

Numérisation du traité de Daniel Ô Sullivan

Titre : L'escrime pratique ou principes de la science des armes

Auteur : Daniel Ô Sullivan

Publié : Sébastien Jorry, Imprimeur - Libraire

Date de publication : 1765

Ce document est téléchargeable à cette adresse :

<http://www.ffamhe.fr/collectionpalas/lescime-pratique-daniel-osullivan.pdf>

La mise en ligne de cette numérisation entre dans le cadre du projet PALAS et l'ouvrage rejoint la Collection PALAS :

http://www.ffamhe.fr/collection_palas

Arts

Serine



2085

4763



L'ESCRIME
PRATIQUE
OU
PRINCIPES
DE LA SCIENCE
DES ARMES.

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



A PARIS,

Chez SÉBASTIEN JORRY, Imprimeur - Libraire
Rue & vis-à-vis la Comédie Française, au
Grand Monarque.

M. DCC. LXV.

Avec Approbation.

82-5.18568

LES ÉCRITURES

DE LA

DE

PRINCIPES

DE LA

DES ARMES

PAR M. DE LA

DE LA

PARIS

DE LA

DE LA

DE LA

DE LA

DE LA



INTRODUCTION.

LA Science des Armes est incontestablement & la plus utile & la plus distinguée. Elle est la plus distinguée, puisqu'elle fait partie des Elémens Militaires dont elle est en quelque sorte la baze : elle est la plus utile, puisqu'elle n'a pour objet, dans son principe, que la défense du Prince, & celle de la Patrie. Tel est le point de vüe sous lequel on doit envisager cet Art; mais

4 INTRODUCTION.

aux qualités qu'il réunit, on doit en ajouter encore une, c'est la Sureté; car cette Science est plus ou moins sûre, suivant les Principes dont on fait usage; & les Principes seuls en déterminent les risques ou la Sûreté. Cette Sûreté consiste également dans tous les coups, & ne consiste que dans un seul qu'il s'agit de porter avec justesse & conformément aux Principes, de manière que, si on réduit cette Science aux Principes les plus simples, on ver-

ra qu'elle consiste réellement en très-peu de chose, & que la multiplicité des coups n'en fait point le mérite. Cet Art est puisé dans les mouvemens de la Nature qu'il s'agit uniquement de saisir ou de tromper, de sorte que, plus les Principes se rapprochent de la Nature, plus l'exécution en est sûre & facile. La source de tant d'accidens qui arrivent journellement, ne provient que de la différence des Principes dont on fait usage, d'avec ceux que

je prescriis, de leur éloignement aux Principes de la Nature & de ce Système ancien & défectueux, usité depuis si longtemps dans les Armes. Je n'entreprends point de réfuter ce Système, ni de contredire les Principes adoptés par la plupart des Maîtres. Je me contenterai de réfuter, à la fin de cet Ouvrage, quelques-uns de ces coups vicieux qui sont toujours mis en usage, & je laisse à décider d'après l'exécution, si les miens doivent l'empor-

ter sur les autres, & si ma Méthode est plus sûre & plus aisée.

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

Rien de si simple ni de si facile que l'Exercice des Armes, pourvû toutes fois que les Principes de cette Science

8 INTRODUCTION.

soient démontrés avec ordre & désintéressement.

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

D'un autre côté, si l'intérêt est le premier Maître, on embrouille nécessairement l'Ecolier pour retarder ses progrès, de sorte qu'un Eleve emploie

INTRODUCTION. 9

ra souvent quatre années & plus pour commencer à raisonner seulement d'un Art dans lequel il aurait pû lui-même devenir Maître en moins d'un an : ce que je dis n'est point un paradoxe , j'en ai des preuves multipliées.

Je dois , à cet égard , rendre justice à quelques-uns de mes Confrères qui ont rendu leur réputation célèbre & par leur zèle à faire promptement des Elèves qui leur font honneur , & par la justesse , l'ordre & la

10 INTRODUCTION.

précision des Principes qu'ils enseignent. Aussi, le Corps des Maîtres en faits d'Armes, autrefois décrédité par l'espèce de Sujets dont il était composé, par l'incapacité des Maîtres & par les sentimens dont la plûpart étaient animés, reprend de nos jours un nouvel éclat, & commence à se rendre de plus en plus digne des prérogatives distinguées dont les Souverains l'ont honoré.

Je ne prétens faire ici l'apologie, ni du Corps dans le-

INTRODUCTION. II

quel j'ai l'honneur d'être admis, ni de l'Art dont j'exerce la profession, mais je crois devoir exposer & réfuter tout à la fois quelques-uns des motifs qui, dans l'esprit de quantité de personnes, jettent souvent le discrédit sur l'Exercice & la Science des Armes.

L'Exercice des Armes réunit deux qualités inféparables, l'agréable & l'utile. L'Agréable, en ce qu'il offre à la jeune Noblesse & aux Personnes bien nées un amusement distingué; l'Uti-

le, en ce qu'il sert à former le corps, à le rendre souple, liant, en un mot, à lui donner une certaine aisance naturelle, avantage qui lui est commun avec quelques autres exercices du corps : mais un avantage utile, qui est particulier à cette Science, c'est de procurer aux Citoyens les facilités d'une défense honorable, dans ces momens où l'honneur & la vie sont exposés aux attaques d'un ennemi mal intentionné.

Cependant, malgré les avantages

tages de cet Art, une partie du Public le regarde comme nuisible & dangereux; comme nuisible, en ce qu'il rend l'esprit vétilleux, le cœur libertin & qu'il tend à multiplier le nombre de cette espèce de gens connus sous le nom de *Tagageurs*; comme dangereux, en ce que, malgré l'exercice, le sort des Armes est souvent incertain, & qu'on a vu des Amateurs renommés, & même des Maîtres tués par leurs pro-

pres Eleves, ou par des Sujets médiocrement instruits.

Telle est, en général, l'Opinion, ou plutôt le Préjugé vulgaire sur les Armes & sur ceux qui, par Etat ou par amusement, se livrent à cet exercice; mais rien n'est si facile à détruire que ces Opinions populaires. Premièrement, les Salles d'Armes sont aujourd'hui composées de toutes Personnes bien nées à qui l'on apprend, non-seulement l'Art de se défendre avec honneur, mais en-

core celui de se comporter avec prudence dans le Monde & avec politesse dans la Société, de manière que ceux, en qui l'on reconnaît un caractère turbulent & Tapageur, sont, par cette raison là même, exclus des Salles aussi-tôt qu'ils y sont connus. Ainsi, quant à ce premier objet, l'Opinion vulgaire se trouve dissipée. Maintenant, pour détruire l'idée du Public sur l'incertitude du sort des Armes dans les combats singuliers, il ne s'agit que de re-

monter à la source des principes de la Science des Armes. J'ai dit précédemment qu'ils devaient être guidés sur les mouvemens de la Nature ; je le répète encore, & le plus adroit Tireur qui s'en écartera deviendra par là même égal à tout homme dénué des moindres principes.

Il est, dans la Nature, une manière de se défendre dans tel Combat & à telle Arme que ce soit, de sorte que celui qui n'a pas les principes de

l'Art, a nécessairement ceux de la Nature; au lieu que celui qui possède les premiers, s'écarte souvent des derniers. Deux Athlètes, dans cette hypothèse, ont une supériorité respective l'un sur l'autre, de façon que chacun d'eux faisant usage, l'un des principes de l'Art & l'autre de ceux de la Nature, réussiront tous deux dans une attaque. En effet, un homme exactement neuf dans l'Art des Armes voiant le plastron de son Adversaire absolument

couvert par la position de son
Epée, ne cherchera point à dé-
ranger sa situation, dans la
crainte d'être atteint de la
pointe dirigée vers lui; il se
contentera de tirer à bras ra-
courci, sans règle ni méthode,
dans les autres parties du corps
qui sont a découvert, ou trou-
vera moïen d'écarter le fer par
un liement d'épée, & multiplie-
ra, sans ordre ni mesure, des
coups auxquels l'Adverfaire
n'osera riposter, pour éviter le
Coup fourré. Un coup mal ajuf-

ré rendra par conséquent l'At-
hlete instruit victime & de
son propre savoir & de l'igno-
rance de son Adversaire : mais ,
si, au lieu de se mettre en garde,
comme il est d'usage entre les
Amateurs, le Combattant ex-
périmenté présente à son Ad-
versaire un jour marqué en
Quarte, le mouvement de la
Nature porte celui-ci à préci-
piter son fer dans ce jour; or
dans ce cas, il est sûr d'être
touché; une parade du demi-

Cercle suivie d'une Riposte termine le combat.

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

Cet exemple, en passant, suffit pour démontrer la certitude des Armes, lorsqu'on fait réunir les principes de l'Art à

ceux de la Nature, & pour prouver la frivolité du système populaire.

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

souvent un même coup en renferme plusieurs qu'il faudrait également pouvoir exprimer.

Je m'attens à essuier de la part de ceux qui ont reçu ou enseigné des principes différens des miens, des Critiques peut être peu réfléchies. Je ne me propose d'y répondre qu'en démontrant mathématiquement la vérité de ce que l'on pourrait me contester : ma Salle * offrira, aux Personnes qui dou-

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

teront, la certitude des principes que j'enseigne; & l'expérience justifiera ce que j'avance dans le cours de mon Ouvrage. J'exhorte & j'engage les Amateurs à m'honorer de leurs observations, décidé à les convaincre, ou à céder si je suis en défaut; de tout temps le public m'a servi de Maître, puisque l'exemple d'autrui seul & les observations que les Amateurs ont daigné me faire m'ont amené au point où j'en suis maintenant, si je suis

dans le cas de prouver une forte de capacité dans mon Art, je ne la dois qu'à l'indulgence du public & je me ferai toujours un devoir de lui en témoigner ma reconnoissance par une égale déférence aux sages avis dont il voudra bien m'honorer.

L'ESCRIME



L'ESCRIME PRATIQUE
O U
LA SCIENCE
DES ARMES.

ARTICLE PREMIER.

*Des Parades usitées dans les
Armes.*

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

C

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

La Parade de Tierce est fausse , lorsqu'on est en mesure , ainsi que le demi-Contre de Tierce , parce qu'il résulte souvent des inconvéniens de ces deux Parades , vû que le Coup décidé avec vitesse dans une de ces Parades , est ramené au visage : il n'y a même que deux Ripostes , l'une est de parer du Contre de Tierce pour tirer Tierce , l'autre est de parer de même pour tirer Seconde ; ce sont les Ripostes les plus en usage. Cependant on peut se servir de ces deux Parades étant hors

de mesure , elles vous donnent l'avantage de passer où de donner un Coup de foïet qui sert de Désarmement.

On tire plus d'avantage du Contre de Quarte par le nombre des coups qu'il sert à parer , tels que le Coup droit, la Quarte basse , le Dégagement en Quarte sur les Armes , la Feinte en Quarte sur les Armes pour tirer Quarte en-dedans, la double Feinte, le Coupé sur pointe , le Coupé pour revenir de Quarte en-dedans , le Coupé & marqué Feinte en Quarte pour tirer Seconde, le Battement d'Epée , le Battement pour dégager , le Battement & la Feinte marquée en Quarte sur les Ar-

mes pour tirer Quarte en-dedans, le Battement & Coupé, le Battement coupé pour revenir de Quarte en-dedans les Armes, le Battement coupé pour marquer Feinte en Quarte & tirer Quarte sur les Armes, le Battement coupé pour tirer Seconde, toutes les Feintes sur pointe: le Contre de Quarte pare également les mêmes coups sur la Retraite.

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

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

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

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

La Parade d'Octave sert pour les Coups bas.

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

ARTICLE II.

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

APRÈS avoir bien mis un Eco-
lier sous les Armes , soit pour mar-
cher , soit pour rompre , & que
vous l'avez habitué à retenir le
corps , (Point le plus essentiel) vous
le disposez à apprendre la Leçon dans
l'ordre qui suit pour le conduire in-
sensiblement à l'Assaut.

On tire un coup de Quarte droi-
te jusqu'à sa perfection & lorsqu'il
est paré de Quarte, l'Ecolier se relè-
ve en parant aussi de Quarte ; après
ce coup on dégage de Quarte sur

les Armes en enlevant bien le coup, & lorsqu'il est paré du Simple, on fait un coup de Reprise qui pare le coup de Seconde que l'on pourrait vous riposter, on se remet sur les Armes en Quarte & l'on marque une Feinte sur les Armes, ayant le bras bien flexible pour tirer Quarte en dedans, si ce coup est encore paré du Simple, on se releve, & l'on marque deux Feintes sur la même ligne pour tirer Quarte sur les Armes; lorsque ce coup est interrompu par un Cercle, on se releve, on marque une Feinte en Quarte sur les Armes près de la garde, & l'on trompe le Cercle; pour lors le coup se trouve frappé en dedans les Armes.

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

te en dedans, en la passant bien par dessous le bras.

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

Etant engagé en Quarte sur les Armes, on tire Quarte sur les Armes en évitant le fer, & lorsque ce coup est paré du Simple, on fait un Coup de Reprise, en se relevant le bras bien flexible pour représenter la Quarte sur les Armes; & lorsqu'on sent de la résistance

sur le fer, on tire le coup, en le passant par dessous le bras en Quarte dans les Armes; si on pare ce coup du Simple, il faut marquer une Feinte en Quarte dans les Armes sur la même ligne, pour tirer Quarte sur les Armes; & s'il est encore paré du Simple, ce qui forme deux Parades, on marque pour lors une première Feinte en Quarte dans les Armes sur la même ligne, & la seconde se montre en Quarte sur les Armes, alors on l'allonge pour tirer le coup en passant par dessous le bras en Quarte dans les Armes. Si ces coups sont interrompus par un Contre de Tierce, il faut appuyer un peu sur le

fer & le tromper en tendant bien le bras, le coup se trouvera frappé en Quarte dans les Armes; & si après la Parade du Contre de Tierce, on revenait par un Simple de Quarte, vous trompés la Parade & marqués sur la même ligne une Feinte de Quarte pour tirer Quarte sur les Armes; il pourrait bien se faire que l'on parât ce même coup par un Contre de Tierce & deux Simples; il faudrait pour lors tromper le Contre, marquer une Feinte sur la même ligne en Quarte dans les Armes, & une autre sur les Armes que vous alongeriés pour tirer le coup, en le passant par dessous le bras en Quarte

dans les Armes : si au lieu du Contre de Tierce, on se servait du demi-Cercle pour Parade, il faudrait tromper seulement le Cercle & si après le Cercle on revenait à la Parade par l'Octave, vous pourriés faire sur cette dernière Parade tous les coups déjà expliqués sur l'Octave en Quarte dans les Armes.

Etant engagé en Quarte dans les Armes, il faut observer, si la Personne a le poignet bas & la pointe haute, de lui faire un Coupé sur pointe en Quarte sur les Armes, & lorsque l'on va à la Parade, le coup ayant été tiré bien à fond, vous faites un Coup de reprise ; si au contraire le Coupé n'é-
tait

taut pas tiré à fond, le coup de reprise ne serait pas juste, & il serait à propos de se relever par une Parade de demi-Cercle & la Riposte sera de Quarte droite; le coup suivant est un Coupé sur les Armes pour revenir Quarte en-dedans, l'on ne peut parer ce coup par un Simple qu'en baissant le poignet, pour lors vous faites le même Coupé & marqué une Feinte en Quarte en-dedans sur la même ligne pour tirer Quarte sur les Armes; on pourra également parer ce même coup par deux Parades simples, pour lors vous coupés, marqués une Feinte sur la même ligne en Quarte en-dedans, & vous montrés la

D

Seconde en Quarte sur les Armes que vous alongés par deffous le bras pour tirer Quarte en-dedans ; lorsque vous représentés le même coup, en faisant votre Coupé, on peut vous interrompre par un Contre de Tierce ou une Parade de Cercle, alors vous marqués un Coupé, & vous trompés le Contre ou le Cercle.

Etant engagé en Quarte sur les Armes, vous faites un Coupé sur pointe en Quarte en-dedans ; mais ce coup n'est pas sûr, à cause de la Riposte ; il n'est bon que pour préparer les coups suivans : cependant on le parera de Quarte, pour Riposter Quarte droite ; après ce

coup, vous coupés en Quarte en dedans, pour dégager Quarte sur Armes; on parera en Simple de Tierce, pour lors vous marquerés un Coupé en Quarte en-dedans, une Feinte sur les Armes, pour tirer Quarte en-dedans; ce coup fera peut-être paré du Cercle, ou du Contre de Tierce; aussitôt vous marqués un Coupé en Quarte en dedans, une Feinte sur les Armes, & vous trompés la Parade du Contre de Tierce.

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

Pour éviter cette Parade , il faut appuyer un peu sur le fer & lorsque vous sentés de la résistance , vous enlevés un Coup de vitesse , on peut encore sur le même Coup , en appuyant sur le fer , tromper la Parade & pour le Coup suivant , si on ne sent aucune résistance , il faut tromper la Parade du Contre , & marquer une Feinte sur les Armes , pour tirer Quarte en-dedans en passant bien le Coup pardeffous le bras ; on pourra parer ce dernier Coup par le Contre & le Cercle , pour lors il faudra tromper le Contre & marquer une Feinte sur les Armes près de la garde , & vous tromperés

le Cercle , par ce moyen les deux Parades se trouveront trompées : on peut également tromper la Parade du Contre en restant un demi Temps , pour faire un Coupé sur pointe en Quarte sur les Armes.

A R T I C L E III.

Des Battemens d'Epée.

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

Ces Battemens d'Epée dérangent beaucoup les Contre lorsqu'ils sont bien pris.

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

Coups, pour celui de Quarte deux
Coups, pour le demi Cercle &
Octave qui sont des Parades sui-
vies cinq Coups, pour celle de
Prime quatre Coups, enfin pour
la Parade naturelle un Coup de
chaque côté.



A R T I C L E I V.

Des Ripostes.

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

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

Si l'Adversaire était engagé en

Quarte sur les Armes la pointe haute & qu'il tirât Quarte en-dedans, vous parés le Coup par un Simple de Quarte en-ferrant le poignet & en l'opposant, ce qui rend la Parade sèche & soutenue, pour lors le Coup est frappé en Quarte, & sur le même Coup, si la Parade n'étoit point sèche, & que l'Adversaire, sur la Retraite, appuyât sur le fer, il faudrait dégager en Quarte sur les Armes, en levant bien le poignet, & si l'adversaire parait cette Riposte par un Simple, il faudroit faire un Coup de reprise qui parerait le Coup de Seconde de l'Adversaire & ferait rencontrer les deux gardes, & si on retombait

dans cette dernière Parade , il faudrait , après s'être relevé par un demi-Contre , marquer une Feinte en Quarte sur les Armes pour tirer Quarte en-dedans.

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

en-dedans , mais cela ne se fait que rarement sur la Retraite.

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

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

Après avoir paré de Tierce on peut Riposter de Seconde, & si le Coup n'était pas tiré bien à fond, pour éviter cette Riposte, on peut se relever par un demi-Cercle, ou par l'Octave qui pare & frappe le Coup en même temps, sur le Contre de Tierce

Tierce on peut faire les mêmes Coups, je dis les mêmes Ripostes que sur les Simples, comme sur le demi-Contre de Tierce & celui de Quarte.

Après avoir paré du demi-Cercle, la Riposte est droite; si l'Adversaire voulait parer cette Riposte en levant la pointe, ce qui forme un Simple, le Coup est également frappé, ne trouvant que le fort de l'Épée, ce qui donne occasion, ayant fait la même Parade, de tirer un Coupé sur pointe, il est à propos après la Parade du demi-Cercle, pour éviter la Riposte, de se relever par un demi-Cercle qui vous conduit à l'Octave & au

semi-Contre de Quarte en supposant qu'on trompât la Parade. Si, après la Parade du Cercle, on se trouvait un peu serré de mesure, il serait bon de tourner le poignet pour donner la Riposte de Prime.

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

ARTICLE V.

De l'Assaut.

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

Il y a trois mesures à observer lorsqu'on vous attaque ; la première , lorsque l'Adversaire n'est pas tout-à-fait en mesure , on lui pare Simple en Quarte ou en Tierce pour avoir la Riposte plus vive : la seconde , lorsqu'il est tout-à-fait en mesure , il faut se servir du Contre de Quarte étant engagé en Quarte , ou si l'on était engagé en Tierce ou en Quarte sur les Armes , il faudrait se servir du demi-Contre de Quarte , parce que cette Parade donne les Ripostes aussi vives que les Simples qui seraient en Quarte droite : si on retombe dans cette même Parade , on peut faire un Coupé sur pointe en Quar-

te sur les Armes : la troisième mesure , c'est lorsque vous avés rompu plusieurs pas , & que l'Adversaire vous poursuit ; vous observés d'avoir le fer en Quarte sur les Armes , pour tirer le Coup de temps en Quarte en dedans , c'est le Coup de temps le plus sûr ; néanmoins , si la Personne marchait à vous la pointe haute & le poignet bas , on pourrait l'arrêter d'un Coup de Quarte sur les Armes pour Coup de Temps.

Lorsque l'on rompt , c'est pour observer tous les mouvemens que l'Adversaire fait , parce que s'il faisait des mouvemens faux & contraires aux Principes des Armes ,

il faudrait lui présenter des Jours dans lesquels il donnerait, pour lors la Riposte serait sûre.

Jour du demi-Cercle.

Les Jours les plus sûrs que l'on puisse donner sont, premièrement d'engager le fer en Quarte sur les Armes, en donnant un Jour du demi-Cercle, alors la Riposte droite en Quarte en-dedans devient sûre, & si l'Adversaire hésite de tirer, vous lui faites un Battement d'Epée qui sera pris à deux pouces de la pointe par un Coup sec & soutenu, ce qui formera un désarmement, & en supposant que l'Epée ne tombât point, elle sera

suffisamment dérangée pour que l'Adversaire reçoive le Coup qui sera de Quarte sur les Armes ; s'il tire dans le Jour par un demi Coup pour vous obliger à la Parade , il ne faut point la chercher , mais tirer seulement un Coup droit qui formera un Coup de Temps ; il faut encore observer que s'il trompe le Jour que vous lui donnés par un demi-Cercle , vous l'arrêtés par l'Octave en tirant le Coup qui se trouve paré & frappé en même temps ; tels sont les inconvéniens qui peuvent survenir dans ce Jour-là & les avantages que l'on peut en tirer.

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

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

Journal de Prime.

Pour donner ce Jour, il faut être un peu de près & engager le fer de l'Adversaire en Quarte sur les Armes, & l'éloigner un peu, parce que, quand il tire dans ce Jour, il faut élever le poignet en Tierce les ongles bas, & vous Ripostés le Coup droit; si l'on trompe la Parade, il faut observer de faire les mêmes Coups qui sont expliqués dans le Jour du Cercle; & lorsque vous avés paré de Prime, vous pouvés Riposter par un Coupé sur pointe en-dedans en observant de tourner le poignet les ongles en haut sur Quarte, on peut

encore après avoir paré de Prime
montrer le Coup en Quarte droite
pour dégager Quarte sur les Ar-
mes, & le même Coup peut se
faire en y ajoutant Feinte sur les
Armes pour porter Quarte en-de-
dans. Si lorsque l'on donne ce Jour
l'Adversaire hésitait à tirer dedans,
on aurait à faire le même battement
d'Epée indiqué au Jour du Cercle.

Sur la Parade de Prime, retirer
le pied gauche en arrière en appro-
chant du droit, faire un Battement
d'Epée, en serrant le poignet en
Quarte, sur lequel on peut ti-
rer Quarte droite.

On peut, sur la même Parade de
Prime, en lâchant le pied droit der-

rière le gauche , faire passer son fer au-delà de la pointe de l'Adversaire que l'on tient pour lors en Tierce , ce qui fait un Désarmement sûr que l'on peut pratiquer sur tous les Coups ; si néanmoins le fer de l'Adversaire ne tombe point il sera fort ébranlé , & son mouvement naturel sera de se représenter en garde , alors il sera à propos , en lâchant le pied gauche pour se remettre soi-même en garde , de donner un Coup de Fouet Simple de Tierce qui certainement fera tomber le fer de l'Adversaire , déjà ébranlé du Coup précédent : il faut observer qu'en faisant ces deux Désarmemens , on ne risque rien ,

attendu que l'on est hors de mesure & que tous les Désarmemens usités anciennement dans lesquels, en gagnant le fer, on cherche à saisir le poignet de son Adversaire, sont absolument faux; car, sur ceux en Tierce, on peut être frappé du Coup de Reprise, ou si l'Adversaire force du pied gauche on se prend au collet sans pouvoir rien faire; & sur ceux en Quarte, si l'Adversaire fait débarasser son fer on le frappe d'un Coup de Quarte en tournant le poignet, les ongles en bas, & se relevant en présentant Quarte sur les Armes; on ne peut éviter que très-difficilement cette botte.

Journal du demi-Contre.

Il faut que le fer de l'Adversaire soit engagé en Quarte sur les Armes, pour lors vous formés une échancrure du poignet, ce qui forme le Jour, & lorsque l'Adversaire tire dedans & qu'il appuie un peu sur le fer, le Coup se trouve paré facilement, & la Riposte doit être en Quarte droite. Et dans ce Jour, après avoir paré, on peut faire un Coupé sur pointe en Quarte sur les Armes, & pour faire ce Coupé sur pointe, ainsi que tous les autres Coupés avec aisance, il faut tenir le fleuret la pointe haute en faisant mouvoir le pe-

tit doigt & l'annulaire, & lorsque vous jettés le Coupé, vous ferrés la poignée du fleuret du pouce & des deux doigts suivans, en lâchant les deux autres, ce qui rend le Coup juste & assuré.

Jour du Contre de Quarte.

Il faut que le fer de l'Adversaire soit engagé en Quarte en-dedans; pour lors, vous appuiés votre fer sur celui de l'Adversaire, & lorsqu'il dégage, vous opposés un peu le poignet, les ongles en haut, pour la Parade, ce qui la facilite pour tirer Quarte droite; & après avoir paré du Contre, si l'Adversaire ap-

puïait le bras tendu sur votre fer, vous dégagés votre Coup lorsqu'il se releve en Quarte sur les Armes.

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

Sur cette même Parade, on peut marquer un Coupé, la pointe droite & revenir Quarte en-dedans; si l'Adversaire ne va pas à la Pa-

rade de ce Coup , vous lui marqués une Feinte de Quarte sur la même ligne pour tirer Quarte sur les Armes ; on pourrait de même lui doubler la Feinte pour passer le Coup bien pardeffous le bras & revenir Quarte en-dedans les Armes : il faut encore observer avant que de parer du Contre de Quarte si la personne avait la pointe basse , on aurait beaucoup de peine à relever le Coup par cette Parade ; pour lors , au lieu de parer du Contre , il faut avec vivacité donner un Jour de Quarte en-dedans en opposant un peu le poignet, la pointe devant être éloignée ,

& lorsque l'Adversaire tire dedans, vous parés du Cercle & Ripostés en même temps Quarte droite, ce qui rend le Coup sûr & juste.

ARTICLE VI.

Des Attaques dans un Assaut.

IL y a trois manières d'attaquer ; premièrement, vous attaqués l'Adversaire à petits pas, lorsque vous n'êtes pas en mesure en tenant le bras bien flexible, vous dégagés soit en Quarte sur les Armes, ou en dedans, pour connaître la Parade que l'on vous oppose, afin de décider votre Coup ; si le fer

reste engagé en Quarte sur les Armes, vous tendés le bras avant que le corps parte & si vous sentés de la résistance sur votre fer, vous passés le Coup bien déployé par dessous le bras, il se trouvera frappé en Quarte en-dedans & l'adversaire ne rencontrera, par sa Parade Simple, que le fort de l'E-pée auprès de la garde; si vous vous trouvés encore une fois engagé du même côté, vous tendés toujours le bras avant que le corps parte; & si vous ne sentés aucune résistance sur votre fer, vous enlevés le Coup en Quarte sur les Armes; mais si l'Adversaire vient sur ce Coup à la Parade, vous lui

donnés un Coup de Reprise ; après l'avoir livré , vous vous relevés , la pointe droite devant vous en Quarte , & s'il fait un mouvement de corps , vous lui tirés un Coup de temps en Quarte droite , ou vous lui marqués une Feinte en Quarte sur les Armes pour tirer Quarte en-dedans ; si l'Adversaire se trouve avoir le poignet bas & la pointe haute , & que vous soiés engagé en Quarte sur les Armes , vous lui faites une Feinte de Quarte en-dedans , sur la même hauteur de l'engagement pour tirer Quarte sur les Armes , en enlevant bien le Coup. Il faut encore observer qu'étant sur le même engagement , on peut fai-

re deux Feintes ; la première , sur la même hauteur. La seconde, vous la marqués en Quarte sur les Armes en tendant bien le bras , & lorsque l'Adversaire répond à cette dernière Feinte, vous passés le Coup bien déployé pardeffous le bras en Quarte en-dedans.

On peut encore sur le même engagement , faire un Coupé en marquant Feinte de Quarte sur les Armes, pour revenir Quarte en-dedans ; il arrive aussi , sur le même engagement, que lorsque l'Adversaire ne joint pas le fer, on peut lui faire une Feinte de Seconde pour tirer Quarte sur les Armes, & faire une Feinte de Seconde,

une de Quarte sur les Armes , afin de tirer en Seconde ; pour varier ce dernier coup , on peut tourner les ongles en haut & tirer Quarte en-dedans.

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

Lorsque vous attaqués en marchant toujours à petits pas , vous passés votre fer en-dedans qui est engagé en Quarte sur les Armes ; & si l'Adversaire souffre cet engagement , vous lui marqués une Feinte en Quarte sur les Armes , pour tirer en-dedans , & pour éviter la Parade, vous doublés la Feinte sur la même hauteur pour ti-

rer Quarte sur les Armes, parce que si vous alongiés la dernière Feinte qui est Quarte en-dedans, vous pourriés trouver la garde de l'Epée qui vous empêcherait d'achever votre Feinte pour tirer le Coup.

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

On peut encore sur le même engagement faire un Coupé, en marquant une Feinte en-dedans sur la même hauteur, pour tirer Quar-

te sur les Armes ; on peut sur le même Coup faire un Coupé , marquer la première Feinte sur la même hauteur , & alonger la seconde en la passant bien pardeffous le bras, pour lors le Coup sera frappé en Quarte en-dedans.

Si , en attaquant par des dégagemens , votre fer est en Quarte sur les Armes , & qu'il soit ramené par l'Adversaire du même côté , vous appuiés un peu sur le fer pour enlever avec vigueur le Coup en Quarte sur les Armes , pour lui faire échapper le Contre , & si vous vous trouvez sur le même engagement , vous trompez le Contre de Quarte sur la même ligne

en enlevant ben le Coup; cependant si l'Adversaire va à la Parade, vous lui donnés un Coup de Reprise, & après ce dernier Coup, vous vous remettés sur les Armes par un demi-Contre de Quarte; vous vous trouvés pour lors engagé en Quarte en-dedans, & vous trompés une seconde fois la Parade du Contre, en marquant une Feinte en Quarte sur les Armes, pour tirer le Coup en-dedans, en observant d'avoir le bras bien flexible & de bien décider le Coup sur la même ligne avant que le Corps parte.

On peut de même tromper la Parade du Contre en restant un temps

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

Si l'Adversaire se présente toujours à la Parade du Contre le bras un peu tendu, vous lui dérangés son Contre, par un Battement d'Epée pris à un pouce de la pointe continué à un demi pied, par un Coup sec, & vous ti-

rés pour lors Quarte droite ; on peut aussi faire le même battement d'Epée , & dégager en Quarte sur les Armes , ou battre l'Epée , marquer une Feinte en Quarte sur les Armes pour tirer Quarte en-dedans , en observant de passer toujours le Coup par dessous le bras ; il arrive encore que , si l'Adversaire , sur un battement d'Epée , retirait le bras , on peut faire un Coupé sur pointe en Quarte sur les Armes , ou marquer un Coupé & revenir Quarte en-dedans , en passant bien le Coup par dessous le bras : on peut également sur le même Coup , faire un Coupé , marquer une Feinte en-de-

dans pour tirer Quarte sur les Armes.

Si, en attaquant, vous êtes engagé en tierce, & que l'Adversaire ramene le Coup du même côté par sa Parade, cela forme un Contre de Tierce, que vous trompés en appuiant un peu sur le fer, ce qui forme de la résistance & facilite le Coup pour tromper la Parade & tirer Quarte en-dedans; cependant si l'Adversaire vient à la Parade du Contre de Tierce, & forme une Parade Simple de Quarte, vous trompés le Contre & marqués une Feinte en-dedans pour tirer Quarte sur les Armes; & s'il arrive qu'il cherche après ce Coup

la Parade par un Simple de Tierce, ce qui forme deux Parades Simples après le Contre, vous trompés le Contre de Tierce, en marquant sur la même ligne une Feinte de Quarte en-dedans, & la seconde vous l'alongés pour tirer le Coup bien passé par deffous le bras qui fera frappé en Quarte en-dedans. Il faut encore observer que, si l'Adversaire après la Parade du Contre de Tierce venait au demi-Cercle, vous doublés le Coup en trompant la Parade, ce qui ferait deux tours de l'Epée sans que les fers se rencontrent, le Coup se trouverait pour lors frappé en Quarte en-dedans;

les Feintes deviendraient inutiles dans ce dernier Coup, parce que l'on se trouverait arrêté par le fer de l'Adverfaire.

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

La troisième attaque en demi-Coup, est lorsqu'étant engagé en Quarte sur les Armes, vous tirés un demi Coup en Quarte en-de-dans avec beaucoup d'action, pour obliger l'Adverfaire à la Parade de Quarte sur laquelle vous riposés Quarte droite, & après ce

Coup en vous relevant vous passés votre fer en Quarte sur les Armes , vous marqués une Feinte en dedans sur la même ligne pour tirer Quarte sur les Armes ; l'attaque ouverte en Simple , vous pouvés doubler la Feinte pour tirer Quarte en-dedans : on peut encore sur le même Coup , faire un Coupé en marquant une Feinte sur les Armes pour tirer Quarte en-dedans.

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

Vous pouvés encore , sur le même engagement , couper sur poin-

te par un demi Coup en-dedans pour obliger l'Adversaire à parer, afin d'avoir la Riposte droite, pour préparer les Coups suivans qui sont après avoir tiré le premier; vous vous relevés en passant le fer en Quarte sur les Armes, pour couper sur pointe en-dedans, afin de tirer Quarte sur les Armes, & après ce Coup vous pouvés couper sur pointe en-dedans, marquer une Feinte sur les Armes pour tirer Quarte en-dedans, en passant bien le Coup par deffous le bras.

Etant engagé en Quarte en-dedans, vous tirés un demi Coup en Quarte sur les Armes, pour obliger l'Adversaire à la Parade de

Tierce afin de tirer seconde, sur laquelle vous parés du demi Cercle, pour tirer le Coup droit en Quarte, & après ce Coup, vous marqués une Feinte sur les Armes pour tirer Quarte en-dedans & sur le même Coup, étant relevé, vous faites un Coupé pour revenir Quarte en-dedans; vous pouvés également, après ce dernier Coup, faire un Coupé & marquer une Feinte en-dedans pour tirer Quarte sur les Armes, & si l'on veut, on peut après ce Coup, faire un Coupé & doubler la Feinte pour tirer le Coup passé par deffous le bras en Quarte en dedans.

Sur le même engagement, vous

pouvés marquer une Feinte en Quarte sur les Armes, & couper sur pointe en Quarte dans les Armes.

On peut encore sur le même engagement Couper sur pointe en Quarte sur les Armes par un demi Coup pour obliger l'Adversaire à la Parade & vous vous relevés par un demi Cercle, & Ripostés Quarte droite, & après ce Coup, vous Coupés & revenés Quarte en-dedans, de même vous Coupés & marqués une Feinte en-dedans pour tirer Quarte sur les Armes.

Dans les attaques en demi Coup, on peut faire un Battement d'E.

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

¶ Cette troisième attaque n'est bonne que pour ceux qui ont les Ripostes extrêmement vives d'autant plus que l'on ne tire point les Coups à fond , pour préparer ceux qui suivent expliqués ci-dessus ,

en observant les Parades qui doivent diriger les Coups, & qui se trouveront justes par ce moïen.

A R T I C L E V I I .

Attaque en Feinte sur Pointe.

ÉTANT engagé en Quarte sur les Armes, vous marqués une Feinte sur pointe en-dedans, pour tirer Quarte sur les Armes à fond, & lorsque l'Adversaire va à la Parade, vous faites un Coup de Reprise; étant remis sur les Armes, vous faites une Feinte sur pointe en-dedans, pour couper sur les Armes, & passer le Coup par

deffous le bras en-dedans , & sur le même Coup , pour éviter la Parade vous faites une Feinte sur pointe en-dedans & vous coupés en faisant une Feinte en-dedans , pour tirer Quarte sur les Armes.

Etant engagé en Quarte en-dedans , vous faites une Feinte sur pointe en Quarte sur les Armes. pour tirer Quarte en-dedans sans aller à fond , pour obliger l'Adversaire à la Parade de Quarte sur laquelle vous Ripostés , & tirés Quarte droite, de plus étant relevé , vous faites une Feinte sur pointe en Quarte sur les Armes , que vous montrés de Quarte pour dégager Quarte sur les Armes , on peut

peut sur le même Coup faire une Feinte sur pointe en Quarte sur les Armes pour tirer Quarte en-dedans, en passant bien le Coup par deffous le bras.

A R T I C L E V I I I .

*Des Coups de Temps en mesure
sur des Engagemens forcés.*

LORSQUE vous êtes engagé en Quarte sur les Armes, & que l'Adverfaire dégage son fer, pour prendre le vôtre en Quarte en-dedans, aussi-tôt il faut dégager pour tirer le Coup de Temps en Quarte sur les Armes, par ce moïen

H

vous évités son fer, & le Coup devient sûr, d'autant plus que ce sont des Engagemens forcés, & si vous ne vous serviés pas de cette méthode, vous pourriés recevoir des Coups bas que vous ne pourriés éviter.

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

Etant engagé en Quarte en-dedans, lorsque l'Adversaire dégage en Tierce, pour tirer Seconde, vous le prenés sur le Temps, en dégageant Quarte en-dedans, le

Coup se trouve paré & frappé en même temps parce que cela forme une Parade d'Octave, & sur le même engagement, lorsque l'Adversaire dégage, vous lui marqués une Feinte en Quarte en-dedans pour tirer Quarte sur les Armes.

ARTICLE IX.

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

ETANT engagé en Quarte sur les Armes, lorsque l'Adversaire marche droit en appuïant un peu sur votre fer, vous dégagés Quarte en-dedans les Armes.

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



ARTICLE X.

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

ETANT engagé en Quarte en-
dedans, vous tirés un demi Coup
en Quarte sur les Armes, pour
lors l'Adversaire pare de Tierce,
& marche sur vous pour tirer Se-
conde, vous relevés le haut du
corps, & vous tirés Quarte en-
dedans, le Coup se trouve frap-
pé & paré en même temps. On
peut sur le même Coup, marquer
une Feinte de Quarte en-dedans,
pour tirer Quarte sur les Armes.

Hij

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



ARTICLE XI.

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

IL faut, pour cet effet, avoir son fer engagé en Quarte sur les Armes & dégager Quarte en-dedans, & lorsque l'Adversaire vient à la Parade de Quarte, vous lui soutenés son fer, & au moment qu'il quitte le vôtre, vous relevés un peu le haut du Corps, & vous achevés votre Coup de Quarte, quand même l'Adversaire dégagerait, pour

tirer Quarte sur les Armes, le Coup se trouverait également juste, comme aussi, s'il faisait un Coupé sur pointe.

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

ARTICLE XII.

Pour les gauchés.

EN fait des Règles, ce sont les mêmes.

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

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

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

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

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

ARTICLE XIII.

Des Faux Coups.

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

L'occasion la plus favorable de tirer Flanconade est en Riposte. A l'attaque, il est plus dangereux d'en faire usage. L'on suppose que celui qui a attaqué se re-

leve l'Epée engagée en Quarte dans les Armes , le bras à peu près tendu & n'opposant qu'un poignet faible , l'on peut alors riposter d'une Flanconade ; ce Coup se peut parer de trois façons ; la meilleure & la plus sûre c'est, lors du liement d'Epée , de tourner le poignet de Tierce en le baissant un peu , le Coup se trouve ainsi paré & frappé. L'on peut encore éviter cette Riposte en parant d'Octave ; mais comme ce Coup vient un peu de force , on ne peut guères parer de cette façon , sans faire un écart qui ôte l'avantage du paré & frappé au même instant , & du même mouvement comme dans la première

première façon. Mais aussi, en parant ainsi, le poignet se trouve plus disposé à revenir au demi Contre, en cas que l'on ne marquât que la Feinte de Flanconade, pour revenir Quarte haute en dedans des Armes. Une troisième façon de parer Flanconade, c'est lorsque celui qui la tire, la force; alors, par un liement d'Epée auquel il vous oblige, son fer se trouve ramené en Quarte; mais cette Parade a plus lieu lorsque la Flanconade est tirée d'attaque, parce que, comme à la Riposte, l'on est plus près l'un de l'autre, la Parade qui doit faire le tour de l'Epée n'a pas le temps de fai-

re son effet, & l'on risque d'être frappé lorsque l'on s'en sert quand la Flanconade est tirée de Riposte.

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

tions. On pare cette Botte d'Octave & le frappé se trouve en même temps.

Mon dessein, en parlant de ces deux Bottes, est plutôt d'enseigner à les combattre, que de conseiller de les mettre en usage; elles sont naturellement fausses & du plus grand danger pour celui qui s'en sert. Il est tant d'autres Coups justes, brillans & sur lesquels il n'y a pas le moindre danger, qu'en vérité, il n'y a qu'une personne sans goût qui puisse se déterminer à s'en servir.

Dans le jeu ancien, l'on faisait usage du volté, parce que l'on tirait la Quarte dans les Armes, le

corps beaucoup renversé; les Dégagemens, en partant, se faisaient sur la même hauteur, & l'on tirait toujours du fort au faible, au moien de quoi le volté pouvait réussir; mais présentement que l'on fait tirer, le corps droit, de volée, & en coupant sous le poignet, le volté ne peut occasionner que des Coups Fourrés.

Quant au lâchement du pied gauche, dit *Botte de nuit*, l'occasion de se servir de ce Coup était lorsque l'on tirait Tierce; l'on ne connaissait pas alors la Quarte sur les Armes, & l'on tirait, le poignet renversé, les ongles en bas, dès qu'il était question de

tirer en-dehors ; la Garde était basse , les Epées courtes , le provocé faisoit l'instant où son Adversaire lui tirait Tierce ; alors lâchant le pied gauche , il baissait le corps , en posant la main gauche à terre , & tournait la main de l'Epée dans la figure de Seconde ; il résultait de là que celui qui attaquait se jettait sur l'Epée de son Adversaire sur la tête de qui la pointe de la sienne passait à plus d'un pied au-dessus.

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

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

Je souhaite que les Amateurs, pour qui j'écris me rendent la justice de croire que j'ai moins cherché à briller qu'à instruire. Mon dessein a été de prouver la possibilité de mettre en moins d'une

année un Ecolier en état , non seulement de déffendre sa vie , mais même d'enseigner un Art qu'il n'est pas si difficile d'exercer qu'on le veut bien faire croire. Si ce que je dis passait dans l'esprit de quelques gens prévenus pour un problème impossible à résoudre , je me charge d'en donner la solution , toutes les fois que l'on voudra bien se confier à moi.

F I N.

A P P R O B A T I O N .

J'AI lû par ordre de Monseigneur le Vice-Chancelier, un Manuscrit Intitulé ; *L'Escrime Pratique, ou Principes de la Science des Armes.* Je n'y ai rien trouvé qui puisse en empêcher l'impression. Fait à Paris, ce 16 Octobre 1765.

MONTCARVILLE.





