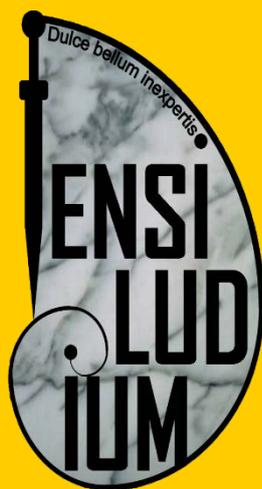


**Traité d'escrime
ou
La science des armes**



Par Pierre Baudouin de Montarcis
Père et fils

1661-1664



Le Conservatoire

Escrime : Art de manier une arme blanche.

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

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

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

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

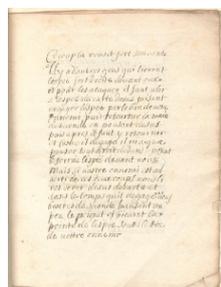
ensiludium.free.fr

Le traité de l'escrime ou de la science des armes est un manuscrit autographe conservé à la bibliothèque de l'état de Bavière à Munich. Il ne s'agit pas à proprement parler d'un traité, mais plutôt de notes de préparation par un futur traité, qui n'a pas été achevé.

Le manuscrit

Ce manuscrit est composé d'un cahier, dont un certain nombre de pages sont restées vierges, et qui a été manifestement plié en deux, en son centre, selon une pliure horizontale. Ce cahier est numéroté de 1 à 18, un seul numéro sur la page de droite, pour deux pages en regard. À partir de la page 14, un certain nombre de pages sont demeurées blanches, puis le traité reprend avec une seconde partie numérotée de 15 à 17. Il s'interrompt à nouveau avec quelques pages blanches pour finir sur les pages numérotées 18. L'écriture de ces pages est homogène, il s'agit de la seule et même main. C'est de manière évidente un document de travail : des blancs à compléter ont été laissés, les biffures et rajouts y sont relativement nombreux.

À l'intérieur de ce premier cahier, a été apparemment rajouté, sans doute à des fins de conservation, un second cahier plus petit, du second auteur.



Page du petit cahier.
Approx. 17cm par 22 cm

Étrangement, quatre feuillets ayant exactement le même format que celui du petit cahier, figure à part, dans le grand cahier, dans les quelques pages vierges situées entre après les pages numérotées 14 – ils semblent de la même main que celle du grand cahier et sont numérotés de 1 ad. 14 à 3 ad 14 (l'un étant vierge).

Du petit cahier a été conservée la couverture. Là, manifestement, il ne s'agit plus d'un document de travail, mais plutôt d'un texte qui a été remarquablement recopié : à part quelques ratures, l'écriture est très régulière, et le texte connaît un alignement justifié qui n'est guère aisé à réaliser avec une écriture manuscrite.

Tant sur le grand cahier que le petit cahier final, figure la cotation de bibliothèque : Cod. Gall. 515 ; ainsi que le tampon de la bibliothèque : bibliotheca regia monacensis. Cette bibliotheca regia monacensis fût fondée au XVI^e siècle et devint ensuite la bibliothèque de l'état de Bavière.

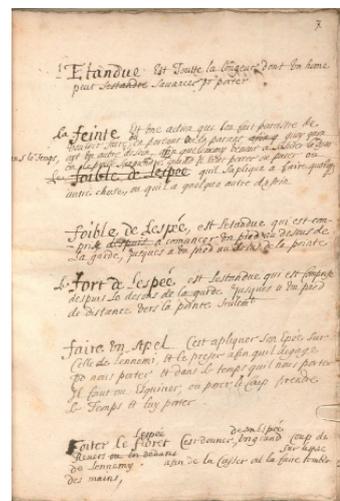
Les auteurs

Selon le travail de François-Pierre Goy (voir bibliographie), Pierre Baudouin de Montarcis est né aux Pays-Bas, à Nimègue, vers 1600. Vers 1620, sa famille s'installe en France, à Paris. Il habitera le plus long de sa vie rue Carpentier, dans le quartier de Saint-Germain-des-Prés. Il est naturalisé français en 1634 pour avoir porté les armes au service du roi, Louis XIII. Il se marie vers 1642 à Marie Pipereau, et sera chargé d'affaire et notamment secrétaire de Catherine de Lorraine. Il meurt en 1685.

Son fils, du même nom, hérita. Il est né en 1644 et marie tardivement en 1702 à Lucrèce Antoinette Dugard. Il meurt en 1722, ayant bénéficié à l'instar de son père d'une fort longue vie.

Ainsi, le père écrit son traité quand il a 60 ans, son fils quand il en a 20. On peut s'interroger en partie pour savoir si ce jeune homme, le fils, a réellement écrit ce traité, tant comme nous le notions, il ne s'agit manifestement pas de notes de travail, comme celles de son père, mais de la recopie d'un texte au propre. Mais il n'est guère possible de trancher.

Toujours est-il que le fils ne sembla guère attaché aux écrits de son père, au demeurant fort nombreux. En effet, aux alentours des années 1710, une vingtaine d'années après la mort de son père, il les vendit au prince-électeur du Palatinat Jean-Guillaume de Neubourg-Wittelsbach. Et c'est ainsi que notre traité prit le chemin de l'Allemagne.



Page du grand cahier.
Approx. 21cm par 35cm



Catherine de Lorraine, abbesse de Remiremont



L'électeur palatin, Jean-Guillaume de Neubourg-Wittelsbach

Pour que le prince-électeur s'intéressa ainsi aux papiers de Montarcis, il fallait bien une éminente raison. Pierre Baudouin de Montarcis est un adepte de Raymond Lulle : et l'épigone n'a pas guère moins été prolifique que son modèle. Raymond Lulle est un missionnaire du XIII^e siècle, qui après une révélation, choisit de parcourir les pays méditerranéens et africains. Son credo fut la conversion rationnelle des infidèles au christianisme. Disons qu'il utilisa le raisonnement et le savoir (plus que la raison, puisque son approche reste mystique) : de là, une production littéraire conséquente, touchant moult domaines du savoir. Pierre de Montarcis, outre qu'il étudia et analysa les œuvres de Raymond Lulle que sa bibliothèque contenait en nombre, produisit une œuvre conséquente qu'on qualifierait presque anachroniquement d'encyclopédique. Ainsi, traita-t-il, sans prétendre être exhaustif : de

philosophie, de théologie, de morale, d'alchimie, d'astrologie, de médecine, de fortification, d'architecture, de maçonnerie, de charpenterie, de menuiserie, de danse, de musique, de commerce, de procédure judiciaire, etc.

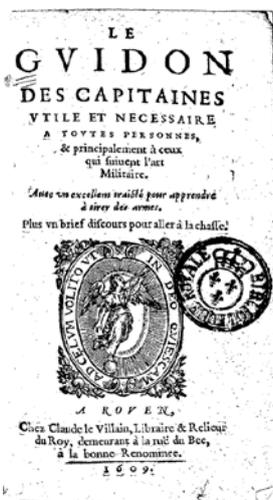
Aussi, fallut-il bien que Pierre de Montarcis s'intéressât à l'escrime, et commença un traité resté inachevé.



Le bienheureux Raymond Lulle, surnommé docteur illuminé.

Le traité

Si les traités d'escrime italiens, espagnols, ou allemands d'avant le XVIII^e siècle sont relativement nombreux, ceux en français et véritablement de l'école française ne le sont guère. Ainsi, Le traité de Montarcis ne serait précédé que de cinq traités de cette école : Henry de Saint-Didier (1573) ; I. de La Haye (c. 1600), André Desbordes (1610) ; François Dancie (1623), Charles Besnard (1653).



Une des éditions du traité de Cavalcabo.

C'est donc véritablement au XVII^e siècle que se constitue une école française, sur les bases de l'escrime italienne. Montarcis cite deux maîtres italiens : Camillo Agrippa, auteur du Trattato di Scienza d'Arme en 1553, et Girolamo Cavalcabo, bolognais (qui aurait instruit Louis XIII en cet art), auteur du Nobilissimo discorso intorno il schermo, manuscrit de 1580, traduit en français par le sieur de Villamont en 1595 (et en allemand en 1612). Montarcis utilise également trois italianismes : chiamate, inganer, passegiant. Il est manifeste que pour réaliser son glossaire, Montarcis s'est beaucoup inspiré du traité de Cavalcabo, traduit, dans lequel on retrouve les mêmes italianismes, voire certaines définitions très semblables. Toutefois, Cavalcabo écrivait un traité pour la rapière et avec le poignard ; Montarcis, même s'il parle parfois de poignard, s'en tient lui à une arme d'estoc, au fleuret même, qu'il cite explicitement.

Après son glossaire inachevé, Montarcis poursuit son traité par des maximes, à l'instar de ce que La Rochefoucauld fera dans un tout autre domaine peu de temps après. Ces maximes fort brèves, puisqu'inachevées, sont suivies de considérations sur la taille de tireur et sur la mesure.

La partie écrite par le fils est mieux construite, plus cohérente. Elle s'achève par des règles générales qui auraient presque être aussi intitulées : maximes.

Conclusion

Avant que de donner la transcription du traité d'escrime Montarcis, conservé en Allemagne, on pourra lire les quelques pages consacrées à l'escrime du fort divertissant Colloques ou devis français. Le sieur Daniel Martin, maître en la langue française, en la ville de Strasbourg (sans lien de famille apparent avec Michel Martin, maître d'armes de Strasbourg, auteur en 1737 d'un traité d'escrime), après avoir commis un dictionnaire français-allemand (1627), écrit un petit ouvrage sans doute à l'adresse d'élèves allemands, afin d'améliorer leurs connaissances des mœurs françaises. On y suit en forme de dialogue Jean, Philippe, Claude, Paul devisant sur le dormir, le manger, se vêtir, écrire, danser, jouer, etc. et bien sûr s'escrimer.

Note d'édition

Concernant la présente version du traité, 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.

Auteur

Lionel Lauvernay (v2© 2018)

Source

Le manuscrit est conservé à la bibliothèque de l'état de Bavière à Munich, sous la référence suivante :

Baudouin Escuyer, Pierre : Traités divers, volume 16 : Traité de l'escrime ou de la science des armes. Avec un cahier manuscrit au même sujet - BSB Cod.gall. 515, [S.l.], 17. Jh., 1640 - 1679 [BSB-Hss Cod.gall. 515]

Il est consultable à l'adresse suivante :

<http://daten.digitale-sammlungen.de/~db/0010/bsb00103493/images/>

Bibliographie

- Pierre Baudouin Montarcis (père et fils), Traité de l'escrime ou de la science des armes, Paris, 1661-1664
- Daniel Martin, Colloques ou devis français traitant du dormir, des habits, du manger et boire, De l'école & de l'écriture, De l'université, du jeu de la paume, de la danse et musique, du jeu des cartes et dés, du jeu des dames, du jeu des quilles, de l'escrime, du voyage de France..., Strasbourg, Everhard Zetzner libraire, 1642
- François-Pierre Goy, Pierre Baudouin de Montarcis, un lulliste français du Grand Siècle / François-Pierre Goy, 2016, in : Studia lulliana, ISSN 2340-4752 ; LVI [p. 53-154]
- Colloques ou devis français..., Daniel Martin, Strasbourg, 1642
http://reader.digitale-sammlungen.de/de/fs1/object/display/bsb10587378_00001.html

Remerciements

À François-Pierre Goy pour ses renseignements complémentaires.

Colloques ou devis français traitant du dormir, des habits, du manger et boire, de l'école et de l'écriture, de l'université, du jeu de la paume, de la danse et musique, du jeu des cartes et dés, du jeu des dames, du jeu des quilles, de l'escrime, du voyage de France...

Par Daniel Martin, maître en la langue française à Strasbourg (1642)

Devis onzième : de l'escrime

- Apprenez-vous des armes ?
- Si fait, car c'est un exercice, non seulement beau en un gentilhomme, mais aussi très utile et nécessaire.
- Toutefois, j'ai souvent ouï dire, que les meilleurs escrimeurs sont les plus tôt tués, par d'autres qui n'avaient jamais employé une heure de temps à battre le fer en une salle.
- Cela peut bien arriver quelquefois, quand un maître d'escrime ou tireur d'armes a plus de science que de courage : car sans cela toutes les leçons du Seigneur Salvador¹ ne servent pas d'un oignon ; un poltron accoutumé de ne voir que des fleurets ou épées rabattues avec le bouton au bout, se trouve bien étonné, quand on lui apporte un cartel de défi, qui l'oblige de se porter sur le pré, et mettre le pourpoint bas, et se battre à l'épée blanche, il ne sait plus où il en est : et son adverse partie le pressant de près et furieusement lui fait aisément perdre ses escrimes.
- Je verrais volontiers tiré votre maître, on m'a dit qu'il a les armes belles.
- Venez avec moi, je vous mènerai tout à cette heure, quand j'aurai mon épée que mon laquais est allé requérir de chez le fourbisseur.
- En voilà tant d'autres et de toute sorte, que n'en prenez-vous une de celles-là qui pendent à ce râtelier.
- Elles ne sont pas propres pour porter tous les jours par la ville : car voilà une épée de deuil, estoc ou estocade, une lame d'Espagne, une épée au vieux loup, un braquet, une épée de chasse, une épée de cheval, un coutelas, un espadon ou épée à deux mains, un cimenterre ou sabre, une vieille rapière.
- Je porte ordinairement une épée légère et courte en écharpe : pour les champs, je prends cette large épée de reître, avec un baudrier à la hollandaise.
- Monsieur voilà votre épée, le fournisseur dit, qu'il lui faut une rixdale², parce qu'il a redressé la garde, remis un autre pommeau, fourbi la lame, et fait un autre bout au fourreau.
- Dis-lui qu'il me fasse encore un faux fourreau, et que je lui payerai le tout ensemble : allons monsieur, que je vous arrière-pointe votre casaquin.
- Apprêtez-vous vous-même à être bien bourré, j'ai bonne envie de vous donner de bonnes bottes italiennes, ou touche française.
- Êtes-vous une si rude ou furieuse épée ?
- À beau jeu bon retour, et à bon chat bon rat de. Si vous me donnez un coup, je tâcherai de vous en rendre deux, je ne suis pas ingrat, je rends volontiers au double ce que l'on me prête : mais qui est ce jeune homme avec un plastron ?
- C'est le Prévost de notre salle, qui donne la leçon à ceux qui la veulent prendre de lui, en l'absence du maître. Voyez, comme son écolier se met bien en défense, et en belle posture, il n'escrime ou tire pas mal.
- Il a esquivé un rude coup que le prévôt lui portait droit au cœur après une feinte.
- Quitter le manteau, et prenons des chausses, pour voir qui de nous deux pour est le mieux défendre son honneur à la pointe de l'épée.
- Comment voulons-nous faire, un coup d'estramaçons, ou d'estoc.

¹ Comprendre, le seigneur Salvator, en l'occurrence Salvator Fabris (1544-1618), maître d'armes italien qui enseignait dans toute l'Europe, et dont le traité « *L'escrime ou la science des armes* » (1606) fut traduit en plusieurs langues.

² Une monnaie en argent.

- D'estoc et de taille, selon que chacun verra son avantage.
- Parez donc celui-là.
- Comment, savez-vous donner de ces coups fourrés : à ce que je vois vous n'êtes passé maître en cet art, je ne me frotte plus à vous. Il n'y a point de moyens de gauchir à vos coups, ni de les parer avec le poignard.

Addition tirée des écrits de René François, prédicateur du roi.

1.

On appelle fleuret, ou brette, une épée rabattue et sans pointe. Le bouton, c'est le bout de l'épée rabattu et ramasser un bouton. Le bout du fleuret c'est l'estoeuf³ ; ou cuir rembourré qu'on met au bout, afin qu'en donnant on ne meurtrisse. Aussi dit-on au garçon, mettez un bout au fleuret.

2.

La garde, c'est ce qui est sur la poignée pour couvrir la main de. Le fort, c'est environ un pied de longueur depuis la garde., le reste jusqu'au bout se dit le faible de l'épée.

3.

Quand on se présente à la salle, on demande, monsieur voulez-vous faire ? ou voulez-vous faire assaut c'est-à-dire, voulez-vous tirer des armes ? Puis ramassant les armes, voir par honneur les baissant, on dit, messieurs gardez les yeux, c'est-à-dire, on se défend mutuellement de donner au visage. Si malheur porte le coup échappe et qu'on le porte au visage, aussitôt on met bas les armes, et on va accoler celui qui a reçu, et comme le prier d'excuser le hasard.

4.

Le maître d'escrime ne se bat quasi jamais, mais il a un prévôt (c'est-à-dire, comme lieutenant et sous-maître) qui se bat, et qui soutient tout assaillant. Le maître voit, instruit, donne le holà quand le sang s'échauffe, marque les fautes, et juge les coups.

5.

Le bon coup s'appelle bottes France, quand le fleuret marque le coup tout entier, et donne tout droit, et en plein ; si ce n'est qu'à demi ou en passant, ils appellent cela, marquer.

6.

Il faut être en mesure pour donner, ou recevoir le coup, c'est-à-dire, il faut planter le pied droit devant, et bien ferme, et en posture assurée, mais isnelle.

Être hors de mesure, c'est quand on est où trouve avancer en danger de tomber, ou pencher et donner prise à l'ennemi, ou trop reculé, ou le pied en l'air, et le corps en balance et peu affermi.

7.

On dit être en école, c'est-à-dire, bien ajuster son corps, et le porter droit où il faut, comme si on dit garde le bouton ; pour ajuster et être en école, il faut donner droit dans le bouton. Si on ne le fait, on dit qu'on n'est pas en école, c'est-à-dire, qu'on a oublié, ou bien qu'on n'a pas encore bien appris les termes et les coups de l'école. On dit aussi ajuster le coup, ou non ajuster.

8.

Il faut avoir toujours l'œil au guet et sur l'ennemi, surtout à ses yeux ; car souvent il a gardé son coup d'œil, où il veut porter la pointe de son épée, et ainsi on se met en défense. Quand on lève le pied droit pour s'avancer, on appelle cela le temps : de là prendre le temps, c'est bien à propos

³ Petite balle utilisée à la longe paume.

s'avancer ; gagner le temps, c'est prévenir votre homme, et pendant qu'il se dispose à prendre son temps vous le prévenez. Ainsi perdre son temps, c'est quand on ne sait pas bien se ménager cet avancement de pied.

9.

On dit porter une estocade, la recevoir : parer, donner ; enfoncer son homme ; retirer le pied en arrière ; faire une glissade en arrière ; lâcher le pied, donner un saut. Après le coup, il se faut aussitôt remettre en mesure, c'est-à-dire, le pied droit devant planter bien ferme, et le corps bien assis, autrement on chancelle aisément.

10.

Il y a plusieurs Saintes, la droite, la Haute, la base, tout autour du poignard, aux yeux. Les niais s'amuse à faire parade, et des feintes dans l'air, et faire la bête, mais il faut toujours prendre la feinte pour le coup car souvent on tire sans feinte, et pour bien faire il faut que le coup suive immédiatement la feinte. Il faut aussi que le pied et la main aillent tout d'un temps. Jamais il ne faut retirer le bras et le pied pour mieux donner, et de plus grand de raideur, c'est une erreur populaire ; jamais il ne faut reculer, mais toujours avancer et pousser. Car en retirant pour donner, l'ennemi voit venir le coup, et pendant que vous retirez il vous prévient et vous donne.

11.

S'ouvrir ou se donner en personne, c'est quand pour attirer votre ennemi et le tromper, ou par mégarde vous déjoignez les armes, et montrez tout votre estomac et toute votre personne, faisant beau jeu à votre ennemi pour vous percer tout outre. Se serrer au contraire, c'est joindre ses armes, et quasi couvrir la personne du fleuret, ou de l'épée blanche, et du poignard.

12.

Riposte, s'appelle quand on donne et qu'on reçoit quasi en même temps. Ainsi dit-on, celui-là à la riposte prompt il vous répond, il vous restitue tout aussitôt le coup que vous lui avez prêté. Ceux qui ont les armes en main ne craignent pas la riposte, d'autant que le fort de leur épée les pare.

13.

Qui sait bien manier l'épée n'a guère affaire de poignard pour parer au coup. Car du fort il prend le faible, c'est-à-dire, il reçoit la pointe de l'épée de son ennemi sur le fort de la sienne, et la fait voler en l'air et la rompt, ou au moins esquive le coup. Un des grands secrets, c'est de savoir bien ménager le fort de son épée, c'est une attention d'un brave maître du jeu des armes.

14.

On dit passer, lorsque l'on s'ouvrant trop, ou n'étant bien sur ses gardes, l'autre lui donne un coup en plein, droit, et comme s'il lui voulait passer sur le ventre, et après lui avoir donné le coup à travers il le voulait renverser sur le pavé. Or si celui à qui on porte se couche, se tourne sur le côté, retirant le pied droit en arrière, le coup passe en l'air, et lui cependant porte droit au cœur le coup d'estoc qu'on lui voulait donner, et cela se dit quarter, c'est-à-dire, en esquivant le coup de celui qui veut passer sur nous, ou nous passer l'épée à travers le corps ; nous détourner un peu, démarcher, et puis l'enfiler lui-même.

15.

On n'use point à cette heure de taille, d'estramaçon, ou semblables coups ; tout passe maintenant en estocade, et donner de pointe plutôt que du tranchant de l'épée ; car ce sont horions⁴, un vrai coup de Suisse, et d'Allemands que ces revers, et coup ramené à force de bras pour avaler l'épaule, ou couper un jarret tout net.

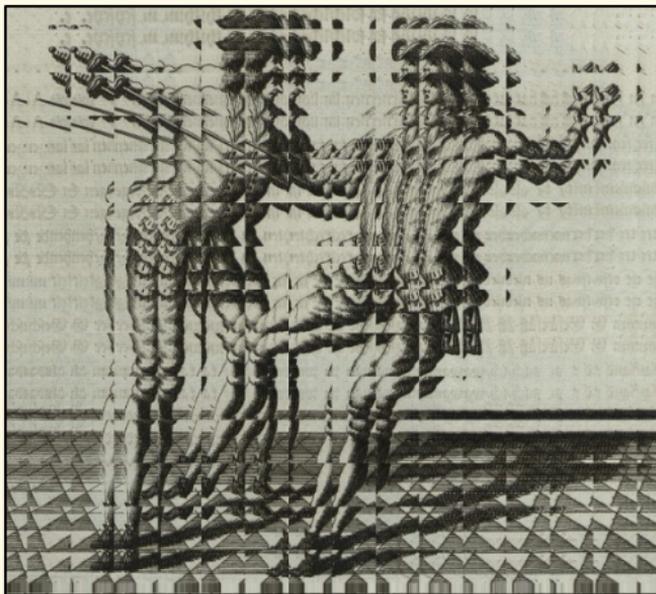
⁴ Coup violent.

Traité d'escrime

ou

La science des armes

Par Pierre Baudouin de Montorsis
Père et fils



1661-1664

Commencé le mercredi 17 août 1661

Camille Agrippa a écrit de cette science.

L'escrime, ou la science des armes est un art qui fait voir comment il faut se servir adroitement de l'épée ou du poignard, pour bien porter et parer les coups dans le combat, afin qu'on ne soit point offensé, et qu'on ait l'avantage sur l'ennemi.

Il semble que les quatre principes ou fondements des armes ou de l'escrime sont :

- La mesure
- La garde, l'estocade, à la parade, à la retraite
- La vitesse
- La posture ou le placement du corps

L'escrime ou la science des armes est fondée sur les principes des mathématiques de la nature, parce qu'elle (fait les actions) produits ses effets par des lignes, des angles, des parties de cercle, des balancements, des contrepoids, des temps, des mouvements, des actions, des mesures, des proportions, des figures (des feintes des dégagements des contre-dégagements) des différentes postures , des placements, à situation des pieds des jambes des bras des mains des hanches du corps et la tête du sol.

Les principes de l'escrime

Attirer l'ennemi : c'est l'obliger à faire quelque action, ou quelque parade, ou former quelque dessein où nous porter, afin de le surprendre et de lui donner.

L'**appel** est en action que l'on fait vers l'ennemi en courant. Son épée de telle sorte qu'on le découvre en quelque manière pour l'inciter à porter afin de parer à même temps et de lui donner.

L'**avance**

Se **bander** : c'est de tenir ferme et rapide des parties du corps des mains et des bras, quand on est en garde, ou quand on porte.

La **botte** est un coup d'estocade qui est porté du bout du fleuret qui touche celui contre lequel on fait assaut.

Bande : c'est-à-dire le côté.

Caver : c'est-à-dire feindre de vouloir donner en haut et porter en bas ; ou feindre de donner en bas et porter en haut ; ou bien donner par-dessous les armes.

Contre-dégagement : est une action ou un mouvement contraire au dégagement que fait l'ennemi, ce qui se fait à même temps que l'ennemi fait son dégagement.

Exemple : Quand on dégage son épée qui était en dehors pour l'appliquer en dedans sur l'épée de l'ennemi, si l'ennemi porte en son temps de quarte, il faut tourner le poignet et dégager à même temps, porter en dehors de tierce sur le flanc de l'ennemi.

La **Chiamate** : est un appel ou une découverte que l'on fait d'une partie du corps pour obliger l'ennemi de pousser, afin de prendre son temps pour lui porter lorsqu'il pousse ou qu'il engage.

Hiermino Cavalcabo, bolognais, maître d'armes.

Le **contretemps**

Le **coulé**

Le coup fourré

Le courbé

Le couvrir : c'est se mettre dans un état et dans une garde que l'ennemi ne nous peut toucher à l'endroit où il a dessein de porter.

Se débander : c'est s'étendre, s'avancer, à porter, à même temps.

Croiser l'épée

Le dégainement

Porter en droite ligne : c'est lorsqu'on pousse en estocade vers l'ennemi, sans s'écarter, ni d'un côté ni de l'autre, de telle sorte qu'on soit vis-à-vis de lui.

Le découvrir : c'est montrer du corps d'une telle manière qu'il n'est point couvert du fleuret ni du bras.

Le dégagement : est une action ou un mouvement par le moyen duquel on tourne le fleuret de l'autre côté lorsque l'ennemi tend son fleuret sur le nôtre, ou sous le nôtre, ou qu'il l'appuie sur le nôtre de telle sorte qu'il empêche qu'on s'en puisse servir, ce qui se fait par un tour de poignet fort petit, sans remuer le bras, que bien peu en tournant le poignet, et sans que quitter le fleuret de l'ennemi.

Dégager à même temps : c'est-à-dire qu'au même moment qu'on tient notre fleuret assujetti et tourne le fleuret et le poignet en dehors ou en dedans, afin qu'il ne soit plus engagé, ni assujetti. Si l'ennemi se tient engagé en dehors. Il faut tourner le poignet en dedans. S'il le tient, engagé en dedans, il faut tourner le poignet en dehors.

Dessus

Dessous

Donner : c'est toucher l'ennemi au corps lorsqu'on lui porte le coup.

Détourner : c'est empêcher le dessin de l'ennemi.

La demi-tierce : est de tenir le fleuret ou l'épée entre la tierce et la seconde.

Demi-quarte : est tenir son fleuret entre la quarte et la tierce.

L'engagement est une application que l'on fait de son fleuret sur celui de l'ennemi, de telle sorte qu'on tient le fleuret de l'ennemi en sujétion qu'il ne peut s'en servir, et qu'il demeure embarrassé.

L'estocade : est une extension qu'on fait en avant, en poussant le fleuret contre l'ennemi en étendant et en allongeant le bras, l'épaule, le corps, les cuisses, les jambes, et en avançant vers l'ennemi afin de lui porter ou toucher.

Quand on pousse en estocade, il ne pas lever le pied de devant trop haut en poussant puisqu'il faut plus de temps pour porter et ainsi, cela empêche la vitesse.

L'extension est un allongement et une étendue qu'on fait, ou du corps, ou du bras, ou des épaules ou des cuisses, ou des jambes, ou des pieds.

Esquiver : C'est détourner le corps pour donner passage à l'estocade que l'ennemi nous porte afin qu'elle passe d'un côté ou d'autre, à ce que l'on ne soit point touché qu'elle coule du long du corps sans l'offenser.

Étendue : est toute la longueur dont un homme peut s'avancer pour porter.

Feinte : est une action que l'on fait paraître de vouloir faire, ou en portant, ou en parant, quoiqu'on ait un autre dessein, afin que l'ennemi venant à s'assurer là-dessus, on le puisse surprendre dans le temps quand il vient porter ou parer ou qu'il s'applique à faire quelque autre chose, ou qu'il a quelque autre dessein.

Faible de l'épée : est l'étendue qui est comprise à commencer un pied en dessous de la garde, jusqu'à un pied au-dessus de la pointe

Le **fort** de l'épée est l'étendue qui est comprise depuis le dessous de la garde jusqu'à un pied de distance vers la pointe seulement.

Faire un appel : c'est appliqué son épée sur celle de l'ennemi, et le presser afin qu'il dégage pour nous porter, et dans le temps qu'il nous porte, il faut esquiver, ou parer le coup, prendre le temps et lui porter.

Fouetter le fleuret ou l'épée : c'est donner de son épée un grand coup de revers sur l'épée de l'ennemi, afin de la casser ou la faire tomber des mains.

La **garde** est la posture en laquelle on se met devant l'ennemi lorsqu'on a le fleuret à la main, pour se préparer à porter ou à parer, ou à faire quelque feinte ou à former quelque dessein.

Hors de mesure : c'est être tellement éloigné de son ennemi que quand on lui porte, on ne peut le toucher pour l'offenser, et quand il nous porte, il ne peut aussi nous toucher, nous offenser.

Inganer : signifie tromper ou décevoir son ennemi.

En mesure : c'est être éloigné de l'ennemi dans une certaine distance que quand on lui porte, il peut être touché s'il ne pare pas le coup, et quand il nous pare, il nous peut toucher, si nous ne parons ou que nous n'esquivions le coup.

Se mettre en garde : c'est se présenter et se placer dans la posture qu'on doit être devant l'ennemi lorsqu'on a le fleuret à la main.

Milieu

Passagiant : signifie une personne qui se remue toujours pour faire réussir son intention. De laquelle ne se désiste point, si ce n'est qu'il ne se présente quelque occasion pour former un autre dessein.

La Parade : est une action par le moyen de laquelle on détourne le coup qui est porté par l'ennemi, et ce par le fort ou le faible de l'épée, ou par la main, de telle sorte qu'on s'empêche d'être touché, en écartant le corps de côté ou d'autre, ou en se baissant.

Le **Parer** : est une action par le moyen de laquelle on détourne le coup qui est porté par l'ennemi, soit du fort ou du faible du fleuret ou de la main ou en rabattant le coup de telle sorte qu'on empêche l'ennemi de nous toucher.

La **passé** : est une action que l'on fait pour aller sur l'ennemi, ou pour le saisir au corps, ou pour lui faire rendre les armes, ou pour s'en rendre le maître, ou pour lui donner quelque coup.

Porter de mesure : c'est pousser quelque coup de fleuret vers l'ennemi d'une certaine distance qu'il puisse être touché ou frappé, lorsqu'on lui pousse le coup.

Le **port du corps** :

Placer du corps : c'est mettre les parties et les tourner, étendre, courber et les tenir de la manière que l'on forme la garde que l'on doit tenir.

(le pied, la jambe, la cuisse, les reins, le corps, la tête, les bras, la main)

Le **plat** de l'épée

Pousser : est avancer ou porter l'épée en devant vers l'ennemi pour lui donner quelque coup ou pour quelque atteinte.

Pousser de quarte : En tournant le poignet et le bras en dehors fort étendu, les ongles de la main en haut, et même en renversant un peu du corps en dehors lorsqu'on s'étend de telle sorte qu'il soit soutenu sur les deux cuisses bien bandées et affermies.

Pousser de tierce : en tournant le poignet et le bras en dedans fort étendus ayant les ongles en bas, et en courbant le corps en dedans lorsqu'on s'étend, en faisant fort avancer l'épaule du côté que l'on porte de telle sorte que le pouce soit en dedans parallèle au-devant du corps.

Pousser de seconde : en tournant le poignet et le bras fort en dedans fort étendus et au-dessous ayant les ongles en bas, en pliant le corps et les reins, et en s'abaissant lorsque l'on s'étend ; et levant néanmoins toujours la tête, et regardant son ennemi, en faisant une extension de la cuisse,

du jarret et de la jambe gauche, et en levant fort l'épaule et le bras, dont on passe telle sorte que le pouce et le poignet se trouvent en dessous, à l'opposé de là où il est situé dans la quarte.

(Les gens qui ont les reins fort élevés ne peuvent pas bien porter de seconde)

Le **passager** : est une personne qui s'étend, qui se promène et qui se remue d'un lieu en un autre.

La **pointe**

Porter : c'est pousser quelque coup de fleuret ou de poignard vers le corps de l'ennemi.

Porter de pied ferme signifie donner ou pousser une estocade de longueur sans passer, en s'appuyant et s'étendant de telle sorte que toutes les parties du corps ne vacillent ni d'un côté ni d'un autre.

La **quarte**

Le recevoir : c'est être touché du coup de fleuret qu'on porte contre nous.

Reparer :

La riposte : c'est une action et un mouvement qui fait que de part et d'autre on se porte à même temps ou dans un temps qui est suivi de fort près de celui qu'on a choisi pour nous porter.

La retraite : est une action par laquelle on se retire en arrière aussitôt qu'on a porté le coup, en retirant les deux pieds, et en soulevant un peu le corps à même temps, de telle sorte qu'on demeure toujours en garde.

S'étendre

Se dresser

La seconde

Le temps : est un certain moment pendant lequel on peut toucher l'ennemi sans qu'il puisse empêcher, soit qu'il se découvre ou qu'il soit hors

de garde ou qu'il fasse quelque mouvement, ou qu'il avance, ou qu'il porte, et quelquefois, c'est un certain moment dont on se sert pour exécuter son dessein.

La tierce

Tailler l'épée, c'est battre l'estocade de l'ennemi avec l'épée que l'on a.

Le tranchant de l'épée

Le tour de poignet

Le Voletant est une personne qui va vers l'ennemi contre lequel il veut porter, en avançant vers lui sur la ligne droite ou de côté.

Volter signifie porter en courant et avançant sur l'ennemi, ou selon la ligne droite, ou de côté.

La Vitesse

Maximes de la science des armes

Quand on fait une action de quelque partie ou de quelque chose, on n'en peut faire une autre par cette même partie ou par cette même chose.

Démonstration

Autrement, il s'en suivrait qu'une chose qui agit, agirait d'une autre manière, comme lors qu'elle agit et qu'elle serait autre chose que ce qu'elle fait lors qu'elle agit, ce qui est impossible et contre la troisième maxime du traité des fondements de la science générale et universelle, par où l'on prouve qu'il est impossible qu'une même chose puisse être par ce qu'elle est ou ce qu'elle n'est pas.

D'où s'en suit cette maxime.

Toute personne qui porte un coup vers l'ennemi est hors de garde dans le temps qu'il porte le coup vers l'ennemi, si ce n'est qu'en portant, il demeure en garde au même temps qu'il porte.

Toute personne qui fait un temps, ne peut pas dans le moment du temps qu'il fait, porter, ni parer.

Quand on est hors de mesure, on ne peut ni porter ni recevoir.

Il ne faut point porter quand celui vers lequel on porte est hors de mesure, parce qu'on ne le peut pas toucher.

Engagements et dégagements de l'épée

Quand votre ennemi tourne son épée de tierce, et qu'il la porte en dedans sur la vôtre, en la pressant pour la faire aller en dehors.

Si vous qui tenez votre épée de quarte, tournez le poignet de tierce en avançant et portant l'estocade vous vous dégagerez et lui porterez au milieu du corps.

La science des armes ou de l'escrime

L'escrime est un art qui fait voir comment il faut se servir de l'épée ou du poignard pour bien porter et parer les coups afin d'empêcher d'être offensé par son ennemi et d'avoir l'avantage du combat.

La science des armes ou de l'escrime

Est un art qui voit comment il faut acquérir la pratique de se servir adroitement de l'épée ou du poignard pour bien porter et parer les coups afin qu'on ne soit pas offensé et qu'on ait l'avantage du combat.

Tours et mouvements du poignet

Toute personne qui porte est hors de garde.

L'escrime ou la science des armes

De la manière qu'il faut montrer à faire des armes étant égard à la taille, aux avantages et aux défauts du corps

Premièrement, il faut considérer de quelle taille est celui qui veut apprendre à faire des armes et s'il a le corps bien fait, ou s'il a des défauts.

Celui qui est d'une grande taille et qui a les cuisses fort fendues.

Il faut lui montrer à porter de son étendue ne gagne pas plus de mesure qu'il ne faut et faire promptement la retraite aussitôt qu'il l'aura porté, parce que s'il ne le fait, il se met au hasard de laisser gagner le fort de son épée, ce qui pourrait le mettre en hasard d'être battu.

Il faut observer que celui qui est d'une grande taille et qui a les bras longs, il fait une plus grande étendue que celui qui est d'une médiocre taille. Ainsi, il faut de plus grands mouvements. Il fait son coup avec moins de vitesse que s'il le fait par de petits mouvements.

Celui qui est de médiocre taille, qui n'a point de défauts, doit apprendre à pousser de pied ferme et de se retirer.

Celui qui est d'une petite taille doit apprendre à bien parer, presser fort son ennemi par des engagements afin de tâcher à gagner le fort de l'épée de l'ennemi, et il ne doit jamais reculer.

Celui qui n'a pas de reins souples, qui sont fort hauts, et qui n'a point d'étendue, ne doit apprendre qu'à parer de quarte.

Celui qui a les bras courts, il doit apprendre à parer quand on lui porte et à même temps, dégager et gagner la mesure vers son ennemi pour lui porter.

De la mesure

Pour trouver la mesure, il faut observer que lorsqu'on fait assaut ou en combat, l'ennemi est plus grand et à une épée plus longue, ou l'ennemi est plus grand, et a une épée plus courte ou égale.

Si l'ennemi qui est plus grand à une même épée plus longue ou égale, il ne fait jamais se battre contre lui en se retirant, parce que de cette manière, on ne lui portera jamais, et il est assuré de nous porter sans courir de risque, de sorte qu'il faut avancer sur lui de pied ferme, se préparer à la parade, gagner le fort de son épée et pousser.

Si l'ennemi qui est plus grand à une épée plus petite, on peut se battre contre lui, comme si on faisait contre quelqu'un qui aurait une épée de même longueur.

Si l'ennemi n'est pas plus grand, et qu'il ait une épée qui soit plus longue, il faut en user de la même manière comme lorsque l'ennemi est plus grand et qu'il a une plus longue épée.

Si l'ennemi n'est pas plus grand et qu'il ait une épée de semblable longueur, il faut suivre les règles ordinaires.

Si l'ennemi qui n'est pas plus grand à une épée qui soit plus petite, il faut se donner de garde qu'il ne gagne le fort de l'épée qui est plus longue. C'est pourquoi il lui faut toujours porter et faire aussitôt sa retraite.

Si l'ennemi est plus petit et qu'il ait une épée plus longue, il faut observer à peu près ce qui a été dit, quand l'ennemi est plus grand et qu'il a une épée plus longue.

Si l'ennemi est plus petit et qu'il a une épée plus petite, il faut lui porter en faisant retraite de peur qu'il ne gagne la grande épée et par défense, il ne porte.

Petit abrégé de l'art de tirer des armes

Audaces Fortuna Juvat

Par Pierre Baudoin, le fils. Janvier 1664

Discours sur l'art de tirer des armes

Ce n'est pas assez d'avoir un seul moyen pour parvenir à la fin que l'on propose, il faut tâcher d'en trouver qui soient inconnus à notre ennemi et être toujours préparé à toutes sortes de jeux. Il est donc nécessaire de chercher des inventions afin de pouvoir venir à bout de son ennemi et par ce moyen le prendre par son faible et se bien garder qu'il ne s'en aperçoive pas, n'ayant d'autre but que de si bien tromper qu'il n'y puisse connaître. Il y a quantité de gens qui méprisent cet exercice et pourtant qui ne laissent pas d'y réussir ; mais ils ne regardent pas que souvent ceux sur lesquels ils ont eu avantage en savent encore moins qu'eux. Pour moi, je soutiens qu'un homme de jugement hardi et adroit est toujours beaucoup plus assuré qu'un autre qui n'a que la hardiesse : laquelle hardiesse est souvent un effet que lorsqu'ils sont poussés à bout ; ce n'est que par désespoir qu'ils sont portés à se défendre.

Méthode de tirer des armes selon l'ordre de monsieur Troischamp¹

La garde est une situation du corps formée de telle manière qu'un homme est dans sa force qu'il a la liberté de pousser, de parer, d'attaquer lorsque bon lui semble et qui fait appréhender l'ennemi.

Pour bien se mettre en garde, il faut être en force sur les pieds, les deux talons égaux sur une ligne droite, le corps soutenu sur le genou gauche et tourné en ligne droite de sorte que le grade de l'épée le couvre aisément, le genou gauche fort plié, le genou droit étendu ou fort peu plié, la hanche droite retirée sur le genou gauche, le bras de l'épée étendu, la main de tierce étant la pointe de l'épée à l'épaule droite de l'ennemi ou quatre doigts plus bas, tenant toujours la main près la garde.

La première chose qu'un homme doit suivre lorsqu'il est en garde, est de marcher le bras

¹ Note : René de Thomassin, seigneur de Troischamp, maître en fait d'armes à Paris, demeurant à Saint-Germain-des-Prés : (<https://francearchives.fr/fr/facomponent/3ec96c436c75d8a9041dcd351afa90696d3fe793>)

étendu. Or s'il a le bras étendu, il faut venir à l'épée dedans ou dessus tournant la main de quarte, si c'est dedans, et de seconde si c'est dessus en sorte que l'on chasse l'épée ennemie hors de présence. La ou si l'ennemi souffre la mesure, il faut pousser le bras, le corps, et le pied en avant à instant la pointe à l'épaule droite de l'ennemi et tâcher d'acquérir autant de vitesse que l'on pourra. Ce qu'étant fait, il faut diligemment sauter en garde et toujours se mettre hors de mesure jusqu'à ce que vous soyez en état de résister.

Après avoir fait ce qui précède, il faut être averti que si notre ennemi a paré, il faut le tromper d'une autre manière qui est de l'aller serrer dedans et s'il souffre la mesure au lieu de pousser dedans, il faut marquer une feinte et dégager dessus en joignant l'estocade avec le dégagement, et il est nécessaire en dégageant de tourner la main de seconde.

Ce n'est pas tout d'avoir trouvé ces deux moyens pour frapper votre ennemi, il les peut tous deux parer, c'est pourquoi, il faut avoir un troisième qui est de la serrer dedans, lui marquer une feinte dehors et pousser dedans, tournant fort la main de

quarte sur les deux temps et toujours se retirer en garde, et hors de mesure.

Mais quand vous trouvez un homme qui débranle sur les feintes, il n'y a point de danger de lui marquer deux feintes, étant hors de mesure à savoir lui en marquer une dehors en gagnant la mesure et après une dedans de pied ferme, puis après dégager et pousser dessus en marquant ces deux feintes, il les faut faire le plus vite qu'il sera possible et toujours après avoir poussé se retirer hors de mesure.

Voyons maintenant ce qu'il faut faire contre un homme qui a le bras et le poignet fort. Il sera bon d'aller à l'épée dessus sans la forcer en tournant la main de seconde, puis comme il veut parer, dégager dessous et revenir à l'épée de quarte dedans, l'on le peut faire en allant dedans d'une demie botte et coupant sous le bras, et être averti de ne la jamais forcer.

On le peut aussi frapper de cette sorte, à savoir allant à l'épée de quarte dessus sans la forcer, suivre une demie botte de quarte dessus et dégager vite dedans, si par hasard il paraît, il lui faut encore retourner, mais au lieu de pousser

dedans, il faut y marquer une feinte et dégager dessus si c'est un homme qui se branle.

Ce coup a réussi fort souvent.

Il y a d'autres gens qui tiennent l'épée fort droite devant eux et pour les attaquer, il faut aller à l'épée de quarte dessus faisant engager l'épée par le grade de notre ennemi, puis retourner la main de seconde en poussant dessus ; puis après, il faut y retourner, et comme il dégage, il n'a qu'à pousser tout droit dedans opposant le fort de l'épée devant nous.

Mais si notre ennemi était averti de ces deux coups, nous l'irez serrer dessus de quarte et dans le temps qu'il dégagerait vous baisserez de seconde haussant un peu le poignet et baissant la pointe de l'épée sous le bras de notre ennemi.

De la précaution dont il faut se servir pour partir sur le temps

Il faut observer que lorsque vous voulez partir sur un temps, il faut toujours être hors de mesure puisqu'il faut que ce soit l'ennemi qui nous donne la mesure pour partir.

Premièrement, il faut aller serrer l'ennemi hors de mesure dessus nous, couvrant de son épée pour l'obliger à dégager, et dans le temps qu'il dégage pour gagner la mesure, il faut pousser tout droit de quarte dedans puis se retirer fort vite.

La suite de ce coup est qu'après avoir fait ce que je viens de dire, vous y retournerez, mais au lieu de pousser dedans, vous délagerez la pointe dessus puis vous vous retirerez comme il a été dit ce devant, toujours hors de mesure.

Vous pouvez encore partir lorsqu'un homme souffre que l'on lui engage l'épée, à savoir venir l'épée dedans et la presser pour obliger votre ennemi à dégager et comme il dégage, il faut sur le temps même que vous délagiez et que vous poussiez en sorte que votre épée se trouve au même endroit d'où elle était ci-devant étant averti de poser bien devant vous le fort de votre épée.

L'on peut contre-dégager dessus de la même sorte, hormis qu'au lieu de tourner la main de quarte, il la faut tourner de seconde.

L'on peut faire aussi dessous ce même contre-dégagement, en tant à l'épée de seconde dedans comme l'ennemi dégage laisser seulement tomber la pointe sous le bras en haussant fort le poignet.

L'on peut contre-dégager par-dessus la pointe tout de même, mais le plus est d'aller par-dessous le poignet par ce que les mouvements en sont plus petits et par conséquent plus vites.

Règles générales

- 1.** Premièrement, ce que vous devez observer contre un homme que vous ne connaissez pas est de ne jamais vous mettre en garde en mesure.
- 2.** Ce n'est pas le tout d'être hors de mesure, car il faut à la fin y entrer et auparavant que d'y entrer, il faut pousser des demies bottes, voir si votre ennemi dégage, c'est signe qu'il a de la science, s'il marche en ordre, tout de même.
- 3.** Il faut bien se donner de garde de marcher quand l'on voit un homme qui court en avant pour ce que lui seul par ses actions nous donne la mesure et que cette mesure suffit sans en vouloir encore gagner en marchant.
- 4.** Lorsque vous avez résolu d'attaquer, il faut que ce soit avec la plus grande vitesse que le pourra faire, pour ce que si vous attaquez en appréhendant, cette appréhension ôte la crainte à votre ennemi, au lieu que notre fermeté et notre résolution lui fait naître la terreur, et le rend plus timide.

5. Lorsque vous avez à faire à un maladroit, il ne le faut jamais souffrir en mesure, et lui tenir toujours la pointe basse et quelque côté qui la vienne chercher dégager et sauter en arrière.

6. Lorsque vous tirez contre un homme bien adroit, il faut être averti de n'exécuter jamais un coup qu'une seule fois.

7. Lorsque vous rencontrez un bras bien fort, il faut que vous usiez d'une grande liberté ne laissant jamais engager votre épée.

8. Lorsque vous rencontre un bras faible, il lui faut souvent engager l'épée et pousser de vitesse, faire quantité de battement, et fouetter quelquefois l'épée.

9. Après que vous ayez poussé une estocade, il faut nécessairement revenir à l'épée de quelque côté que ce soit ou bien si par hasard cela manquait, il faut avoir recours à la retraite en faisant des dégagements de quarte qui soient fort grands.

10. Lorsque nous rencontrons quelqu'un qui pare de la main, il se faut bien donner de garde de lui pousser du côté que sa main est, mais il faut lui pousser de l'autre, ou bien au-dessous, et soyez averti de ne jamais passer sur un homme qui pare de la main.

11. Lorsque vous êtes acculé contre une muraille, il faut étendre le bras de l'épée au corps de l'ennemi, la pointe basse, ces hanches sont retirées et il ne faut point perdre le temps de riposter quand l'occasion vient, mais si vous êtes trop proche, il faut vite se jeter sur l'épée de votre ennemi en l'engageant du mieux qu'il vous sera possible.

12. Deuxièmement lorsque ?????????? il faut être averti de se retirer ?????????? ne point prendre l'engagement, se bien mettre en force sur les pieds ne point, appréhender et aussi ne point s'emporter tenant principalement le corps toujours bien couvert de votre épée pour faire appréhender l'ennemi.

Fin