointe de leur adversaire.

<sup>9</sup> Le pied représente approximativement 30 cm.

*Position pour la garde de tierce et le coup de quarte sur les armes (fig. 6)*



Il faut tirer la quarte sur les armes sur la même ligne que la tierce, tourner le poignet en quarte, et plonger la pointe de l'épée au corps de l'adversaire ; le poignet ne doit être écarté, ni du dedans ni du dehors des armes : il faut aussi que le poignet et le pommeau de l'épée soient élevés et alignés à la tempe droite, tenir le pouce, l'ongle, et le plat de la lame sur une ligne horizontale ; et les autres parties dans la position de la quarte.

*Position de la garde de tierce et le coup de seconde (fig. 7)*



La seconde ne diffère de la tierce qu'en ce qu'on la tire par-dessous le poignet tout le long du coude, ainsi il faut engager l'épée en tierce, baisser la pointe, tenant le poignet en tierce, et diriger la pointe de l'épée entre l'aisselle et la mamelle droite de l'adversaire ; le corps doit être un peu plus bas que dans les coups ci-devant expliqués.

*Position pour la garde en quarte et le coup de quarte basse (fig. 8)*



Pour bien exécuter la quarte basse, il faut engager l'épée en quarte, baisser la pointe par-dessous la ligne du coude de son adversaire, et en tirant le coup fixer non seulement la pointe à son flanc, mais encore porter le poignet et le pied droit à un pied en dehors de la ligne directe, sans tourner la pointe du pied ni en dedans ni en-dehors, former un angle du poignet à la lame, avoir le corps aussi bas que dans la seconde, et la main aussi haute que dans la position de la quarte sur les armes. De cette manière, l'opposition fera formée et le corps et le visage seront à couvert.

*Position de la garde en quarte et le coup de flanconnade (fig. 9)*



Pour bien tirer cette botte, il faut engager l'épée en quarte, et fixer la pointe de l'épée au flanc de son adversaire en liant son épée, et la porter par-derrrière son poignet. Dans cette opération, il faut aussi gagner son faible, et sans quitter sa lame, plonger la pointe par dessous son coude, ayant la main tournée en quarte, et en portant la pointe à son flanc, former un angle du poignet à la pointe.

On doit observer d'opposer la main gauche par-dessous le bras droit, depuis le coude jusqu'au poignet, dans le temps qu'on détache la botte, et d'avoir la main ouverte et les doigts pendant pour éviter d'être touché, en cas qu'en parant la flanconnade, on tournât le poignet en tierce (ce qu'on appelle cavé). Dans la parade de ce coup, je donnerai l'explication de cette opposition.<sup>1</sup>

<sup>1</sup> (✂) Déplacement n°2

### ***Méthode pour rendre un écolier actif et ferme sur ses jambes, et lui apprendre à se placer après avoir tiré tierce et quarte (fig. 10)***

On doit s'appliquer non seulement à tirer toutes les bottes avec vivacité, mais aussi en détachant les coups faire mouvoir les jointures de toutes les parties du corps comme des ressorts. Il est essentiel de se remettre en garde avec autant de vivacité afin d'être en état de parer en cas de riposte. Pour cet effet, sitôt qu'on commence à tirer des bottes avec fermeté, au lieu de revenir dans la position de sa garde, il faut porter le pied droit près du pied gauche ou le pied gauche près du pied droit. Afin qu'un écolier exécute aisément ces positions, le maître d'armes doit l'aider de cette sorte jusqu'à ce qu'il soit assez délié pour les exécuter de lui-même.

On doit tirer la quarte sans toucher le plastron, et au lieu de se remettre en garde dans la position ordinaire, garder l'équilibre du corps, porter légèrement et vivement la pointe du pied droit près du talon gauche, tenir le poignet droit et le bras gauche dans la position de la botte, le corps bien droit, la tête élevée, et les genoux bien tendus, comme on peut le voir à la quatorzième planche dans la cinquième position du salut.

Le second mouvement est le plus difficile. Après avoir tiré la tierce, au lieu de se remettre en garde, il faut porter le pied gauche en-avant sans roidir le genou ni le coup de pied. On doit faire ce mouvement avec aisance, afin de se trouver immédiatement droit sur ses jambes, et avoir le talon gauche près de la pointe du pied droit. Il faut se remettre en garde en portant en-avant le pied droit, ou en arrière le pied gauche, et toujours observer de ne remuer qu'un seul pied.

Le maître, afin d'aider son écolier, après qu'il s'est allongé, doit soutenir son poignet droit avec sa main gauche jusqu'à ce qu'il soit ferme et droit sur ses jambes. Cette méthode est la plus sûre pour faciliter un écolier à se remettre en garde avec légèreté et bonne grâce. Cela le dispose à faire le mouvement des passes dont on donnera l'explication à la suite.

Il est nécessaire aussi, lorsqu'un écolier prend sa leçon au plastron, que le maître ait l'attention de retirer souvent le corps en arrière dans le temps que l'écolier tire son coup. Il serait dangereux pour lui par la suite que le maître lui laissât fixer sur son plastron le bouton de son fleuret à chaque botte qu'il tirerait. Il s'accoutumerait à abandonner sa main et son corps ; et au lieu d'apprendre à diriger la pointe de son épée au corps de son adversaire, il tirerait ses coups sans règle de la ceinture en bas. Le danger à venir serait d'autant plus grand pour l'écolier, qu'il ne pourrait pas se remettre en garde, ni parer en cas de riposte. Mais lorsqu'un maître fait souvent tirer à vide son écolier dans le temps qu'il croit trouver de l'appui, il lui donne de l'aisance pour tirer ses coups, et se remettre sur la défensive ; et en le rendant attentif à soutenir son corps et sa main, il l'accoutume à porter la pointe de son épée à sa juste direction.

Les six bottes qu'on a expliquées ci-dessus peuvent être tirées non seulement de la lame au corps de l'adversaire (ce qui ne doit former qu'un temps droit), mais après un battement d'épée par une attaque du pied, par un glissement d'épée, par un simple dégagement, ou par un dégagement avec l'attaque du pied.

Le battement d'épée se fait en engageant la lame soit en quarte, soit en tierce, ou quarte sur les armes. On la quitte d'environ quatre pouces<sup>2</sup>, on la touche vivement, et on tire ferme et droit au corps.

L'attaque du pied se fait en levant le pied droit à deux pouces de terre, en le posant ferme, et on tire droit au corps.

Le glissement d'épée se fait en touchant ferme la lame de son adversaire. Il faut plier un peu le coude, élever la pointe de l'épée, gagner le faible de la lame en avançant le poignet d'environ un pied<sup>3</sup>, pour déranger de la ligne la pointe de son épée, et lui tirer droit et ferme au corps.

Le simple dégagement se fait, lorsqu'on est engagé au-dedans, ou au dehors des armes, en dégageant sans toucher l'épée de son adversaire. Le dégagement fait, lui tirer droit au corps.

Le dégagement avec l'attaque du pied se fait d'un seul temps ; et dans le temps qu'on dégage, il faut joindre l'épée de son adversaire, en attaquant du pied, et tirer droit et ferme au corps. On observera que cette opération, quoique formée de deux temps, dont le premier est le dégagement avec l'attaque du pied, et le second est de tirer, doit être exécutée aussi vivement qu'on dirait à soi-même une, deux.

---

<sup>2</sup> Le pouce représente approximativement 2,5 cm.

<sup>3</sup> Le pied représente approximativement 30 cm.

## Chapitre 5 : Des parades simples

### *Des parades simples.*

Chaque botte a sa parade et chaque parade sa riposte. La parade est la principale partie des armes. Pour être bon tireur, il ne suffit pas de se présenter de bonne grâce, de tirer avec vivacité et justesse. Le grand point est de savoir se défendre, et parer les coups que l'adversaire tire. Lorsqu'on est maître de sa parade, on le lasse bientôt, et on trouve jour à le toucher. On doit donc s'appliquer à bien former ses parades, en tenant ferme son épée depuis la garde jusqu'à la pointe. Il faut que le corps soit bien effacé sur la partie gauche, et que le poignet et le coude agissent.

### *De la parade de quarte, au dedans des armes sur le coup de quarte (fig. 15)*



La parade de quarte, au dedans des armes, se forme par un mouvement sec du poignet avec le fort de la lame et le tranchant du dedans. Il faut effacer bien le corps, opposer le poignet d'environ quatre pouces sur la gauche, raccourcir un peu le bras, et aussitôt après avoir paré, présenter la pointe de l'épée ferme vis-à-vis l'estomac de son adversaire, afin d'être prêt à la riposte.

*De la parade de tierce sur le coup de tierce (fig. 16)*



Pour parer le coup de tierce, il faut parer du tranchant du dedans<sup>4</sup>, tendre bien le bras, opposer le poignet à la lame sans le déranger de la position de tierce, et baisser la pointe de l'épée au corps afin d'être en état de riposter droit en tierce.

On peut aussi parer le coup de tierce en pliant un peu le coude, soutenant bien son poignet, tenant la pointe de l'épée vis-à-vis l'épaule droite de son adversaire. De cette manière, on est en état de riposter en seconde.

---

<sup>4</sup> Il s'agit du vrai tranchant.

*De la parade de quarte au dehors des armes sur le coup de quarte hors des armes (fig. 17)*



Pour parer le coup de quarte au dehors des armes, il faut opposer le tranchant du dehors<sup>5</sup> de la lame, tenir le poignet dans la position de la quarte au dehors des armes, tendre le bras, avoir la main sur la ligne de l'épaule droite, et toucher ferme la lame de son adversaire avec le talon de l'épée.

On pare aussi ce coup en raccourcissant le bras, en tenant le poignet un peu plus au dehors des armes et la pointe de l'épée plus haute. Le coup paré, il faut glisser sur la lame du faible au fort. De cette manière on écarte non seulement la pointe de son épée, mais aussi on peut la lui faire sauter de la main.

<sup>5</sup> Il s'agit faux tranchant.

*De la parade de seconde sur le coup de seconde (fig. 18)*



Il faut parer le coup de seconde avec le tranchant du dedans<sup>6</sup>, et hausser le poignet en seconde à la hauteur de l'épaule droite, tenir la pointe de l'épée basse et bien soutenue du fort au faible, diriger la pointe entre l'aisselle et la mamelle droite de son adversaire, et tendre le bras ferme pour déranger la pointe de son épée.

---

<sup>6</sup> Il s'agit du vrai tranchant.

*De la parade du demi-cercle sur le coup de quarte basse (fig. 19)*



La parade du demi-cercle doit être formée au dedans des armes par un coup ferme sur le faible de la lame de l'adversaire, avec le tranchant du dedans et du fort de l'épée. Il faut tourner les ongles en dessus, tendre bien le bras, tenir le poignet à la hauteur du menton, et la pointe de l'épée basse et soutenue du fort au faible.

*De la parade du coup flanconade par le cavé, avec l'explication de la parade du même coup par un liement d'épée (fig. 20)*



Le cavé, est une parade où il faut tourner vivement le poignet de quarte en tierce dans le temps que l'adversaire gagne la lame du faible au fort, pour tirer la flanconade, former un angle du poignet à la pointe ; par ce moyen on évite la botte, et la pointe de l'épée se trouve exactement dans la ligne du corps de l'adversaire. On doit aussi observer de bien tendre le bras, et de soutenir avec fermeté sa lame depuis le fort jusqu'à la pointe de son épée.

Le liement d'épée se fait aussi dans le temps qu'il tire le coup de flanconade. Il faut céder la pointe sans quitter sa lame, en sorte que la pointe forme un demi-cercle en passant par-dessous son poignet ; et lorsque la parade sera formée, les deux poignets et lames se trouveront dans la position de quarte, comme on était avant que le coup fût tiré, avec cette différence, que le poignet se trouvera plus bas que dans la garde ordinaire.

## *De la parade de prime sur le coup de seconde (fig. 21)*



Pour parer de prime sur le coup de seconde, il faut passer la pointe de l'épée par-dessus la lame de son adversaire dans le temps qu'il tire la seconde, la baisser à sa ceinture, lever la main droite à la hauteur de la bouche, tourner les ongles tout à fait vers soi, tenir le coude plié et le corps bien en arrière, et dans cette position donner un coup ferme et sec sur la lame en parant du fort de l'épée et du tranchant du dehors.

Il faut, en parant de prime, opposer la main gauche, comme il est expliqué dans le coup de flanconnade, ou sortir de la ligne.

L'opposition de la main gauche se fait, quand on pare, en serrant la mesure et pour éviter la pointe de l'épée de l'adversaire, en cas qu'on veuille riposter sur la même ligne.

Sortir de la ligne se fait dans le même temps qu'on pare son coup. Ainsi dans ce temps il faut porter le pied droit à plat et ferme à six pouces<sup>7</sup> sur la droite, et faire suivre le pied gauche du même côté d'environ un pied étant plus éloigné du centre. Selon mon avis cette dernière opération est préférable à l'opposition de la main gauche. Comme elle est pratiquée dans plusieurs académies, sur tout dans celles d'Italie, on a jugé à propos d'en donner l'explication.

La raison pour laquelle on préfère la dernière à la première, est parce que les pointes des deux épées se trouvent basses et au dedans des armes. Il vaut mieux sortir de la ligne pour faire sa riposte, puisqu'on voit à découvert toute la partie gauche de l'adversaire.

<sup>7</sup> Le pouce représente approximativement 2,5 cm.

*De la parade de quinte sur le coup de quinte (fig. 22)*



On tire le coup de quinte, en trompant la parade du demi-cercle, ou de prime et tenant la main en quarte ; il faut dégager la pointe de l'épée par-dessus la lame de son adversaire dans le temps qu'il pare du demi-cercle, de prime, et lui tirer au flanc.

On pare ce coup en tenant la main en quarte, le poignet élevé et la pointe basse, en opposant le même fort du tranchant du dehors en écartant sa pointe par la fermeté du poignet, en soutenant bien la lame du fort au faible, et ayant le bras bien tendu, et le corps porté sur sa partie gauche.

### ***Explication des différentes bottes qu'on peut parer avec la même parade outre celles qui sont expliquées.***

Toutes les parades en général se font de pied ferme en avançant, ou reculant. Avec la parade de quarte on pare, en baissant le poignet, la quarte basse et la seconde : en le haussant, on pare les coupés sur pointe au dedans des armes, et la flanconnade. Avec la parade de tierce, on pare la quarte au dehors des armes ; en haussant le poignet, on pare les coupés sur pointe tirés en tierce, ou en quarte au dehors des armes. Avec la parade de quarte au dehors des armes, on pare la tierce. En haussant le poignet, on pare lesdits coupés sur pointe. Avec la parade de seconde, on pare tous les coups de dessous le poignet soit de quinte soit de quarte basse ou de flanconnade, en tenant le poignet haut et la pointe de l'épée à la ceinture. Avec la parade du demi-cercle on pare la quarte, la tierce, la quarte hors des armes, et la seconde. Avec la parade de prime, on pare la quarte, la quarte basse et la seconde. Avec la parade de quinte, on pare la seconde et la flanconnade.

### ***Observations sur les parades.***

Une parade est d'autant plus nécessaire, lorsqu'elle est bien formée et à propos, qu'elle est aussi dangereuse, lorsqu'elle est exécutée sans jugement et qu'elle est écartée. La parade est une défense qui empêche d'être touché. Ainsi on doit observer, en défendant le côté par où l'on est attaqué, de ne pas donner un plus grand jour à son adversaire, qui trouvant plus d'aisance, pourrait en profiter. Pour cet effet, il ne faut pas s'étonner des différents mouvements qu'il pourrait faire soit du corps, soit des pieds ou de la pointe de son épée. Il n'est pas douteux qu'on a un grand avantage en le forçant à se défendre, puisque dans ce temps-là il lui est impossible d'attaquer. Alors on est en état de profiter du plus grand jour qu'il peut donner par ignorance, ou par inadvertance ; mais aussi il est certain que l'avantage est plus grand de lui riposter, si l'on souffre l'attaque, lorsqu'on est en état de parer suivant les règles des armes.

## Chapitre 6 : Des ripostes

### *De la riposte après la parade.*

Chaque parade a sa riposte. On est regardé comme bon tireur d'armes, lorsqu'on pare avec jugement et qu'on riposte avec vivacité et justesse. Il y a dans les armes deux manières de riposter, l'une dans le temps que l'adversaire tire son coup, et l'autre dans le temps qu'il se remet en garde. La première ne convient qu'à ceux qui sont bien formés dans l'exercice des armes, car elle exige beaucoup de précision, un coup d'oeil juste, et une parade ferme et sèche, puisque l'adversaire, qui n'a pas fini son coup, doit recevoir la riposte au corps, ce qu'on appelle en fait d'armes riposter de la main.

La seconde qui est la riposte dans le temps qu'il se remet en garde, après avoir tiré sa botte, se fait en le touchant au corps avant que son pied droit pose à terre, lorsqu'il se remet en garde. Pour la bien exécuter, il faut la faire en s'allongeant avec vivacité.

La riposte, qu'on appelle riposte de la main, doit toucher au corps de l'adversaire dans le temps qu'il s'allonge en tirant son coup. Cette manière de riposter doit être exécutée avec la plus grande vivacité. Pour réussir il faut que les deux pieds soient fermes, et après avoir paré sèchement du talon de l'épée, on doit aussitôt tendre le bras, avancer un peu le corps, et être attentif avec le poignet seul de diriger la pointe de l'épée à son corps, comme on le peut voir aux planches vingt-quatrième, vingt-sixième et vingt-septième.

*De la riposte de quarte après la parade de quarte (fig. 23)*



Dans le temps que l'adversaire tire le coup de quarte, aussitôt après l'avoir paré du fort de la lame, il faut riposter un coup de quarte, en faisant partir la main la première, et se remettre promptement en garde dans la même position, suivant les règles expliquées.

On peut aussi riposter en quarte basse dans le temps qu'il se remet en garde, pour peu qu'il hausse sa main, et après avoir fait la riposte, se remettre en garde en tierce, au-dehors des armes ou en demi-cercle.

*De la riposte en tierce sur le coup de tierce (fig. 24)*



Dans le temps qu'on pare la tierce en tendant le bras et baissant la pointe de l'épée au corps de l'adversaire, il faut lui riposter le coup de tierce, la main tournée en tierce et le poignet cavé, faire en sorte que la main parte la première en soutenant son épée depuis le fort jusqu'à la pointe, puis se remettre en garde en prime, ou en demi-cercle. On peut aussi riposter en seconde, et se remettre en garde en seconde, en tierce ou en demi-cercle.

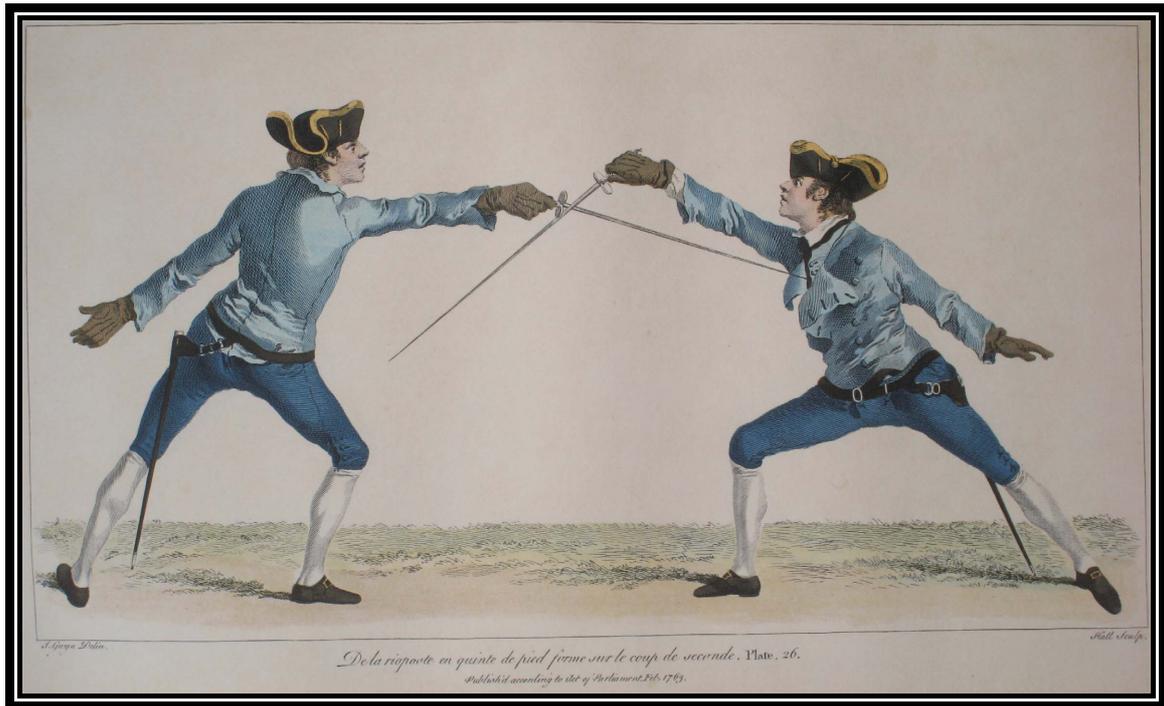
*De la riposte en seconde après avoir paré la quarte sur les armes (fig. 25)*



Après avoir paré la quarte sur les armes, on peut riposter la même botte, en tenant la main les ongles en dessus et le tranchant de l'épée tourné du même côté, plonger la pointe au corps et se remettre en garde en demi-cercle.

Si on riposte en seconde, il faut, aussitôt après avoir paré la quarte sur les armes, baisser la pointe de l'épée et la diriger au corps de l'adversaire par-dessous son coude, cette riposte étant plus aisée à faire que la première expliquée ci-devant. La riposte faite, se remettre en garde en seconde, en tierce ou en demi-cercle.

*De la riposte en quinte sur le coup de seconde (fig. 26)*



Après avoir paré le coup de seconde avec la parade de quinte, il faut riposter en quinte ; si on la pare de seconde, il faut riposter en seconde, et se remettre promptement en garde, en tenant le poignet dans la même position d'où l'on est parti, et revenir à l'épée en quarte, sans quitter la lame.

*De la riposte du cavé sur le coup de flanconnade à ceux qui n'opposent pas de la main gauche (fig. 27)*



Dans le temps que l'adversaire tire le coup de flanconnade, il faut le parer en tournant la main en tierce, et soutenir la pointe de l'épée à son corps (ce qu'on appelle cavé.) On ne doit jamais partir du pied en faisant cette riposte, mais seulement avancer un peu le corps, et tendre le jarret gauche. L'angle que l'on fait du poignet à la pointe en cavant, suffit pour parer le coup et riposter. Le coup achevé, il faut revenir à l'épée, soit en prime, ou en demi-cercle.

Si on pare le coup de flanconnade en liant l'épée, comme on l'a expliqué dans sa parade, on peut riposter tout droit en quarte, ou dans le temps que l'adversaire se remet en garde ; pour peu qu'il cède sa pointe, on peut faire la riposte en flanconnade ; et s'il hausse son poignet et sa pointe, riposter en quarte basse et joindre son épée en parant du cercle.

*De la riposte de prime sur le coup de seconde, ou de quarte basse (fig. 28)*



Aussitôt après avoir paré de prime le coup de seconde, ou de quarte basse, en sortant de la ligne et se portant sur la droite comme on l'a expliqué dans sa parade, il faut riposter en prime, tenant la main sur la ligne de l'épaule gauche, afin de se trouver par cette opposition le corps et le visage à couvert, et se remettre en garde dans la position de prime, ou du demi-cercle.

### *De la parade du contre-dégagement.*

On forme cette parade dans le temps que l'adversaire tire son coup, en dégageant soit de quarte en tierce, soit de tierce en quarte, ou de quarte en quarte sur les armes. Pour bien exécuter ces parades, sitôt qu'il dégage pour tirer, il faut dégager subtilement dans le même temps, en faisant un petit cercle bien près de sa lame, et former la parade, laquelle doit être exécutée avec la plus grande vivacité, en soutenant bien la lame de l'épée depuis la garde jusque à la pointe ; et pour riposter facilement, on doit aussitôt porter la pointe de l'épée dans la ligne de son corps.

### *Observation sur cette parade.*

Comme un poignet vif et une pointe légère pourraient aisément tromper la parade du contre-dégagement par le contre du contre, c'est-à-dire si l'adversaire continuait son dégageant plusieurs fois, et plus vivement qu'on ne pourrait faire, alors pour déranger cette opération, en cas qu'on ne se sentît pas assez de vivacité dans le poignet pour arrêter sa pointe avec la même parade du contre, il faudrait avoir recours à la parade du cercle.

### *De la parade du cercle.*

Cette parade, qui est la principale des armes, pare non seulement tous les coups, mais aussi dérange toutes les feintes qu'un adversaire peut faire. Pour bien exécuter cette parade, il faut bien tendre le bras, tenir le poignet sur la ligne de l'épaule, les ongles tournés en dessus ; et par un mouvement serré et vif du poignet la pointe de l'épée doit former de la droite à la gauche<sup>1</sup> un cercle assez grand pour être à couvert depuis la tête jusqu'au genou. De cette manière, en doublant le cercle jusqu'à ce qu'on ait arrêté la lame de son adversaire, la parade sera formée.

Pour arrêter cette parade du cercle, quand même il la doublerait avec la plus grande vivacité, il faut arrêter tout court sa lame en soutenant le poignet à la hauteur de l'épaule et tenant la pointe basse, comme dans la parade de quinte, et revenir promptement à l'épée en quarte.

Il faut s'exercer, autant qu'on peut, le poignet aux parades du cercle au contre-dégagement, et du contre dégageant au cercle. On peut prendre cette leçon tout seul, soit avec un fleuret, soit avec une épée. Cet exercice fortifie le poignet, le rend souple et le délie, et procure insensiblement la plus grande aisance et adresse pour se défendre dans le besoin.

---

<sup>1</sup> Donc, dans le sens des aiguilles d'une montre pour celui qui exécute la parade.

## **Chapitre 7 : De la manière de tirer au mur**

### ***Méthode pour tirer et parer tierce et quarte au mur.***

On dit tirer au mur, parce que celui qui pare les coups qui lui sont portés, doit avoir le corps immobile. Son poignet seul doit agir dans les parades. Pour bien exécuter cette leçon, on donnera premièrement l'explication de la position dans laquelle doit être celui qui pare.

Pour parer au mur, il faut se placer de façon que le pied gauche ne puisse remuer, bien effacer les épaules, tenir la tête haute, ôter le chapeau et ouvrir en même temps le bras droit et porter la pointe du fleuret sur la droite, afin que l'adversaire se mette en mesure. Cela fait, remettre aussitôt le chapeau, passer la main gauche par derrière les reins, et être prompt à parer les coups qu'il tire.

Pour tirer au mur, il faut se placer droit sur ses jambes, comme dans la première position (Voyez la première figure), dans le temps qu'on se met en garde, ôter son chapeau d'un air gracieux, détacher un coup de quarte en approchant légèrement le bouton du fleuret contre la poitrine de celui qui se présente pour parer ; en se remettant en garde, remettre son chapeau d'un air aisé et faire avec le poignet les deux mouvements de la tierce à la quarte ; c'est la règle du salut.

L'exercice de tirer au mur, accoutume à tirer avec vivacité et à parer promptement, donne de l'aisance, de la justesse, et de la connaissance pour la mesure, et est d'autant plus utile qu'étant ordinaire de faire des armes avec différentes personnes, on en rencontre aussi très souvent de différentes tailles.

### ***Méthode pour tirer au mur avec vivacité.***

Il y a trois manières de tirer au mur. La première, en engageant l'épée au fort, et tenant la pointe légère, il faut dégager subtilement, et sitôt le dégagement fait, tirer droit au corps de l'adversaire sans chercher nullement sa lame.

La seconde, en engageant de la pointe de l'épée la sienne, il faut courber le bras, dégager et lui tirer droit au corps, ce qu'on appelle, tirer pointe à pointe.

La troisième, en tirant des coups droits soit au-dedans, soit au-dehors des armes, il ne faut nullement engager ni dégager le fer.

Les maîtres d'Italie se servent souvent de cette dernière méthode. Elle donne de la vivacité, accoutume la main à partir la première, et développe parfaitement l'épaule.

### ***Règles à observer en tirant au mur.***

Lorsqu'on a pris sa mesure ou sa distance, on ne doit nullement remuer le pied gauche ni le corps, ne faire aucune attaque ni feinte, mais toujours tirer de règle soit au-dedans, soit au dehors des armes, en faisant des dégagements, ou tirant des coups droits, ou en faisant des feintes, pourvu qu'on en soit convenu avec celui qui pare.

# *Partie 2*

## *Du jeu décisif*

# Chapitre 1 : Des feintes

## *Des feintes.*

On appelle feinte, marquer un coup d'un côté et l'achever d'une autre. Il faut déranger le poignet de son adversaire, en sorte qu'on ait assez de jour pour lui porter le coup qu'on a prémédité de tirer. On doit bien prendre garde de ne pas se découvrir, lorsqu'on marque une feinte ; car au lieu de réussir dans son projet, on lui donnerait occasion de profiter d'un trop grand jour et de tirer un coup droit. Ainsi il est absolument nécessaire, en faisant une feinte, qui forme un dégagement, d'opposer le talon de l'épée, et de faire subtilement le mouvement de la pointe, et assez près de la garde de son épée pour pouvoir le toucher plus aisément.

Toutes les feintes peuvent être exécutées de pied ferme et en marchant. On peut aussi les faire après une attaque du pied, après un coup de lame, ou dans le temps que l'adversaire force la lame, ou qu'il fait un dégagement.

Pour bien exécuter les feintes, il faut tenir le poignet à la hauteur de l'épaule, plier un peu le coude, afin que le poignet soit plus délié et la pointe plus légère.

Si on est engagé en quarte, il faut dégager en quarte sur les armes bien près de la garde de son adversaire, ramener la pointe de l'épée dans la première position de quarte, tirer droit au corps, et revenir à l'épée en quarte, ou en demi-cercle. S'il la pare, on peut la tripler et tirer quarte sur les armes feinte, et revenir à l'épée en tierce ou en demi-cercle.

Si on est engagé en quarte sur les armes, il faut dégager subtilement en quarte, tirer quarte sur les armes et revenir à l'épée en tierce, ou en demi-cercle ; et s'il la pare, il faut tripler la feinte et tirer au-dedans des armes.

Si on est engagé en tierce, il faut marquer la feinte en seconde et tirer tierce. Si l'adversaire a le poignet élevé, en parant, on doit tripler la feinte, tirer seconde, et revenir à l'épée en seconde ou en demi-cercle.

Si l'on est engagé en tierce, il faut dégager en quarte, la pointe de l'épée sur la ligne du visage de l'adversaire, tirer quarte basse, et revenir promptement à l'épée en cercle.

Pour tirer les feintes sur le dégagement, il faut forcer un peu l'épée de son adversaire, afin de l'obliger de dégager ; et dans le temps qu'il dégage, saisir subtilement ce temps, marquer la feinte et lui tirer au corps.

## *Défense contre les feintes.*

La défense la plus sûre, pour parer les feintes, est de gagner le fer par une parade du contre-dégagement, ou par celle du cercle : car si on cherchait à parer les feintes avec des parades simples, il serait impossible d'éviter le coup, puisqu'on peut tripler et quadrupler la feinte ; au lieu qu'avec lesdites parades, on arrête tout court la pointe de l'épée de son adversaire et on le force à changer d'idée et d'opération.

## *Observation sur les feintes et sur quels temps elles sont bonnes ou fausses.*

Il y a des tireurs, qui font des feintes, en faisant de grands mouvements du corps ou de la pointe, ou de grandes attaques du pied droit, pour engager leur adversaire à précipiter sa défense, croyant par-là profiter du jour qu'il peut donner. Toutes ces opérations, qui sont fausses, ne peuvent réussir que vis-à-vis des personnes timides et que peu de chose dérange, mais vis-à-vis d'un homme de sang-froid, qui tient pointe ferme et droite au corps et qui recherche l'épée de son adversaire avec le mouvement seul du poignet et suivant les règles des armes, quelque mouvement qu'on puisse faire pour lui faire des feintes, elles seront sans effet.

Il en est d'autres, qui font des feintes, en portant l'épée en-avant, et qui quand on veut parer, la retirent à eux. Alors ils changent la pointe par un dégagement et tirent leur coup. Ces trois mouvements sont contraires les uns aux autres et sont si lents que si leur adversaire partait dans le temps qu'ils retirent leur bras, ils seraient touchés avant d'avoir achevé leur feinte.

On doit, autant qu'il est possible, faire les feintes en mesure, afin d'être en état de porter plus vivement la pointe au corps. On peut aussi faire les feintes hors de mesure, mais il faut les continuer dans le temps qu'on avance pour entrer en mesure et changer d'opération, en cas que l'adversaire joigne l'épée.

On doit observer de se bien couvrir, en faisant tous ces mouvements ; car il pourrait tirer tout droit dans le temps qu'on avance, ou surprendre la feinte par d'autres mouvements.

On ne doit pas toujours espérer, dans le temps qu'on fait une feinte, que l'adversaire viendra à la parade ; car on pourrait aisément être trompé. Mais sachant qu'il pourrait attaquer et se tenant sur ses gardes, on sera plus prompt à se défendre.

On peut aussi être certain que la feinte réussira mieux pendant que le poignet de l'adversaire sera en mouvement. Alors saisissant ce moment pour faire la feinte, il se défendra avec plus de précipitation et non seulement se découvrira, mais même il ne pourra pas attaquer, et on sera en état de le toucher avec plus de facilité et moins de risque.

## Chapitre 2 : Des coulés

### *Des coulés de pied ferme ; coulé de quarte sur les armes pour toucher quarte au-dedans des armes.*

Si on est engagé en quarte et si on est en mesure sur son adversaire, il faut avoir le bras souple, le corps effacé et posé sur la partie gauche, dans cette position faire une attaque du pied, et donner un coup ferme et sec sur la lame pour ébranler son poignet. S'il revient à l'épée, dégager vivement en quarte sur les armes, tenir le poignet haut et la pointe sur la ligne de son visage, et dans le temps qu'il vient à la parade, dégager subtilement en quarte, et sans hésiter lui tirer droit au corps. S'il ne ripostait pas et qu'il forçât la lame, il faudrait redoubler par le cavé, et revenir promptement à l'épée en quarte.

### *Coulé de quarte au-dedans des armes pour toucher quarte sur les armes.*

Si on est engagé en tierce ou en quarte sur les armes, il faut faire un dégagement en quarte, tenant la pointe de l'épée en avant et sur la ligne du corps, dans le même temps faire une attaque du pied, et lorsque l'adversaire force la lame, dégager subtilement en quarte sur les armes, lui tirer à fond au corps, redoubler d'un coup de seconde et revenir promptement à l'épée soit en tierce, soit en demi-cercle.

### *Coulé de tierce pour toucher le coup de seconde.*

Si on est engagé en quarte, il faut, après un battement d'épée et une attaque du pied, dégager subtilement en tierce, tenant la pointe de l'épée en-avant et sur la ligne du visage de l'adversaire ; et dans le temps qu'il vient à la parade simple, soit de tierce, soit de quarte sur les armes, on doit baisser la pointe, tirer à fond un coup de seconde, et revenir à l'épée en tierce ou en demi-cercle.

### *Coulé de quarte pour toucher quarte basse.*

Si on est engagé au dehors des armes, il faut ébranler le poignet de son adversaire, en battant de la lame sur le faible de la sienne, dégager subtilement la pointe, la tenir sur la ligne de son visage, tendre bien le bras, faire une attaque du pied, baisser la pointe par-dessous son coude, sans hésiter tirer quarte basse et revenir à l'épée en tierce, redoubler d'un coup de seconde et revenir promptement à l'épée en cercle.

Tous ces coulés faits de pied ferme peuvent être exécutés en marchant, dans le cas où l'adversaire romperait la mesure, lorsqu'on tache d'ébranler son poignet par des attaques du pied et des battements d'épée.

Après ce mouvement s'il cherchait à éviter la pointe par une retraite, il faudrait dégager subtilement et engager l'épée vivement, entrer en mesure et faire les opérations ci-dessus expliquées, en observant toujours de tenir l'épée devant soi et le corps en arrière, afin de n'être pas surpris en l'avançant et devancer toujours les coups, de l'œil et du poignet.

## Chapitre 3 : Des croisés d'épée

### *Le croisé d'épée.*

Peu de maîtres enseignent le croisé d'épée. Cette opération est d'autant plus nécessaire, que par là on peut non seulement écarter la pointe de son adversaire depuis la poitrine jusqu'au genou, mais même faire sauter aisément l'épée de sa main.

S'il se présente en mesure, ayant le bras et la pointe tendus sur une même ligne, il faut poser bien le corps sur la partie gauche, et engager son épée en quarte, en tournant les ongles un peu plus en dessus que dans la garde ordinaire, engager le fort de l'épée à-peu-près à un pied de sa pointe, et diriger la pointe de l'épée sur la gauche. Lorsqu'on se trouve dans cette position, il faut tourner subtilement la main en tierce, tenir l'épée bien ferme dans sa main, passer la pointe par-dessus le bras de l'adversaire, sans quitter nullement le fer, arrêter l'épée ferme depuis le fort jusqu'à la pointe, et tenir la main à la hauteur de l'épaule et la pointe aussi basse que la ceinture : ce croisé fait, tirer ferme et à fond un coup de tierce et revenir à l'épée en cercle.

### *Autre manière de faire le croisé d'épée en quarte.*

Si l'adversaire tire à fond un coup de quarte, il faut le parer du demi-cercle et avoir le corps bien posé sur la partie gauche. Aussitôt le coup paré, tourner avec vivacité et fermeté la main en tierce, passer la pointe de l'épée sur la gauche et toucher ferme le faible de sa lame avec le tranchant du dedans et le fort de l'épée.

Si on exécute ces croisés d'épée avec jugement et vitesse, il est presque impossible de ne pas désarmer son adversaire, ou de ne pas écarter sa lame assez pour pouvoir le toucher du coup de tierce, comme on l'a expliqué ci-devant.

### *Manière d'éviter le croisé d'épée.*

Comme chaque coup a sa défense, il est nécessaire d'en donner l'explication la plus claire. Il ne faut avoir que de l'attention, un coup d'oeil juste et de l'adresse pour éviter tous les coups.

Il faut céder la pointe par un dégagement ouvert dans le temps que l'adversaire fait le croisé d'épée. De cette manière ne trouvant point de lame pour le faire, on en évite l'effet. Il pourrait même lui arriver, ne sentant pas d'appui ni de résistance dans la lame au lieu de faire sauter l'épée de la main de son ennemi, de perdre la sienne, s'il ne la tenait pas bien ferme, ou si sa pointe n'était pas bien soutenue à la ceinture.

## Chapitre 4 : Des coups de fouet

### *Du coup de fouet sur le coup de tierce pour faire sauter l'épée.*

Si l'adversaire tire à fond un coup de tierce, il faut dégager subtilement en quarte, avoir le corps bien effacé et posé sur la partie gauche, raccourcir le bras un peu plus que dans la garde ordinaire, et tenir la pointe de l'épée un peu plus élevée. Le dégagement fait avant qu'il se remette en garde, il faut aussi donner un coup de fouet sec et vif, en touchant avec le tranchant du fort de l'épée sur le faible de sa lame ; ce qui lui fera ouvrir les doigts et tomber son épée.

### *Autre manière de faire sauter l'épée.*

Si l'adversaire tire à fond un coup de tierce, il faut le parer de prime : le coup paré, lever avec légèreté la pointe de l'épée, la porter sur la gauche, et toucher d'un coup sec et ferme avec le tranchant du dedans et du fort de l'épée sur le faible de la sienne.

### *Du coup de fouet en quarte sur les armes.*

Si l'adversaire se présente, ayant la main tournée en quarte, le bras tendu et la pointe sur la ligne du bras, il faut marquer une petite feinte auprès du fort de son épée : si sa pointe n'en est pas ébranlée, dégager subtilement en quarte sur les armes, tenir le bras raccourci et la pointe haute, donner un coup de fouet avec le fort sur le faible de son épée, tendre le bras avec vivacité, et lui tirer ferme et droit quarte sur les armes. Si son épée ne tombe pas du coup de fouet, on aura assez de jour pour le toucher ; le coup fini, se remettre promptement en garde par le cercle.

Pour éviter le coup de fouet, sitôt qu'on a tiré sa botte, il faut se remettre en garde en parant du cercle ; car on ne se sert de ce coup de fouet que vis-à-vis de ceux, qui, après avoir tiré soit tierce soit quarte au dehors ou au dedans des armes, ne se remettent pas en garde promptement, ou qui, étant en garde, tiennent leur bras raide et la pointe de leur épée dans la ligne directe de leur bras.

Si l'adversaire donne ce coup de fouet dans le temps qu'on est en garde et ferme sur ses jambes, il faut prendre le temps qu'il le donne, dégager assez subtilement pour l'empêcher de gagner le fer, et profiter de ce moment pour lui tirer au corps.

## Chapitre 5 : Des coupés sur pointe

### *Du coupé simple sur pointe en tierce (fig. 29)*



Après avoir tiré un coup de quarte, si l'adversaire pare du faible de son épée, il faut, en se remettant en garde, raccourcir le bras, tenir la lame droite du fort à la pointe, la passer par-dessus la sienne, tourner le poignet en tierce, le relever subtilement, plonger la pointe de l'épée à son corps, en tirant un coup de tierce à fond et se remettre en garde l'épée devant soi.

On tire aussi le coupé sur pointe, après avoir paré le coup de quarte. Lorsque l'adversaire craint la riposte de quarte, et qu'en se remettant en garde, il force la lame, pour lors on doit exécuter vivement ledit coupé sur pointe au dehors des armes, soit en tierce, soit en quarte sur les armes.

On peut aussi faire le même coupé simple sur pointe en quarte sur les armes, dans le temps que l'adversaire force du pied ferme la lame en quarte, après qu'on a tiré le coup de quarte.

Il faut observer que tous les coupés sur pointe se font ordinairement sur les coups qui ne sont parés que du faible de l'épée à la pointe, ou lorsque celui avec lequel on tire force l'épée de même.

### *Coupé simple sur pointe de tierce en quarte.*

Si on est engagé en tierce, il faut faire une attaque du pied, et tirer une demi-botte sans dégager ; et dans le temps que l'adversaire vient à la parade forcée et simple de tierce, raccourcir le bras, tenir droit la pointe de l'épée, la passer par dessus la sienne au-dedans des armes, tourner la main en quarte, baisser la pointe de l'épée, et tirer à fond un coup de quarte : le coup tiré, revenir à l'épée en quarte, ayant le poignet bien posé et la pointe de l'épée droit au corps.

### *Coupé sur pointe de tierce en quarte pour toucher quarte sur les armes.*

Si on est engagé au-dehors des armes, il faut tourner la main en quarte sur les armes, faire un appel de pied ferme, et dans le temps que l'adversaire vient à la parade, faire un coupé sur pointe au dedans des armes, tenir la main haute en quarte, et la pointe de l'épée droite au corps, faire feinte de tirer une quarte droite, et quand il revient à la parade, dégager subtilement, tirer à fond quarte sur les armes, en

faisant partir la main la première et bien soutenue, suivant les principes ci-devant expliqués : le coup tiré, se remettre en garde l'épée devant soi et la pointe droite au corps.

***Autre coupé sur pointe de quarte en quarte sur les armes pour toucher quarte.***

Si on est engagé en quarte, il faut tirer une demi-botte pour forcer l'adversaire de venir à l'épée, et dans l'instant faire un coupé sur pointe et faire feinte de vouloir tirer quarte sur les armes. Il faut aussi sans hésiter, dégager l'épée par-dessous son poignet, achever le coup de quarte, ayant la main bien soutenue et bien opposée : le coup tiré, revenir à l'épée en quarte, le corps bien posé sur la partie gauche.

***Autre coupé sur pointe de quarte en tierce pour toucher seconde.***

Si on est engagé en quarte, il faut faire un appel, couper sur pointe de quarte en tierce, tourner le poignet en tierce et, lorsqu'on a passé la pointe de l'épée au-dehors des armes, sans hésiter, la baisser subtilement par-dessous le coude de son adversaire, et tirer à fond un coup de seconde : le coup tiré, revenir promptement à l'épée, soit en tierce, soit en demi-cercle.

On peut doubler le coupé sur pointe de quarte en quarte sur les armes, et au lieu d'achever le coup au dehors des armes, faire un autre coupé sur pointe et tirer quarte.

Lorsqu'on est engagé au-dehors des armes, on peut de même faire un coupé sur pointe au dedans, doubler le coup au dehors, et tirer quarte sur les armes ou tierce.

Il faut pratiquer peu ces doubles coupés sur pointe, parce que les coupés simples sont préférables et plus difficiles à parer. Malgré cela il paraît nécessaire à ceux qui font des armes, de savoir qu'il y a de tels coupés dans cette académie.

## Chapitre 6 : Des coups de reprise

### *Du coup de reprise de la main après avoir tiré le coup de quarte.*

Le coup de reprise de la main ne se fait qu'à ceux qui ne ripostent pas après avoir paré le coup qu'on leur a tiré, soit au-dedans, soit au-dehors des armes. Pour exécuter ce coup, il faut engager l'épée de l'adversaire en tierce, faire un appel du pied, et lorsqu'il vient à la parade, dégager subtilement près de la garde de son épée, et lui tirer un coup de quarte : sitôt le coup tiré, faire feinte de se remettre en garde, en retirant le pied droit d'environ une semelle, et tenant le bras droit et flexible, et dans le temps qu'il lève le pied droit pour serrer la mesure, quand même il forcerait la lame, il faut le prendre sur le temps, tourner vivement la main en tierce, et lui tirer à fond un coup de cavé en soutenant bien la main. Le coup fini, revenir promptement en garde, en tenant le bras bien tendu et la pointe de l'épée sur la ligne du corps.

### *Du coup de reprise de la main en quarte sur les armes après avoir tiré le coup de tierce.*

Si on est engagé au-dedans des armes, il faut faire un appel du pied et un battement d'épée ; si l'adversaire vient à la parade, dégager subtilement au-dehors des armes, tourner la main en tierce et tirer à fond un coup de tierce. Le coup tiré, se remettre promptement en garde, en retirant le pied droit de la longueur d'une semelle, et lorsqu'il lève le pied droit pour avancer, le prendre sur le temps, tourner vivement la main les ongles en dessus, et lui tirer quarte sur les armes. Le coup fini, se remettre promptement en garde et revenir à l'épée, soit en tierce, soit en demi-cercle.

## Chapitre 7 : Des passes

### *De la passe en quarte au-dehors des armes (fig. 30)*



Si l'adversaire se trouve engagé en tierce, le coude plié et la pointe de l'épée haute, il faut faire une attaque du pied et tirer une demi-botte. S'il ne vient point à la parade, alors sans déranger nullement le pied droit, il faut passer le pied gauche en avant du pied droit à la distance de deux semelles, tourner la pointe du pied en-dehors, lever un peu de terre le talon du pied droit, tendre ferme les deux jarrets, supporter sur la jambe gauche tout le poids du corps, et lorsqu'on passe le pied gauche en-avant, tourner la main en quarte sur les armes, tendre bien le bras et tirer ferme et droit au corps. Sitôt le coup tiré, revenir en garde en tierce, en remettant le pied gauche, le corps et la main dans la première position, et chercher l'épée avec une parade du cercle.

### *De la passe en tierce au-dehors des armes.*

Si l'adversaire est engagé en quarte, il faut battre son épée d'un coup ferme avec le tranchant du fort, et lorsque après avoir écarté sa lame, il revient à une parade forcée, dégager subtilement au-dehors des armes, tenir la main en tierce, le poignet élevé et la pointe de l'épée plongée à son corps ; dans le temps du dégagement passer le pied gauche en avant du droit à la distance d'une semelle, tendre le jarret et supporter de la jambe gauche tout le poids du corps. Le coup fini, revenir en garde en tierce, ayant le corps bien effacé et posé sur la partie gauche.

### *Passe en quarte après la feinte en quarte sur les armes.*

Si on est engagé au-dedans des armes, il faut faire un attaque du pied, dégager subtilement, en tenant la main en quarte sur les armes, tirer une demi-botte, tenir le poignet élevé et la pointe de l'épée bien ferme sur la ligne du visage : en faisant cette opération avancer le pied droit de la longueur d'une demi-semelle ; et dans le temps que l'adversaire vient à une parade forcée en tierce, il faut aussi le prendre sur le temps, en dégagant subtilement en quarte, et faire en avant la passe du pied gauche, en observant

toujours d'opposer la main droite à son épée, de tenir le poignet élevé et la pointe de l'épée sur la ligne du corps, de se remettre en garde, et de chercher son épée avec une parade du cercle.

***Passé en quarte sur les armes après la feinte de quarte.***

Si l'adversaire est engagé au-dehors des armes, il faut lui tirer une demi-botte en faisant une attaque du pied, et dans le temps qu'on sent qu'il force la lame, marquer une feinte au dedans des armes ; et en dégageant subtilement au dehors des armes, faire la passe du pied gauche et tirer le coup de quarte sur les armes, suivant les principes de cette passe ci-devant expliqués.

On observera que l'on pare de tierce haute les passes au-dehors des armes, et de prime ou de quarte haute les passes au-dedans des armes, en soutenant le poignet sur la ligne du visage.

*Echappement du pied gauche en arrière dans le temps de la passe au-dehors des armes (fig. 31)*



Il faut donner assez de jour au-dehors des armes à son adversaire pour l'engager à faire la passe soit en tierce soit en quarte sur les armes. Il ne faut pas s'ébranler des attaques qu'il pourrait faire ni des demi-bottes qu'il pourrait tirer, mais découvrir assez le dehors des armes, pour le déterminer à partir ; et dans le temps qu'il fait la passe du pied gauche, baisser subtilement la pointe de l'épée en seconde, tourner la main dans la même position, sans chercher nullement sa lame, rompre la mesure en portant le pied gauche en arrière autant que le jarret peut être tendu, ne pas déranger le pied droit, plier le genou droit, comme si l'on tirait une botte ordinaire, avoir le corps plus bas que de seconde, tenir le bras droit bien tendu, le poignet élevé et opposé au visage, et le bras gauche tombant perpendiculairement au milieu des deux cuisses, la paume de la main ouverte et tournée vers la terre, crainte que le pied gauche glisse et s'échappe en arrière, ce qui ferait perdre l'aplomb de l'attitude, et afin d'être en état de soutenir son corps avec l'aide de ladite main gauche en cas d'événement. Cette opération faite, il faut se remettre en garde et chercher l'épée avec le cercle.

*Du saisissement de l'épée après la passe au-dehors des armes.*

Après avoir fait la passe soit en tierce, soit en quarte sur les armes, si l'adversaire pare le coup et résiste à la lame, il faut promptement et subtilement saisir la garde de son épée avec la main gauche, et dans cet instant passer le pied droit devant le pied gauche, poser les deux talons sur la même ligne, plier un peu le genou droit et tendre le genou gauche : par ce moyen on sera ferme et maître de la défense qu'il pourrait faire. S'il voulait reprendre la lame avec sa main gauche, il faudrait aussitôt raccourcir le bras droit, lui présenter la pointe de son épée et tenir toujours bien ferme la coquille de l'épée au ventre, pour le contraindre à la céder.

## Chapitre 8 : Des contre-dégagements

### *Contre-dégagement au-dedans des armes de pied ferme.*

Lorsqu'on est engagé au-dedans des armes, il faut forcer un peu la lame de l'adversaire pour le déterminer à dégager ; et dans le temps qu'il dégage soit en tierce, soit en quarte sur les armes, pour gagner le fer, saisir ce moment, et ne pas attendre qu'il touche la lame après son dégagement, dégager subtilement et tirer à fond un coup de quarte bien opposé et soutenu : le coup tiré, revenir promptement à l'épée en quarte.

### *Contre-dégagement au-dehors des armes de pied ferme.*

Il faut engager l'épée de l'adversaire au-dehors des armes la main tournée en quarte sur les armes, tenir le poignet et la pointe sur la ligne de l'épaule, le bras flexible, et forcer un peu sa lame pour le déterminer à dégager ; et dans le temps qu'il dégage pour joindre la lame au-dedans des armes, dégager subtilement avant qu'il engage le fer, et tirer à fond quarte sur les armes en tenant la main bien opposée, suivant les principes ci-devant expliqués : le coup tiré, revenir promptement à l'épée, et redoubler du coup de seconde.

### *Le contre du contre-dégagement de pied ferme.*

Si l'adversaire, au lieu de parer d'un simple dégagement les coups ci-dessus expliqués, parait d'un contre dégagement, il faudrait sans chercher nullement sa lame, doubler le dégagement assez vivement pour l'empêcher de gagner le fer, porter à fond la pointe de l'épée à son corps, et se remettre en garde en parant du cercle.

### *Du contre-dégagement sur le temps et du contre du contre, lorsque l'adversaire avance.*

Il faut rompre la mesure de la longueur d'une semelle, sans quitter l'épée de son adversaire : et lorsqu'il avance en mesure et dégage, saisir ce temps, et sans chercher nullement sa lame, dégager et lui tirer droit au corps. S'il parait d'un contre-dégagement, il faudrait doubler le dégagement sans chercher nullement sa lame, et lui tirer à fond, ayant le corps bien soutenu et la main opposée suivant les principes ci-dessus expliqués : le coup achevé, revenir promptement à l'épée par le cercle.

## Chapitre 9 : Des coups de temps

### *Coup de temps droit tiré sur la feinte basse.*

Si on est en mesure, la main tournée en quarte à la hauteur de l'épaule, la pointe de l'épée un peu plus basse que le poignet et le corps bien ferme sur la partie gauche, il ne faut pas s'ébranler dans cette position des différents mouvement que l'adversaire pourrait faire, soit par des attaques, soit par des demi-bottes, mais profiter du jour qu'il peut donner dans le temps qu'il baisse son poignet et sa pointe en faisant des feintes basses ; et dans cet instant, sans chercher nullement sa lame, lui tirer à fond un coup de quarte bien opposé suivant ces principes : le coup tiré, se remettre en garde et chercher l'épée par le cercle.

On exécute aussi ce même coup de temps après avoir rompu la mesure d'une semelle, en observant, sitôt que l'adversaire lève le pied droit pour entrer en mesure et qu'il quitte le fer, pour peu que son poignet soit bas et qu'on ait assez de jour pour le toucher, en observant, dis-je, de lui tirer droit et ferme au corps, sans hésiter ni chercher sa lame.

S'il découvre le dessous des armes en serrant la mesure, il faut le prendre sur le temps et lui tirer à fond un coup de quarte basse bien soutenu et revenir à l'épée en tierce.

Si on est engagé au-dehors des armes la main tournée en tierce, il faut rompre la mesure de la longueur d'une semelle, et dans le temps que l'adversaire avance, pour peu qu'il donne de jour, lui tirer quarte sur les armes. S'il forçait l'épée en avançant, dégager subtilement la pointe, et l'arrêter par une quarte au-dedans des armes.

Rien n'est plus difficile que de tirer avec justesse et précision le coup de temps. Il n'appartient qu'à ceux à qui l'habitude et l'expérience dans les faits d'armes ont formé ce coup d'oeil juste, d'exécuter ces bottes.

Pour éviter l'effet de ces coups de temps, on doit être attentif de tenir toujours l'épée devant soi, de ne pas se découvrir trop en faisant les feintes, ni de faire des attaques trop forcées de pied ferme, ou en marchant, d'être toujours prêt à une parade prompte et ferme du contre dégagement ou du cercle, et de ne former jamais le dessein de tirer un coup d'épée, sans avoir celui de revenir promptement à la parade.

## Chapitre 10 : Des voltes et demi-voltes

### *Demi-volte sur les coups forcés au-dehors des armes (fig. 32)*



Lorsqu'on est en mesure, il faut engager l'épée en tierce, tenir le bras flexible, le corps bien posé sur la partie gauche, et donner à son adversaire assez de jour au-dehors des armes pour le déterminer à y tirer. Dans le temps qu'il force la lame pour tirer soit tierce soit quarte hors des armes, il faut dégager subtilement, passer la pointe par-dessous la garde de son épée, tourner la main en quarte, hausser le poignet comme dans le coup de quarte, diriger la pointe à sa mamelle, et porter le pied gauche près du pied droit, de sorte que la pointe dudit pied surpasse de deux pouces<sup>1</sup> ou environ le talon droit, et que les deux pieds forment un angle ou équerre. Pour assurer cette position, on doit tendre bien les genoux, tenir la tête haute sur la ligne du bras droit, effacer bien l'épaule gauche et tendre le bras, comme si on tirait le coup de quarte. Il est impossible de faire la demi-volte avec toute la vivacité et la justesse qu'elle exige, sans tourner la pointe du pied droit un peu en dedans, la lever un peu de terre, et tourner sur le talon, la jambe et la cuisse comme sur un pivot, afin que le corps soit mieux effacé et d'éviter la pointe de l'adversaire. La demi-volte faite, il faut se remettre promptement en garde en portant le pied gauche en arrière, suivant les principes ci-devant expliqués, et en parant du cercle.

On peut faire la demi-volte dans le temps qu'il serre la mesure, en forçant la lame au-dehors des armes. La parfaite exécution dépend de le bien prendre sur le temps.

#### *De la flanconnade après avoir paré la demi-volte.*

Il faut forcer la lame de son adversaire au-dehors des armes, pour le déterminer à tirer au-dedans. S'il fait la demi-volte, on doit parer le coup du fort de l'épée contre le faible de la sienne et riposter la flanconnade avec l'opposition de la main gauche, suivant les principes expliqués : le coup achevé, revenir à l'épée en quarte.

#### *Volte sur le coup de quarte au-dedans des armes, dans le temps que l'adversaire dégage et tire le coup de quarte.*

<sup>1</sup> Le pouce représente approximativement 2,5 cm.

Dans le temps que l'adversaire dégage au-dedans des armes et tire quarte, il faut lever la main à la hauteur du visage, tourner les ongles en dessus et avec toute la vivacité possible, faire la volte en fixant la pointe de l'épée contre sa mamelle droite, tendre bien les deux jarrets lorsqu'on passe le pied gauche derrière le pied droit, qui doit être posé à la distance d'une semelle ; il faut aussi effacer l'épaule gauche de telle sorte que le dos soit à demi-tourné à l'adversaire, et tenir la tête sur la ligne de l'épaule et du bras droit, afin d'être en état de porter directement la pointe de l'épée : le coup tiré, se remettre promptement en garde, tourner le poignet en tierce, et donner un coup sec du tranchant du dedans de l'épée sur le faible de la sienne, en tenant le poignet haut et la pointe basse.

*De la volte sur la passe de tierce ou de quarte au-dehors des armes (fig. 33)*



Dans le temps que l'adversaire fait la passe au-dehors des armes, il faut baisser la pointe de l'épée, et la passer par-dessous son bras, tourner la main en quarte, la tenir à la hauteur du visage, passer légèrement le pied gauche derrière le pied droit à la distance d'une semelle, fixer la pointe de l'épée sur sa mamelle droite, tendre bien les deux jarrets dans le temps qu'on fait le mouvement du pied gauche, observer que l'épaule gauche soit effacée de telle sorte qu'on ait le dos tourné à demi, et tenir la tête sur la ligne de l'épaule et du bras droit, afin d'être en état de porter directement la pointe de l'épée : le coup achevé, se remettre en garde en parant du cercle, et bien assurer et poser le corps sur la partie gauche.

## Chapitre 11 : Des désarmements

*Du désarmement après avoir paré le coup de quarte (fig. 34)*



Si l'adversaire s'abandonne en tirant le coup de quarte, il faut parer de quarte en donnant un coup sec du tranchant de la lame, dans le même temps avancer le pied droit de la longueur d'une semelle, tendre le jarret gauche, saisir promptement avec la main gauche la garde de son épée, la tenir bien ferme et lui présenter la pointe au corps par-dessous son bras. S'il faisait résistance et ne voulait pas céder son épée, il faudrait porter le pied gauche auprès du pied droit et forcer le fort de sa lame avec le fort de l'épée. Par ce moyen il sera obligé d'ouvrir les doigts : alors raccourcissant le bras en tenant toujours ferme la garde de son épée, on en sera le maître ; le désarmement fait, porter le pied gauche derrière le pied droit à la distance de deux semelles, tendre le jarret gauche, et lui présenter les deux pointes, comme on peut le voir dans la trente-cinquième figure.

*Position, après avoir désarmé sur le coup de quarte (fig. 35)*



*Désarmement sur le coup de tierce ou de quarte sur les armes (fig. 36)*



Si l'adversaire tire un coup de tierce ou de quarte sur les armes et abandonne son corps, il faut parer d'un coup sec du fort de l'épée en traversant la ligne directe de la lame, et forcer au haut son poignet ; dans le même instant saisir promptement avec la main gauche la garde de son épée, et passer le pied gauche devant le pied droit à la distance d'une semelle. S'il faisait résistance ou portait son pied gauche en-avant pour s'approcher et saisir la lame, il faudrait alors, en tenant toujours bien ferme la garde de son épée, écarter son bras sur sa droite, porter le pied gauche derrière le pied droit à la distance de deux semelles, plier un peu le genou droit, tendre bien le jarret gauche, et lui présenter la pointe de l'épée au visage, en tenant le bras haut ; comme on peut le voir dans le trente-septième figure.

*Position après avoir désarmé sur le coup de tierce (fig. 37)*



Du

*Désarmement sur le coup de quarte ou de seconde paré de prime (fig. 38)*



Si on est engagé en tierce, il faut faire une attaque du pied, et forcer la lame de l'adversaire au-dehors des armes, pour l'exciter à partir ; et dans le temps qu'il tire le coup de quarte ou de seconde, parer promptement de prime. Au lieu de traverser la ligne sur la droite en faisant cette parade (comme on l'a expliqué à l'endroit des parades), on doit, en parant serrer la mesure d'une demi-semelle, et passer avec vivacité le bras gauche par-dessus le fort de sa lame. Par ce moyen en retirant le corps et raccourcissant le bras gauche, il sera forcé de céder son épée : sitôt le saisissement d'épée fait, lui présenter la pointe de l'épée au corps, et passer vivement en arrière le pied à la distance d'une semelle du pied gauche, comme on peut le voir dans la trente-neuvième figure.

*Position après avoir désarmé sur le coup de tierce ou de seconde, paré de prime*  
(fig. 39)



*Du*

*Désarmement après la parade au-dehors des armes (fig. 40)*



Si on est engagé au-dehors des armes, la main en tierce ou en quarte sur les armes, il faut faire une attaque du pied, et forcer un peu la lame de son adversaire pour l'engager à tirer un coup de quarte au-dedans des armes : dans le temps qu'il dégage et tire à fond, on parera d'un contre-dégagement ; en forçant sa lame en haut avec le fort de l'épée, on passera le pied gauche devant le pied droit à la distance d'une semelle, et l'on saisira vivement de la main gauche la garde de son épée. Comme, en se défendant, il pourrait porter le pied gauche en avant et se jeter sur la lame ; pour empêcher qu'il la saisisse, il faut effacer promptement l'épaule droite, passer le pied droit derrière le pied gauche à la distance d'une semelle, tourner la pointe du pied gauche vis-à-vis son genou, passer l'épée par-derrière le dos en appuyant la garde contre les reins, et lui présenter la pointe au ventre.

On doit observer, en allant au désarmement, de ne saisir jamais le bras de son adversaire ni sa lame avec la main gauche ; car en saisissant son bras, il peut se rendre maître de son épée et la reprendre de sa main gauche par la garde ou par le fort de la lame ; conséquemment il pourrait fournir un coup de pointe à bras raccourci. Si on saisissait sa lame, il pourrait aussi raccourcir le bras, retirer son épée avec force et couper la main qui l'empoignerait. A dire vrai, tous ces désarmements, dont on a donné l'explication, sont plus brillants dans une salle d'armes le fleuret à la main, lorsqu'ils sont exécutés avec jugement et précision, qu'utiles l'épée à la main. Cependant dans une affaire particulière on peut s'en servir vis-à-vis de ceux qui s'abandonnent sur les coups qu'ils tirent, et qui ne se remettent pas en garde avec toute la vivacité nécessaire. L'épée à la main, il faut préférer le croisé d'épée ou le coup de fouet ; on ne risque rien ; et si on ne fait pas sauter l'épée de la main de son adversaire, on a assez de jour pour le toucher au corps si on en a l'intention.

# *Partie 3*

## *Contre les jeux particuliers*

# Chapitre 1 : Contre les gauchers

## *Observations sur les gauchers.*

Il peut arriver à un droitier d'être fort embarrassé de se défendre contre un gaucher, parce que la fréquente habitude où on est de faire des armes entre droitiers donne au gaucher un avantage considérable. Il est rare d'avoir occasion de se mesurer avec un gaucher, car l'espèce de ce dernier n'est pas nombreuse. Par la même raison deux gauchers qui se mesureraient ensemble seraient embarrassés l'un et l'autre.

Pour obvier à cet inconvénient, il serait bon qu'un maître d'armes accoutumât ses écoliers à tirer des deux mains ; c'est-à-dire que, lorsqu'un écolier manierait bien son fleuret avec la main droite, il faudrait l'exercer avec la main gauche. Cet exercice serait difficile pour tout le monde, mais avec de la bonne volonté et en prenant quelque peine on parvient à un degré d'habileté, qui est avantageux pour soi et fait honneur à celui qui enseigne.

Le maître d'armes devrait non seulement donner leçon des deux mains à ses écoliers, mais encore les instruire de cette sorte par des mouvements d'assaut. Cette méthode les mettrait en état de se défendre des deux mains, et ils ne seraient jamais embarrassés vis à vis d'un adversaire, qui se présenterait dans une position différente de la leur.

Lorsqu'un droitier et un gaucher font des armes ensemble, ils doivent avoir attention de défendre le dehors des armes : ce côté étant plus faible que celui du dedans. Ils ont tous deux la facilité de donner le coup de fouet ou de faire le glissement de lame au-dehors des armes.

Si on donne le coup de fouet à propos, il est presque impossible que l'épée ne saute de la main, à moins que l'adversaire ne saisisse le temps qu'on donne ledit coup de fouet, soit pour dégager, soit pour tourner la main en tierce.

Il faut observer que le droitier doit tirer au gaucher quarte au lieu de tierce et tierce au lieu de quarte, c'est-à-dire, qu'il doit tirer tous les coups du dedans au-dehors des armes, et ceux du dehors au-dedans. Les mêmes règles sont pour le gaucher lorsqu'il tire ses coups au droitier. Par ce moyen la main sera toujours opposée à l'épée, et le corps et le visage seront à couvert.

## Chapitre 2 : Contre le jeu allemand

### *De la garde allemande.*

Dans la position de la garde allemande on a ordinairement la main tournée en tierce, le bras et le poignet sur la ligne de l'épaule, la pointe de l'épée à la ceinture de son adversaire, la hanche droite extrêmement cavée, le corps en avant, le genou droit plié et le jarret gauche tendu. Les allemands cherchent toujours l'épée soit de prime, soit de seconde, tirent dans cette position souvent à bras raccourci, tiennent la main gauche devant l'estomac et s'en servent pour parer au besoin, et aussitôt qu'il tirent l'épée, ils donnent un grand coup du tranchant sur la lame de leur adversaire afin de le désarmer, s'ils le peuvent.

### *Défense contre la garde allemande.*

Pour combattre cette garde, il faut se présenter hors de mesure, attaquer brusquement du pied et au-dedans des armes, tirer des demi-bottes au visage de son adversaire afin de l'obliger de hausser davantage son poignet et profiter de ce temps pour dégager par-dessus le fort de son épée et lui tirer à fond un coup de seconde. On peut aussi se mettre en garde en seconde, en tenant la pointe de l'épée droite à son aisselle, faire feinte du dehors au-dedans des armes par-dessus sa lame, et faire une attaque du pied dans le temps de la feinte pour le faire aller plus promptement à l'épée : alors saisir ce temps pour faire un second dégagement par-dessus sa lame, et lui tirer un coup de seconde ou de quinte. S'il pare ce coup, on doit tripler le dégagement et lui tirer un coup de prime ou de quarte au-dedans des armes.

Si on veut attendre l'attaque, il faut se mettre en garde en tierce haute et la pointe dirigée à l'épaule droite de l'adversaire, ne pas s'ébranler des mouvement qu'il pourrait faire, à moins qu'ils fussent assez écartés pour lui tirer sur le temps un coup droit. S'il se tenait ferme dans sa garde, il faudrait lui donner assez de jour au dedans des armes pour l'engager d'y tirer : pour lors parer de prime ou de demi-cercle en traversant la ligne sur la droite et lui riposter vivement en tenant le poignet dans la même position du coup qu'on aura paré.

S'il n'attaque pas, ou n'est pas ébranlé des attaques qu'on lui a fait, il faut se placer en tierce haute, comme on l'a expliqué ci-devant, tourner subtilement la main de tierce en quarte en passant la pointe de l'épée par-dessus le fort de sa lame (ce qui forme un demi-cercle), frapper ferme du fort du dedans de l'épée sur sa lame et aussitôt lui tirer à fond un coup de quarte. De cette manière il ne serait pas difficile de lui faire sauter l'épée de la main.

S'il pare avec sa main gauche, on observera de ne point lui tirer au-dedans des armes, qu'on ne lui ait tiré auparavant une demi-botte soutenue, pour tromper la parade de sa main gauche.

## Chapitre 3 : Contre le jeu italien

### *De la garde italienne.*

La garde ordinaire des italiens est fort basse, ils plient également les deux genoux, portent le corps au milieu des deux jambes, tiennent le poignet et la pointe de l'épée basse, raccourcissent assez le bras, mettent la main gauche devant la poitrine, s'en servent pour parer, et aussitôt ripostent.

Quoique cette garde leur soit ordinaire, ils la varient à tout moment pour embarrasser leur adversaire, en haussant le poignet à la hauteur de la ligne de l'épaule et de la pointe de l'épée, en tenant le poignet haut et la pointe fort basse, en faisant de grands mouvement du corps et de la pointe, en tournant autour de celui avec qui il font des armes, tantôt par sa droite, tantôt par sa gauche, ou en avançant imperceptiblement le pied gauche près du pied droit, et tirent des coups droits de volée ou font des passes ou des voltes. Ils se fient beaucoup sur leur agilité et leur parade de la main gauche. C'est pour cela que deux italiens, qui se battent ensemble, se donnent très souvent coup pour coup (ce qu'on appelle coups fourrés), ce qui arrive rarement entre bons tireurs, parce qu'ils savent chercher l'épée soit avec le contre-dégagement, soit avec le cercle, et qu'ils ont une prompte riposte.

Malgré cela, il n'est pas douteux que leur jeu embarrasserait même un habile homme, s'il ne prenait pas les précautions qu'on expliquera ci-après.

### *Défense contre la garde italienne.*

Pour se défendre contre le jeu d'un italien, il faut avoir beaucoup de sang-froid et se mettre dans une position couverte, ne pas s'ébranler de tous ses différents mouvement, lui faire des attaques, tirer des demi-bottes hors de mesure pour l'obliger d'entrer en mesure, et dans le temps qu'il lève le pied droit pour avancer, opérer sans écarter le poignet ni la pointe de l'épée de la ligne de son corps, afin que, dans le cas où il tirerait, on fût en état de parer et de lui faire immédiatement riposte. On ne doit jamais redoubler crainte du coup pour coup ou qu'il pare de la main gauche, ce qui exposerait à une riposte ; mais aussitôt après avoir tiré une botte, soit qu'on touche ou non, il faut se remettre promptement en garde en parant du cercle.

Si l'italien se présentait en garde tenant son bras et sa pointe sur une même ligne, il faudrait se servir du croisé d'épée ou du coup de fouet, et lui tirer ferme et à fond au corps.

On ne doit jamais tirer dans le grand jour qu'il peut donner crainte du coup de temps ; mais alors lui tirer une demi-botte bien soutenue ; et s'il part sur ce temps, parer en serrant la mesure d'une demi-semelle et riposter aussitôt.

Pour tromper la parade de sa main gauche, il faut tirer une demi-botte et achever le coup aussitôt qu'il a fait le mouvement de ladite main pour parer.

Nota, ceci est bon à exécuter vis-à-vis de ceux qui ne ripostent pas.

On doit encore ne pas tirer à son adversaire au-dedans des armes s'il donnait un trop grand jour ; mais on peut marquer une feinte au-dedans et tirer au-dehors ou au-dessous.

S'il serrait la mesure en portant le pied gauche près du pied droit, il faudrait lui faire un battement d'épée, ou lui tirer une demi-botte ; et s'il ne s'ébranlait pas, rompre promptement la mesure, porter le pied droit près du pied gauche, en parant du cercle, ou attendre qu'il tire, et aussi tôt gagner sa lame par un contre dégagement, et se saisir de son épée ou lui riposter dans le temps qu'il fait sa retraite.

## *Des gardes italiennes avec l'épée et le poignard (fig. 41)*



L'exercice de l'épée avec le poignard n'est d'usage qu'en Italie. Lorsqu'un écolier sait bien manier son épée, on l'instruit dans l'exercice de l'épée avec le poignard. Les Italiens sortent rarement de nuit sans avoir leur épée et poignard à leur côté. Les droitiers portent le poignard à côté de la hanche droite, et les gauchers à côté de la hanche gauche ; ils le tirent sitôt qu'ils ont l'épée à la main. Naples est la ville de l'Italie où on s'en sert le plus communément et le plus adroitement.

On ne fait usage du poignard à Paris que lorsqu'on reçoit publiquement un maître d'armes, Lorsqu'un prévôt a fait son apprentissage sous un habile homme et qu'on le présente pour être reçu maître d'armes, il est obligé de tirer avec plusieurs maîtres. Après avoir tiré avec le fleuret seul, ils tirent avec le fleuret et le poignard. La réception d'un maître a quelque chose d'agréable, et donne d'autant plus d'émulation aux jeunes gens pour s'instruire dans les faits d'armes, qu'un homme ne peut être reçu au nombre des autres maîtres, s'il n'a travaillé pendant six années consécutives sous le même maître, usage qui ne se pratique qu'à Paris. Cet exercice public, qui est comme la pierre de touche de l'art de l'escrime, produit un bien d'autant plus grand qu'il tend à la perfection des armes. Il serait injuste de se taire sur le talent des maîtres d'armes français. Les hommes qui s'y connaissent le mieux, avouent qu'ils sont les premiers maîtres du monde pour la bonne grâce et l'habileté.

Quoiqu'on ne se serve pas de l'épée et poignard dans ce pays, on a crû nécessaire d'en donner l'explication, afin qu'on soit en état de se défendre, si l'on voyage dans les pays où en fait usage, et afin qu'on ne se trouve pas embarrassé en voyant deux pointes devant soi. Je donne ici deux gardes différentes et les plus usitées de cet exercice. On expliquera, à la suite, la manière de se défendre avec une épée seule contre une épée et un poignard.

Il faut se placer avec le poignard le bras tendu et un peu éloigné de la garde de l'épée. Pour bien former les parades et les exécuter les plus serrées qu'il est possible, ce qui est très difficile ayant le bras tendu, on doit faire attention, en couvrant une partie, de ne pas découvrir l'autre. Dans cette garde on ne peut pas effacer le corps, car l'épaule gauche est plus avancée que la droite. Quoique le bras droit couvre le dehors des armes, il doit être raccourci.

Lorsque dans cette position on formera bien ses parades, on se mettra en garde, le bras tendu, mais sans raideur, et le bras gauche raccourci et la pointe du poignard près du coude droit. Le point principal est de ne pas s'ébranler aux mouvements que l'adversaire peut faire.

S'il cherche à gagner l'épée avec la sienne, il faut la quitter, à moins qu'on ne se sente assez de fermeté pour opposer le fer au sien, en serrant la mesure d'une demi-semelle, et sans quitter sa lame de gagner son faible avec le fort du poignard. Alors quittant son épée il serait aisé de tromper sa parade du poignard et de le toucher. Pendant cette opération il ne faut jamais quitter du poignard sa lame, et plus elle sera longue, plus on aura d'avantage. De même après telle parade qu'on puisse faire avec le poignard, on ne doit pas quitter sa lame, si on veut riposter.

Les Italiens parent plus souvent avec le poignard qu'avec l'épée : ainsi il est certain que celui qui se sert de deux lames pour parer, a un grand avantage, pourvu qu'il le fasse avec jugement et sans précipitation ; car autrement il ne ferait que se découvrir.

Il faut tromper son adversaire dans le temps qu'il fait des attaques ou tire des demi-bottes en ne s'ébranlant pas de l'épée, et faire quelques mouvements écartés avec le poignard pour l'engager à partir. Sitôt qu'il détache son coup, on doit le parer avec le poignard en serrant la mesure dans le même temps, faire feinte avec l'épée de lui tirer au visage, et achever le coup au corps, comme on peut le voir dans la quarante-deuxième figure.

Les Italiens parent avec le poignard les coups tirés au-dedans et au-dessous des armes, et comme ils se fient entièrement sur cette parade, ils couvrent beaucoup le côté du dehors de la pointe de leur épée.

## Chapitre 4 : Contre l'épée et le poignard

### *De l'épée seule contre l'épée et le poignard.*

Comme tous les coups qu'une épée seule tire au-dedans des armes contre l'épée et le poignard peuvent être parés aisément, la riposte de la pointe de l'épée de l'adversaire toucherait infailliblement ; c'est pourquoi on ne doit agir qu'avec jugement et attention.

Il faut se mettre en garde en tournant le poignet entre tierce et quarte, et un peu plus bas que dans la garde ordinaire, et en fixant la pointe de l'épée à l'épaule droite de l'adversaire. On ne doit pas engager l'épée, mais faire des battements d'épée au-dehors des armes et des attaques du pied, et diriger la pointe à son visage, pour l'obliger à hausser son poignet : alors saisir ce temps pour lui tirer avec beaucoup de vivacité un coup de seconde, et revenir promptement à l'épée en prime ou au cercle.

S'il était en garde la pointe de l'épée sur la ligne de l'épaule, il faudrait faire feinte au-dedans des armes, donner un coup de fouet ferme au dehors des armes du faible au fort de son épée, et lui tirer quarte sur les armes.

S'il tient sa pointe plus basse que son poignet, il faut se placer dans la même position au-dedans des armes, lui tirer une demi-botte au-dedans, gagner vivement sa lame, et lui fournir une flanconnade. On peut aussi après une demi-botte faire un croisé d'épée et lui tirer à fond tierce.

On ne conseillera pas de lui tirer au-dedans des armes, parce que la parade du poignard pourrait réussir, et qu'on serait exposé à la riposte. Mais dans le cas où l'adversaire serait ébranlé et chercherait à parer avec son épée sur les attaques qu'on pourrait lui faire, alors après lui avoir tiré une demi-botte au-dedans des armes et à la partie du dehors du poignard, on pourrait lui tirer quarte basse : le coup achevé, se remettre en garde soit en tierce, soit en demi-cercle.

### *Riposte après avoir trompé la parade du poignard (fig. 42)*



## Chapitre 5 : Contre le jeu espagnol

*Garde espagnole marquée A attaquée par la garde française (fig. 43)*



Les Espagnols, en faisant des armes, ont une méthode tout à fait opposée à celle des autres nations. Ils donnent souvent un coup sur la tête de leur adversaire qu'on appelle coup d'estramaçon, ensuite tirent un coup de pointe entre la gorge et les yeux. Leur garde est presque droite. Ils s'allongent très peu ; lorsqu'ils s'approchent, ils plient le genou droit, tendent le gauche et portent le corps en avant. Lorsqu'ils s'éloignent, ils plient le genou gauche, tendent le droit, effacent beaucoup le corps en arrière, et parent souvent de la main gauche ou esquivent le coup en portant le pied droit derrière le gauche. Leur épée a près de cinq pieds<sup>1</sup> de longueur de la garde à la pointe, et la lame a le fil des deux côtés ; la coquille est fort large et est traversée par derrière d'une barre qui sort de deux pouces<sup>2</sup> de chaque côté. Ils s'en servent souvent pour faire sortir l'épée de la main de leur adversaire, en la liant fortement, surtout lorsqu'ils ont à combattre une longue épée ; ce qui leur serait très difficile vis-à-vis d'une épée courte. Leur garde ordinaire est de tenir leur épée en tierce haute et la pointe sur la ligne du visage. Ils font des appels et tirent des demi-bottes au visage, portent aussitôt le corps en arrière, forment un cercle avec la pointe de l'épée sur la gauche, tendent en même temps le bras, avancent le corps pour donner le coup d'estramaçon, et se remettent promptement droits en tenant la pointe de leur épée sur la ligne du visage de leur adversaire.

<sup>1</sup> Le pied représente approximativement 30 cm. L'épée est donc d'un mètre cinquante.

<sup>2</sup> Le pouce représente approximativement 2,5 cm.

*De la garde espagnole combattue après la parade du coup d'estramaçon (fig. 44)*



Si on se sert d'une épée de longueur ordinaire, et si on essuie la première attaque, on se défendra aisément contre l'épée d'un espagnol et on sera peu embarrassé de son jeu. Il faut se mettre en garde hors de mesure la main tournée en tierce, la tenir un peu plus haute que dans la garde ordinaire et ne pas s'ébranler des mouvements qu'il pourrait faire. S'il tirait le coup d'estramaçon, il faudrait le parer de tierce haute, hausser le poignet et baisser le corps, serrer la mesure d'une grande semelle, et riposter en tirant à fond un coup de seconde, et tenant la pointe plus basse que dans le coup ordinaire, afin qu'il ne pare pas cette riposte de la main gauche. Le coup tiré se remettre promptement en garde en tierce, caver un peu le poignet, rechercher son épée, dans le même temps porter le pied droit près du pied gauche pour s'éloigner de sa pointe, alors on est en état de gagner du terrain avec le pied gauche.

Si l'adversaire tire un coup de pointe, soit au visage soit au corps, il faut le parer en dégageant de tierce en quarte et tenant le poignet sur la ligne de l'épaule, dans le même temps serrer la mesure d'une grande semelle pour gagner son fer autant qu'il est possible, et lui riposter à fond un coup de quarte. S'il cherche à parer la riposte avec la main gauche, on doit faire feinte de la tirer en faisant une grande attaque du pied pour tromper ladite parade de sa main gauche, et achever le coup suivant les principes expliqués ; revenir promptement à l'épée en tenant la pointe directement à son visage et redoubler à fond quarte basse. Le coup achevé se remettre en garde en tierce, et passer le pied droit par-derrrière le pied gauche.

Quoiqu'il soit très aisé à celui qui a une épée courte à la main de désarmer celui qui a une épée à l'espagnole, après avoir gagné sa lame, on ne conseille à personne de le tenter, crainte de ne pouvoir saisir la garde de ladite épée ou d'avoir la main et les doigts coupés par les deux tranchants de l'épée ennemie.

On ne conseille pas même de faire de croisé d'épée ni de donner de coup de fouet, parce que les Espagnols en mettant l'épée à la main, passent les deux premiers doigts dans deux anneaux, qui sont près de la garde, et avec les deux autres doigts et le pouce serrent la poignée de leur épée. Ainsi il est évident qu'aucune des opérations ci-dessus nommées ne réussirait.

## Chapitre 6 : Contre l'Épée et autres accessoires

*Garde de l'épée et manteau attaqué par l'épée et lanterne (fig. 45)*



L'épée et manteau, qui sont d'un usage très ancien dans toute l'Italie, n'ont jamais été défendus par les gouvernements, comme l'ont été l'épée et poignard dans plusieurs états.

Le manteau est offensif et défensif. Il est offensif, parce que ceux qui savent s'en servir adroitement sont en état de nuire beaucoup à leur adversaire. Il y a plusieurs manières de le jeter ; on peut non seulement en couvrir la vue à son ennemi, mais aussi la lame de son épée. Si au contraire on n'a pas l'adresse de s'en servir, on pourrait soi-même s'en couvrir la tête ou embarrasser son épée et par-là être à la discrétion de son adversaire. Il est défensif, parce qu'il peut servir à parer les coups de tranchant soit à la tête, soit au visage ou au ventre dans le cas où ces deux derniers seraient donnés au-dedans des armes.

Il faut parer avec l'épée les coups que l'adversaire tire au-dehors et au-dessous des armes, secourir l'épée avec le manteau et riposter au corps.

Pour se servir bien du manteau, on doit envelopper son bras gauche avec une partie dudit manteau, laisser tomber l'autre partie, avoir attention qu'elle ne tombe pas plus bas que les genoux, et prendre garde, si on est obligé après une longue défense de baisser le bras gauche pour le reposer, de ne pas laisser traîner ledit manteau par terre ni devant les pieds, crainte, en marchant dessus, de faire un faux pas et de tomber.

Si on se trouve fatigué du bras gauche, on peut le faire reposer en le laissant tomber à côté de soi, mais tenir le manteau un peu éloigné de la cuisse, faire une passe en arrière et peu après se remettre en défense. Si on n'a pas assez de terrain pour faire cette passe, on peut appuyer le bras gauche contre sa hanche, tenir toujours l'épée en garde et parer vivement du cercle.

Il est aisé à un homme, qui sait bien se défendre avec l'épée et le poignard, de se servir du manteau, parce que cette défense exige un coup d'oeil juste et vif. En cas de besoin on pourrait aussi se défendre avec une canne et un manteau, contre une épée ; car après avoir paré le coup de pointe, avec ladite

canne, dans le même temps serrer la mesure sur son ennemi sans quitter son épée et lui couvrir la tête avec ledit manteau. Pour faire cette opération, il faut avoir non seulement une grande habileté et expérience dans les armes, mais aussi beaucoup de sang-froid, de fermeté et de résolution.

Il est aussi très nécessaire de bien connaître la mesure pour se servir à-propos du manteau. Pour exécuter adroitement son coup, on doit donner un peu de jour à son adversaire, afin de l'engager à y tirer : alors sans nullement chercher sa lame avec l'épée, effacer le corps en arrière, dans le même temps jeter le pendant du manteau sur sa lame, traverser promptement la ligne, et lui riposter ayant la main tournée en quarte.

*L'épée et lanterne combattue par l'épée et manteau (fig. 46)*



### *Explication de la garde de l'épée et lanterne.*

Quoiqu'on punisse très sévèrement ceux qui sont surpris l'épée à la main tenant une lanterne sourde, on ne laisse pas encore d'en rencontrer quelquefois. C'est pourquoi on a pensé qu'il ne serait pas indifférent d'en donner l'explication et d'enseigner la manière de s'en défendre. Ceux qui se servent de lanterne sourde, la cachent sous leur habit ou manteau, et lorsqu'ils ont dessein d'attaquer quelqu'un, ils l'ouvrent avant de tirer l'épée, la présentent devant eux, au-dessus de leur tête ou de côté en passant le bras par-derrière le dos, et changent de position à mesure que leur adversaire change de terrain.

S'il présente la lanterne par-devant et si l'on est muni d'une bonne épée, il faut couvrir avec le manteau le dedans des armes, donner un coup ferme en quarte sur la lame de l'adversaire et aussitôt un autre coup du tranchant de l'épée dans la lanterne en tenant la main en tierce. Le coup doit partir de la droite à sa gauche sans écarter le bras, car ce coup doit être donné depuis le poignet jusqu'au coude, afin d'être en état de tirer un coup au corps en tenant la main dans la même position, et de couvrir avec le manteau le dedans des armes.

S'il présente la lanterne par-dessus la tête, il faut traverser le terrain sur sa droite et gagner sur lui le dehors des armes et lui tirer des demi-bottes au visage. S'il hausse la pointe de son épée, serrer la mesure le corps baissé et les deux mains hautes, en tenant la lame par dessus le poignet gauche et manteau, faire une passe du pied gauche, sans quitter son épée ; alors se secourir du manteau, raccourcir un peu le bras droit pour débarrasser la pointe de l'épée ; et dans la position où la main se trouve, tirer avec vivacité un coup à l'adversaire.

S'il présente la lanterne de côté ayant la main passée par-derrière le dos, il faut traverser la ligne au-dedans des armes, en tenant la main gauche et le manteau auprès de la mamelle droite, la main droite tournée en tierce, la pointe de l'épée dirigée à son ventre, et dans le moment qu'il tire son coup, au lieu de le parer avec la lame, tendre le bras gauche, couvrir sa lame avec ledit manteau et lui riposter au corps comme on peut le voir dans la quarante-sixième figure.

Si l'adversaire était matelassé, ce qu'on connaîtra après lui avoir fourni au corps un coup sans effet, il faudrait lui tirer à la gorge, au visage ou à la ceinture : car une personne, qui a assez peu de sentiments pour se servir d'une lanterne sourde dans une affaire particulière, peut avoir aussi la lâcheté de se plastronner.

## Chapitre 7 : Contre l'espardon

### *Observations sur l'exercice de l'espardon.*

L'espardonneur a quatre coups principaux dans son jeu, qui sont les coups à la tête, au poignet, au ventre et au jarret.

Quelques-uns tirent leurs coups par un mouvement de l'épaule, du coude ou du poignet. Ils tiennent le bras raide et tendu, et présentent toujours la pointe du sabre à l'adversaire.

La première manière de tirer par un mouvement de l'épaule se fait en haussant le bras et en faisant un grand cercle avec le sabre, afin d'avoir plus de force pour couper. Cette exécution, qui est la pire de toutes, parce qu'elle est la plus lente, donne un très grand avantage à celui qui pointe ; car s'il est attentif à serrer la mesure dans le temps que l'espardonneur hausse le bras, il peut lui fournir un coup de pointe, ou bien après que le coup de sabre a été donné à vide et qu'il l'a esquivé en effaçant le corps, il doit aussitôt serrer la mesure et tirer le coup de pointe. Il est certain que, si l'espardonneur ne trouve pas d'appui pour son sabre soit au corps soit à la lame de celui qui pointe, son coup lui reviendra par derrière le dos, ou s'il donne son coup du haut en bas la pointe de son sabre touchant par terre court risque d'être cassée. Mais quand aucune de ces deux choses n'arriverait pas, les mouvements sont si grands et si lents que celui qui se sert de l'épée, trouvera toujours assez de jour pour toucher au corps, pour peu qu'il soit attentif à en profiter.

La seconde manière de tirer par un mouvement du coude, se fait en pliant beaucoup le coude. Celle ci jette encore la main hors de la ligne tant en haussant qu'en baissant, donne aussi un avantage à celui qui pointe, mais pas si grand que la première ci-dessus expliquée, parce que le sabre ne faisant pas un mouvement si grand, le coup est plus prompt et plus couvert.

La troisième qui est de tirer par un mouvement du poignet, soit que le sabre fasse le cercle de la droite à la gauche, soit de la gauche à la droite, le poignet doit agir très vivement, en sorte que le coude et le bras ne s'écartent pas de la ligne du corps. L'espardonneur pare ordinairement les coups de pointe avec le fort de son sabre, et riposte aussitôt en détachant avec le poignet un coup de tranchant : son coup favori est au-dehors des armes.

*Garde de l'espadonneur marquée A, et la garde du pointeur en défense marquée B  
(fig. 47)*



Les gardes des espadonneurs sont différentes, quelques-uns se placent la main tournée en tierce, le bras tendu, la pointe dirigée au visage, le corps un peu en avant, le genou gauche ferme et le genou droit plié. Il y en a qui tiennent le fort du sabre auprès de la hanche gauche et la pointe haute. Il en est d'autres qui tournent la main en prime et tiennent la pointe basse, enfin d'autres encore, qui plient le genou gauche, tiennent le corps en arrière et tournent la main en quarte.

### *Explication de la défense du pointeur contre l'espadonneur.*

La garde du pointeur contre l'espadonneur marquée B, que l'on a placée ici, est la plus couverte et la plus sûre pour se défendre. Le point essentiel est de connaître la mesure de telle position dans laquelle l'espadonneur peut se placer. Il faut se présenter hors de mesure, ne point avancer sa lame, son poignet ni son pied droit, mais aussitôt après avoir tiré l'épée, prendre avec la main gauche le bas de la basque de son habit, élever le bras gauche à la hauteur de l'oreille, afin de parer dans l'occasion les coups d'espadaon que l'adversaire pourrait porter au-dedans des armes soit au visage, soit au ventre ou à la tête.

On peut aussi parer le coup à la tête avec le fort de l'épée en tournant la main en tierce et en opposant la lame presque en traversant la ligne : mais il faut que la pointe soit un peu plus haute que la garde de l'épée sitôt le coup paré, serrer la mesure d'une semelle, en pliant un peu le corps, riposter par un coup de seconde, et redoubler le coup avant de se remettre en défense.

On pare le coup au visage tiré au-dehors des armes avec le fort de l'épée en tournant la main en demi-tierce et tenant la pointe droite. Le coup paré, il faut riposter au visage en quarte sur les armes, et redoubler promptement par un coup de seconde.

On pare le coup au ventre tiré au-dehors des armes en tenant la main en seconde, et l'on riposte de même. Si l'on pare avec l'épée les coups tirés au-dedans des armes, par l'espadonneur, il faut les parer de prime, traverser dans le même temps la ligne au-dehors des armes, et lui riposter en prime.

La plus sûre défense qu'on puisse avoir contre l'espadonneur, à mon avis, est de ne pas s'intimider des mouvements, demi-bottes ou attaques qu'il pourrait faire, d'esquiver les coups en effaçant le corps, de rompre la mesure de la longueur d'une semelle, de déranger ses desseins par des attaques et demi-bottes.

Si ses mouvements sont serrés, il faut être prompt à la parade soit du fort de l'épée, soit de la basque de l'habit, et en cas de besoin se servir des deux.

Si ses mouvements sont écartés, il faut se déterminer, lui serrer la mesure, en se couvrant autant qu'il est possible avec l'épée et la basque de l'habit, et lui fournir un coup où l'on voit jour à le toucher, si le terrain n'est pas assez uni pour chercher à le lasser soit en tournant sur sa droite ou sur sa gauche, soit en rompant la mesure, afin de profiter avec justesse d'un instant favorable et de ne point risquer de tirer le coup à vide.

Il y a quelques espadonneurs qui entremêlent leur jeu de coups de pointe, ce qu'on appelle faire la contre-pointe ; ils font feinte de vouloir donner un coup de tranchant de leur sabre et tirent un coup de pointe, et quelquefois après avoir paré, selon le jour qu'ils ont, ils ripostent soit d'un coup de tranchant, soit de pointe.

Ce qu'on appelle demi-espadaon est différent de l'espadaon en ce qu'il est plus léger à la main et que la pointe n'est pas relevée, comme celle des sabres l'est ordinairement, ce qui est cause que, pour rendre la pointe légère, on fait la garde pesante.

Le demi-espadaon est préférable à l'espadaon, pourvu qu'on s'en serve avec jugement. Cette arme est la meilleure surtout pour les troupes de cavalerie, lorsqu'elles chargent l'ennemi à l'arme blanche.

# Documents annexes

## Préface à la quatrième édition réalisée par Henry Angelo (1787)

To THE READER.

HAVING under the auspices of my father, and with his permission, undertaken to give this edition of his Treatise on the Art of Fencing, I have endeavoured to render it of more general use, by reducing it both in size and price. As I follow the same profession, in which my father has so highly distinguished himself, I might be permitted to speak to the merit of the principles laid down in this book ; yet, as his son, my testimony might be called in question. I therefore, instead of my own, deliver the opinion of that learned body of men, the compilers of the French Encyclopedia, whose judgment in matters of arts and sciences cannot be suspected of adulation or partiality.

UNDER the article ESCRIME (Fencing) they speak of the following sheets, in these words :

“This article is entirely taken out of a TREATISE on the ART Of FENCING, published in London by Mr. ANGELO ; we are imdebted to hien both for the DISCOURSES and PLATES. Had we known of aily work MORE PERFECT IN 44 ITS KIND, we Jhould have made ufe of it, etc.”

SEVERAL French and Italian masters have (as it has been observed before) ventured their thoughts on the art, but none of them sufficiently expatiated on its material points : this consideration has led me to publish this small edition of a treatise so justly approved of, and so generally useful to the lovers of fencing.

FENCING ACADEMY, Opera House, Haymarket.

H. ANGELO.

## Traduction à la préface de Henry Angelo

Au lecteur.

AYANT sous les auspices de mon père, et avec sa permission, entrepris de donner cette édition de son Traité sur l'art de l'escrime, je me suis efforcé de la rendre d'une diffusion la plus large, en réduisant à la fois sa taille et son prix. Comme j'ai suivi la même profession en laquelle mon père s'est tant distingué, je pourrais paraître autorisé à prendre la parole concernant le bien-fondé des principes énoncés en ce livre ; cependant étant son fils, mon témoignage pourrait être sujet à caution. Au lieu de donner ma propre opinion, je fournis celle de ceux qui ont réalisé un monument de la connaissance humaine, les compilateurs de l'Encyclopédie française, dont le jugement dans les domaines des arts et des sciences ne peut être soupçonné de partialité ou de compromission.

Sous le titre de l'article ESCRIME, ils parlent de fiches suivantes, en ces termes :

“Cet art est entièrement tiré d'un traité d'escrime publié récemment à Londres par M. Angelo. Nous lui devons le discours et les Planches. Si nous eussions connu quelque chose de plus parfait en ce genre, nous nous en serions servis, etc ”

PLUSIEURS maîtres français et italiens ont (comme cela a été observé auparavant) aventurés leurs réflexions sur l'art, mais aucun d'eux n'a suffisamment discouru sur les points importants: Ces considérations m'ont conduit à publier cette petite édition de ce traité si loué, et si utile aux amoureux de l'escrime.

ACADÉMIE D'ESCRIME, Opera House, Haymarket.

H. ANGELO.

## Introduction à l'article Escrime dans L'Encyclopédie de Diderot et d'Alembert, Troisième volume des planches (1765)

Cet art est entièrement tiré d'un traité d'escrime publié récemment à Londres par M. Angelo. Nous lui devons le discours et les Planches. Si nous eussions connu quelque chose de plus parfait en ce genre, nous nous en serions servis. Ce qui nous convient, nous le prenons partout où nous le trouvons ; en revanche nous abandonnons notre travail à ceux qui voudront en disposer utilement.

Dès que les Goths eurent introduit la coutume des combats singuliers, il devint d'une nécessité indispensable de savoir manier les armes. On en fit un art qu'on soumit à des règles, et il s'établit des académies où l'on instruisit la jeunesse de la manière d'attaquer et de se défendre.

L'épée, qui a remplacé chez les modernes les armes anciennes, a fait naître le jeu de la pointe. C'est ce qu'on appelle l'escrime ; elle fait avec raison partie de l'éducation d'un jeune homme de famille, lui inspire de la confiance et du courage, augmente sa force, lui donne de la grâce, de l'agilité, de l'adresse, et le dispose en même temps à toutes sortes d'exercices.

Cet art, dont on a porté la pratique à un si haut degré de perfection, est encore dans l'enfance par rapport à la théorie. Plusieurs maîtres français et italiens ont publié quelques réflexions sur cette matière, mais ils ne se sont pas assez étendus sur ce qu'elle a d'intéressant. C'est ce qui a engagé M. Angelo à composer son cours d'escrime, et à le donner au public.

Il y explique, d'une manière simple et claire, les principes et les règles de l'art de faire des armes ; il donne un détail circonstancié des différentes attitudes du corps et des divers mouvements de la main, des bras, des jambes ; il y ajoute des réflexions et des recherches, au moyen desquelles la théorie et la pratique s'éclairant mutuellement, montrent l'art dans ses effets. Voilà l'idée de son livre.

## Article Escrime dans L'Encyclopédie de Diderot et d'Alembert, Cinquième volume de texte (1755)

ESCRIME, s. f. L'art de se défendre ou de se servir de l'épée pour blesser son ennemi, et se garantir soi-même de ses coups. Voy. Epée et Garde.

L'escrime est un des exercices qu'on apprend dans les académies, etc. Voyez Exercice, et Académie. Le maître d'escrime s'appelle ordinairement parmi nous, maître en fait d'armes.

L'art de l'escrime s'acquiert en faisant des armes avec des fleurets appelés en latin rudes ; c'est pourquoi on appelle l'escrime, gladiatura rudiaria. Voyez Gladiateur.

On prétend que l'escrime est en si haute estime dans les Indes orientales, qu'il n'est permis qu'aux princes et aux nobles de s'adonner à cet exercice. Ils portent une marque ou une distinction sur leurs armes qu'on nomme dans leur langue esaru, que les rois eux-mêmes leur donnent avec beaucoup de cérémonie, de même que les marques de distinction de nos ordres de chevalerie.

Montaigne nous apprend que de son temps toute la noblesse évitait avec soin la réputation de savoir faire des armes, comme une chose capable de corrompre les bonnes moeurs. Voyez Dict. de Trévoux et Chambers.

Le mot escrime nous donne en général l'idée de combat entre deux personnes ; il désigne surtout le combat de l'épée, qui est si familier aux Français, qu'ils en ont fait une science qui a ses principes et ses règles. Le maître d'escrime commence par rompre le corps aux différentes attitudes qu'il doit affecter, pour rendre les articulations faciles, et donner de la souplesse dans les mouvements ; ensuite il apprend à exécuter les mouvements du bras et surtout de la main, qui portent les coups à l'ennemi ou qui tendent à éloigner les siens ; les premiers se nomment bottes, les seconds parades : il enseigne ensuite à mêler ces mouvements pour tromper l'ennemi par de fausses attaques, ce qu'on nomme feintes ; enfin il vous apprend à vous servir à propos des feintes et des parades. Cette partie de l'art s'appelle assaut, et est vraiment l'image d'un combat.

Voici en abrégé les éléments de l'escrime.

Dans la première attitude dans laquelle on se dispose à recevoir son ennemi ou à se lancer sur lui, le combattant doit avoir son pied gauche fermement appuyé sur la terre, et tourné de façon à favoriser la marche ordinaire, le pied droit tourné de façon à favoriser une marche sur le côté : les deux pieds par ce moyen forment un angle droit ouvert par les pointes des souliers, et ils doivent être à trois, quatre ou cinq semelles l'un de l'autre disposés sur la même ligne ; de sorte cependant que si on veut faire passer le pied droit derrière le gauche, les deux talons ne puissent se choquer.

Les deux genoux doivent être un peu pliés, contre le principe de plusieurs qui font seulement plier la jambe gauche et font raidir la droite.

Le bassin dans l'attitude que j'adopte étant également fléchi sur les deux os fémur, l'équilibre sera gardé, toutes les parties seront dans l'état de souplesse convenable, et les impulsions données se communiqueront et plus facilement, et plus rapidement.

Le tronc doit tomber à plomb sur le bassin ; il doit être effacé et suivre dans sa direction le pied droit : la tête doit se mouvoir librement sur le tronc, sans se pencher d'aucun côté ; la vue doit se fixer au moins autant sur les mouvements de l'adversaire que sur ses yeux.

Le bras droit ou le bras armé doit être étendu de façon à conserver une liberté entière dans les mouvements des articles : ce précepte est de la dernière conséquence, et fort opposé à celui de plusieurs maîtres qui font raidir le bras et le font tendre le plus qu'ils peuvent ; méthode condamnable ; car le combattant exécute ses mouvements par les rotations de l'humérus, rotations très lentes. Ajoutez à cela que ces combattants font toujours partir le corps le premier ; habitude la plus répréhensible de toutes celles que l'on peut contracter dans les armes : car dans ce cas on est un temps infini à porter son coup, et souvent on ne dégage pas. Quand le bras est un peu fléchi, le poignet a la facilité d'agir, ses mouvements sont plus rapides ; vous avez déjà engagé le fer de votre adversaire du côté où il présente des jours, qu'il ne s'en est point aperçu : le bras en s'allongeant alors, seconde les mouvements du poignet ; et le reste de la machine développant rapidement ses ressorts, se porte en avant, et donne une forte impulsion au poignet dans la direction qu'il s'est choisie : il faut donc que les articulations de ce bras soient libres, sans qu'il soit trop raccourci.

Le fer doit être dirigé à la hauteur du tronc de l'adversaire, la pointe au corps.

Le bras gauche doit être un peu élevé, libre dans ses articles, et placé en forme d'arc sur la même ligne que le pied droit.

La seconde attitude est celle qu'on affecte dans l'extension, c'est-à-dire lorsque l'on se porte sur son ennemi.

A-t-on choisi un moment favorable pour s'élaner sur son adversaire ? le fer est-il engagé ? la tête de l'os du bras droit doit s'affermir dans sa cavité, et se porter vers le creux de l'aisselle ; on appelle cela dégagement des épaules ; cependant cet os du bras se dirige vers le corps de l'ennemi, et s'étend sur l'avant-bras qui s'affermi dans l'articulation du poignet ; celui-ci est ou en supination ou en pronation suivant les coups portés, afin de former opposition.

Pendant que tous ces mouvements s'opèrent dans le bras, les muscles des autres parties obéissant également, à la volonté, agissent et portent le corps en avant ; mais ce mouvement d'extension semble principalement être opéré par les muscles extenseurs des cuisses, qui dans leurs contractions écartent ces deux extrémités l'une de l'autre. Le bassin et le tronc se trouvent emportés en avant par ce mouvement d'extension des extrémités, le pied droit s'élève, parcourt en rasant la terre l'espace qui est entre lui et le pied de l'ennemi, et va tomber en droite ligne : il ne doit pas trop s'élever de terre.

Dans l'extension le corps doit avoir les attitudes suivantes.

Premièrement les os du côté gauche doivent être affermis dans leurs articles, le pied du même côté ne doit point quitter la terre, toute la plante doit porter à plomb sur le sol.

Toute l'extrémité inférieure gauche doit donc être étendue, la droite au contraire fléchie dans toutes les articulations ; le bassin doit porter également sur ces deux extrémités, le tronc doit tomber à plomb sur le bassin. Ce précepte contrarie celui de quelques maîtres, qui après avoir fait poster dans la première attitude qu'on nomme garde, le tronc sur la partie gauche, veulent que dans l'attitude de l'extension le tronc se porte sur la partie droite ; il en résulte plusieurs inconvénients, le tronc est dans une suspension gênante ; en outre il pèse sur la partie qui doit se relever pour se porter en arrière, et la fixe pour ainsi dire en avant par sa gravité.

La tête doit rester droite sur le tronc et libre dans ses mouvements ; pour la garantir il faut dégager les épaules, élever un peu le poignet, afin que tout le bras décrive un arc de cercle imperceptible : joignez à ceci une bonne opposition, et la tête sera éloignée et garantie des coups.

Quand on a porté son coup il faut se remettre en garde.

Après ces attitudes et ces mouvements d'extension, viennent les mouvements particuliers du poignet, comme dégagements, bottes, etc. qui supposent la connaissance des mesures, des temps, des oppositions, et des appels.

La connaissance des mesures et des temps est le fruit d'un long travail et une science nécessaire des armes ; il faut un an pour acquérir la légèreté, la souplesse et la promptitude des mouvements.

Il faut des années pour apprendre à se battre en mesure, et à profiter des temps. La mesure est une juste proportion de distance entre deux adversaires de laquelle ils peuvent se toucher. On serre la mesure en avançant la jambe droite et en approchant ensuite la gauche dans la même proportion, de sorte qu'on se trouve dans la même situation où l'on était auparavant : ce mouvement doit approcher de l'ennemi ; on rompt la mesure quand on recule la jambe gauche de la droite, et que dans le second temps on approche la droite de la gauche ; ce mouvement doit éloigner de l'ennemi, on rompt toutes mesures en sautant en arrière.

On désigne par le mot de temps les moments favorables que l'on doit choisir pour fondre sur l'ennemi, ils varient à l'infini, et il est impossible de rien dire de particulier là-dessus ; on manque les temps quand on part ou trop tôt ou trop tard, on part trop tard lorsque l'ennemi ne répondant point encore à de feints mouvements qu'on a faits pour l'ébranler, on s'élance comme s'il y avait répondu ; on part trop tard, lorsque voulant surprendre un ennemi dans ses propres mouvements, on attend qu'il les ait exécutés et on ne part qu'en même temps que lui.

Quand on est en mesure on engage le fer, c'est-à-dire, que l'on croise son fer d'un ou d'autre côté avec celui de l'ennemi que l'on tâche toujours de s'asservir en opposant le fort au faible. Voyez au mot Epée ce que c'est que le fort et le faible.

Le dégagement est un mouvement prompt et léger, par lequel sans déranger la pointe de son fer de la ligne du corps, on la passe par-dessus, ce qu'on appelle couper sur la pointe, ou par-dessous le fer de son ennemi, en observant comme nous venons de le dire, de s'en rendre maître autant que l'on peut par le moyen du fort au faible.

L'appel est un bruit que l'on fait sur la terre avec le pied qui doit partir, dans l'intention de déterminer son ennemi à faire quelque faux mouvement.

L'opposition a lieu dans les bottes et dans les parades ; on oppose quand on courbe son poignet de façon que la convexité regarde le fer ennemi ; par ce moyen on éloigne l'épée de l'adversaire de la ligne de son corps, sans écarter la pointe de la sienne du corps de l'ennemi.

Quand on sait dégager et opposer, on s'exerce à tirer des bottes, c'est-à-dire à porter à l'ennemi des coups avec certaines positions du poignet qui caractérisent les bottes. Ces positions du poignet sont la supination, la pronation, et la position moyenne entre la supination et la pronation. Le poignet est en supination quand la paume de la main regarde le ciel. Il est en pronation quand la paume regarde la terre ; dans l'état moyen la paume de la main ne regarde ni la terre ni le ciel, mais elle est latéralement placée de façon que le pouce est en-haut : ces positions ne peuvent point se suppléer les unes aux autres, et on est obligé de les employer suivant les cas.

Les bottes sont la quarte simple, la quarte basse qui se tirent au-dedans de l'épée adverse, le poignet étant en supination.

La tierce, la seconde, ou tierce basse, qui se tirent au-dehors de l'épée.

La prime qui se tire au-dedans de l'épée, le poignet étant en pronation.

La quarte sur les armes, l'octave, la flanconnade, qui se tirent au-dehors de l'épée, le poignet étant dans la position moyenne. Toutes ces bottes doivent être soutenues par l'opposition la plus exacte.

Tous ces coups que l'ennemi peut porter dans leurs sens divers, obligent aux parades. On pare les coups de l'ennemi en frappant vivement et sèchement son fer avec le sien, employant l'opposition la plus exacte et les différentes positions du poignet, suivant les cas ; observant de ne point parer de la pointe de l'épée, mais de la tenir toujours dirigée vers l'ennemi.

La parade de quarte s'exécute en-dedans de l'épée par le poignet qui tombe en supination, et qui forme opposition.

La parade du demi-cercle s'exécute de même, mais est précédée d'un mouvement demi-circulaire du poignet, qui ramasse les coups portés bas de dehors en dedans.

La parade de tierce haute, de tierce basse, s'exécute par l'opposition du poignet qui tombe en pronation dehors l'épée.

La parade de quarte sur les armes, d'octave, se forme dehors l'épée par l'opposition du poignet qui est dans une position moyenne.

La parade de prime exige la pronation du poignet, mais a lieu en dedans de l'épée.

Quelques personnes parent d'une main, et tirent de l'autre ; ce qui paraît fort naturel et fort avantageux.

On peut placer ici les voltes qui ne sont que de certaines évolutions du corps, par lesquelles on s'éloigne soit à gauche, soit à droite, soit à demi, soit en entier de la ligne sur laquelle on attendait l'ennemi. Ces évolutions tiennent lieu de parade contre un adversaire furieux qui s'élanche sans règle et sans mesure. On peut mêler ses parades à l'infini, et déconcerter les desseins d'un adversaire : quand on s'est exercé à exécuter chaque botte, on apprend à les faire succéder à propos les unes aux autres, c'est-à-dire à former de feintes attaques.

Les principales sont les bottes de quarte en tierce, de tierce en quarte, les coulés sur le fer, etc.

On ne finirait pas si on voulait détailler toutes les feintes qui varient à l'infini, suivant les circonstances.

Lorsque l'athlète sait exécuter toutes les bottes, et les faire succéder avec vitesse ; lorsqu'il sait former ses parades, les mêler, le maître d'escrime lui enseigne l'art de se servir à propos de ces coups et de ces parades, en lui présentant les occasions favorables de les mettre en usage avec précision, et par là lui présente les accidents d'un combat dans lequel les coups se succèdent en tout sens, suivent les parades, les précèdent, etc. et cette image du combat s'appelle l'assaut.

Voici quelques préceptes généraux d'assaut, qu'on peut regarder comme des corollaires de ce qui précède.

I. Corollaire. Il faut se méfier de l'ennemi, et ne pas le craindre.

II. L'ennemi hors de mesure ne peut atteindre son estocade.

III. L'ennemi ne peut entrer en mesure sans avancer le pied gauche.

IV. L'ennemi en mesure ne peut porter l'estocade sans remuer le pied droit.

V. Quand on rompt la mesure il est inutile de parer.

VI. Si l'on n'est pas sûr de parer l'estocade, on rompt la mesure.

VII. Il ne faut jamais entrer en mesure sans être prêt à parer, car vous devez vous attendre que l'ennemi prendra ce temps pour vous porter une botte.

VIII. N'attaquez jamais l'ennemi par une feinte lorsque vous êtes en mesure ; car il pourrait vous prendre sur le temps, soit d'aventure ou de dessein prémédité. Voyez Temps, Estocade.

IX. Ne confondez pas la retraite avec rompre la mesure.

X. Quand l'ennemi rompt la mesure sur votre attaque, poursuivez-le avec feu et avec prudence.

XI. Quand il rompt la mesure de lui-même, ne le poursuivez pas ; car il veut vous attirer.

XII. Les battements d'épée se font toujours en mesure ; car hors de mesure ils seraient sans effet, puisqu'on ne pourrait saisir l'instant où l'on aurait ébranlé l'ennemi.

XIII. En mesure, on n'entreprend jamais une attaque en dégageant sans être prêt à parer l'estocade que l'ennemi vous pourrait porter sur ce temps.

XIV. Les plus grands mouvements exposent le plus aux coups de l'ennemi.

XV. Lorsqu'on s'occupe d'un mouvement, quelque précipité qu'il soit, on se met en danger.

XVI. L'épée de l'ennemi ne peut être dehors et dedans les armes en même temps.

XVII. Pour éviter les coups fourrés, on ne détache jamais l'estocade d'une première attaque sans sentir l'épée de l'ennemi, et sans opposer.

XVIII. Quand on ne sent pas l'épée de l'ennemi, on ne détache l'estocade que lorsqu'il est ébranlé par une attaque.

XIX. La meilleure de toutes les attaques, est le coulement d'épée ; parce que le mouvement en est court et sensible, et qu'il détermine absolument l'ennemi à agir.

XX. A la suite d'un coulement d'épée, on peut faire une feinte pour mieux ébranler l'ennemi.

XXI. Ne détachez pas l'estocade où l'ennemi se serait découvert, parce qu'il veut vous faire donner dedans ; mais si votre attaque le force à se découvrir, vous pouvez hardiment détacher la botte.

XXII. Toutes les fois que vous parez ou poussez, effacez. Voyez Effacer.

XXIII. Quand vous parez ou poussez, ayez toujours la pointe plus basse que le poignet.

XXIV. Quand l'ennemi pare le dedans des armes, il découvre le dehors, et quand il pare le dehors, il découvre le dedans, etc.

XXV. On ne peut frapper l'ennemi que dehors les armes, ou dans les armes.

XXVI. Tenez toujours la pointe de votre épée vis-à-vis l'estomac de l'ennemi.

XXVII. Si l'ennemi détourne votre pointe d'un côté, faites-la passer de l'autre en dégageant.

XXVIII. Que votre épée n'aille jamais courir après celle de l'ennemi, car il profiterait des découvertes que vous lui feriez ; mais remarquez son pied droit, et n'allez à la parade que lorsqu'il le détache. Voyez Aller à l'épée.

XXIX. Après une attaque vive, faites retraite.

XXX. L'ennemi percera toujours le côté qui est à découvert ; c'est pourquoi il ne faut pas allonger l'estocade sur cet endroit, mais feindre de la porter pour le prendre au défaut. Voyez Défaut.

Pour étudier plus en détail cette science, il faut lire Liancourt, la Batte, de Brie, Girard, Saint-Martin, etc. et surtout fréquenter l'arène. Voyez aux différents articles de cet Ouvrage chaque chose plus en détail, suivant la place qu'elle doit occuper dans l'ordre alphabétique. Voyez aussi nos Planches d'escrime avec leurs explications.