

Numérisation du traité de Claude La Marche

Titre : Traité de l'épée

Auteur : Claude La Marche, pseudonyme du Docteur Georges-Marie Félizet

Type : manuscrit

Date de publication : 1884

Ce document est téléchargeable à cette adresse :

<http://www.ffamhe.fr/colleccionpalas/lamarche.pdf>

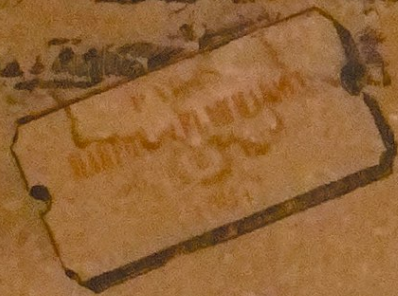
La mise en ligne de cette numérisation entre dans le cadre du projet PALAS et l'ouvrage rejoint la Collection PALAS :

http://www.ffamhe.fr/collection_palas

En savoir plus sur Claude La Marche sur le Wiki AMHE :

https://www.ffamhe.fr/wiki/Claude_La_Marche

LA MARCHE
CIVILE



TRAITÉ
DE
L'ÉPÉE

TRAITÉ
DE
L'ÉPÉE

PAR
CLAUDE LA MARCHE

Illustrations
Par MARIUS ROY

Se siempre Galante

*No me saques sin Razon;
No me envaines sin Honor.*
(DEVISE DE TOULÈDE)

PARIS
MARPON ET FLAMMARION, ÉDITEURS

26, RUE RACINE, 26

—
1884

Tous droits réservés

A mon petit 'gy

Un jour, en fouillant les coins poudreux du grenier, tu trouveras ce livre, et l'on l'étonnera fort en te disant qui l'a écrit.

Je l'ai écrit pour me distraire, durant de longues nuits calmes, là-bas — tu sais — près de la mer, où nous vous conduisions tous les ans; là-bas, dans le grand bruit sourd des vagues.

Mais c'est aussi pour toi que je l'ai fait, mon gas, ce petit livre, dans l'idée que tu l'étudierais mieux s'il venait de moi, et que, grâce à lui, tu ferais de bonne heure des armes, afin d'avoir la main ferme, le corps solide, la tête juste et le cœur droit.

Tu seras fort, et par conséquent, sage.

Tu éviteras, dans la vie, les querelles faciles et les engagements avec de plus faibles que toi.

Un des beaux côtés de la vraie force consiste, non pas dans les coups qu'elle porte, mais dans la modération qu'elle permet de montrer.

Tu seras donc modéré, mon petit homme; mais il y a deux choses, pour la défense desquelles je veux que tu sois violent, intrépide, inflexible, féroce, impitoyable, — deux choses saintes qu'un honnête homme doit aimer plus que sa vie; ces deux choses s'appellent : son HONNEUR et son PAYS.

Malheur à qui les toucherait!

La mort fût-elle là, sous tes yeux, tu iras de l'avant, crânement, le front haut, le sourire aux lèvres, à la française, n'est-ce pas, mon petit 'gy, toi que j'entends à côté sommeiller doucement, les poings fermés, la tête pleine des splendeurs du grand cerf-volant neuf, que nous devons lancer ensemble, demain, sur la plage!

Dors, mon Petit!

Juillet 1883.

A la mer.

TABLE DES MATIÈRES

CHAPITRE I. — LE FLEURET ET L'ÉPÉE	1
Le jeu de fleuret et le jeu d'épée	2
CHAPITRE II. — LE MATÉRIEL DE L'ÉPÉE.	11
Choix de la lame	12
La Coquille.	14
La Fusée.	16
Le Pommeau.	19
Le Gant.	21
La Chaussure.	23
CHAPITRE III. — LA LEÇON.	25
L'attitude.	26
La garde	27
La garde volante	29
La marche	31
§ 1 ^{er} . Des attaques	36
I. Les cinq reprises sur le fer engagé	39
Pressions	39
Absences d'épée.	41
Battements	43
Froissements	44
Coupés.	46
II. Les quatre reprises sur le fer absent	48
Pressions	49
Coupés.	50
Menacés	51
Froissements	52

§ 2. Des parades	54
Le sentiment de la périphérie.	55
Considérations sur les parades.	58
Oppositions simples.	60
Oppositions et contres.	62
Contres simples	63
Contres complétés	63
§ 3. Des ripostes.	65
Ripostes du tac au tac.	66
Ripostes par dégagement	67
Ripostes par coupés	69
§ 4. Des attaques à la retraite	72
CHAPITRE IV. — APPLICATIONS DE LA LEÇON.	75
§ 1. Attaques.	75
L'adversaire de pied ferme	78
L'adversaire rompant.	84
L'adversaire fonçant.	89
Le corps-à-corps	90
§ 2. Parades et ripostes.	94
Caractères d'une bonne parade.	97
La tenue dans l'assaut.	102
Les temps	113
CHAPITRE V. — DE L'ASSAUT	121
Tactique de l'engagement	123
Le jeu serré	127
Les feintes.	128
L'offensive et la défensive.	133
QUELQUES MOTS SUR L'ASSAUT	138
§ 1. A propos des gauchers	138
§ 2. Du silence sous les armes.	143

CHAPITRE VI. — OBSERVATIONS SUR LE DUEL.	145
§ 1. Des coups réputés défendus : coups à la face, coups à la jambe	145
Ripostes	147
Attaques	149
§ 2. Du désarmement	155
§ 3. Du choix des témoins.	158
CHAPITRE VII. — LA LEÇON DE LA VEILLE	161



TABLE DES FIGURES

FRONTISPICE.	II
PLANCHE I. — Au Lecteur, salut!	XII
— II. — La bonne épée.	12
— III. — La garde du fleuret	28
— IV. — La garde de l'épée.	30
— V. — Le coup d'arrêt par fente en arrière.	77
— VI. — Un corps-à-corps.	90
— VII. — La parade de seconde	100
— VIII. — Le coup d'arrêt par écrasement.	114
— IX. — ASSAUT. Coup d'arrêt par prise du temps dans les parties basses.	117
— X. — Le coup d'arrêt par élévation dedans	118
— XI. — Le coup d'arrêt par élévation dessus	118
— XII. — ASSAUT. Coup d'arrêt par prise du temps dans les parties hautes	119
— XIII. — La tentation du poignet	133
— XIV. — L'épée en barre	134



PLANCHE I.



Au Lecteur, salut!



TRAITÉ DE L'ÉPÉE

CHAPITRE I

LE FLEURET ET L'ÉPÉE

Dans tous les ouvrages d'escrime, un chapitre est consacré à l'école du terrain, à l'épée.

C'est vers la fin du livre, en général, que ce chapitre obligé se présente à l'attention déjà fatiguée du lecteur, et ce chapitre est d'ordinaire très court. L'auteur y consigne les résultats de son expérience particulière, et si les conseils qu'il donne sont le

plus souvent excellents, irréprochables, on doit reconnaître qu'ils ont l'inconvénient grave des instructions trop générales.

Il semble, à la lecture de cette annexe du livre, que la connaissance de l'épée soit une conséquence naturelle et comme le corollaire nécessaire de l'art du fleuret.

Et pourtant est-il rien de moins exact !

Si l'on doit considérer comme des inventions de roman ou comme un effet des coups du hasard, les récits qui nous montrent un tireur émérite mis hors de combat par un adversaire étranger aux armes, si la pratique préalable du fleuret est, disons-le hautement, essentielle, pour devenir un sérieux tireur d'épée, il ne faut pas moins admettre que la manœuvre de l'épée relève d'une science à part, avec ses leçons spéciales, son entraînement particulier et ses aptitudes distinctes.

A ce point de vue, il existe dans les traités d'escrime une lacune, que nous nous sommes proposé, sinon de combler, du moins d'indiquer ici, de notre mieux.

* *

Nous venons de le dire, et nous le répétons : l'escrime du fleuret est la meilleure école, la préparation parfaite, indispensable, à la pratique régulière, sûre et brillante de l'épée. Il n'y a pas à en douter.

En quelques leçons, un habile tireur, s'il est bien

doué, peut devenir un homme dangereux, l'épée à la main.

Nous avons dit « *s'il est bien doué* », et cette condition est nécessaire, car le jeu de l'épée est plutôt et surtout affaire de tête.

La leçon d'escrime donne à l'élève la précision du coup d'œil, la rapidité de la main, la vigueur du jarret, la longueur de l'haleine.

Elle lui apprend à chercher, à découvrir, à surprendre et à atteindre cet espace théorique que le plastron recouvre et qui s'appelle la poitrine, le flanc et le ventre. En dehors de ces parties, le coup ne compte pas : il est *passé*, comme on dit.

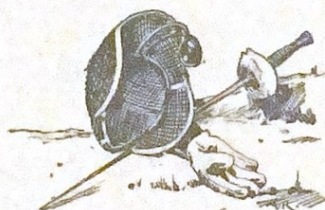
L'assaut du fleuret est une grande bataille, dont le but de convention est, dans l'attaque comme dans la riposte, le milieu même du corps, à fond.

Tout autre est la tactique de l'épée, avec ses feintes, ses escarmouches, autour des parties qui avancent, quelles qu'elles soient : la main, la tête ou la cuisse.

Ici *tout compte*, et l'art consiste, en préservant les œuvres principales et les parties secondaires de son corps, à atteindre l'ennemi à l'endroit même qu'on a choisi.

S'il suffisait de terminer la lutte, vaille que vaille, en touchant une partie quelconque de son rival, le jeu de l'épée, avec beaucoup de prudence et un peu de décision, serait chose relativement facile, dans bien des cas.

Mais nous pensons que celui qui tient une épée à la main doit être en état de proportionner la blessure qu'il veut faire à l'outrage qu'il a reçu, et si nous regardons comme un grand malheur la mort d'un homme survenant à l'occasion d'une querelle futile, nous estimons qu'il est regrettable pour un homme d'honneur de voir la réparation d'une injure sanglante arrêtée par un coup insignifiant, atteignant les doigts ou la main de celui qui l'a outragé.



Aussi, après avoir suivi de près, avec attention, l'enseignement des maîtres réputés, à juste titre, pour la façon dont ils donnent la *leçon de terrain*, avons-nous été frappé par le caractère invariable de l'excessive prudence des conseils qu'ils donnent à leurs élèves.

Tout, dans la leçon, converge à peu près vers un seul objet : la blessure de la main.

Or, nous pensons que, dans l'assaut de l'épée, la main de l'adversaire doit sans doute être perpétuellement inquiétée, mais que le but principal de cette manœuvre est surtout de modérer les attaques à fond, qu'il pourrait être tenté d'exécuter, et de lui

donner le change sur nos intentions véritables, soit que nous nous proposons en réalité de terminer le combat en touchant le poignet, soit que nous voulions arrêter l'attaque en prenant un temps sur l'avant-bras, soit enfin que nous ayons l'intention, en feignant de viser à la main, de porter un grand coup et d'aller à fond au corps.

Dans ces conditions, on le voit, l'énorme étendue des points *bons à toucher* rend l'attaque plus dangereuse et la défense complète plus difficile.

Il en résulte une série de combinaisons et de calculs dont le nombre est infini.



Les seules aptitudes physiques qui permettent souvent à un tireur de fleuret ayant l'expérience de la planche, de faire un assaut honorable, ces aptitudes ne suffisent pas à l'épée.

Le poignet, s'il est bien exercé, couvre, au fleuret, la poitrine et le ventre, sans presque changer de place : que de points faibles à couvrir, au contraire, dans l'assaut de l'épée !

Pour saisir ces points faibles chez l'adversaire, pour s'en ouvrir la route, les feintes ordinaires sont insuffisantes, il est aisé de le concevoir.

La pointe immobile et le corps bien effacé, que l'adversaire réponde ou ne réponde pas à ces feintes, l'attaque d'emblée est dangereuse, car la main de l'attaqué, du centre où elle se tient en observation, peut, rapide comme l'éclair, prendre un temps ou envoyer sa riposte, au risque souvent du coup pour coup.

Il faut donc déranger cette pointe, il faut l'ébranler, et l'action que vous avez pour atteindre ce résultat dépend du caractère, du courage, du sang-froid, de l'état actuel d'esprit de l'homme qui est devant vous.

Or, ces qualités du tempérament et cet état de l'esprit, c'est à l'observation de les saisir, dans une rapide analyse, en même temps que vous essayez de donner le change sur vos intentions réelles.

Affaire de tête : toutes les qualités de la main ou du jarret sont inutiles ou nuisibles si elles ne sont pas à la disposition absolue et immédiate de la tête qui observe, décide, commande et fait exécuter, en moins de temps que je ne puis vous le dire, le coup qu'elle a conçu.

Marcher, rompre ou demeurer, — tromper sur la distance en avançant ou en reculant inopinément le pied gauche, — simuler les préparatifs circonspects de la défensive, avec l'arrière-pensée d'une attaque d'audace, à l'improviste, — feindre l'impétuosité, pour saisir avec sang-froid un temps pris sur l'attaque et bénéficier de la riposte, tout cela représente les éléments d'une tactique que l'expérience apprend

à tout le monde, mais que le travail développe jusqu'à la perfection chez ceux auxquels la nature a départi le don des conceptions nettes, des décisions rapides, des initiatives hardies, des ruses prudentes, en un mot le don de ces qualités originales, dont l'ensemble constitue la *diplomatie de l'épée*.

Si l'adversaire répond avec volubilité à toutes les feintes, si sa main, dans un perpétuel mouvement, s'agite à tort et à travers, au gré de vos mouvements et de vos feintes, il est vite jugé, mais ce n'est pas à dire pour cela que la partie soit avec lui exempte absolument de périls.

Cette agitation, qui répond indistinctement à toutes les provocations vraies ou fausses de votre pointe, montre que votre adversaire ignore la langue que vous lui parlez. Si alors vous vous départez des feintes lentes, larges et bien accentuées dans leur menace, vous vous exposez à tomber dans son fer.

C'est encore la diplomatie qui doit vous guider ; c'est grâce à elle que vous devez, en vous mettant au niveau de votre adversaire sans expérience, arriver à l'atteindre, non plus par la science et la finesse de vos combinaisons, mais par la grosse franchise et la décision de votre jeu.

*
* *

Nous n'avons parlé que de l'attaque. Dans la défensive, la diplomatie a davantage encore à s'exer-

cer, soit qu'elle vous fasse pressentir la nature, le caractère et le lieu de l'agression, soit qu'elle vous permette de provoquer vous-même le moment et le sens de cette attaque, attirant l'ennemi dans une sorte de piège, le provoquant, le préparant, pour le foudroyer dans l'éclair d'une riposte préméditée.

*
* *

On peut, d'après les considérations qui précèdent, concevoir combien est difficile et complexe la science de l'épée.

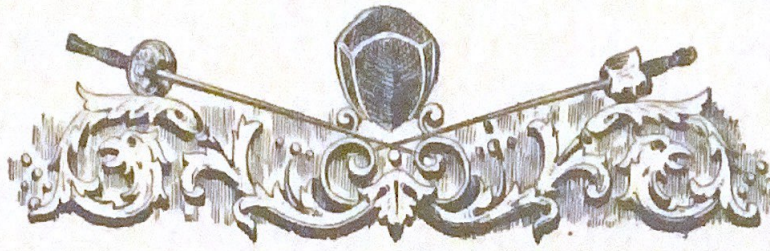
Nous nous sommes proposé, après des hésitations que justifie la difficulté du sujet, de publier des leçons qui nous ont donné de bons résultats.

Notre travail s'adresse particulièrement aux amateurs déjà forts dans l'art des armes. Toutefois nous consacrerons un chapitre sommaire à l'usage des personnes qui, étrangères à l'escrime, se trouvent dans la nécessité de tenir, un beau matin, une épée.

Nous pensons que la « Leçon de la veille » doit être autre chose que la répétition improvisée de certains coups d'armes. On verra que c'est autant aux qualités morales de son client, qu'à la mise en jeu de ses aptitudes physiques que le maître doit s'adresser et que cette tâche difficile et délicate exige, outre une expérience consommée de l'escrime, le don de l'observation, le tact et un sentiment sévère de la justice.

Enfin, nous considérerons l'assaut d'épée, tel qu'il doit être, ou plutôt tel qu'il doit se varier, suivant les qualités respectives, les aptitudes, la taille et le caractère des combattants, car nous pensons que si chacun a et conserve au combat ses dispositions, ses préférences, et pour ainsi dire le *style* de son jeu, il n'est pas possible au même tireur de faire avec des adversaires différents deux assauts qui se ressemblent : la force à l'épée est l'adaptation des qualités que l'on possède aux incidents que le jeu de l'adversaire provoque ou subit.





CHAPITRE II

LE MATÉRIEL DE L'ÉPÉE

L'épée doit être légère et bien en main.

On se ferait une idée fausse du poids d'une épée en la jetant sur la balance, la légèreté d'une arme dépendant de plusieurs conditions, dont la principale est le lieu de son centre de gravité.

En général, une épée est d'autant plus lourde que le centre de gravité passe plus en avant de la coquille.

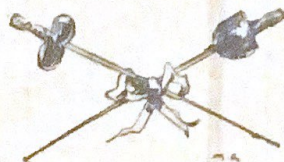
Les maîtres connaissent le moyen paradoxal d'alléger une épée en y ajoutant un pommeau plus lourd de 50 et même de 80 grammes.

Le centre de gravité de l'épée doit passer au ras de la coquille, c'est-à-dire à *un centimètre au plus* en avant de l'extrémité du pouce, sur la face supérieure de la fusée.

Nous faisons usage, pour notre part, d'une épée qui réunit toutes ces conditions et dont le poids total dépasse 500 grammes.

Le poids total d'un fleuret, avec une lame n° 5 Klingenthal, est de 275 grammes environ.

La différence est donc de moitié.



CHOIX DE LA LAME. — On ne saurait trop attacher d'importance au choix de la lame.

On trouve dans le commerce des lames de toutes les qualités.

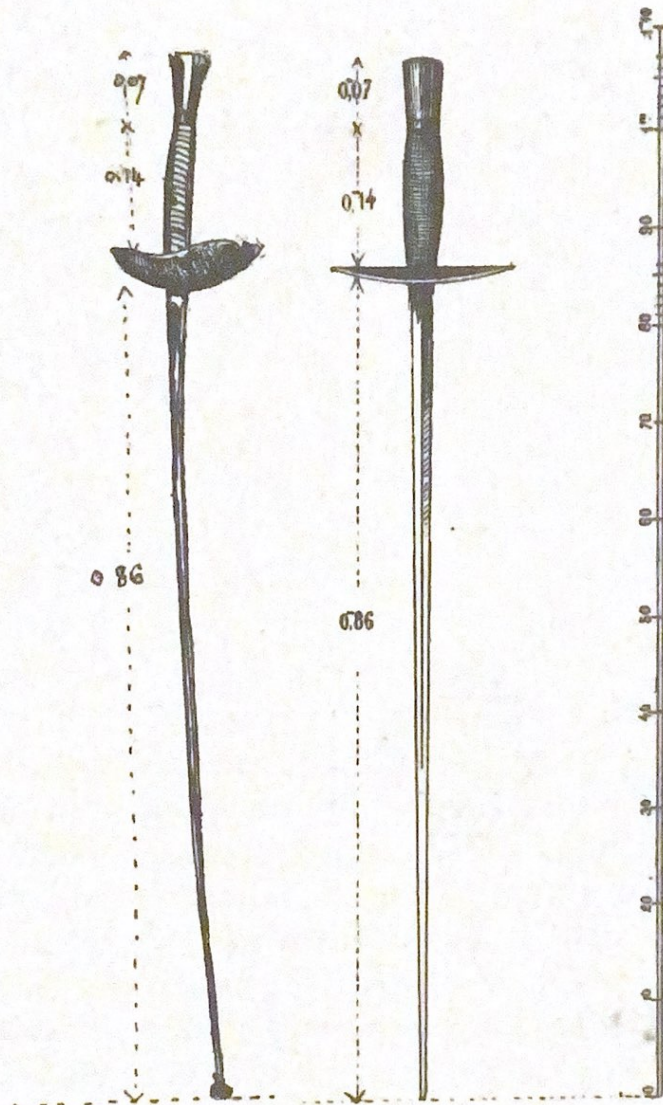
Entre les lames minces et cassantes faites sur une sorte de cannelure effilée et les lourdes tiges de fer, j'allais dire de plomb, espèces de barres épaisses, mal étirées et sans ressort, tous les intermédiaires sont possibles. Nous n'insisterons pas.

Nous ne connaissons ou plutôt nous n'avons pratiqué jusqu'à présent que deux marques excellentes : *Escoffier*, de Saint-Étienne (dont la maison n'existe plus), et *Coulaux*, de Klingenthal.

Nous conseillons aux amateurs de n'en pas adopter d'autres.

La lame de l'épée a, comme la lame du fleuret n° 5, 88 centimètres de longueur.

PLANCHE II.



LA BONNE ÉPÉE

Longueur totale de l'épée.	107 cent.
Longueur de la lame.	86 —
Longueur de la fusée.	14 —
Longueur du pommeau.	7 —

Elle est prismatique, triangulaire, à faces légèrement évidées et à arêtes mousses.

Le prisme s'effile progressivement du talon, où la face principale mesure 2 centimètres, vers le bouton, où elle n'atteint pas 5 millimètres.

La base du prisme est en haut ; l'arête du sommet, qui est en dessous, joue le rôle de contrefort et, dans les cas de rupture, sur une inflexion normale, se brise en dernier.

Cette arête, par sa position inférieure, est un des grands agents de la résistance de la lame.

Une lame bien montée doit faire avec l'axe de la fusée, au talon, un angle de 10 à 12 degrés.

Elle doit en outre être déjetée de 8 à 10 degrés à gauche.

Pour les gauchers, c'est à droite que ce déjetement doit être établi.

. * .

Quand vous achetez une lame, il est essentiel, pour la bien choisir, de l'examiner dans ses détails.

La lame, prise avec un gant par sa soie, doit siffler finement contre l'air, ce qui indique qu'elle a du ressort.

Veillez à ce qu'elle ne soit pas trop molle, c'est-à-dire qu'une pression de 4 ou 5 kilogrammes ne la fléchisse pas de plus de 4 ou 5 centimètres au niveau du bouton.

Il est bien entendu qu'on s'assurera qu'après cette

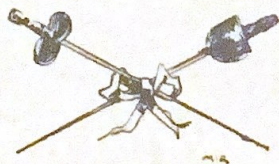
épreuve, elle revient à sa longueur primitive et ne garde pas le « *tour de rein* ».

Le bouton doit être petit, bien planté sur le faible du fer et absolument dans l'axe de la lame.

Vous examinerez soigneusement les faces et les arêtes du prisme, pour rechercher les plus petites irrégularités, les plus petites *pailles* : c'est sur ces petites pailles que la lame aurait de la tendance à casser.

Enfin, après vous être assuré si l'effilement est parfaitement régulier, saisissez la lame par la soie, et, le bouton appuyant sur le sol au bout de votre pied droit, fléchissez-la et tournez-la dans cette flexion à droite et à gauche. La courbe ainsi produite doit être d'une irréprochable régularité.

Quand une lame, de bonne marque, a subi avantageusement cette série d'essais, vous pouvez la prendre de confiance.



LA COQUILLE. — La coquille d'une épée est aujourd'hui réduite à son expression la plus simple.

Son objet est la protection des doigts et de la main dans l'attitude normale de la garde.

Elle préserve les premières avancées contre un coup de surprise.

Les formes en sont assez nombreuses, mais toutes se ramènent à un segment de sphère dont la section couvrirait une surface arrondie de 12 à 14 centimètres de diamètre ; la profondeur est généralement de 2 à 3 centimètres.

Ces dimensions nous semblent excellentes et nous nous expliquons mal la tendance des armuriers de nos jours à faire des coquilles excessivement larges et plates.

Les coquilles les meilleures sont en fer forgé ou en acier fondu.

On en fait actuellement, et c'est le plus grand nombre, en fonte malléable ; la fonte malléable n'a, par malheur, de légèreté qu'aux dépens de la solidité.

La forme de la coquille n'est pas toujours un dérivé pur de la sphère. L'ouvrier pratique souvent aux deux extrémités de l'axe transversal un évidement triangulaire, qui découvre un peu le poignet, mais qui a pour effet d'alléger notablement la pièce.

Cet évidement triangulaire a son danger : dans l'assaut le faible de la lame de l'adversaire s'y engage et peut, en se retirant, casser le bouton, au ras du collet.

Le mieux est sans doute de s'en tenir à la simple coquille arrondie.

..

Les témoins d'une rencontre, quand ils ne sont pas au courant des choses de l'épée, commettent souvent une méprise dans le choix de l'arme.

Ils jettent volontiers leur dévolu sur de larges coquilles, sans se rappeler que, si de larges coquilles sont un bouclier précieux pour la main, elles laissent glisser la pointe vers les parties importantes du corps et peuvent entraîner, à l'occasion d'une rencontre futile, des suites parfois graves.

Il faut donc le dire : si le motif de la rencontre est sérieux et s'il est nécessaire que l'affaire ne se termine pas par une petite blessure, prenez de larges coquilles.

Dans le cas contraire, choisissez les coquilles les plus petites : la main et l'avant-bras, moins couverts, pourront être accessibles aux coups de la pointe.

*
* *

La surface d'une bonne coquille doit être lisse et bronzée ou noircie, afin d'éviter les inconvénients du miroitement du jour devant les yeux.

Le plus souvent, les coquilles que l'on trouve dans le commerce sont agrémentées d'ornements de plus ou moins de goût, dont la richesse n'a d'autre effet que de masquer la grossièreté de la matière, la fonte malléable.

Ces ornements sont inutiles, ils sont même nuisibles, en ce sens qu'ils peuvent arrêter la pointe,

qui parfois s'y bute et peut, après un temps d'arrêt, aller frapper l'adversaire à l'improviste : ajoutons que la blessure que fait une pointe émoussée est particulièrement dangereuse.

C'est tout au plus si nous acceptons quelques trous, dessinant des arabesques dans le but d'atténuer l'uniformité de la surface absolument lisse qui ne plaît pas à tous les goûts, mais que nous préférons pour notre part.

Enfin nous pensons qu'on doit renoncer absolument aux coquilles dont les bords relevés forment une gouttière circulaire plus ou moins profonde.

Dans l'attaque, la pointe peut s'arrêter au fond de cette gouttière, et ce temps d'arrêt peut faciliter une sorte de remise d'épée, laquelle, dépendant d'une disposition que l'assaillant peut avoir bien étudiée pour en profiter, aurait de grandes chances d'être taxée d'assassinat.

Enfin nous attachons beaucoup d'importance à la présence d'un disque de buffle ou de cuir fort dans la concavité de la coquille, dans le but de préserver le pouce contre le choc des rencontres violentes de garde.

Un combattant, dont l'ongle du pouce est arraché dans un pareil accident, est à peu près hors d'état de continuer la lutte.

Le *garde-pouce* est donc absolument nécessaire.

* * *

LA FUSÉE. — Comme pour la coquille, l'imagination des armuriers s'est évertuée dans la confection des fusées.

Les garnitures de maroquin, de chagrin, ou de peau de chien de mer, assujetties avec une spirale de laiton doré, font sans doute un bel effet aux yeux, dans une panoplie.

Mais il ne s'agit pas ici de faire de l'ornement.

Le maroquin, d'abord, n'a pas de consistance et se prête mal au jeu des doigts, entre lesquels la fusée doit glisser. Une fusée de maroquin oblige, par cela même, à serrer la main outre mesure et fait perdre ainsi en partie la souplesse du doigté.

Le chagrin et la peau de chien de mer sont, à l'inverse, trop durs : ils usent le gant, frottent contre la peau, l'irritent, et peuvent, en quelques minutes d'engagement, provoquer la formation d'ampoules, dont la douleur paralyse les meilleurs moyens de la main.

Cette critique s'adresse, à plus forte raison, au filigrane métallique.

La garniture à laquelle, sans comparaison, nous donnons la préférence, est le simple fil de fouet des fusées de fleuret.

Pour l'épée, on peut, si l'on y tient, sacrifier à l'élégance, en adoptant un fil de fouet teint en brun cachou ou en blanc ; ce n'est qu'un détail.

L'important est d'avoir en main une garniture résistante et souple, accidentée et régulière à la fois,

n'usant pas le gant, ne blessant pas la main : le fil de fouet nous garantit tous ces avantages.

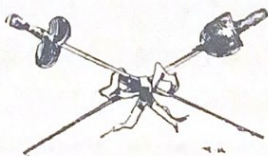
La fusée est en bois de frêne ou de hêtre.

Elle doit posséder des qualités spéciales.

Avant tout, elle doit être longue : 14 centimètres de bout en bout n'ont rien d'exagéré.

Elle ne doit pas être trop grosse : un périmètre de 7 centimètres $1/2$ dans son plus fort est une moyenne très convenable.

Enfin la légère courbure de son axe, l'évidement de son arête inférieure gauche, la finesse arrondie de sa queue, qui doit, avec le pommeau qui la continue, pouvoir jouer avec aisance dans le petit gras de la paume de la main, sous le petit doigt, toutes ces conditions réunies assurent à l'épée la qualité que nous exigeons d'elle avant tout, à savoir : d'être « bien en main ».



LE POMMEAU. — Le pommeau des épées est toujours trop petit.

Un bon pommeau doit être lourd, long et large à la base.

On a pu dire, sans trop d'exagération, que la

légèreté de la pointe est tout entière dans la lourdeur du pommeau.

Le pommeau est, en somme, un contrepoids.

Il oscille autour du centre de gravité de l'épée. Il maintient ce centre au niveau de l'extrémité du pouce, de telle sorte que l'action des doigts consiste, non pas à produire une grande force, mais à constituer vivement, sans effort, à volonté, une sorte de poids additionnel, chargé de marquer le départ et de régler la direction de la pointe.

C'est ainsi que la main échappe à la fatigue et donne en vitesse tout ce qu'elle est dispensée de fournir en puissance.

Nous conseillons donc un fort pommeau, et les dimensions les plus avantageuses sont celles que l'*École de la Faisanderie* a adoptées : un cône tronqué en fer tourné de 6 centimètres d'axe, avec un diamètre de 3 centimètres à la base et de 18 millimètres à la section supérieure.

Le pommeau et la fusée réunis forment donc une longueur de 20 centimètres pour 88 centimètres de lame : un peu plus que la sixième partie de toute l'épée.

Nous proposons la forme conique lisse et nous excluons la plupart des modèles ornés que le commerce nous livre, têtes de mort, urnes évidées, etc., qui choquent à la fois le bon goût et l'utilité vraie.

Nous faisons cependant une exception en faveur

du pommeau de Metz, modèle de l'École d'Application : il représente un casque. La forme et le poids en sont convenables.



LE GANT. — Il faut être en état de tirer l'épée sans gant, la main nue : on ne sait pas ce que peut vous amener à faire la décision des témoins.

Toutefois, dans l'immense majorité des cas, le gant de ville est admis sur le terrain.

On doit donc s'exercer avec ce gant, pour y habituer la main. Il est plus fin que le gant des salles d'armes : la tenue de l'épée est différente, et l'on sera gêné si l'on n'en a pas l'usage.

Le gant de ville est en chamois, blanc ou brun-havane. Le gant d'ordonnance des officiers en est le meilleur type.

Nous conseillons d'éviter le gant blanc, aussi bien que le gant noir.

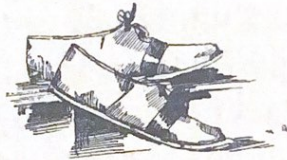
Les couleurs trop franches servent de *mouche* aux coups de l'adversaire, et sont susceptibles d'assurer la justesse de ses coups.

Que le gant ait été plusieurs fois porté, que les plis s'en soient déjà imprimés à la main ; qu'il soit

plutôt large, et qu'il soit assez long pour couvrir la manchette et empêcher l'accrochement de l'épée de l'adversaire.

On évitera les gants glacés, qui, s'ils ne sont pas d'une pointure excessive, se rompent au dos de la main ou dans la paume.

Dans certaines circonstances, on autorise le crispin de buffle ou de cuir verni; mais c'est l'exception : la longueur du crispin est d'ailleurs toujours à la volonté des témoins.



LA CHAUSSURE. — Nous dirons de la chaussure ce que nous avons dit du gant : qu'elle soit faite à vous.

Allez au combat avec une chaussure souvent portée, bien rompue à votre pied, et comme forme, prenez la chaussure qui vous est habituelle : soulier, bottine ou brodequin.

On serait mal exercé à l'épée, si l'on n'avait jamais pratiqué qu'avec des sandales d'armes.

Il faut compter avec le talon, qui gêne énormément les tireurs qui n'y sont pas accoutumés.

Le talon doit être plutôt bas, et surtout large, pour éviter l'entorse.

Quand on a longtemps pris la leçon dans la salle, c'est au dehors, sur la terre battue ou sur le gravier du chemin, qu'il faut faire la répétition générale de la bataille.

Pour arriver à des résultats utiles et constants, il n'y a pas de circonstance extérieure à dédaigner.

En général, on ne s'exerce pas assez à tirer en plein air; et cependant, quel exercice précieux, incomparable!

Dans la salle d'armes, l'air pénètre dans la poitrine, calme et comme attiédi.

Sur le pré, l'air est vif et frais. Il stimule les poumons, mais il les fatigue, et tel qui n'en a pas l'habitude, se sent à bout d'haleine en moitié moins de temps que quand il faisait assaut dans son académie.

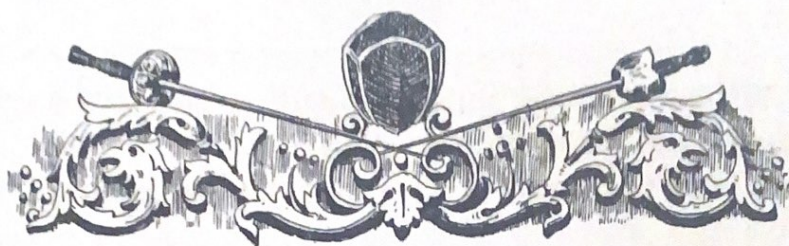
Faut-il ajouter que le grand ciel, la verdure des champs, la ligne des arbres, tout cela, en jetant dans les yeux l'éblouissement des impressions nouvelles, insolites, trompe sur les distances, dérange la justesse de la main, ajoute enfin aux difficultés du combat le trouble d'une action engagée dans un milieu inaccoutumé.

Aussi ne cesserons-nous de le répéter :

Préparez-vous, exercez-vous dans la salle d'armes. Mais vous aurez abandonné à l'imprévu de sérieuses chances de succès, si de temps à autre, le plus souvent possible, vous n'allez pas tirer l'épée dans la

campagne, par tous les temps, dans la brume, sous le soleil, par la pluie, par le vent, — sur la terre dure ou détrempée, avec vos chaussures ordinaires.





CHAPITRE III

LA LEÇON

Nous conseillons instamment de prendre la leçon sans masque, aussi souvent que le permettra la prudence.

Il est bon de gagner l'habitude de regarder à visage découvert. Il est nécessaire d'exercer l'œil à subir avec calme les éblouissements du fer, à ne pas cligner et à rester calme, clairvoyant dans les parades.

Sur le terrain, l'homme habitué au masque perd une grande partie de son sang-froid.

J'ajoute qu'il est indispensable, d'un autre côté, d'apprendre à lire sur le visage découvert de l'ennemi.

Au fleuret, les principales finesses sont dans la main ; — elles sont dans la tête, à l'épée.

Il faut savoir déchiffrer sur la physionomie les intentions de l'homme que l'on a devant soi, — saisir ses impatiences, — découvrir ses inquiétudes, et tout cela se révèle dans un mouvement des yeux, dans une contraction des traits, dans un de ces mille riens qui, par leur ensemble, constituent l'expression du visage.

Les contres eux-mêmes, entre adversaires prudents, doivent être faits sans masque.

C'est la meilleure école du terrain.

*
* *

ATTITUDE. — A l'épée, il faut dès les premières leçons s'attacher avec un grand soin à l'attitude.

L'attitude correcte, le corps droit et bien effacé, est à la fois, la plus élégante et la plus sûre.

Gardez-vous d'imiter ces tireurs qui se posent le corps penché en avant et comme embusqués au-dessus de leur genou droit.

L'homme qui se bat doit être *intéressant* sous les armes; la contorsion du corps semble répondre à une série de sentiments contraires à la loyauté et à la résolution, qui sont de mise ici.

Et de plus, n'y a-t-il pas une certaine crânerie française à se tenir en garde sur le terrain avec autant d'aisance qu'à la salle d'armes ?

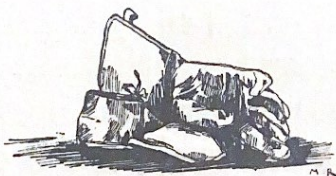
J'ai dit que l'attitude correcte est la plus sûre.

Elle est la plus sûre, parce qu'elle respecte mieux

que toute autre l'entière liberté de la main pour les parades, et que mieux que toute autre elle assure la parfaite mobilité du tireur dans les évolutions de l'offensive et de la retraite.

Un tireur penché présente sans doute moins de surface. Mais c'est au repos, c'est sur place, qu'il conserve cet avantage négatif.

Qu'il rompe ou qu'il avance, il faut que son corps se redresse, et dans ce redressement il vous livre de la place avec d'autant plus de danger, que c'est dans ce mouvement même que votre à-propos ira l'atteindre.



LA GARDE. — La tête haute sans forfanterie, le corps droit, l'épaule gauche bien effacée, vous tombez donc en garde.

La garde sera toujours un peu plus grande qu'au fleuret, afin d'assurer la stabilité du corps, sur l'imprévu des accidents du terrain.

Vous tenez le sol, vous y êtes, pour ainsi dire, cramponné, avec les jarrets bien fléchis.

Arrêtons-nous, et de face regardons le tireur ainsi campé.

Dites-moi s'il ne présente pas, par le seul fait de cette attitude, le minimum de surface à l'attaque ?

Ici, les différences avec l'escrime du fleuret vont s'accroître, et elles sont nombreuses.

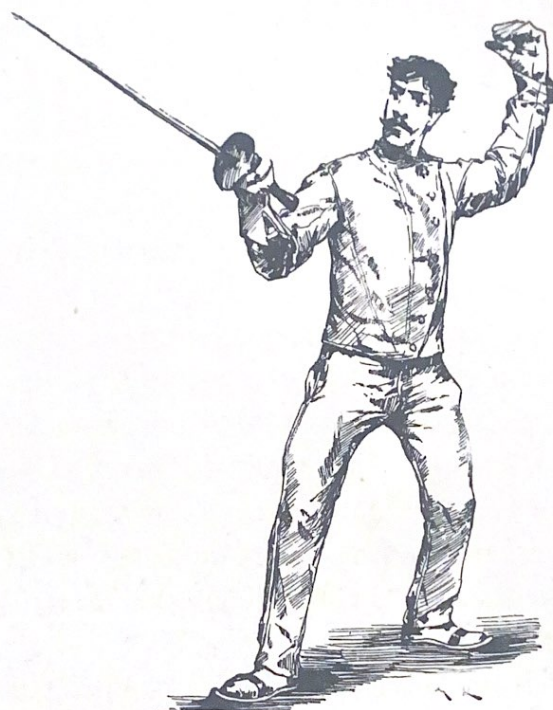
Au fleuret, le poids du corps repose en grande partie sur la jambe gauche, le jarret gauche est plus fléchi que le droit; la détente pour l'attaque à fond est ainsi plus énergique.

Sur la planche unie de la salle, le pied gauche, pour rompre, n'a qu'à s'élever de quelques millimètres, et par conséquent le pas en arrière peut se faire sans que le centre de gravité du corps se déplace sensiblement.

A l'épée, vous avez à compter avec les inégalités du sol; il faut, dans la retraite, élever notablement le pied gauche pour éviter un obstacle de terrain, et si vous avez, par malheur, porté le poids du corps sur la jambe gauche, cette élévation du pied entraîne forcément un transport du corps en avant, mouvement dont l'ennemi pourra tirer parti contre vous.

Rappelons qu'à l'épée, chaque parade s'accompagne d'un demi-pas en arrière; à tout instant, il faut donc s'attendre à rompre. Dites-moi si l'avantage de ce demi-pas en arrière ne serait pas entièrement annulé par les risques du mouvement du corps que nécessite la reprise de l'équilibre.

En fait, à l'épée, le corps doit reposer également sur le pied gauche et sur le pied droit.



LA GARDE DU FLEURET

Les ongles de la main droite en dessus.

La main gauche placée.

Le poids du corps sur la jambe gauche.

Un exercice excellent est de déplacer, au commandement du maître, le pied droit ou le pied gauche.

Le transport aisé et rapide du pied droit en arrière assure la parade des coups portés à la cuisse, au genou ou à la jambe.

Quant à l'évolution de la jambe gauche, elle a une importance stratégique de premier ordre.

Elle peut, sans que le corps bouge, se porter en avant ou en arrière, augmentant ainsi ou diminuant l'étendue de la garde, et par conséquent trompant l'adversaire sur la distance qui vous sépare de lui.

Cette garde, à la fois solide et mobile, que nous appelons la *garde volante*, est un des plus précieux auxiliaires de l'attaque ou de la défense. Nous la regardons comme une des bases fondamentales de l'art de l'épée.

Nous conseillons aux maîtres d'en intercaler la pratique dans l'exécution des divers mouvements de la leçon, sous ce commandement, par exemple :

En garde ; engagez l'épée.

Pied gauche en avant ; deux engagements d'épée.

Pied gauche en arrière ; deux engagements d'épée.

Le pied droit ne bougeant pas.

Les évolutions du pied gauche peuvent se faire imperceptiblement sur place, le corps immobile, comme nous venons de le voir.

Elles peuvent se faire aussi à la faveur d'un mouvement qui trompe généralement l'adversaire.

Ce mouvement consiste à se relever vivement en arrière, les talons joints, l'épée horizontale et menaçante, pour retomber immédiatement en position, sans laisser à l'ennemi le temps de voir si vous avez étendu ou resserré la longueur de la garde : vous l'avez ainsi trompé sur la distance.

*
* *

Le bras gauche en arrière, le coude et le poignet fléchis à angle presque droit, les doigts tombant naturellement, telle est la position la plus convenable. C'est celle du fleuret. Elle a l'avantage d'assurer au mieux l'effacement du corps.

Toutefois cette position n'est pas indispensable à l'épée, et le tireur peut se permettre la main sur la hanche.

Dans tous les cas la main gauche doit demeurer fixe et hors d'atteinte.

Le bras gauche, s'il reste pendant, court risque de se laisser toucher ; il est exposé, de plus, à la tentation, au milieu d'une chaude prise d'armes, d'intervenir pour écarter le fer de l'ennemi, ce qui est contraire à la loyauté et aux usages.

Dans l'assaut d'épée, et particulièrement sur le terrain, la main droite a une tendance instinctive à se tenir basse ; elle descend volontiers au-dessous du niveau du téton droit.

PLANCHE IV.



LA GARDE DE L'ÉPÉE

La main droite à volonté.
La main gauche au flanc.
Garde volante.

Nous ne voyons pas grand inconvénient à cette attitude, à condition que la main abaissée s'éloigne d'autant du plan médian du corps, et en particulier vers la ligne de dessus les armes. Toutefois elle ne doit pas descendre au-dessous de la ligne des fausses côtes.



En règle, à l'épée, toutes les positions de la main sont bonnes, *pourvu qu'elles varient*, qu'elles varient à l'improviste et sans que l'adversaire puisse découvrir l'ordre de ces variations, dont un des avantages incidents est de mettre les *avancées* à l'abri des coups prémédités.

C'est ainsi que la main peut et doit passer successivement par les diverses positions, de la quarte, de la sixte, de la tierce et même de l'octave.

Mais, au nom des dieux immortels ! qu'elle ne se fixe dans aucune de ces positions.

La main est souvent un but ; mobilisez ce but pour le rendre changeant, difficile à atteindre, comme insaisissable, et pour jeter l'ennemi dans des calculs et dans des préparations dont vous aurez à tirer parti.

Nous en dirons autant de l'extension et de la demi-

flexion du bras. Toutes ces attitudes sont bonnes, pourvu que vous ne vous attachiez à aucune.

Cependant nous devons dire que la demi-flexion du bras est l'attitude la plus avantageuse pour la parade et que c'est à elle qu'il faut revenir incessamment.

*
* *

A moins que vous n'ayez abandonné le fer, il faudra varier à tout instant l'engagement d'épée.

Le double engagement a l'avantage de changer la ligne de l'ennemi dans ses préparations, d'empêcher qu'il se *loge* et de déconcerter ainsi ses attaques. De votre côté, rappelez-vous que la plupart des attaques doivent être précédées d'un engagement.

Les engagements doivent se faire avec une grande finesse et n'avoir d'autre but que de s'emparer du fer de l'ennemi par la pointe, pour le tâter, sauf à le quitter aussitôt.

C'est là un des exercices les plus utiles dans l'apprentissage de l'épée.

*
* *

Nous avons insisté sur la nécessité de tromper l'adversaire sur la distance qui vous sépare de lui.

Cette distance variera forcément avec la taille de l'adversaire, avec ses moyens physiques, ses intentions. Elle se calcule généralement de telle sorte que la pointe étendue touche à peine la coquille de l'épée

adverse. Dans le doute, il convient avant tout de l'allonger.

C'est aux artifices de la *garde volante* et à la marche franche en avant ou en arrière qu'il appartient de la modifier en temps utile.



LA MARCHÉ. — La marche à l'épée s'exécute avec une extrême prudence, à pas plus petits qu'au fleuret.

Le pied droit ne doit quitter le sol qu'au moment où vous avez dans la main la parade probable de l'attaque ou du coup d'arrêt, auxquels ce mouvement vous expose : le *sixte et contre* est à cet effet un excellent *viatique*.

Suivant la contenance de l'ennemi, le pas peut être simple, doublé ou même triplé.

Un exercice parfait de leçon consiste dans l'exécution de pas multiples, arrêtés instantanément au commandement du maître : *Halte !* avec la pointe tendue au corps.

Nous verrons d'ailleurs plus loin, à la leçon, que pour éviter les dangers de la fente complète, il est d'une bonne tactique de faire précéder l'attaque d'un

ou deux pas en avant et de l'exécuter par une demi-allonge.

Il faut s'exercer à la marche, y revenir sans cesse, car elle est un temps dangereux dont le succès exige, avec une grande pratique, la réunion de ces deux qualités fondamentales : l'audace et le sang-froid.

Il est autrement facile de rompre.

Encore est-il que le pas en arrière doit être autre chose qu'une inoffensive reculade.

Aussi, doit-il se faire, simple ou redoublé, avec une parade qui, outre la sécurité d'une défense effective, a pour avantage de vous faire ramener instinctivement la pointe en ligne et de vous mettre à même soit de riposter, soit, sur un redoublement acharné de l'attaque, de prendre un temps.

Enfin une des formes anormales, mais vraiment utiles de la retraite défensive, consiste dans le saut en arrière.

C'est en général, en présence d'un ennemi emporté et sur l'imminence du corps-à-corps que le saut en arrière est indiqué.

On s'étudiera, en l'exécutant, à se couvrir par un contre, parade à laquelle succédera un lancé rapide de la pointe en ligne dans la direction de l'assaillant.

Ce coup, qui n'a que peu de chances d'atteindre le corps, rencontre fréquemment le poignet ou le bras.

Il est absolument en dehors de l'enseignement et de la pratique du fleuret.

A l'épée, s'il est gentiment fait, et à propos, il rend de réels services.

Nous avons eu l'occasion d'étudier le jeu d'un amateur, qui, par la perfection avec laquelle il exécutait ce coup, en avait fait une sorte de botte secrète, presque irrésistible.

Disons immédiatement que si cette botte peut à l'improviste être utile, elle est, en présence d'un tireur de sang-froid, pleine de dangers pour celui qui l'exécute. Aussi, tout en conseillant de s'y faire, n'oserions-nous recommander à personne de s'y attacher exclusivement.

*
* *

A l'épée, les attaques se font plutôt par des demi-allonges, avantagées de l'avancement du pied gauche de la *garde volante*, que par des fentes à fond.

La fente à fond n'est indiquée que sur l'adversaire en pleine retraite et profondément ébranlé.

Elle peut alors sans témérité viser le corps.

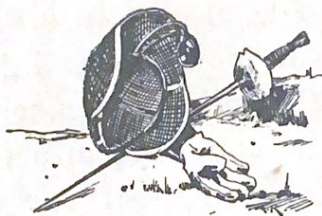
En général, l'attaque vise la main, le poignet, l'avant-bras; en un mot, ce que nous avons appelé les *avancées* : et la demi-allonge suffit.

Elle suffit d'autant mieux que les attaques redoublées trouvent très souvent l'occasion de se produire : une fausse attaque vivement conduite, avec les apparences d'un coup à fond, se relever en avant et riposter aussitôt sur l'ennemi qui n'a pas eu le temps de se reconnaître, de se rassembler et qui ne

songe qu'à la défense de ses avancées : ce coup peut vous mener droit au corps.

Toutefois la botte est dangereuse et nous ne la conseillerons jamais contre un adversaire d'expérience et de sang-froid.

Comme exercice d'agilité, de coup d'œil et de décision, elle est excellente et nous ne saurions trop recommander de la pratiquer dans la leçon avec assiduité.



§ 1. DES ATTAQUES.

A l'épée, les attaques sont simples.

La force du tireur est plutôt dans l'à-propos que dans la complication des coups savants.

Il est une règle qui domine la conduite de tout combat : attaquer les *avancées* et ne chercher le corps qu'à la riposte.

L'attaque à fond, au corps, d'emblée, est le fait d'une témérité aveugle.

Alors même qu'elle ne vise que les parties avancées de l'adversaire, l'attaque ne se fait généralement pas de pied ferme : l'allonge complète est périlleuse

et la demi-allonge serait insuffisante si le tireur ne la rendait efficace en raccourcissant la distance.

Or la distance, il la raccourcira de deux manières, et l'important est, pour le succès du mouvement, qu'il la raccourcisse à temps et vivement.

Il obtiendra cet effet de deux façons : tantôt au moyen d'un petit pas en avant, exécuté avec subtilité, dans l'engagement d'épée qui précède le départ, tantôt par un transport insensible du pied gauche en avant, contre le pied droit, à la faveur d'un engagement ou d'un mouvement de l'épée destiné à attirer en haut l'attention de l'ennemi.

Aussi, dans les commandements de la leçon d'attaque, le maître prendra-t-il soin de faire exécuter à l'élève les mouvements qui rapprochent les distances : c'est au commandement de « Engagez l'épée » que l'élève devra soit exécuter un petit pas en avant, soit exercer la garde volante par un avancement du pied gauche.

Il sera bon même, pour assouplir la marche et donner de la précision à la pointe, de faire, après ce mouvement, terminer l'attaque sans même développer la demi-allonge.

Le commandement serait ainsi :

Engagez l'épée.

Un petit pas en avant.

Dégagez.

Touchez.

Rompez.

Nous nous expliquerons plus loin sur l'absolue nécessité de se porter en arrière aussitôt après le coup porté.

* *

Nous avons dit que les attaques sont simples à l'épée : elles sont en même temps très limitées.

Le nombre des reprises véritablement utiles est donc absolument restreint.

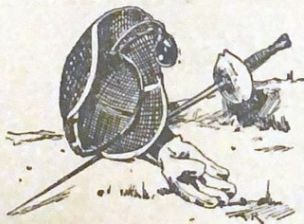
Le maître, en faisant exécuter à l'élève les commandements que nous énonçons ci-dessous, devra insister pour qu'au relevé de chaque attaque, l'élève fasse un pas en arrière.

La recommandation est excellente pour apprendre à éviter, sur le terrain, le coup pour coup par remise.

* *

La leçon d'attaque se donne suivant les deux suppositions suivantes :

- 1° Le fer est engagé ;
- 2° Le fer n'est pas engagé, l'adversaire ne livrant pas son épée.



1^o LE FER EST ENGAGÉ.

PREMIÈRE REPRISE

PRESSIONS

Le maître commande :

Engagez l'épée.

Un petit pas en avant

ou

pied gauche en avant (GARDE VOLANTE).

Pressez l'épée par la pointe.

Partez droit $\left\{ \begin{array}{l} \text{dessus} \\ \text{dedans} \\ \text{dessous.} \end{array} \right.$

Rompez.



Engagez l'épée.

Pressez l'épée par la pointe.

Un petit pas en avant

ou

pied gauche en avant (GARDE VOLANTE).

Dégagez.

Rompez.



Engagez l'épée.
Pressez l'épée par la pointe.

Un petit pas en avant
 ou
 pied gauche en avant (GARDE VOLANTE).

Une, deux.
Rompez.

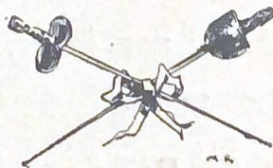


Engagez l'épée.
Pressez l'épée par la pointe.

Un petit pas en avant
 ou
 pied gauche en avant (GARDE VOLANTE).

Doublez { *dessus*
 dedans
 dessous.

Rompez.



DEUXIÈME REPRISE

ABSENCES D'ÉPÉE

Le maître commande :

Engagez l'épée.

Un petit pas en avant

ou

pied gauche en avant (GARDE VOLANTE).

Absence d'épée.

Partez droit $\left\{ \begin{array}{l} \text{dessus} \\ \text{dedans} \\ \text{dessous.} \end{array} \right.$

Rompez.



Engagez l'épée.

Un petit pas en avant

ou

pied gauche en avant (GARDE VOLANTE).

Absence d'épée.

Dégagez.

Rompez.



Engagez l'épée.

Un petit pas en avant

ou

pied gauche en avant (GARDE VOLANTE).

*Absence d'épée.**Une, deux.**Rompez.**Engagez l'épée.*

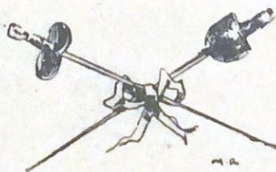
Un petit pas en avant

ou

pied gauche en avant (GARDE VOLANTE).

Absence d'épée.

Doublez $\left\{ \begin{array}{l} \text{dessus} \\ \text{dedans} \\ \text{dessous.} \end{array} \right.$

Rompez.

TROISIÈME REPRISE

BATTEMENTS

Le maître commande :

Engagez l'épée.

Un pas en avant
ou
pied gauche en avant (GAR E VOLANTE).

Battez l'épée.

Partez droit.

Rompez.



Engagez l'épée.

Un petit pas en avant
ou
pied gauche en avant (GARDE VOLANTE).

Battez l'épée.

Dégagez.

Rompez.



Engagez l'épée.

Un petit pas en avant
ou
pied gauche en avant (GARDE VOLANTE).

Battez l'épée.
Une, deux.
Rompez.



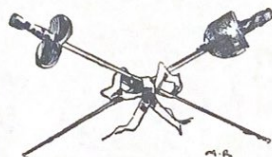
Engagez l'épée.

Un petit pas en avant
 ou
 pied gauche en avant (GARDE VOLANTE).

Battez l'épée.

Doublez { *dedans*
 dessus
 dessous.

Rompez.



QUATRIÈME REPRISE

FROISSEMENTS

Le maître commande :

Engagez l'épée.

Un petit pas en avant
 ou
 pied gauche en avant (GARDE VOLANTE).

Froissez l'épée.

Alternativement par tierce ou par quarte.

On ne fait pas le coup droit.

Dégagez.

Rompez.



Engagez l'épée.

Un petit pas en avant

ou

pied gauche en avant (GARDE VOLANTE).

Froissez l'épée.

Une, deux.

Rompez.



Engagez l'épée.

Un petit pas en avant

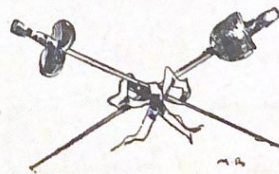
ou

pied gauche en avant (GARDE VOLANTE).

Froissez l'épée.

Doublez $\left\{ \begin{array}{l} \text{dessus} \\ \text{dedans} \\ \text{dessous.} \end{array} \right.$

Rompez.



CINQUIÈME REPRISE

COUPÉS

Le maître commande :

Engagez l'épée.

Un petit pas en avant

ou

pied gauche en avant (GARDE VOLANTE).

Engagez.

Dégagez.

Rompez.



Engagez.

Un petit pas en avant

ou

pied gauche en avant (GARDE VOLANTE).

Coupez sur pointe.

Rompez.



Engagez.

Un petit pas en avant

ou

pied gauche en avant (GARDE VOLANTE).

Coupez sur pointe et dégagez.

Rompez.

Dans l'exécution de ces divers commandements, l'élève aura pour objectif la main, l'avant-bras et le coude.

Il visera plus loin, la tête, la poitrine ou le ventre, s'il rapproche la distance, au commandement suivant, par exemple :

Garde volante.

Engagez l'épée.

Avancez le pied gauche, en battant l'épée.

Une, deux.

Fendez-vous.

Rompez.



Enfin, le maître pourra combiner les ressources de la *garde volante*, pour dresser l'élève au redoublement d'attaque.

Exemple :

Le maître commande :

Engagez l'épée.

Battez l'épée.

Une, deux, dedans, au bras.

A la retraite de l'adversaire.

Relevez-vous en avant.

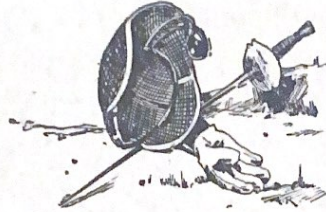
Battez l'épée.

Une, deux, dessus.

Fendez-vous au corps.

Rompez.

Ces manœuvres complexes ne doivent être commandées qu'à la suite d'un long travail d'assouplissement par les exercices simples qui précèdent.



2° LE FER N'EST PAS ENGAGÉ.

Quand l'adversaire ne livre pas le fer, il serait souverainement imprudent de partir à fond, d'emblée, dans le grand découvert qu'il vous montre.

L'absence d'engagement cache généralement un piège.

L'attaque ne doit donc se faire que sur la main de l'ennemi, au moment même où vous le faites entrer en mouvement.

Or cette mise en mouvement se produit, soit sur une fausse attaque attirant forcément à la parade et vous permettant de vous emparer du fer, ne fût-ce qu'une seconde, soit sur une prise dominante du fer, qu'on est allé chercher.

On se rappellera que cette recherche du fer est périlleuse et qu'elle ne doit se faire qu'avec une parade toute prête dans la main.

Voici quatre reprises ayant pour objet de rompre la main aux difficultés de cette tactique aussi dangereuse que fréquemment indiquée : dans ces conditions, le petit pas en avant ou l'avancement du pied gauche est dangereux, et vous expose à essuyer un temps vivement pris sur votre pied levé.

Ces reprises doivent donc être faites de pied ferme.



PREMIÈRE REPRISE

Le maître, abandonnant le fer, commande :

Cherchez l'épée.

Pressez.

Partez droit.

Rompez.



Cherchez l'épée.

Pressez.

Dégagez.

Rompez.



Cherchez l'épée.

Pressez.

Une, deux.

Rompez.

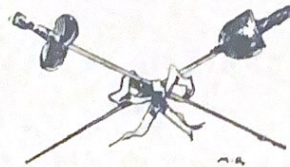


Cherchez l'épée.

Pressez.

Doublez { *dessus*
dedans
dessous.

Rompez.



DEUXIÈME REPRISE

Le maître commande :

Cherchez l'épée

Coupez sur pointe { *dessus*
dedans
dessous.

Rompez.



*Cherchez l'épée.
Coupez et dégagez.
Rompez.*

Ces deux reprises exigent une très grande vitesse de la main : la pression ou le coupé doivent passer comme un éclair, au premier contact du fer que l'on cherchait.



TROISIÈME REPRISE

Menacer droit en marchant.

Sur la parade ou sur la mise en ligne de l'ennemi.

Coupez sur pointe $\left\{ \begin{array}{l} \text{dedans} \\ \text{dessus} \\ \text{dessous.} \end{array} \right.$

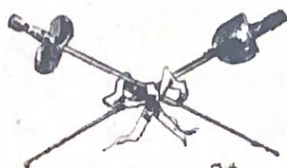
Rompez.



Menacer droit en marchant.

Sur la parade ou sur la mise en ligne de l'ennemi.

*Coupez sur pointe et dégagez.
Rompez.*



QUATRIÈME REPRISE

Menacer droit en marchant.

Sur le menacé de l'adversaire pour prendre un temps.

*Froissez.
Dégagez.
Rompez.*



Menacer droit en marchant.

Sur le menacé de l'adversaire pour prendre un temps.

*Froissez.
Une, deux.
Rompez.*



Menacer droit en marchant.

Froissez.

Coupez sur pointe.

Rompez.

* *

Nous ne connaissons pas d'exercice plus utile au point de vue de la mobilité de la garde, de la sécurité, de l'inquiètement de l'adversaire, que cette pratique de rompre d'une demi-semelle, en se relevant après l'attaque.

Si l'attaque a réussi, ce mouvement a pour effet d'empêcher une reprise offensive qui, par l'instantanéité de son exécution, constituerait un véritable coup sur coup.

Dans le cas où l'attaque n'aurait pas donné d'effet utile, le petit pas en arrière a l'avantage de rendre impuissante l'attaque sur la retraite.

Il faut, en tout état de cause, que le tireur soit rompu à ce mouvement, qu'il l'ait, pour ainsi dire, *dans les jambes*, qu'il l'exécute simplement, naturellement, sans effort et sans ébranlement, afin d'être en état, au cas où l'adversaire n'aura pas su ou n'aura pas pu profiter des avantages d'une attaque repoussée, de pouvoir vivement, par un petit pas en avant, reprendre, à la faveur de son trouble, le terrain perdu et ressaisir la situation d'offensive, telle qu'elle existait avant l'attaque.

* *

§ 2. DES PARADES.

Les parades consistent en oppositions et en contres.

Il est une règle sur les avantages de laquelle nous insisterons plus loin à l'occasion de l'assaut : ne jamais attendre l'attaque de pied ferme.

L'épée s'engage de loin, et si un petit pas en avant précède souvent le développement de l'attaque, la parade s'accompagne toujours d'un demi-pas en arrière.

Ce mouvement n'est pas seulement destiné à vous donner le temps d'aviser sur le sens de la finale, qui à l'épée s'accentue toujours un peu moins nettement qu'au fleuret. Il rend les coups à fond moins probables, enfin il en déconcerte la parfaite exécution, par le changement qu'il apporte inopinément à la distance sur laquelle l'adversaire avait calculé.

Nous montrerons plus loin qu'il assure, dans la parade, le contact du fort de votre épée avec le faible de l'épée ennemie; enfin qu'au point de vue de la riposte, loin de l'empêcher, il la rend plus efficace et aussi sévère qu'à une distance plus rapprochée.

Ce mouvement doit être fait avec agilité et immédiatement à propos.

S'il devance l'attaque, l'adversaire est prévenu; s'il la suit, il est trop tard.

C'est au moment même du départ, sur le pied levé, qu'il doit s'exécuter avec une rigoureuse précision.

..

Pour un maître, véritablement soucieux d'être utile à son élève, « la leçon d'épée est des plus fatigantes ».

C'est particulièrement dans la démonstration des parades que le maître doit littéralement se dépenser, se surmener.

Il ne lui suffit pas, en effet, comme au fleuret, de dessiner les feintes et de laisser écarter, par une opposition ou par un contre, sa pointe en dehors de la poitrine ou du ventre.

Il doit continuer la finale de son attaque, si la parade ne l'a pas écartée complètement et porter la pointe à la tête, à l'épaule, au bras, à la cuisse, à toutes les parties enfin dont la protection est dédaignée par le fleuret.

Les plus habiles tireurs de fleuret se laissent volontiers prendre, s'ils n'ont pas pratiqué l'épée, à ces attaques sur des points qui, dans les assauts, ne comptent pas.

Il faut que l'élève possède ce que nous appellerons le *sentiment de la périphérie*, afin qu'il la couvre bien, mais afin aussi que sa main ne s'égare pas au delà, dans la parade.

Ce sentiment, c'est au zèle de son maître qu'il devra de l'acquérir.

* *

Chacun a ses tendances.

Nous entendons souvent dire de tel ou tel tireur, qu'il est admirablement couvert « dedans les armes », tandis que ses parades de « dessus les armes » laissent à désirer.

Le maître cherchera et trouvera vite quels sont les tendances, les penchants, les points défectueux de la défense, et c'est sur ce côté qu'il accentuera ses attaques.

Dès la tombée en garde, qu'il tienne en éveil l'esprit de son élève.

Les paroles sont souvent inutiles : qu'il agisse, qu'il frappe les parties mal couvertes, qu'il soit brutal au besoin ; que son coup de bouton réveille, durement, s'il le faut, le sentiment engourdi de la périphérie.

Si dur que puisse être le choc du coup de bouton, il est, à tout prendre, moins cruel qu'un coup de pointe reçu pour de bon, sur le pré.

C'est un apprentissage sévère et qui doit être marqué, même dès les premières leçons, des rigueurs inexorables du terrain.

C'est ainsi qu'on entre dans la bonne voie.

La conscience du maître, c'est la sévérité.

Celui qui trouverait l'école trop dure, qui deman-

derait plus de douceur, qui se fâcherait, celui-là peut laisser là l'épée : il ne la comprend pas.

*
* *

La ligne périphérique, dont le sentiment est si indispensable et si dur à acquérir, cette ligne n'est pas une frontière invariable, à la défense de laquelle doit courir la main.

Elle est changeante et diverse, grâce aux inflexions de l'effacement sur certaines attaques et à certaines retraits partielles de corps.

Le plus souvent, les effacements et les retraits partielles se combinent avec les parades : c'est ainsi que les coups à la cuisse se parent en alliant la seconde bien jugée avec un bon pas en arrière; — que les coups au masque se parent au moyen de la tierce haute, pendant que la tête s'abaisse et que le tireur rompt d'un pas.

Enfin il y a des coups que le seul retrait de la partie attaquée évite.

A l'attaque du poignet, la main se ramène en prenant un contre.

Le coup à la jambe s'esquive, comme dans la boxe française, par un dérobé du membre en arrière.

Pendant ce temps, la main, qui est demeurée libre, est toute prête à la riposte, tandis que le pied, porté en l'air, permet de remplacer avec un temps

de moins, la riposte simple par une attaque à fond sur la retraite.

A part pour la jambe et pour le poignet, la retraite et l'effacement du corps doivent toujours marcher de concert avec une parade effective, ne fût-ce que pour éviter les coups de remise ou pour entraver les redoublements d'attaque.



Toutes les parades ne sont pas également recommandables à l'épée.

Sans doute toute parade qui rencontre le fer, l'écarte et le domine, est bonne.

Mais l'art de l'épée est avant tout un art de circonspection, et il y a des parades qui, suffisantes pour couvrir la surface de convention du fleuret, exposent, à l'épée, à un retour immédiat sur les avancées ou sur les zones excentriques du corps.

A ce titre, la parade de quarte et le contre de quarte seront plus loin l'objet d'une critique raisonnée.

Il faut savoir aussi que quelque rationnelle que soit la prévision d'une attaque, et quelque sûre que semble devoir être la parade qui l'accueillera, cette parade peut être trompée.

Aussi doit-on s'abstenir, autant que possible, des parades dures, froissantes, qui par la force d'impulsion qu'elles développent, rendent impossible la rectification immédiate de la ligne au moyen d'un contre et vous livrent à l'adversaire, dans tout le découvert de votre parade trompée.

Ce n'est guère qu'en repoussant une attaque pressante à votre retraite, ou dans la chaleur de l'engagement d'un corps-à-corps, que la quarte froissante, par exemple, peut être justifiée.

Dans l'opposition ou dans le contre, le fort de votre épée devra rencontrer avec douceur et fermeté le faible de l'épée ennemie, ce qui vous permettra de l'écarter sans effort, de la dominer sans dureté et de foudroyer dans la riposte l'adversaire mis en confiance par la douceur de votre défensive.

Je ne puis pas parler des parades sans rappeler l'heureuse locution du fameux Jean-Louis, de Montpellier.

Il avait les coups durs en horreur et incessamment il recommandait à ses élèves « le moelleux ! le moelleux ! »

L'expression est, en quelque sorte, légendaire.

Ce grand maître disait à ce propos : « qu'une parade doit être cueillie »

Cueillir une parade, telle est en effet la formule de la finesse, de la précision et de la douceur, dont un tireur expérimenté doit faire preuve dans la défense.

Recommandation dernière : les séries d'opposition, telles que : sixte, quarte et sixte, sont un exercice de leçon excellent. Elles rendent la main agile et juste. Elles font acquérir admirablement le sentiment de la périphérie.

Dans l'assaut et sur le terrain, elles sont déplorables.

Votre main, après plusieurs oppositions successives, subira une impulsion à laquelle elle ne pourra plus s'arracher : elle s'agitiera follement, sans vous couvrir.

C'est un entraînement, presque un vertige : n'essayez pas de lutter.

Si vous ne bougez pas, vous êtes perdu.

Rompez et, à deux pas en arrière, remettez-vous, en reconstituant avec sang-froid et sur de nouvelles bases l'ordre ébranlé de votre défense.



PREMIÈRE REPRISE

OPPOSITIONS SIMPLES

Le maître, étendant le bras et prêt à partir à fond, commande :

Opposez sixte

Opposez quarte.



Opposez sixte et quarte.



Opposez quarte et sixte.



Opposez quarte et tierce.

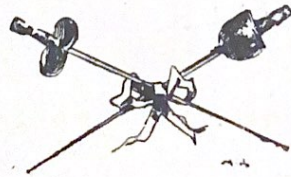


Opposez tierce et quarte.



Opposez tierce et seconde.

A chacune de ces attaques, l'élève fait un demi-pas en arrière, et immédiatement après la parade, porte sa pointe au corps pour la riposte.



DEUXIÈME REPRISE

OPPOSITIONS ET CONTRES

Le maître commande :

Opposez quarte et contre de quarte.



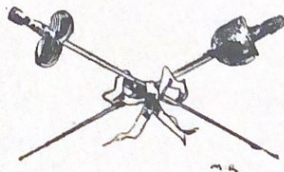
Opposez sixte et contre de sixte.



Opposez tierce et contre de sixte.

On s'abstiendra des oppositions avec contre de septime et d'octave, qui livrent le poignet et l'avant-bras au danger des coups de remise.

On ne peut les recommander à l'épée que comme exercices d'assouplissement.

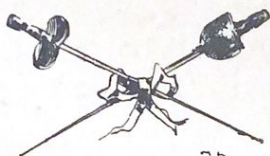


TROISIÈME REPRISE

CONTRES SIMPLES

Le maître commande :

Contre de quarte } *en rompant.*
Contre de sixte }



QUATRIÈME REPRISE

CONTRES COMPLÉTÉS

Le maître commande :

Deux fois le contre de quarte.



Deux fois le contre de sixte.

Le second contre représente le complément du premier contre, qui a été trompé. Ces contres, ainsi que les suivants, doivent être accompagnés d'un pas en arrière : le premier contre de pied ferme, — le second, avec un léger recul.



Contre de quarte et sixte.*Contre de sixte et quarte.**Contre de sixte et seconde.*

On insistera particulièrement sur le contre de sixte et seconde en rompant.

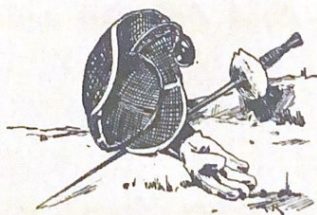
C'est une des plus utiles et peut-être la plus heureuse de toutes les parades de l'épée.

Le double contre de quarte est plutôt, nous le verrons, un exercice d'assouplissement.

Quant au double contre de sixte, c'est une couverture merveilleuse, mais il est rare qu'on la possède assez pour la déployer avec une absolue sécurité.

Ajoutons qu'il est d'une difficulté extrême à prendre avec les tireurs dont le jeu est large.

A ce tour de force, nous préférons de beaucoup, pour la facilité de l'exécution et pour la sécurité, le contre de sixte et seconde, en rompant, sur lequel nous reviendrons.



§ 3. DES RIPOSTES.

La riposte demande des qualités particulières de clairvoyance et de décision.

Le maître, au cours des leçons, étudiera les aptitudes de ses élèves et les poussera insensiblement, plus ou moins suivant leur caractère, vers le jeu de riposte.

Il se gardera bien toutefois de les spécialiser exclusivement : un tireur d'épée doit être rompu à l'attaque aussi bien qu'à la riposte.

Le mérite du maître consistera à découvrir, à dégager, à développer les qualités cachées ou rudimentaires, sans se laisser décourager par aucune contre-tendance primitive.

A l'épée, l'importance de la riposte est capitale.

Elle est à peu près exempte de danger, et c'est elle qui porte les coups les plus décisifs et les plus sérieux.

Faut-il ajouter que le jeu de riposte est peu fatigant et que, bien mené, il permet d'avoir raison d'un adversaire doué des plus puissants moyens pour l'attaque ?

*
* *

Le succès de la riposte dépend, en grande partie, de la netteté de la parade.

Nous verrons au chapitre de l'Assaut que la netteté de la parade dépend essentiellement de la juste prévision du sens de l'attaque.

C'est précisément quand tout cela s'est bien enchaîné que l'on obtient ces brillantes ripostes du *tac au tac* qui sont l'idéal du genre.

Cet idéal, disons-le, se réalise rarement.

Il se réalise rarement, parce que, rarement, un ennemi expérimenté vise le corps dans l'attaque et que les fentes à fond sont exceptionnelles ici.

La vitesse avec laquelle il se relève rendrait tout au plus cette riposte possible sur les avancées.

Il convient cependant de la tenter, puisqu'elle est à peu près exempte de risque.

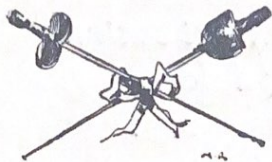
Pour être rare et improbable, un succès n'en doit pas moins être cherché, quand il n'expose à rien de sérieux.

*
* *

L'important, pour arriver à riposter à fond, est de savoir ralentir la rapidité avec laquelle l'assaillant fendu se relève.

Voici comment on y arrive : tandis que la riposte simple, directe, stimule la retraite (je ne parle pas du *tac au tac* qui est foudroyant), la riposte sur changement de ligne déconcerte l'adversaire, l'oblige à se couvrir d'urgence, l'occupe sur place, en fin de compte le ralentit et livre les avancées ou le corps.

A ce point de vue, les reprises suivantes sont des exercices très utiles.



PREMIÈRE REPRISE

RIPOSTES PAR DÉGAGEMENT

Le maître commande :

Opposez sixte et dégagez { *dessus*
 dedans.



Opposez quarte et dégagez { *dessous*
 dedans.



Parez tierce et seconde.
Dégagez dessus.



Parez sixte et seconde.
Dégagez dessus.



*Parez quarte et contre.
Dégagez dessus.*



*Parez sixte et contre.
Dégagez dedans.*



*Parez tierce et contre de sixte.
Dégagez dedans.*



*Parez le contre de quarte et dégagez
dessus.*



*Parez le contre de sixte et dégagez
dedans.*



*Parez le contre de quarte et sixte.
Dégagez dedans.*



*Parez le contre de sixte et quarte.
Dégagez dessus.*



*Parez le contre de sixte et seconde.
Dominez pour tirer droit, lier ou dé-
gager.*



DEUXIÈME REPRISE

RIPOSTES PAR COUPÉS

Donnez la préférence au coupé sur pointe.

Le maître commande :

Parez quarte.

Coupez sur pointe dessus.



Parez quarte.

Coupez, dégagez $\left\{ \begin{array}{l} \text{dedans} \\ \text{dessous.} \end{array} \right.$



Parez sixte.

Coupez sur pointe dedans.



Parez sixte.

Coupez, dégagez $\left\{ \begin{array}{l} \text{dessus} \\ \text{dessous.} \end{array} \right.$



Contre de quarte.

Coupez sur pointe dessus.



Contre de quarte.

Coupez, dégagez $\left\{ \begin{array}{l} \text{dedans} \\ \text{dessous.} \end{array} \right.$



Contre de sixte.

Coupez sur pointe dedans.



Contre de sixte.

Coupez, dégagez $\left\{ \begin{array}{l} \text{dessus} \\ \text{dessous.} \end{array} \right.$



Parez quarte et contre.

Coupez sur pointe dessus.



Parez quarte et contre.

Coupez, dégagez $\left\{ \begin{array}{l} \text{dedans} \\ \text{dessous.} \end{array} \right.$



Parez sixte et contre.

Coupez sur pointe dedans.



Parez sixte et contre.

Coupez, dégagez $\left\{ \begin{array}{l} \text{dessus} \\ \text{dessous.} \end{array} \right.$



*Parez contre de quarte et sixte.
Coupez sur pointe dedans.*



*Parez contre de quarte et sixte.
Coupez, dégagez } dessus
 } dessous.*



*Parez contre de sixte et quarte.
Coupez sur pointe dessus.*



*Parez contre de sixte et quarte.
Coupez, dégagez } dedans
 } dessous.*

Le coupé doit être fait sur la pointe.

Il doit s'exécuter sans temps d'arrêt, avec la rencontre du fer opposé.

On remarquera que nous avons insisté dans la leçon sur le coupé avec dégagement dessous.

L'attaque dessous, vivement conduite, surprend toujours ; elle livre à l'épée l'avant-bras avec une surprenante facilité, mais elle cesse d'être sûre quand elle vise plus loin que les avancées.



§ 4. ATTAQUES A LA RETRAITE.

Nous joignons à la leçon des ripostes, l'attaque à la retraite, mouvement excellent, exigeant du coup d'œil, du sang-froid et de l'audace et qui vous livre en plein, avec de grandes chances de sécurité, la poitrine et le ventre de l'ennemi.

Ces attaques ne doivent jamais, pour ainsi dire, se faire par le coup droit. Une attaque composée a l'avantage d'accentuer, chez l'ennemi, le trouble de la retraite.

Le brutal coup droit inspire à l'ennemi la tentation instinctive de *tendre la perche*; l'attaque composée, avec le poignet bien en ligne, les feintes nettes, fermes et correctement accentuées, fait passer devant les yeux l'image d'un danger pressant et éloigne de l'esprit toute idée qui ne se rapporterait pas à la défensive.

Votre parade a repoussé l'ennemi, votre fermeté, dans la poursuite de sa retraite, le saisit, le maîtrise : il est à vous.

Ainsi comprise, l'attaque doit être relativement simple et dominante pour empêcher la prise d'un temps sur votre mouvement.

A ce titre, le dégagement et surtout les coupés sur pointe, par l'ébranlement qu'ils causent à la main, nous semblent devoir être particulièrement recommandés.

Le maître s'étend fendu, essuie la parade et en se relevant, commande :

* *

PREMIÈRE REPRISE

A ma retraite.

Dégagez { dedans
 dessus
 dessous.



A ma retraite.

Une, deux:



A ma retraite.

Doublez.

* *

DEUXIÈME REPRISE

A ma retraite.

Coupez { dedans
 dessous.



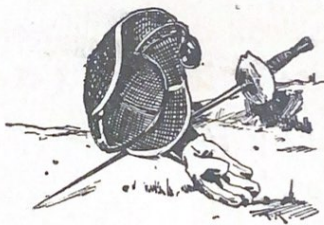
A ma retraite.
Coupez, dégagez dessus.

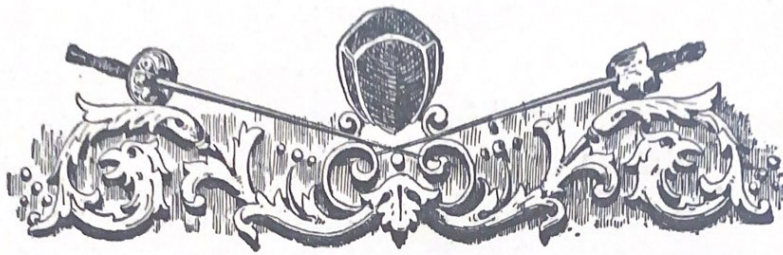


A ma retraite.
Coupez { *dessus*
 { *dessous.*



A ma retraite.
Coupez, dégagez dedans.



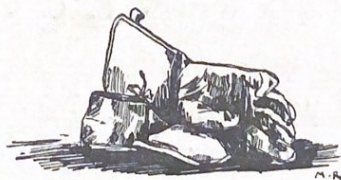


CHAPITRE IV

APPLICATIONS DE LA LEÇON

RÈGLE GÉNÉRALE : à l'épée, il n'y a pas d'adversaire qu'on ait le droit de dédaigner.

Tout adversaire est dangereux et doit être abordé comme tel.



§ I. ATTAQUES.

Je suppose que vous voulez prendre l'offensive : indépendamment des moyens que vous devez mettre en action pour préparer l'attaque, comme nous le

verrons plus loin, il faut tenir compte de la taille, de la force musculaire, du caractère, et dans un duel, de l'état d'esprit de l'homme que vous avez à combattre.

S'il est plus fort et plus grand que vous, ne cherchez pas à saisir et à tenir son fer, à moins que la disproportion de vos forces respectives en escrime vous permette de le maîtriser.

Fuyez son fer sans affectation, sans brusquerie; laissez-le chercher le vôtre, et plus que jamais, inquiétez sa main.

Avec les avantages physiques qu'il a sur vous, vous avez un intérêt de premier ordre à entraver l'attaque d'emblée d'un homme que vous ne connaissez pas encore.

Alors même que vous avez l'intention de le toucher au corps, feignez d'avoir sa main pour objectif, soit par des prises de temps, soit par des figures d'attaques dessinées autour de la coquille, sur le poignet ou sur l'avant-bras.

Tout cela est une affaire de finesse.

C'est après une série de menaces sur les *avancées* que vous avez pu saisir le sens et le caractère de ses parades.

Continuez l'escarmouche sans laisser à l'ennemi le temps de sortir de la défensive que vous lui avez imposée, et d'un coup, trompez la parade prévue par un doublement ou un : *Une, deux!* accentué avec résolution. Vous êtes au corps.

PLANCHE V.



Le coup d'arrêt sur l'attaque haute par fente en arrière.

A ce propos, le pied gauche, avancé subrepticement au point de presque toucher le talon droit, joue un rôle des plus utiles.

Dans ce mouvement, votre corps n'a pas bougé, l'adversaire, trompé sur la distance qui vous sépare de lui, subit, avec une simple demi-allonge, les conséquences d'une fente à fond, puisque vous avez gagné un demi-mètre à son insu, en manœuvrant adroitement le pied gauche.

Au contraire, visez-vous en réalité la main, ayez soin de menacer le corps ou la tête avec impétuosité, sans rien livrer toutefois.

La demi-fente, *avec la main très haute*, ou la fente en arrière avec la main assez basse, vous permettront, le corps restant à l'abri, de porter la pointe où vous voulez (pl. V).

Il y a là une question d'instinct.

A l'épée tout homme qui se sent attaqué à fond, précipite instinctivement la parade ; il la commence parfois avant même que l'attaque, qui le vise, se soit dessinée complètement.

C'est dans ce mouvement vif de la main qui agit pour couvrir les parties principales, c'est dans ce mouvement, dis-je, que votre pointe, gentiment avancée sous la coquille, pourra rencontrer le poignet ou l'avant-bras.

A propos de l'attaque, signalons un danger sérieux pour toutes les rencontres.

Un grand nombre de professeurs, dans leur leçon de terrain, recommandent à leurs élèves de répondre à l'attaque en rompant et en tendant la pointe en avant, au jugé.

C'est cette tactique que l'on essaye généralement d'apprendre aux personnes étrangères aux armes, qui viennent consulter un maître la veille d'une affaire.

Il est certain que cette tactique a, dans une certaine mesure, sa raison d'être.

En rompant, l'adversaire a mis relativement son corps à l'abri.

Sa main, bien en place, est difficile à toucher, et la pointe avancée en ligne, a toutes les chances de rencontrer une partie quelconque de votre corps, si vous avez eu la témérité de pousser l'attaque à fond.

Sans doute, c'est un coup mauvais, mal réglé, aveugle, mais c'est un coup qui touche, et tout compte ici; nous ne nous lasserons pas de le répéter.

Un tireur sage ne perdra pas de vue la possibilité de cette manœuvre.

Il pourra la soupçonner par une série de fausses attaques.

Il est rare que le mouvement ne se dessine pas alors.

Ajoutons que le fait de faire développer le mouvement dans le vide fatigue l'adversaire, lui enlève la conviction et par conséquent rend moins pure et moins efficace l'exécution du coup sur les attaques ultérieures.

Sans cette précaution contre un ignorant qui pratique cette manière, le danger est grand, si l'on n'y prend pas garde.

Il peut être touché sans doute, mais il touche, et dans l'art de l'épée, le coup pour coup doit être considéré comme un malheur.

*
* *

Le coup d'épée, le bras tendu, n'est pas seulement une pratique des personnes étrangères à l'escrime.

Il est employé souvent par des personnes dont le caractère est contrariant et rageur.

Enfin, il est parfois la ressource d'un tireur exercé, quand il se trouve en présence d'une attaque enragée, à intentions franchement meurtrières, et qu'il juge à propos, en abritant son corps, de terminer la bataille, sans se compromettre, vaille que vaille, et comme au hasard de la fourchette.

Il faut, chaque fois que l'on met l'épée à la main, songer à l'éventualité de la *perche tendue*.

Les escarmouches du début, les essais que vous faites en tombant en garde, dans le but de tâter les moyens de l'ennemi, vous auront vite éclairé.

Que ce soit un système appris la veille ou une tendance contrariante de l'esprit, vous aurez bientôt compris qu'il ne suffit pas d'inquiéter la main ; il faut surtout l'ébranler.

C'est dans ce cas que l'attaque redoublée est précieuse.

Voici comment nous la comprenons.

Dans la double attaque, la première botte est fausse : une demi-allonge, tout au plus ; mais que le départ ait les apparences de la franchise et de la résolution.

Vous vous relevez vivement et aussitôt, dans l'instant, la seconde attaque, la vraie, s'accomplit.

*
* *

L'attaque vraie peut en effet se faire directement sur le bras tendu qui se replie ; mais la main est encore en ligne, et par conséquent livre peu. Et d'ailleurs, qui vous assure que cette main ne se tendra pas immédiatement sur votre second départ, comme elle l'a fait sur le premier ?

Il importe de la déranger dans sa retraite, et à cet effet, les bottes simples, coup droit ou dégagement, sont relativement peu sûres.

On peut conseiller le battement, le froissement, suivi d'un : *Une, deux*, bien accentué, le liement. Toutes ces manœuvres produisent un effet commun : à savoir d'inquiéter le bras qui s'étend, de lui im-

poser un mouvement de retraite, à la faveur duquel on frappe, soit dans le bras qui s'ébranle, soit dans le découvert, que cet ébranlement produit.

Il est impossible de donner un conseil absolu, spécifique, sur la conduite à tenir pour combattre telle ou telle difficulté : affaire de mesure, de jugement, et surtout d'à-propos.

Un tireur sage saura varier ses ressources.

Si le battement et le froissement sont insuffisants pour contrecarrer le système du bras tendu, le combattant aura recours à une manœuvre plus complexe.

C'est ainsi qu'à une fausse attaque, dont il se relèvera avec une molle opposition en quarte, il fera succéder un liement de fer instantané, puissant, dominant, avant de revenir dessus, la pointe ferme, à la hauteur du coude.

Et dans ces mouvements rapides et décisifs, le coude est un but utile à viser : il représente une bonne moyenne au point de vue de la hauteur et de l'avancée.

La pointe envoyée d'autorité dans ce sens, a de grandes chances de rencontrer une partie quelconque du corps de l'adversaire.

Mais pour combattre le système du bras tendu, nous préférons de beaucoup, pour notre part, aux bottes qui précèdent, le coupé sur pointe avec dégagement.

*
* *

Le coupé sur pointe est effectivement une des meilleures bottes de l'épée.

Il n'y a pas de coup qui ébranle davantage la main, quand il est fait avec vitesse et légèreté.

Cela est plus frappant encore, quant au lieu d'un assaut dans la salle d'armes, il s'agit d'un combat réel sur le terrain.

Sur la planche, la figure est protégée par le masque : on compte sur cet abri, on s'y habitue.

En duel, la lutte à visage découvert commence invariablement avec un sentiment de gêne et d'inquiétude pour les yeux.

C'est dans le but d'aguerrir le tireur contre cette impression, que nous avons recommandé de lui donner systématiquement la leçon d'épée sans masque.

Sans doute, pour la leçon c'est quelque chose, mais ce n'est pas tout, car pour l'assaut, il faut toujours être masqué et l'impression de la face à l'air est un des sentiments les plus pénibles que nous connaissions.

Or, il n'y a pas, dans les armes, de mouvement qui trouble davantage, qui provoque plus instantanément le mouvement de la main que le coupé.

Et le meilleur est, de beaucoup, le coupé qui suit un engagement d'épée.

L'engagement du fer semble indiquer un temps, un arrêt, une sorte de repos dans l'action, et voici que soudain, dans l'illusion d'un armistice, la lame

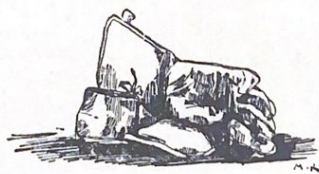
passe, siffle en rasant le fer de l'ennemi, joint la pointe, la dépasse, brille comme un éclair à la hauteur des yeux et redescend aussi vite, pour frapper, en plein, dans l'espace, que la surprise de l'esprit, l'éblouissement de la vue, l'ébranlement de la main, ont laissé à découvert.

Il y a de tout cela dans cette botte.

Il y a surtout une puissance inattendue, qui déconcerte le système le plus fermement arrêté de *tendre la perche*.

Celui qui, l'ayant pratiqué avec assiduité, l'aurait dans la main avec perfection et l'exécuterait avec l'à-propos décisif des coups sérieux, celui-là pourrait se flatter de posséder quelque chose de supérieur aux plus fameuses bottes secrètes.

Ce n'est pas tout : sur la marche de l'adversaire, aussi bien que sur sa retraite, que le fer soit engagé ou non, l'engagement avec coupé sur pointe fait souvent merveille.



Notre appréciation sur cette botte particulière ne sera peut-être pas approuvée par tout le monde, car chacun, dans les armes, comme dans tous les arts

d'ailleurs, a ses goûts et ses préférences, qui ne sont en dernière analyse que l'expérience de ses aptitudes intellectuelles ou physiques.

Mais il est un fait certain, et à propos duquel on ne nous contredira pas, c'est qu'à l'épée les attaques doivent toujours être simples.

La force à l'épée n'est pas, comme au fleuret, dans la finesse et dans la complexité régulière des feintes, elle est dans le choix des moyens qui harcèlent, troublent l'attaque, déconcertent la défense.

A ce titre, l'art de l'épée est un art essentiellement psychologique.

Sur le terrain, tout ce qui n'est pas simple et net est dangereux. Un temps pris à propos sur des préparations nombreuses, compliquées et savantes touche la main ou le bras, arrête la lutte, décide de la victoire.

*
* *

Nous avons supposé jusqu'ici un adversaire demeurant à peu près en place. L'attaque s'est donc exécutée presque de pied ferme.

Il faut savoir quelle conduite tenir et quel parti prendre avec un combattant qui rompt.

Souvent, ne l'oublions pas, le pas en arrière est un piège destiné à vous engager à aller de l'avant, pour vous attaquer au pied levé, sur votre marche.

Observez bien la façon dont cette retraite engageante s'opère; un œil exercé ne s'y trompera pas

aisément, et verra si elle est la conséquence immédiate de l'inquiétude ou l'involontaire traduction d'un calcul.

Mais on peut être trompé aussi, ne l'oublions pas, par la feinte gaucherie d'un malin qui veut vous attirer. Il faut donc être circonspect.

Je suppose que vous ayez apprécié juste.

La retraite est causée par l'intimidation.

Alors, allez de l'avant, et avec une résolution d'autant plus dominante.

L'adversaire rompt; suivez-le.

Surtout, gardez-vous d'abandonner une seconde l'offensive et suivez toujours.

Un temps d'arrêt, la plus légère hésitation vous feraient perdre, en un clin d'œil, le bénéfice de la position que vous venez de prendre.



Ici, une question se présente.

Que vous soyez sur la planche ou que vous soyez sur le terrain, — que devez-vous faire quand l'espace du combat est entièrement parcouru et que l'adversaire est acculé?

Devez-vous le pousser en toute rigueur ou faut-il

que vous lui rendiez galamment le champ que vous venez de gagner sur lui ?

Sur le terrain, c'est aux témoins de décider, et vous n'avez qu'à obéir.

Dans la salle d'armes, nous pensons qu'à la fin de la première « chasse », il convient de rendre à l'adversaire le champ qu'il vient de perdre ; mais nous pensons aussi, qu'avant de lui faire cette concession courtoise, il est de bonne guerre de le serrer dans quelques fermes attaques, afin de le tâter, pour savoir ce qu'il sait faire et comment il se comporte, étant acculé.

Le combat une fois repris au point de départ, vous n'aurez plus à faire une seconde concession.

L'adversaire a continué à se dérober : le champ que vous avez gagné sur lui est bien à vous.

Vous n'avez rien à rendre : agissez.

Agissez suivant la tenue et les allures que vous lui avez vu prendre tout à l'heure, quand vous l'avez poussé à bout.

Souvent un homme poussé à l'extrémité devient téméraire, et à la poursuite facile succède un corps-à-corps plein de violences et de dangers. Il ne faut pas l'oublier.

*
* *

Chez bien des tireurs, le pas en arrière ne prend pas le caractère d'une retraite, c'est un simple mou-

vement de recul destiné à diminuer l'effet de votre attaque.

Vous vous fendez dans le vide, et à votre retraite, on vous attend.

Dans ce cas, la conduite à tenir varie avec les qualités, le tempérament et l'adresse des combattants.

Tantôt, on doit payer d'audace, et, au risque de provoquer un corps-à-corps, se relever en avant.

Mais la manœuvre est imprudente et il faut être bien sûr de soi pour l'opérer.

La fortune, dit-on, favorise l'audace, mais il faut se rappeler qu'on donne, d'ordinaire, le nom de témérités aux audaces qui n'ont pas réussi.

Le mieux est de se relever en arrière, et, instruit par le coup précédent, de faire en sorte de regagner la distance, que la retraite de l'adversaire a fait perdre.

A cet effet, pendant les feintes, la jambe gauche est adroitement portée en avant, de sorte que le pied gauche joigne presque le talon droit.

Le mouvement a été masqué par des évolutions d'épée, destinées à attirer l'attention par en haut.

Si le piège est découvert, vous n'avez rien risqué, ni rien perdu ; retombez simplement en garde.

Sinon, tout va bien, et dans la détente résolue de votre attaque, vous joignez l'ennemi qui s'est laissé tromper sur la longueur de votre distance.

Cet exercice du pied gauche est d'une importance essentielle à l'épée.

Ici le corps ne doit pas reposer, comme au fleuret, sur la jambe gauche. Le tireur doit être d'aplomb.

La mobilité des deux jambes est d'une absolue nécessité.

Cette mobilité est d'autant plus nécessaire, que les coups portés à la jambe droite ne se parent pas avec le fer.

La jambe doit les esquiver par une retraite agile, comme dans la boxe française.

Quant à la jambe gauche, elle rend à la tactique du combat les services qu'on vient de voir, soit en diminuant, soit en augmentant la *garde*, en assurant en un mot ce que nous avons appelé la *garde volante*, par opposition à la *garde assise* du fleuret (pl. III et IV).

Une des grandes habiletés de l'épée est en effet de tromper l'ennemi sur la distance.

Nous verrons, à l'occasion des parades, les ressources qu'il est permis de tirer des demi-retraites.

Quant à l'attaque, il est essentiel d'être en état de toucher à fond, si on le désire, un adversaire qui se croit hors de votre atteinte, et c'est à force d'exercice, par un développement assidu de la mobilité des jambes, qu'on obtiendra ce résultat.



Nous avons supposé jusqu'ici que l'adversaire accueillait l'attaque de pied ferme, ou s'y dérobaient par une série de retraites.

Il est une troisième combinaison, — et certes elle n'est pas la plus rare — surtout si l'adversaire est ignorant des armes et obéit à un caractère emporté ou à des sentiments violents; c'est celle-ci :

En même temps que vous attaquez, l'adversaire attaque, et sur votre menace, d'emblée, vivement, marche sur vous.

L'aventure est dangereuse pour lui, si votre pointe est bien en ligne; mais elle est aussi pleine de périls pour vous-même, si vous vous êtes laissé surprendre à ce mouvement.

La distance est tout à coup raccourcie; une issue de l'engagement est imminente.

Il n'y a pas à tergiverser; que faire?

S'emparer de l'épée dans l'enveloppement d'un contre de sixte, rompre et au besoin sauter en arrière, la pointe au corps.

Mais si l'adversaire est plus grand que vous, la simple extension de son bras peut vous atteindre dans cette retraite même.

Dans ces conditions, il y a parfois avantage, loin de chercher à rétablir l'ordre, à pousser les choses à l'extrême en se jetant résolument dans le corps-à-corps (corps-à-corps, pl. VI).

Le corps-à-corps est une vilaine tenue d'armes et généralement, aujourd'hui, à moins de conventions spéciales, les témoins d'un duel l'interdisent.

Il est la négation des élégances courtoises et des fiertés de l'épée.

C'est le pugilat avec ses brutalités, aggravé du hasard aveugle des coups qui tuent.

On comprend que, dans ces conditions, la lutte ne doive pas être continuée.

Ce n'est pas à dire qu'il faille absolument et toujours éviter le corps-à-corps.

Le corps-à-corps est généralement à l'avantage de celui qui en prend l'initiative hardie.

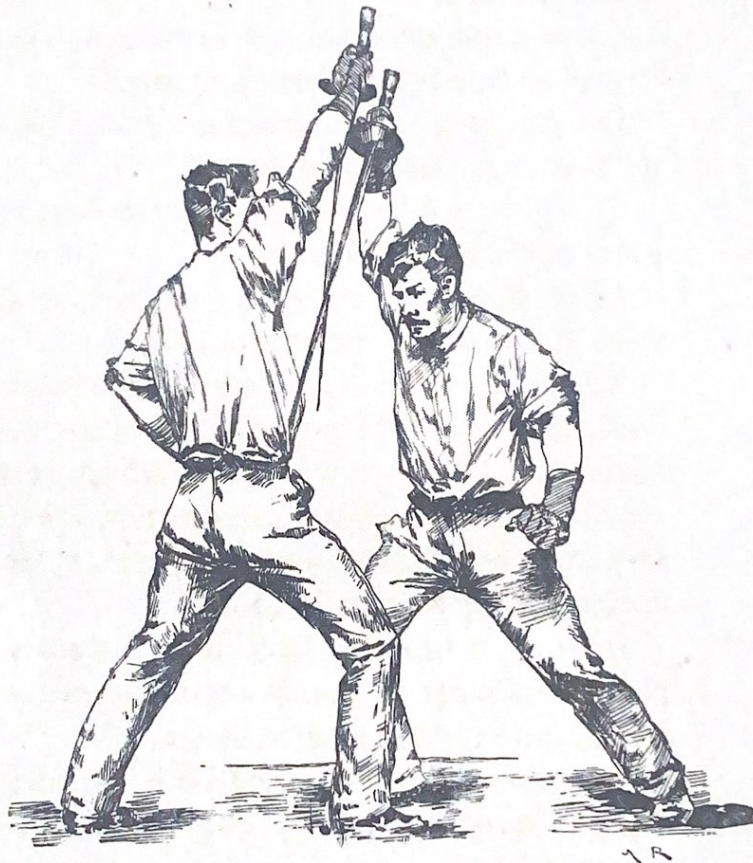
Engagé contre un adversaire emporté, vous vous êtes mis *en deçà* de sa portée, c'est-à-dire à l'abri de ses coups, vous entravez son action, au moment même où il songeait à vous dominer; il est impuissant. Les poitrines se touchent presque; de part et d'autre, le fer cherche le corps.

Dans cette situation, qui ne peut pas et ne doit pas se prolonger, le succès appartient généralement à celui qui le premier se dégagera.

Mais entendons-nous bien. S'il est indiqué de dégager le corps, il ne faut à aucun prix cesser de dominer l'épée.

On la domine en la tenant ferme, on la domine en l'inquiétant par une série de coupés. Quiconque bat en retraite, la main débandée, est perdu.

En conséquence, le saut en arrière, serrant ou



UN CORPS-A-CORPS

coupant l'épée de l'adversaire, voilà une manœuvre, entre autres, qui réussit, si on l'opère rapidement et surtout inopinément.

Tout est dans le caractère menaçant de l'attitude et la décision soudaine du départ.

En thèse générale, nous pensons que le corps-à-corps est une mauvaise prise d'armes, et que, si dans quelques cas extrêmes il est nécessaire de s'y jeter, dans l'immense majorité des cas un tireur correct doit savoir l'éviter.

Sur le terrain, les témoins ont raison de l'interdire et de faire cesser le combat, dès qu'il se produit.

A la salle d'armes, toutefois un corps-à-corps, çà et là, constitue un excellent exercice. Il apprend à *rentrer* avec le fer tout en se couvrant, il développe le coup d'œil, il donne l'habitude des initiatives rapides avec l'expérience du sang-froid.

*
* *

Il y a plus : à l'épée, nous l'avons dit, il n'y a pas d'adversaire à dédaigner. Souvent les fautes de l'ennemi portent avec elles plus de dangers que les coups de l'habileté la plus consommée.

Il faut savoir combattre tous les jeux, quels qu'ils soient.

L'art de l'épée ne consiste pas dans l'échange de parades pures et d'attaques irréprochables; il consiste surtout dans le jugement des moyens de l'en-

nemi, dans la prévision de ses actes, dans la rapidité du coup d'œil, dans l'à-propos des décisions, dans l'adaptation souple et rapide de l'esprit aux circonstances de l'attaque ou de la défense, l'art consiste enfin dans la perfection des qualités intellectuelles, ayant à leur service une main légère, un bras ferme, un corps robuste, des jarrets alertes.

J'ai dit : à leur service.

Qu'on ne s'y trompe pas, en effet.

Les aptitudes physiques sont subordonnées à la puissance morale de l'homme et n'ont de valeur qu'autant qu'elles exécutent fidèlement et correctement les décisions de l'intelligence.

Dans cette lutte où tout compte, où la main ne saurait couvrir, comme dans les fictions du plastron, toutes les parties du corps, sans se déplacer largement, et par conséquent sans livrer beaucoup, les feintes ne sont pas dans les doigts, elles sont dans la tête.

Aussi ne doit-on pas toujours demander à l'exécution la pureté des belles armes, mais la sécurité des opérations bien conçues. Voilà tout.

Plus que jamais ici s'applique la formule des vieux maîtres : *donner et ne pas recevoir*.

*
* *

Quoi qu'il en soit, il est essentiel de faire suivre d'un mouvement de retraite l'attaque qui a porté juste.

Cette retraite se fait par deux pas en arrière, séparés l'un de l'autre par un temps, pendant lequel, d'un coup d'œil, on s'assure vivement du résultat obtenu.

Le but de ce précepte est, non seulement d'éviter le coup pour coup de riposte, — la plus grande calamité qui puisse arriver à l'épée ! — mais encore de vous enlever la possibilité de faire un redoublement d'attaques, sur un adversaire tenant bon encore, mais déjà blessé.

Nous avons, on se le rappelle, dans l'énoncé des leçons d'attaque, tenu largement compte de cette éventualité en faisant suivre chacune des manœuvres du commandement : *Rompez !*

On ne saurait d'ailleurs trop appeler l'attention des tireurs sur la nécessité de ce mouvement de retraite, dont la pratique assouplit admirablement le corps, pendant qu'elle exerce le sang-froid.

Ce n'est certes pas un des moindres inconvénients de l'exercice du fleuret pour l'apprentissage de l'épée, que cette habitude d'*appuyer* sur le coup porté et de se complaire, en quelque sorte, à courber l'acier de la lame.

En pareille occurrence, un tireur d'épée expérimenté ne ferait guère attendre la riposte, et trouverait le temps, quoique touché, de blesser à son tour.

Si le tireur doit, aussitôt l'adversaire touché, se remettre vivement en garde et rompre de deux pas,

le coup ne doit pas en être moins fermement porté.

En fait, un coup d'épée, en quelque endroit qu'il touche, n'est sérieux que s'il pénètre; aussi n'attachons-nous, pour notre part, qu'une importance modérée à la pratique, qui consiste, dans quelques assauts, à se servir de boutons passés à l'encre.

Une tache d'encre sur le couil de la veste ne prouve rien, si elle ne fait qu'effleurer l'étoffe, sans s'imprimer sur le corps.

Nous ajouterons qu'il y a dans ce petit moyen je ne sais quoi de défiant et d'injurieux, que l'ordinaire loyauté des tireurs ne justifie en aucune façon.

Si l'adversaire a la franchise d'accuser les coups qu'il reçoit, la précaution du bouton noirci est inutile; — si vous le croyez homme à nier un coup bien porté, ne lui faites pas l'honneur de croiser le fer avec lui.

L'usage du *bouton noirci* n'a par conséquent aucune raison d'être.



§ 2. PARADES ET RIPOSTES.

L'épée est l'école de la prudence.

Sur la planche, on doit s'étudier à parer tous les

coups, même les coups légers, les coups qui glissent.

Où le bouton glisse, la pointe effilée de l'épée ne glisserait pas et s'engagerait dans le corps.

La première règle de la défense c'est donc d'être couvert, couvert partout, absolument couvert.

Aussi, en raison de la grande étendue de la surface à protéger, et par conséquent de la longue course que la main peut être appelée à fournir pour rencontrer le fer, sommes-nous d'avis qu'il serait téméraire d'attendre l'attaque tout à fait de pied ferme.

Nous conseillons, — et nous regardons ce conseil comme essentiel, — de rompre toujours d'un demi-pas, sur le départ de l'adversaire qui attaque.

Grâce à ce simple mouvement, auquel il convient de s'exercer sans cesse sur la planche, vous atténuez la gravité de l'attaque à fond, — vous assurez la parade, — enfin vous ne nuisez en aucune façon à la riposte, le fort de votre épée, s'étant rapproché, dans ce recul inopiné, du faible de la lame qui vous assaillit.

Il n'y a donc aucun avantage, — tant s'en faut ! — à attendre l'attaque de pied ferme.

*
* *

Les parades consistent dans les oppositions du fer et dans les contres.

Les oppositions et les contres sont simples :

Opposition ou contre de quarte.

Opposition ou contre de sixte.

Elles sont plus souvent complexes :

Quarte et contre, sixte et contre.

Contre de quarte et sixte.

Contre de sixte et quarte.

Contre de sixte et seconde.

A l'épée, les parades véritablement utiles sont, en réalité, peu nombreuses.

S'il est dangereux, ainsi que nous l'avons vu, de faire des attaques compliquées, il n'est souvent pas moins dangereux de suivre le fer dans les évolutions multiples de la pointe.

Aussi faut-il, — et c'est une règle essentielle, — si la parade n'a pas rencontré le fer au point où elle l'attendait, rompre immédiatement dans le doute et rétablir son ordre de bataille, dans une position plus favorable, sauf à reprendre d'emblée, à la faveur de la surprise de l'assaillant, le champ qui vient d'être abandonné.

La facilité des évolutions en avant ou en arrière est un sérieux élément de succès ; elle déconcerte l'adversaire, elle lui donne l'idée de votre prudence et de votre courage, elle l'empêche de *se loger* dans

la préparation d'une botte, elle le trompe enfin sur la distance qui vous sépare de lui.

Ajoutons que sa main avance ou recule instinctivement devant vos évolutions; dans ce jeu, cette main s'*oublie* parfois, et c'est souvent à la faveur de cet oubli que vous pouvez, soit l'atteindre, soit la tromper, en filant au corps.

*
* *

Les deux qualités fondamentales d'une parade, c'est qu'elle soit *complète* et qu'elle soit *nette*.

Complète, nous l'avons vu, pour couvrir la totalité de la surface attaquée; — *nette*, pour que la riposte porte juste.

Or, si la vitesse de la parade dépend du coup d'œil et de la main, la netteté de la parade dépend presque exclusivement de l'exacte prévision du sens de l'attaque.

Ici, et plus encore qu'avec le fleuret, c'est une affaire d'observation et de jugement.

La prévision du sens de l'attaque se déduit d'une foule de circonstances, qui, si vous savez les bien voir, vous révéleront les coups préférés et l'objectif de l'ennemi, tantôt dans l'opiniâtre répétition des attaques sur un même point, tantôt dans les alternements invariables de coups de dessus en dedans, de haut en bas, tantôt enfin dans les variations incessantes du sens des attaques, variations qui, malgré

tout, obéissent forcément à une loi, loi que l'important et le difficile est de saisir, en moins de temps que je ne mets à vous l'expliquer.



Toutefois, chez le tireur le plus observateur et le mieux rompu à la diplomatie de l'épée, les inductions ne sont pas infaillibles, elles trompent même souvent et le fer, qui volerait sans réserve à la parade du coup pressenti, serait exposé à cingler dans le vide, laissant un large découvert à l'attaque.

Pour cette raison les oppositions sont des parades inférieures, au point de vue de la sécurité.

Excellentes si elles rencontrent le fer, elles sont désastreuses si elles se laissent tromper, — et elles se laissent tromper facilement.

Le contre est infiniment supérieur, non seulement parce qu'il enveloppe et maîtrise le fer, sans trop déplacer la main et sans rien compromettre, mais encore parce que, alors même qu'il est trompé, la main ne s'étant pas déplacée peut avec facilité recourir à une opposition complémentaire, finale, qui sauve la situation.

Entendons-nous bien cependant : tous les contres n'ont pas la même valeur.

Le *contre de quarte*, qui est une des meilleures parades du fleuret, est, à l'épée, une parade très inférieure.

Il écarte le fer en dedans sans doute, mais que de surface il livre à la plus petite échappée d'un retour offensif : le poignet, tout l'avant-bras, une partie du bras, et plus bas, le flanc et la hanche !

Nous verrons plus loin combien le *contre de sixte* lui est supérieur, soit par lui-même, soit par la facilité des oppositions complémentaires.

Fait à noter : ce que nous venons de dire s'applique au *contre de quarte simple*, et, par une apparence de contradiction, ne s'applique nullement au *quarte et contre*.

En effet, à l'inverse de ce qui se passe souvent au fleuret, les attaques à l'épée sont généralement peu complexes.

Dans le danger de tout le corps à défendre, la simplicité est la condition de la sécurité.

Le *quarte et contre* suffit d'ordinaire à épuiser l'action de l'attaque, sans qu'une continuation de l'offensive soit à craindre, suivant les probabilités toutefois. Le *quarte et contre* écarte le fer, l'écrase parfois, domine le bras et le corps de l'ennemi, et si le sens de l'attaque a été nettement senti, donne une riposte incisive.

Mais, en dehors du *tac au tac*, que de risques encore !

Aussi regardons-nous comme autrement sûres

les parades qui gardent la ligne *dessus les armes*. Le fer de l'ennemi n'est pas seulement écarté, il est dominé, soulevé en sixte ou en tierce, ou écrasé en seconde; le fort de votre épée en maîtrise le faible dans toutes les positions.

Le *contre de sixte* est sans doute passible des reproches que méritent les parades simples, et le contre de quarte en particulier; mais avec quelle facilité, si ce contre est trompé, la main revient à cette défense naturelle et puissante: l'opposition de quarte, qui a toutes les chances de repousser la finale de l'attaque, ou mieux encore à la seconde!

Parade admirable en effet, le *contre de sixte et seconde*!

Comme le fer de l'adversaire est tenu en respect!

Quel point d'appui pour la riposte!

Le contre de sixte et seconde en rompant est un coup d'épée merveilleux, et nous ne saurions trop conseiller aux amateurs de s'y exercer avec opiniâtreté, de se le mettre dans la main.

La seconde bien prise, la main demi-basse, le coude au corps, le poignet en pronation, les doigts fermes, la seconde écrase le fer, le tient, le maîtrise, et livre à la riposte le bras, l'épaule, le corps, la tête, tout enfin! (Pl. VII.)

*
* *

Nous avons dit plus haut quel rôle capital remplit le don de l'observation dans le jeu de l'épée et le

PLANCHE VII.



LA PARADE DE SECONDE

lecteur a pu comprendre que prévoir le sens d'une attaque, c'est déjà presque l'avoir parée.

Or, un bon moyen (Et en est-il même de meilleur ?) de pouvoir pressentir avec justesse une attaque, c'est, nous l'avons déjà dit, de l'inspirer, de la préparer.

L'idéal, dans l'espèce, serait de savoir provoquer, diriger, régler soi-même l'attaque que l'on est censé attendre et soupçonner, et d'avoir en réalité l'initiative des plans et la conduite des mouvements de l'ennemi que l'on doit combattre.

Dans ce but, un tireur adroit semblera ostensiblement, mais sans affectation criante, s'attacher à certaines parades particulières.

Il fera paraître un grand souci de se couvrir dans la ligne de dessus, par exemple.

Plusieurs fois de suite, il prendra le plus naturellement possible le contre de sixte, et s'il désire que la riposte soit meurtrière, il ramènera la main au plus près du teton, pour inspirer à l'ennemi la tentation de doubler dedans ou dessous, à fond, au corps carrément, *alla vita!* comme disaient les vieux maîtres.

Il pourra parfois interrompre, comme dans un essai des moyens de sa main, cette tentative, en essayant comme gauchement une parade de quarte, mais il reviendra bien vite et naturellement au contre de sixte, objet apparent de ses préférences.

Pendant ce temps l'adversaire a observé et a conclu ; il s'est décidé.

La tentation est vraiment trop belle. Il faut saisir l'occasion. C'est le contre de sixte qu'il va tromper!

Résolument, carrément, il part *en doublant dedans*.

Mais c'est là qu'on l'attend.

Contre de sixte et seconde. — Riposte! — Alla vita!

En moins d'un clin d'œil, la combinaison de la défense a réussi.



A ce propos, disons que si au fleuret, dans les élégances de l'attaque et de la riposte à fond, au corps, les *contractions de fer* doivent être, autant que possible, évitées, il n'y a pas autant à les craindre, à l'épée.

D'abord, elles ne se font jamais sur le plein de la lame, à cause de la distance qui sépare les combattants. Elles auraient tout au plus l'inconvénient de déplacer la riposte du centre du corps vers l'épaule, le col ou le bras.

Or en ces points, le coup ne laisse pas d'être encore fort recommandable.

Ce n'est pas seulement par l'affectation habile d'une parade préférée qu'il est possible de solliciter

une attaque dans un sens bien déterminé et d'entraîner l'adversaire dans les « petits chemins » où on l'attend.

Le choix de l'attitude du corps doit être également l'objet d'un calcul.

Nous supposons toujours que l'engagement a lieu avec un adversaire, que vous ne connaissez pas.

Dès que vous tombez en garde, toute la puissance de votre observation doit se mettre en œuvre.

L'attitude que vous allez prendre au début dépend avant tout du caractère et des moyens que vous aurez, sur l'enquête du premier coup d'œil, cru reconnaître chez l'ennemi.

Dans tous les cas, comme vos convictions ne reposent encore que sur un sentiment, sur l'impression d'une apparence, c'est à distance, et sans rien compromettre, que vous allez esquisser vos premières attaques et dresser vos premiers plans.

Nous verrons, à l'occasion de l'assaut, quelle attitude convient, suivant que l'adversaire est flegmatique ou violent, habile ou sans expérience.

A la façon dont il se met en garde, il est souvent possible de voir *ce qu'il sait* ; à la façon dont il prend le fer, simplement ou avec violence, on peut supposer *ce qu'il veut*.

Ce qu'il sait, ce qu'il veut : le problème est là, tout entier.

C'est sur ces deux éléments que vous pourrez présumer ce qui va se passer et que vous déciderez

s'il convient de prendre l'offensive, ou s'il est préférable de gagner du temps, d'observer encore, de fatiguer l'ennemi, de l'énerver, de le mettre hors de lui, et de vous réserver pour la riposte.

Aussi, doit-on, d'entrée de jeu, suivant les cas, tantôt le tenir en respect par une tenue classique, ferme et sévère, tantôt gagner sa confiance par une attitude indécise, molle et comme abandonnée.



Dans tous les cas, une première question se pose :
Comment doit se tenir l'épée ?

Les opinions des maîtres varient sur ce point.

Les uns, — et c'est le plus grand nombre, — conseillent de garder scrupuleusement l'engagement du fer, de le chercher dans ses absences, de le ressaisir, de le ramener ; en un mot, de ne jamais le perdre.

Les autres vous donnent, au contraire, le conseil d'abandonner l'épée et de guetter les événements, la main demeurant dans une position convenable.

Nous pensons que les uns et les autres ont raison, suivant les occasions, et par conséquent que les uns et les autres ont tort, de formuler un précepte absolu pour des circonstances forcément relatives.

Nous n'oserions même pas dire que le souci de serrer le fer soit indiqué en présence d'un adversaire novice, et que l'abandon du fer convienne plutôt contre un ennemi prudent, habile, disposé à l'attaque.

Le fait est que, dans la guerre de surprises qui s'appelle l'assaut d'épée, le mieux est de varier les attitudes comme les mouvements, et de dissimuler ses préférences.

Suivant que vous voudrez solliciter telle ou telle attaque, prenez le fer, maintenez l'engagement avec correction.

Observez. Voyez ce que cette tenue d'armes inspire à l'adversaire, ce qu'elle lui donne à penser.

Reconnaissez-vous qu'il ne semble pas répondre à votre idée? — Vivement et sans regret, changez de tactique.

Quittez son fer. Que votre main très naturellement s'écarte et attende, immobile et comme embusquée à côté du grand *jour* que vous lui présentez, sans qu'il sache si ce large découvert est le dessus d'un piège, l'expression d'un défi, ou le résultat d'une maladresse.

Bientôt vous changerez encore et vous reprendrez l'attitude du fer bien engagé.

Tous ces changements déconcertent, mais à la condition d'être faits avec aisance et vitesse, naturellement et suivant les intentions et les idées que vous observez chez l'adversaire.

Le but de la rencontre est connu : vous voulez toucher, cela va de soi.

Quant aux moyens à mettre en usage, c'est un secret à vous, et vous devez, tant que vous le pourrez, laisser l'adversaire dans l'ignorance, ou mieux dans l'incertitude de ces moyens mêmes.

Les prises et les abandons d'épée sont des moyens extrêmement utiles pour le laisser dans le doute, pour le déconcerter, pour enlever la franchise à ses attaques, la confiance à ses parades.

Mais, en même temps, tout cela assure votre situation, en éclairant votre ligne de bataille, et vous permet, si l'adversaire se décide à attaquer, de lui servir une parade sûre, c'est-à-dire bien pressentie d'après les hésitations et les étonnements de jeu qui ont précédé cette offensive.

En présence de cette règle de laisser ignorer à l'adversaire ce qu'on pense, ce qu'on attend et ce qu'on veut faire, la nécessité des changements de tactique apparents s'impose, et l'on comprend aisément combien est contraire à l'esprit de l'art de l'épée la prescription de préceptes absolus et invariables.

*
* * *

Nous en dirons autant de l'attitude du bras, dans la défensive.

Doit-on le tenir allongé, le poignet haut, les ongles plutôt en dessus?

Faut-il, au contraire, le rapprocher de la poitrine, prêt à prendre les contres et dans la position la plus favorable à l'explosion instantanée de la riposte?

Les deux attitudes sont excellentes, l'une et l'autre, mais, encore une fois, à condition qu'on les varie.

Et en disant de les varier, nous ne conseillons pas au tireur de passer alternativement et sans raison d'une position à une autre.

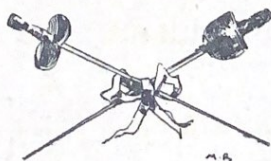
Bien loin de là. Nous pensons que telle attitude répondant à telle ou telle intention apparente de parade, on doit changer de maintien, pour solliciter l'attaque dans tel ou tel sens.

Le caractère de telle ou telle position invite et séduit l'ennemi, pendant que la vive mobilité des changements l'inquiète et le dérange.

Attirer et troubler, c'est sur ces deux éléments que repose, aussi bien que la précision des attaques, la sécurité des ripostes.

En somme, à l'épée, il n'y a pas une attitude, il n'y a pas un mode d'engagement, qui constitue une règle.

Il n'y a que des moyens mis à la disposition de l'esprit, qui, de haut, conduit la bataille, impressionne l'adversaire, le tente, le sollicite, l'attend et le surprend.



Tout ce que nous venons de dire à l'occasion des parades, était indispensable à exposer avant de parler des ripostes.

A l'épée, l'attaque à fond d'emblée n'est presque jamais indiquée : elle est pleine de périls.

C'est d'ordinaire par des démonstrations légères de pointe et par des attaques sur les avancées que l'on procède, à l'effet d'éviter, soit le risque du coup pour coup, si par aventure l'adversaire tendait le bras, soit les conséquences d'une parade à toute volée, capable de vous désarmer.

Si vous êtes résolu à porter un coup sérieux, c'est généralement à la riposte qu'il faut le demander.

Or dans l'immense majorité des cas, la riposte n'est efficace que si elle succède à une attaque qu'on a bien jugée, qu'on a pressentie, qu'on a préparée même, si c'est possible.

Sans doute, la pratique de la salle d'armes vous met dans la main la riposte : la parade faite, la pointe file au corps avec une précision presque involontaire et comme automatique.

Dans la convention du jeu de fleuret, la riposte est bonne, alors même que le bouton de l'adversaire, qui vous attaque, se serait arrêté contre l'épaule ou sur la cuisse.

A l'épée, au contraire, la pointe de l'ennemi ne doit pas même rencontrer votre poignet, ni même votre main, car vous devez être couvert, parfaitement couvert, entièrement couvert.

Il y a plus : cette pointe a grande chance de rencontrer « quelque chose » de vous-même, si, revenant subitement en ligne, elle se tend, avec à-propos, sur votre riposte faite à l'aveuglette.

Dans ce cas, mille fois mieux vaudrait avoir paré, sans envoyer la riposte, que de vous exposer à voir le combat terminé contre vous par le fait d'une telle imprudence.

A l'épée, les *imprudences* s'appellent des *mala-dresses*.

Encore une fois, tout compte à l'épée, et la riposte, en même temps qu'elle est l'acte le plus puissant de votre jeu, doit être aussi le mouvement le plus sage, le plus réfléchi, le plus prudent, le plus exempt d'imprévu.

C'est en sachant pressentir l'attaque, nous ne cesserons de le répéter, c'est en la dirigeant soi-même, s'il est possible, qu'on arrive à ce résultat capital.

Avec une attaque habilement sollicitée, on est généralement à l'abri de la remise.

Et voici pourquoi.

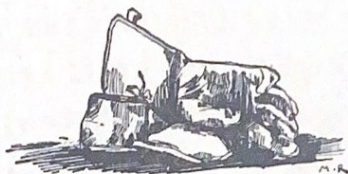
La remise n'est d'ordinaire que la suite, le correctif d'une attaque exécutée sans conviction.

Or cette conviction dans l'offensive, c'est vous qui l'inspirerez à l'ennemi, grâce à la diplomatie dont vous aurez fait preuve, pour lui faire croire, pour le persuader, pour le convaincre, que forcément son attaque va réussir.

Mais si vous parez avec netteté, — et vous parerez avec netteté si vous avez pressenti l'attaque, — l'adversaire s'étonne, s'ébranle et ne songe guère à la remise.

Votre riposte, à la faveur de ce coup d'étonnement, est déjà sur lui, puissante et sûre.

L'effet de la riposte est proportionnel à l'intensité de l'attaque. A un ennemi qui aura assailli à fond, une riposte au corps répondra.



Mais entendons-nous bien : le conseil que nous avons donné plus haut, d'exécuter les parades en faisant un demi-pas en arrière, ce conseil n'implique en aucune façon une atténuation dans la sévérité des suites de la riposte à fond.

Nous dirons même que le demi-pas en arrière est extrêmement utile pour l'efficacité de la riposte même.

Vous avez paré sans rompre, je suppose : l'adversaire qui vient de se fendre est trop près, il est sur vous : la riposte est, de ce fait, parfois malaisée.

Pour le frapper au corps, aisément, à fond, une demi-distance est suffisante ; cette demi-distance,

le petit pas en arrière vous l'a donnée, en même temps qu'il assurait l'à-propos de votre coup.

Comme au fleuret, la riposte peut se faire directement, de pied ferme, du tac au tac. C'est l'idéal!

Elle s'opère parfois au moyen d'un dégagement, mais la nécessité de quitter le fer expose la lutte au malheur d'un coup pour coup.

Aussi est-il bon, pour enlever à l'ennemi la tentation de tendre le bras, de faire précéder le dégagement d'une petite pression.

Alors une légère absence d'épée succédant à la pression que l'adversaire avait sentie, l'impressionne, dérange sa main et vous livre, suivant la distance, ses avancées ou son corps.

Mais rien n'assure à votre riposte le dérangement de la main et par conséquent l'élargissement du découvert, comme le coupé, et en particulier le coupé sur pointe, avec dégagement sur les armes, dans les armes, ou dessous, avec le coude pour objectif.

Enfin ce n'est pas toujours par la surprise d'une évolution légèrement enlevée, que la main peut être dérangée de sa ligne, c'est quelquefois par la force, comme il arrive dans la parade de seconde ou dans certaines prises de la quarte écrasée ou de la tierce haute.

Ici la riposte est plus puissante, mais elle est aussi plus dangereuse.

C'est la riposte qui convient en présence d'un adversaire emporté, vigoureux, à la main violente.

Nous ne la conseillerons pas contre un adversaire expérimenté, agile et calme, à moins que l'occasion d'un beau tac au tac n'éclate à vos yeux, ne s'impose et ne vous force, en quelque sorte, la main.

*
* *

Quoi qu'il en soit, la riposte une fois envoyée, que l'on ait touché ou non (et souvent on ne s'en aperçoit pas immédiatement), il faut strictement suivre la règle que nous avons posée à l'occasion de l'attaque, à savoir : rompre immédiatement, dans le but d'échapper à un retour offensif de l'adversaire, ou de vous soustraire au malheur de frapper une seconde fois un ennemi blessé.

Souvent la vitesse avec laquelle l'assaillant se retire, rend la riposte de pied ferme impossible. C'est alors, par une demi-allonge et sur la retraite, qu'elle doit s'opérer.

Le coup droit peut sans doute rencontrer la main ou le bras dans l'évolution du contre par lequel l'adversaire se couvre.

En règle générale, le coup droit à la retraite doit être banni, à moins qu'il ne s'offre impérieusement avec des garanties extraordinaire de sécurité.

Que l'on veuille simplement atteindre les avancées, ou qu'on soit résolu à toucher le corps, il faut toujours, là comme ailleurs, se préparer les voies en dérangeant énergiquement la pointe de l'adversaire.

A cet effet, la pression ou le battement suivi de *une, deux*, ou mieux encore l'engagement avec un *coupé sur pointe et dégagé*, voilà ce que nous connaissons de plus décisif, de plus puissant et de plus sûr.

L'expérience apprend, en effet, que la main, quand elle est puissamment ébranlée, loin de penser à toucher, n'a d'autre tendance qu'à revenir en ligne pour assurer la défense, tandis qu'avec les feintes simples et sans déplacement, elle se soucie moins de la défense et subit la tentation de *tendre la perche*, dans la prise d'un temps sur la demi-allonge de votre riposte à la retraite.

*
* *

La parade, suivie de la riposte, n'est pas la seule réponse que l'attaque soit exposée à recevoir.

Les coups d'arrêt et les *temps* jouent dans la tactique de l'épée un rôle important.

Si pourtant nous n'en avons pas parlé jusqu'ici, si même nous conseillons au maître de ne pas faire entrer ces manœuvres dans le programme de la leçon, c'est que les coups d'arrêt et les temps échappent aux règles de l'enseignement classique et que l'exécution en est plutôt affaire d'intuition personnelle, d'instinct, de tact et d'à-propos.

Quand il n'est pas pris à propos, le coup d'arrêt expose au malheur du « coup pour coup » : c'est la pire des fautes.

Le coup d'arrêt doit être un mouvement instantané, précis, calme et absolument sûr, qui porte au corps de l'adversaire votre épée sans rencontrer la sienne.

Or, votre épée peut filer au corps sans rencontrer l'épée de l'ennemi dans deux ordres de circonstances qui dépendent, les unes de lui, les autres de vous.

Dans le premier cas, c'est l'adversaire qui marche sur vous, la main mal placée, les feintes larges, le corps découvert : il y aurait visiblement plus de chemin à parcourir pour joindre son fer que pour toucher son corps. Votre pointe, il n'y a pas à hésiter, suit d'emblée la ligne droite, atteint l'assaillant et se retire, avant même qu'il ait pu tenter de rendre coup pour coup.

C'est le temps pris par le coup droit sur la marche. (pl. VIII).

Dans ce cas l'épée assaillante était en dehors de votre corps, elle ne vous menaçait pas, vous n'avez pas eu à vous en inquiéter, ni à la chercher.

Le coup est bon, mais il n'est sûr qu'à la condition d'être prestement exécuté et suivi d'une retraite qui vous rejette hors de portée.



PLANCHE VIII.



Le coup d'arrêt, sur l'attaque haute par écrasement du corps

Il y a des cas dans lesquels la prise d'un temps est possible, alors même que l'assaillant vous charge l'épée haute et bien en ligne.

Il faut le savoir : l'aventure est périlleuse.

La sévérité d'une ligne d'attaque rend une épée dangereuse, non seulement par la position correctement menaçante qui la caractérise, mais encore par ce fait qu'elle dénote de la hardiesse et du sang-froid chez l'assaillant. Aussi de pareils coups n'ont-ils de chances de réussir que grâce à l'instantanéité fulgurante de leur exécution.

L'École italienne y excelle, ou du moins elle en fait, dans la légende de ses hauts faits, une botte de prédilection.

Dans un assaut entre deux élèves de l'École napolitaine, par exemple, il n'est pas rare de voir ces coups se produire à maintes reprises. Quand ils réussissent, l'effet en est des plus saisissants.

Toutefois nous pensons, pour notre part, que les prises de temps, souvent heureuses dans le jeu exubérant de l'art italien, perdent le plus clair de leur efficacité, quand elles s'exercent contre la tactique sévère, calme et en quelque sorte linéaire de l'École française.

Quoi qu'il en soit, pour dangereuse qu'elle soit en réalité, la prise d'un temps sur une attaque bien en ligne doit être connue du tireur : il est bon qu'il s'y exerce, soit pour être en état de l'exécuter, soit pour savoir s'en défendre.

Le principe est celui-ci : dérober son corps, sans laisser à l'épée qui attaque, le temps de changer sa ligne d'action.

Il ne suffit donc pas que l'*évasion* du corps se fasse avec un strict à-propos, il est nécessaire qu'elle se fasse avec une vitesse extrême.

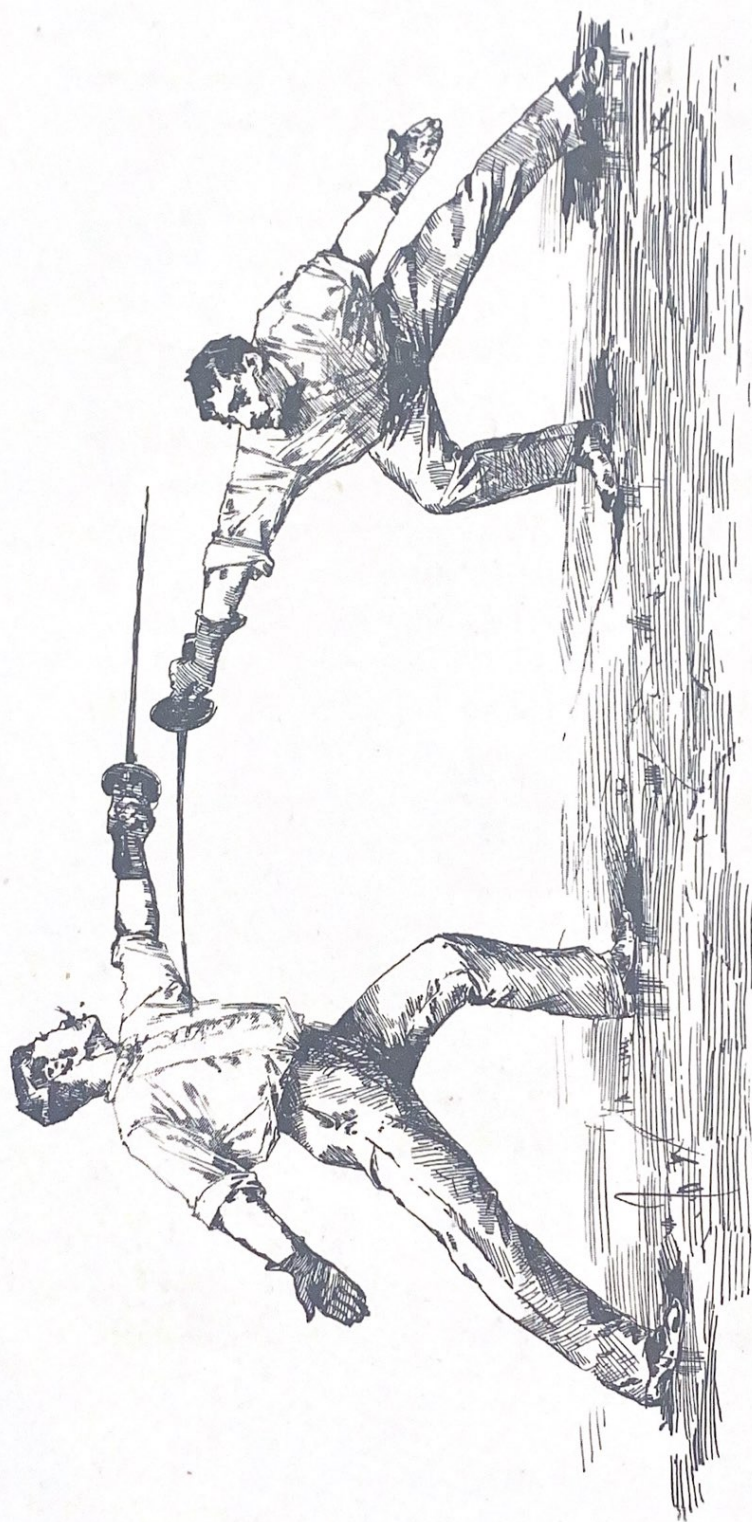
Et malgré tout, cela ne suffirait pas encore, si le coup n'était préparé par quelques artifices ayant pour but d'inspirer à l'adversaire une immense confiance dans le succès de l'attaque qu'il va exécuter.

Nous avons parlé plus haut de la diplomatie de l'épée et nous nous sommes longuement expliqué, à l'occasion des ripostes, sur l'avantage capital qu'il y a, non seulement à pressentir l'attaque, mais encore à la solliciter, à l'inspirer, à la préparer.

Ici plus que jamais la finesse est indispensable, et tout le monde comprendra qu'on ne peut, avec décision et sécurité, dérober son corps dans un sens, que quand on a prévu, préparé, sollicité, assuré la marche de l'épée ennemie franchement dans le sens opposé.

On dérobe donc le corps soit en s'écrasant *au-dessous* de la ligne du fer, soit en s'effaçant *en dedans* ou *en dessus*.

On conçoit que ces deux ordres de mouvement ne conviennent pas indifféremment à tous les tireurs : ils sont toutefois favorisés par une disposition physique importante, je veux parler d'une disproportion notable de la taille des deux combattants.



ASSAUT

Coup d'arrêt par prise de temps dans les parties basses. (Fente en arrière.)

Ainsi un tireur de petite taille réussira plus aisément contre un adversaire de haute stature l'écrasement du corps en dessous.

Un tireur de grande taille aura au contraire plus d'avantage à s'effacer de côté sur l'attaque d'un adversaire plus petit que lui.

La planche VIII représente un temps pris sur l'attaque par écrasement.

Sur notre dessin l'écrasement est obtenu par la fente en arrière : la tête tendue, l'épaule droite élevée, l'épaule gauche effacée, le corps presque couché sur le genou droit, le tireur porte la pointe au teton de l'adversaire, sans souci de l'épée qui passe au-dessus de lui.

La fente en arrière s'est faite avec décision, sur l'attaque, au départ du pied.

Le corps se dérobe parfois en dessous, sans fente en arrière, par la simple exagération de l'écrasement de la garde (pl. VIII). Mais cette occurrence est rare et nécessite une disproportion extrême de la taille des combattants.



Les planches X et XI représentent un temps pris sur l'attaque, par une retraite du corps en élévation.

Le tireur qui prend le temps est un homme de haute taille.

A l'instant où l'adversaire allait se fendre, au pied levé, le tireur s'est redressé vivement, en rapprochant le talon droit du talon gauche, la tête haute, le bras tendu, la pointe en ligne, le corps légèrement fléchi de façon à se tenir hors de portée de l'épée ennemie.

Si l'attaque visait la ligne *dedans* les armes, et c'est le cas de la planche X, le corps se porte en arrière, le ventre rentrant, effacé, formant un grand vide en avant. La tête penchée sur l'épaule gauche regarde et guide le sens et l'application du coup d'arrêt.

La planche XI nous montre l'esquivement d'une attaque qui visait la ligne *dessus* les armes.

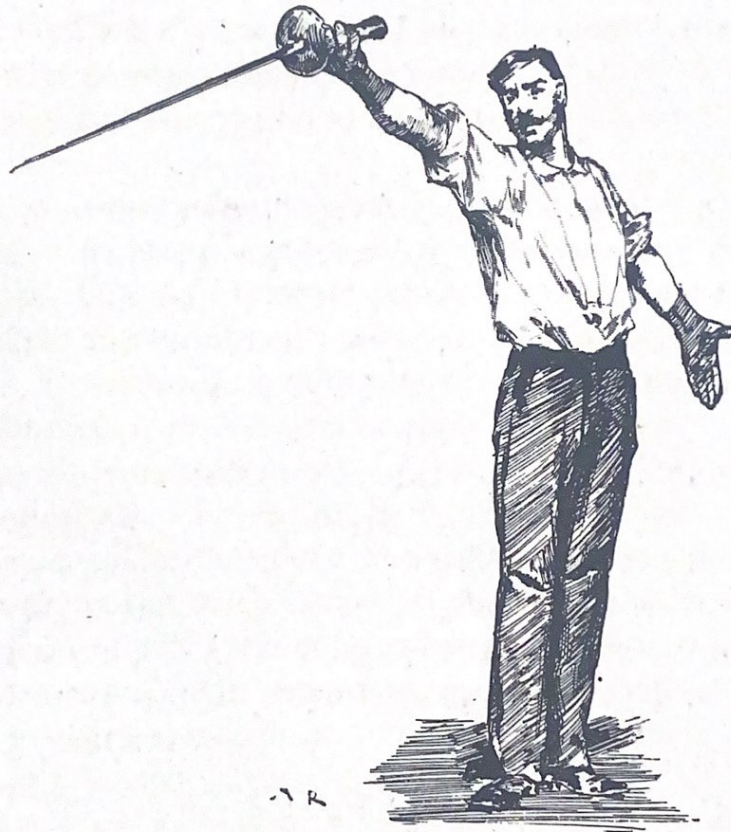
Le corps bombe en avant, les reins se cambrent, le flanc droit s'efface : la tête penchée sur l'épaule droite suit l'effet de la pointe, dans un rayon visuel qui passe en dehors du coude droit étendu et élevé.

L'effet de ces deux dernières manœuvres est généralement peu dangereux : la prudence exigeant une réelle exagération de la retraite du corps, la pointe reculée d'autant est plus offensive pour les avancées que pour le corps même de l'assaillant (pl. XII).

*
* *

Nous ne citerons que pour mémoire le saut de côté, dont certains tireurs semblent faire grand

PLANCHE X.

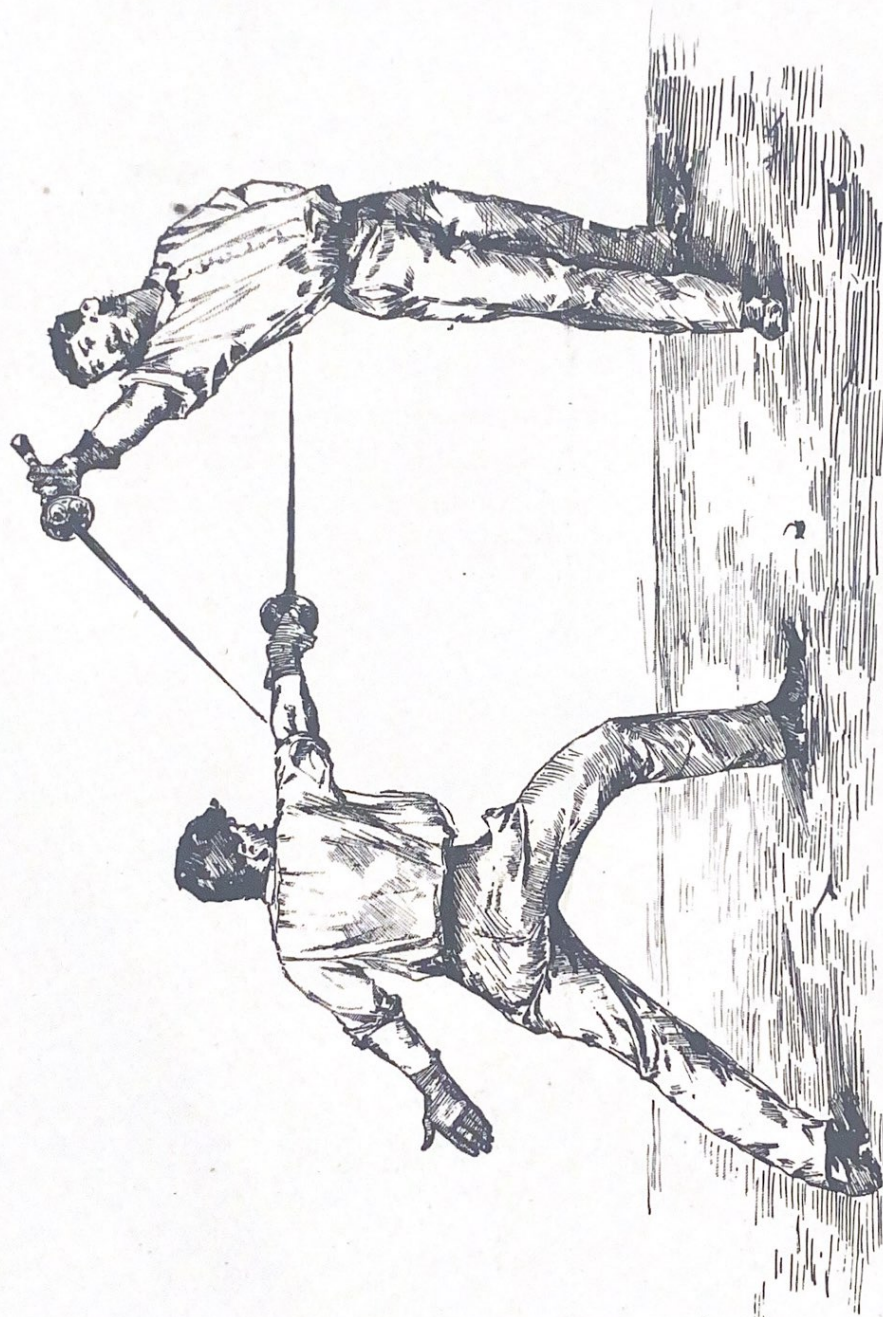


Le coup d'arrêt par élévation dedans.
Effacement du corps en avant.

PLANCHE XI.



Le coup d'arrêt par élévation dessus.
Effacement du corps en arrière.



ASSAUT

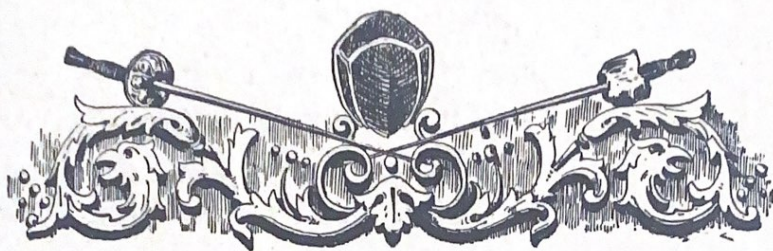
Coup d'arrêt, par prise de temps dans les parties hautes. (Élevateurs.)

état et qui ne nous a jamais paru donner de résultat sérieux.

Nous n'en dirons certes pas autant du saut en arrière, qui n'est, en dernière analyse, qu'une accentuation du demi-pas de recul, que nous conseillons de faire sur chaque attaque.

Un saut en arrière fait lestement et à propos permet souvent de toucher le bras avant l'achèvement de l'offensive. On le fait d'instinct, sans règle, sous le coup des circonstances. Le succès en est subordonné à des conditions de vitesse et de décision qui nous permettent de le signaler à la suite des réflexions sur les temps et les coups d'arrêt.





CHAPITRE V

DE L'ASSAUT

Les témoins ont engagé les épées presque pointe à pointe.

Vous êtes debout, la tête haute, le corps effacé, le bras étendu, la main en tierce ou en quarte, la pointe en ligne, les talons d'équerre.

« Allez, messieurs! »

Tombez en garde en arrière.

Si l'adversaire fait comme vous, vous serez sans doute hors de portée, mais rien n'est plus facile que de faire un pas en avant, pour établir la bonne distance.

Si vous tombiez en garde en avant et que l'adversaire vous eût imité, vous seriez d'emblée l'un sur l'autre et vous vous exposeriez à recevoir l'attaque enragée d'un ennemi que vous ne connaissiez pas et que vous n'auriez pas pris le temps de tâter et d'étudier.

Les exemples sont nombreux de catastrophes survenues au premier engagement d'un duel, par l'aveugle acharnement de deux combattants.

En conseillant de tomber en garde à distance, nous avons certes la raison de prudence en vue, mais nous nous proposons aussi et surtout de permettre au tireur d'apprécier la situation, de s'éclairer sur les moyens et sur les intentions de l'ennemi, de le juger, de préparer en conséquence son ordre de bataille.

En duel, atteindre son homme est bon : c'est après tout le but de la rencontre, mais c'en est aussi la fin, avec son caractère de sauvagerie.

Ce qui est mieux, c'est de tenir l'ennemi en face, de l'observer, de deviner ses projets, de les tromper, de le voir donner dans les tentations qu'on lui inspire, dans les pièges qu'on lui tend, de jouer avec ses velléités hostiles, de dérouter ses calculs, de déconcerter ses assurances, de le faire tomber de surprise en inquiétude, d'inquiétude en panique, de le bouleverser, de le repousser, de le neutraliser, de l'amoindrir, de savourer à petits coups la joie de la supériorité de votre esprit sur le sien, jusqu'au moment où, l'occasion semblant favorable, vous vous déciderez à porter le coup qui peut terminer la lutte.

Le combat à l'épée ne peut être accepté des hommes civilisés qu'autant qu'il représente le courage au service de l'intelligence.

L'acte final est, en somme, un homicide, et cet homicide est sans excuse, si c'est une violence par

surprise, une voie de fait sans réflexion, sans signification, sans art.

* *

Vous tombez donc en garde, à distance.

Il convient, avant de rien livrer, de sonder le terrain et de tâter votre adversaire.

Vous assurerez la sécurité de vos observations, en montrant, par la fermeté de l'engagement et par la tenue du corps, que vous allez prendre l'offensive. Si vous voulez simplement attendre les attaques, gardez-vous d'en laisser rien paraître.

L'adversaire vous croit-il disposé à attaquer, il devient circonspect d'abord, croyez que ses coups seront moins résolus, moins à fond, que s'il vous croyait homme à lui laisser le champ libre.

A tout événement, dans ce mouvement de menace, devancez-le, ne le laissez pas commencer : la partie ne serait plus la même, vous seriez dans un état d'infériorité manifeste.

Vous avez pu déjà observer la contenance de l'adversaire devant la démonstration d'audace que vous venez d'exécuter.

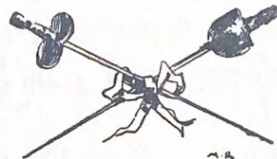
Changez de jeu maintenant.

Emparez-vous du fer par la pointe, et mollement, prêt à rompre, écartez-le doucement, soit en dedans, soit en dehors.

Nous vous avons conseillé d'être prêt à rompre à la moindre alerte, car vous ne connaissez pas encore

votre homme et vous seriez imprudent, en attendant de pied ferme une attaque inconnue.

Il y a plus : à la façon dont l'adversaire rétablit la distance que votre pas en arrière aura allongée, vous voyez s'il est violent ou flegmatique, et en regardant bien, vous pouvez, d'après l'exécution du pas que vous l'avez amené à faire, reconnaître s'il sait les armes.



Défiez-vous d'un adversaire qui cède à vos pressions, semble vous laisser faire et qui tranquillement remet la pointe en ligne.

Vous reprenez les pressions, non plus simples, cette fois, mais précédées d'un double engagement net et prudent.

Vous êtes toujours à distance. L'adversaire vous laisse faire, revient en ligne et vous attend avec son impénétrable bonhomie.

Vous ne savez rien encore, mais l'attitude est correcte, le calme chez lui ne se dément pas, son épée est immobile et bien placée.

Soyez prudent et continuez vos recherches.

Ces tâtonnements, toutefois, ne sont pas sans danger. Observation scrupuleuse de la distance,

extrême attention : voilà les deux qualités essentielles ici. Avec cela vous pouvez poursuivre.

Songez au vieux dicton italien :

Spada immobile, spada terribile.

En effet, cette nonchalance affectée, ce calme, cachent souvent un départ foudroyant. Une seconde d'oubli de votre part, votre main ou votre bras en pourra faire l'épreuve.

On ne saurait donc conseiller trop de prudence ; plus vous allez maintenant et plus la circonspection est nécessaire.

Continuez donc sagement à tâter l'ennemi et par des changements de l'engagement, dessus ou dedans, essayez de découvrir la ligne qu'il préfère.

S'il ne bouge pas, accentuez ; s'il persiste à ne pas répondre à vos insistances, il y a bien des chances pour que vous ayez devant vous un joueur sérieux.

Il faut bien le savoir : pendant que vous tâtez l'adversaire, il vous observe de son côté, et s'il est resté impassible, c'est que, dans son expérience, il juge que vos petites manœuvres n'étaient que des *manières* et qu'elles sont sans danger.

Souvent alors, il est utile de changer inopinément de tactique.

L'impassibilité prolongée a ses inconvénients et il y a lieu d'en faire votre profit.

Pendant que chez le nonchalant qui vous observe, l'esprit seul travaille, sa main s'endort, et sur son

engourdissement un coup de surprise est possible.

Allez-y, et, la main bien en ligne, poussez l'attaque contre les avancées, mais contre les avancées seulement; une attaque à fond sur le corps serait le comble de la témérité.

Faites donc une légère absence d'épée et filez un dégagement, bas, sous la coquille.

*
* * *

Vous venez de brûler la première cartouche; la bataille commence.

Souvent, il n'en faut pas davantage pour qu'au calme imperturbable de tout à l'heure, la plus violente impétuosité succède chez l'adversaire.

Dans tous les cas, si votre premier coup a été paré, vous avez pu voir comment l'ennemi y a répondu.

C'est déjà un renseignement sur ce qu'il sait faire.

Vous reprenez alors le fer.

On peut croire que vous allez revenir à la série des engagements, des pressions, des tâtonnements observateurs.

Eh bien, non ! L'occasion est bonne, changez votre tactique.

Vous avez repris le fer, ne vous y attachez pas, comme tout à l'heure.

A l'improviste quittez-le et que votre main, largement écartée de la ligne, livre tout le corps à la tentation d'un splendide coup droit.

Souvent devant cet imprévu de l'épée, qui quitte le fer et découvre tout, la main de l'adversaire étonné s'ébranle instinctivement.

Sur cet ébranlement, une attaque peut aboutir, si on la pratique avec à-propos et légèreté.

On se rappellera que la gravité du résultat de l'attaque est en proportion de l'étendue de l'ébranlement qu'on a pu obtenir.

Si l'ébranlement est insuffisant, un dégagement ferait probablement peu d'effet ; une pression vive et ferme, ou mieux, un coupé sur pointe avec dégagement produira à coup sûr un déplacement de la main et ouvrira un jour, dans lequel l'attaque pourra s'engager et réussir.

Le coupé sur pointe, sur lequel nous sommes si souvent revenu dans la leçon, est une botte précieuse ; elle réussit aussi bien sur les plus forts que sur les autres. La main qui l'exécute ne court aucun risque.

Nous en avons exposé plus haut la valeur psychologique.



Nous avons dit qu'à l'épée, les attaques sont simples.

Il est bon d'insister ici sur un point que les auteurs n'ont pas suffisamment mis en lumière.

Les feintes, dit-on, doivent être nettes et légères.

Mais il est certain que le caractère des feintes varie, non pas seulement avec celui qui les fait, mais encore et surtout avec celui auquel elles s'adressent.

La feinte est une ruse destinée à attirer le fer sur un point, pour en toucher un autre.

C'est un mensonge de l'épée et, par conséquent, c'est un langage.

Un langage suppose un homme qui parle et un homme qui entend.

Or, le combat est une conversation et la première condition, pour converser, est de se faire comprendre.

Aussi faut-il que le tireur parle la langue de son adversaire et, pour être compris, sache se mettre à son niveau.

Avec un tireur exercé, les feintes sont vives.

Entre malins on se comprend à demi-mot. Le contre se trompe sous la coquille, la pointe file et se voit à peine dans le petit cercle, où la parade la suit et cherche à l'atteindre.

Allez donc vous aviser au contraire de feinter finement avec un tireur médiocre, vous en serez pour vos finesses et vous courrez le risque, vous l'homme fort, de *tomber dans le fer*, qui n'aura pas suivi vos habiletés, la langue que vous parliez si couramment ne s'étant pas laissé comprendre.

Aussi un de vos premiers soins, dès le début de l'engagement, c'est de chercher comment l'adversaire répond aux feintes, de noter si, dès la plus simple absence d'épée, vous le voyez chercher précipitamment le fer, si au plus petit battement vous le sentez s'émouvoir et s'il court avec affolement à la parade d'une attaque, qu'il n'a pas même essayé de comprendre.

D'après ce que l'observation vous aura révélé, vous verrez si vous devez accentuer lentement les feintes, ou vous attacher surtout à la rapidité.

Entre temps, vous chercherez dans le jeu de l'ennemi quelles sont ses parades préférées.

Pratique-t-il exclusivement les contres?

Est-il porté vers les oppositions?

Et, en fait d'oppositions, a-t-il de la tendance à se couvrir en quarte, avec propension à écraser le fer?

Un volume ne suffirait pas pour exposer tout ce que l'on doit observer, chercher, saisir, interpréter, d'entrée de jeu, avant de se décider à porter le grand coup d'une offensive bien raisonnée.

Aussi ne doit-on pas s'étonner que souvent, dans un assaut d'épée, dix minutes se passent avant, je ne dis pas le premier coup de bouton, mais avant la première attaque sérieuse.

*
* *

Vous cherchez les points faibles de l'ennemi, et vous mettez en œuvre toutes les puissances de votre

tête pour fixer les lignes et arrêter le plan de votre attaque.

Si, absorbé par ce travail, vous perdez de vue la main de l'adversaire, en un clin d'œil il peut être sur vous.

Il faut donc savoir mener de front la justesse de l'attaque et la précision de la défense.

On doit dans le même instant exercer, en vue de deux situations contraires, la liberté de l'esprit, la vivacité du coup d'œil, l'agilité de la main, la souplesse du corps.

C'est surtout sur les longues préparations que l'attaque a des chances sérieuses de réussir.

La défense doit utiliser toutes les ressources qu'apportent les circonstances.

Nous nous sommes étendu longuement sur l'avantage qu'il y a à solliciter l'attaque dans tel ou tel sens, nous n'y reviendrons pas.

La diplomatie de l'épée comprend des moyens qui, pour être moins fins, n'en sont pas moins précieux.

S'il est plus agréable d'attendre la parade à peu près de pied ferme, ou plutôt avec un imperceptible demi-pas en arrière, il est des cas dans lesquels les intentions de la défense exigent qu'on batte franchement en retraite, surtout si l'adversaire est plus grand que vous, plus vigoureux et plus adroit.

Il y a avantage à lui faire dépenser dans le vide les éléments de la supériorité qu'il a sur vous.

Fatiguez-le. Énervez-le. Rompez. Dérobez-vous. C'est une retraite, mais que cette retraite ne soit pas désarmée.

Ouvrez l'œil à l'éventualité de l'occasion d'un retour offensif, d'une attaque sur la marche au pied levé; sans compter qu'après vous avoir fait perdre pas à pas tout le champ, l'adversaire cesse de vous craindre et se laisse aller à une confiance, qu'il ne tient qu'à vous de châtier, si, changeant tout à coup de rôle, vous saisissez l'offensive.



Souvent il y a intérêt à feindre une grosse imprudence et à donner à l'adversaire la tentation d'un coup facile, immanquable, sur des points que vous avez la folie de lui livrer.

Dans tous les cas, folie ou calcul, le mouvement doit être exécuté inopinément, résolument, vite.

Inopinément, c'est-à-dire qu'au milieu des évolutions correctes d'une lutte bien réglée, vous pourrez tout à coup écarter la main, découvrir et livrer tout le corps, en portant même la poitrine en avant à la rencontre du fer de l'ennemi.

Il est rare qu'un escrimeur éprouvé tombe dans le piège et, fonçant dans le découvert, file droit au corps.

Le plus rapide des tireurs de fleuret, l'homme le plus sûr de la vitesse de ses jarrets à la salle d'armes, hésiterait sur le terrain devant une occasion qui s'offre avec des apparences trop belles pour être sérieuse.

Alors même que l'ennemi n'essaye pas de profiter de ce découvert invraisemblable, le coup n'en est pas moins bon souvent.

A la faveur de l'hésitation que provoque votre mouvement inattendu d'imprudence ou de défi, vous pouvez prendre l'offensive et arriver à tout saisir, au moment même où vous faisiez semblant de tout livrer.

*
* *

L'inattendu joue en effet dans la tactique de l'épée un rôle encore plus important que dans le jeu du fleuret.

Aussi pensons-nous que, dans l'assaut d'épée, il est permis, il est utile, il est même souvent nécessaire de savoir rompre le cours des manœuvres correctes et de *faire de la fantaisie*.

Mais entendons-nous bien : la fantaisie n'a de valeur que quand rien ne l'annonce et qu'elle éclate subitement au milieu d'évolutions régulières et classiques, surprenant l'adversaire par l'imprévu d'un changement d'allures et de ton.

La fantaisie n'a de valeur aussi et surtout, que si elle n'est qu'apparente et si le romantisme des mouvements cache les prévisions nettement arrêtées d'un



LA TENTATION DU POIGNET

La pointe en arrière, le bras étendu, offrant la main et l'avant-bras.

esprit calme, maître de lui, qui sait ce qu'il fait et ne fait que ce qu'il veut.

Or ces mouvements de la fantaisie varient à l'infini suivant le caractère, le goût, les aptitudes des gens, suivant aussi l'importance du coup que l'on veut porter.

La planche XIII nous montre un tireur donnant à l'adversaire la tentation de tirer sur les avancées.

Étudiez la pose : elle est prise sur le fait.

On ne peut pas livrer avec plus d'abandon son poignet et son avant-bras.

L'épée, repliée en arrière, rase obliquement la poitrine, laissant sa pointe en arrière à la hauteur du teton gauche.

Le bras, franchement étendu, porte en avant le poignet qui, les ongles en dessous, dépasse carrément la coquille, loin d'en être protégé.

Le corps même, pour ajouter aux séductions de l'invitation, est penché légèrement en avant, mais bien en équilibre sur les deux jambes, dans l'attitude prudente et leste de la garde volante.

La tête elle-même s'avance comme pour ajouter au défi, tandis qu'avec aisance le poignet exécute de petits mouvements destinés à faire croire que cette offre avantageuse n'a rien de platonique.

En vérité, la tentation est trop forte.

L'ennemi se décide à y mordre, et c'est là que le tireur l'attend.

A son pied levé, la main est prestement ramenée vers le corps, tandis que la pointe siffle en reprenant

obliquement la ligne et dans cette volée oblique, l'épée rencontre forcément celle de l'adversaire, que l'attaque ait visé la ligne du dessus ou la ligne du dedans.

Elle la rencontre donc, la froisse, en dépasse la pointe, revient dessous, décrivant un coupé sur pointe, qui aboutit en plein dans le grand espace qu'a mis à découvert l'instinctive élévation de l'épée surprise et froissée.

Et ce mouvement s'est fait simplement, par la seule action du pouce qui a chassé l'épée en avant, au départ de l'adversaire.

Fantaisiste en apparence, l'attitude n'avait rien de dangereux, grâce à la rapidité du retour en ligne de l'épée, enlevée comme par la détente d'un ressort.

La planche XIV nous montre une attitude de défi, qu'il ne serait pas prudent de prendre avec tout le monde.

Légèrement élevé sur ses jarrets, le tireur porte la main gauche sur le milieu de la lame, les deux mains présentent l'épée transversalement en avant, à la façon d'une barre.

Ici ce ne sont pas seulement l'épaule et le bras qui s'offrent et qui s'exposent, c'est la tête, c'est le cou, c'est le corps entier, et le corps entier de face, car l'avancée du bras gauche a rendu impossible tout effacement.

Vraiment, il faut se sentir bien sûr de soi-même pour oser prendre une pareille attitude.

PLANCHE XIV.

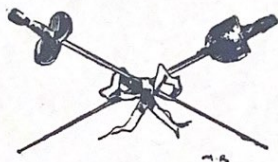


L'ÉPÉE EN BARRE

Fantaisie

Dans tous les cas, il serait absolument téméraire de la conserver longtemps : ce serait un désastre à coup sûr.

Cette position n'a pas, comme la précédente, l'avantage d'un piège en prévision d'une belle riposte. Elle sert tout au plus à étonner l'ennemi par une démonstration d'audace à la fois légère et fanfaronne, qui ne doit pas tirer à conséquence, mais qui lestement menée et interrompue à propos, n'est pas une manœuvre absolument à repousser.



L'offensive franche, il faut le savoir, est dans quelques cas un des bons éléments de la défense.

L'ennemi vous a tâté et vous avez rompu ; il attaque et vous rompez ; il marche sur vous, vous rompez encore.

Marche en avant, attaques, redoublement d'attaques, tout cela se succède avec impétuosité contre vous.

Devant cette multiplicité fulgurante des agressions, que votre retraite inspire et soutient, il est bien possible que dans le nombre, un coup malheureux vous frappe, coup aveugle, irréfléchi, mauvais sans doute au point de vue de l'art, mais utile, puisqu'il a blessé.

Le danger presse. Vous n'en êtes pas moins hors de combat.

Il ne faut pas laisser les choses en l'état.

La retraite continuée plus longtemps serait dangereuse. Prenez vite un parti.

D'autorité, emparez-vous du fer et opposez l'attaque à l'attaque, mais que cette reprise soit plutôt une apparence accentuée de menace qu'une réalité d'offensive.

Souvent en effet il suffit de ce retour pour que l'adversaire se calme comme par enchantement, et si votre évolution s'est faite à propos et vite, vous prenez d'emblée à votre tour tous les avantages de l'offensive, et de l'offensive sur un ennemi surpris et déjà fatigué.

*
* *

L'offensive n'est pas toujours facile à ressaisir. La prendre dès l'engagement est parfois même à peu près impossible avec certains caractères.

Il nous a même semblé que dans l'assaut d'épée, et surtout dans le duel, l'un des deux champions s'emparait généralement d'emblée du rôle d'agresseur, l'autre demeurant à la suite de cette prise de possession, obligé de rester jusqu'à la fin sur la défensive.

Toutefois la défensive est souvent une affaire de caractère.

Dans quelques cas enfin elle est imposée par les

circonstances mêmes qui ont amené la rencontre : affaire de tact, d'honneur et de loyauté. On nous comprendra.



L'art de l'épée a sa philosophie.

Malgré les liens qui le rattachent à l'art du fleuret, on est obligé de reconnaître qu'il représente une branche distincte de l'escrime.

C'est parce que la manœuvre de l'épée est pour beaucoup une affaire de tête et que les esprits, les tendances et les caractères varient à l'infini, c'est précisément pour cela que nous n'avons fait qu'effleurer le sujet, auquel ce petit livre est consacré et qui demanderait des volumes.

Si l'entraînement physique du fleuret prépare admirablement le tireur à la pratique de l'épée, en mettant à la disposition de son esprit un corps vigoureux et docile, la science de l'épée est par elle-même une des plus difficiles à acquérir, en raison des qualités intellectuelles dont elle exige l'exercice et le développement.

Il n'y a rien à négliger pour s'y perfectionner.

Aussi, contrairement à l'usage qui met en présence, sur la planche, des tireurs de force à peu près

équivalente au fleuret, donnons-nous le conseil aux personnes curieuses d'arriver à exceller à l'épée, de tirer *avec tout le monde*.

Il faut savoir croiser le fer avec le plus fort et avec le plus inexpérimenté à l'escrime.

Il y a même chez les ignorants, nous nous sommes expliqué déjà sur ce point, deux dispositions qui sont parfois difficiles à maîtriser : je veux parler de l'impétuosité aveugle et de la non-compréhension des feintes.

Un homme n'est bon tireur à l'épée, et ne peut être tenu pour tel, que quand il est en état de combattre tous les jeux, toutes les forces, tous les tempéraments, et qu'il est capable de toucher son adversaire en tel ou tel endroit, à son gré.



QUELQUES MOTS SUR L'ASSAUT

§ 1. A PROPOS DES GAUCHERS.

On entend souvent parler dans le monde des difficultés que présente le combat engagé contre un

gaucher, et les gauchers n'ont certes pas à se plaindre de la terrible réputation que l'on fait à leurs talents.

Il est certain qu'au fleuret, un tireur de bonne force, qui n'aurait jamais combattu que des droitiers, se trouverait désorienté, s'il était amené à faire assaut avec un gaucher.

A science égale, le gaucher très probablement aurait sur lui l'avantage.

Une des forces du gaucher, la principale sans doute, est dans l'expérience qu'il possède du jeu des tireurs de la main droite, puisque les droitiers représentent l'immense majorité, tandis que les droitiers ne croisent qu'exceptionnellement le fer avec des hommes de la main gauche.

Avisiez-vous de mettre deux forts gauchers en face l'un de l'autre, et vous verrez quelle contrainte réciproque, quelle impuissance et quelle brutalité de part et d'autre.

Quelles vilaines armes ! quelle gaucherie !

Sans doute le gaucher possède une parade de quarte, d'autant plus sévère et démontante, qu'elle domine le poignet de l'assaillant dans ses muscles extenseurs, c'est-à-dire dans sa puissance la moins favorable pour résister.

Mais à part cela, qu'y a-t-il ?

Quand l'œil et la main se sont habitués au contre-sens de la position, que de points faibles l'attaque ne rencontre-t-elle pas, dans la ligne dessus les

armes, par exemple, et surtout dans la ligne basse, sous le coude.

Cela dit pour le fleuret, je reviens à l'épée.

*
* *

A l'épée, la supériorité de l'attaque du gaucher est plus que problématique, si l'on s'astreint à certaines réserves dans l'action.

D'abord les attaques à fond ne se faisant pas d'emblée, il reste les attaques sur les avancées, et, sur les avancées, les conditions sont égales de part et d'autre.

Dans la riposte au corps, l'infériorité de combat du gaucher est au contraire manifeste : le gaucher est plus en danger que le droitier, puisque, les auteurs l'ont dit de tout temps, les organes essentiels à la vie se trouvent placés par la nature dans la partie gauche de la poitrine, la plus exposée chez lui.

La conscience de ce danger le trouble et modère, sans aucun doute, l'ardeur de ses attaques ; elle doit exercer sur sa tactique et sur son jeu une influence décisive.

*
* *

Mais c'est surtout au point de vue psychologique que le gaucher est curieux à étudier.

C'est ce point de vue qui intéresse singulièrement l'art de l'épée, art diplomatique s'il en fut, tandis

que les particularités physiques de position, d'attitude et de parade sont à peu près les seules à considérer au fleuret.

Nous avons assisté, pour notre part, à de nombreux assauts soutenus par des gauchers, de toute taille et de toute force, nous les avons étudiés attentivement dans toutes les phases de leur action.

Notre opinion est faite sur le sujet et nous prions le lecteur de vouloir bien vérifier cette opinion, avant de la taxer de paradoxe.

Le caractère du gaucher est un caractère à part, qu'il est utile de bien connaître.

On nous fera l'honneur de ne pas prendre nos paroles pour une méchanceté, mais pour une impartiale observation d'histoire naturelle.

Le gaucher est généralement ombrageux, contrariant, pointilleux, tenace et souvent rageur.

Voyez-le, en action de combat, avec ses retirements de main dans l'attaque, ses coups de remises et la tendance qu'il a à se jeter dans le corps-à-corps.

Ses parades sont sèches et cassantes : à distance et les yeux fermés, vous pourriez, rien qu'en prêtant l'oreille, dire si un gaucher est engagé.

Je ne juge pas, j'observe.

Ce ne sont là ni des qualités, ni des défauts, ce sont les caractères psychologiques du gaucher, caractères qui n'excluent en aucune façon, qu'on le sache bien, ni la courtoisie, ni la loyauté du coup de bouton.

Mais c'est avec ces caractères qu'il faut savoir compter à l'épée.

*
* *

Dès que vous croisez le fer avec un gaucher, une partie des indications que les tâtonnements des premiers engagements devaient vous faire posséder, une partie de ces indications vous est acquise.

Vous êtes en présence d'un gaucher : soyez donc circonspect.

Le gaucher a toujours de la tendance à engager en quarte. Craignez le coup droit dessus.

Il domine par la force votre opposition de sixte, et aisément, il arrive.

Cherchez donc l'engagement contraire, ou bien décidez-vous à ne pas donner l'épée.

N'attaquez pas le gaucher en dedans.

Attaquez le dessus ou dans la ligne de dessous.

En tout cas, ne procédez à vos attaques que parfaitement couvert.

S'il attaque, que votre parade soit décisive, dominante et vous mette entièrement à l'abri. Craignez la remise.

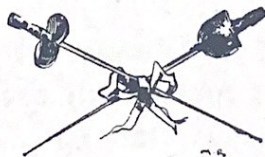
Pendant vos préparations, gardez votre main avec une minutieuse vigilance; le gaucher, très volontiers, attaque les avancées.

Vous fuirez, autant que possible, le corps-à-corps et vous ferez perdre à votre adversaire le bénéfice de sa ténacité rageuse en prenant largement du champ,

en vous déroband à propos, dès que le combat semblera tendre à devenir une mêlée.

Ne laissez pas le gaucher *se loger* ni rester en place.

Il faut le faire marcher autant que possible, il faut le harceler, le fatiguer, le faire attaquer dans le vide ; et ces recommandations visent, non pas ses dispositions physiques, qui, à l'épée, n'ont aucune supériorité sur les vôtres, mais sa nature morale, son caractère, que la petite guerre d'escarmouches irrite et exaspère d'autant plus, que les petits moyens que vous lui opposez sont précisément ceux par lesquels il aurait excellé à vous combattre.



§ 2. DU SILENCE SOUS LES ARMES.

Une simple observation pour terminer : à l'épée comme au fleuret, le silence est de rigueur. La parole est aux armes, dit-on ; c'est-à-dire que, seules, la tête et la main doivent agir.

Déjà, sur le terrain, les cris, les provocations, les menaces sont formellement interdites.

Ces manifestations de la violence et non de la force, — de l'empportement et non du courage, de-

vraient être également bannies de la salle d'armes.

Laissons aux Italiens, sans la leur envier, cette déplorable habitude des cris.

Le vrai courage ne doit pas avoir recours à ces stimulants.

A l'épée, un galant homme doit être aussi maître de sa parole que de sa main.

Il doit aviser, agir et se taire.

A quoi bon accompagner chaque attaque de cette exclamation de « Eh ! là ! » que nous entendons trop souvent proférer, même aux maîtres, dans notre pays.

Pourquoi crier, alors ?

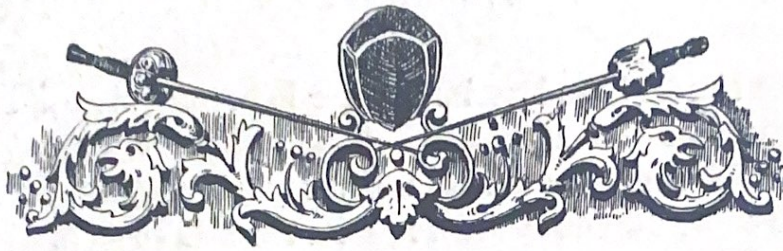
De deux choses l'une : ou bien l'attaque réussit et touche, — alors le cri de « Eh ! là ! » est inutile.

J'ajoute qu'il est quelque peu discourtois, puisqu'il ne laisse pas à la loyauté de l'adversaire le temps d'accuser le coup.

Ou bien l'attaque échoue ; alors le cri est simplement ridicule. « Eh ! là ! » n'étant qu'une fanfaronnade, l'échec s'aggrave de toute la déconvenue d'une présomption hautement proclamée.

L'intérêt des tireurs et la dignité des armes exigent le silence dans le combat.





CHAPITRE VI

OBSERVATIONS SUR LE DUEL

§ I. DES COUPS DÉFENDUS.

Ce que nous venons de dire de l'assaut s'applique nécessairement au duel, en ce qui concerne du moins les ruses, les feintes, les préparations, en un mot la diplomatie et la tactique de la rencontre.

Il est nécessaire d'insister sur les droits et les devoirs des combattants, et de parler de ce qu'on appelle les *coups défendus*.

Il va de soi qu'il n'y a rien à dire de ces brusques départs, de ces attaques à fond, poussées avant qu'on soit en garde, et que les témoins aient commandé l'action.

Il n'y a qu'un mot pour qualifier cette manière de faire.

En engageant les épées au plus près de la pointe,

les témoins rendent impossible la perpétration d'un pareil assassinat.

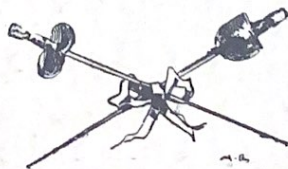
Nous ne dirons rien de l'attitude de combat, dont le choix est entièrement laissé au gré de chacun.

Vous avez le droit de vous tenir debout, le corps droit, les pieds joints, — ou bien écrasé comme à la salle d'armes, — ou bien encore penché en avant ; les témoins n'ont rien à dire.

Nous nous sommes d'ailleurs expliqué sur ces attitudes, dont le principal danger est précisément pour ceux qui les adoptent.

On a parlé souvent des sauts de côté : laissez les Italiens célébrer l'excellence de cette manœuvre, qui ne réussira jamais, quoi qu'on en ait dit, contre un tireur correct.

Quoi qu'il en soit, le saut de côté est chose permise, et s'il est vrai qu'il présente du danger, c'est à vous de le pressentir et de vous en défendre.



Il nous reste à parler de deux coups autrement sérieux et susceptibles d'être discutés ; je veux dire les coups à la face et les coups à la jambe.

En règle générale, quand les témoins ont correctement engagé les épées et qu'ils ont donné l'ordre :

« Allez ! messieurs, » à partir de ce moment, tout est permis.

Tout est permis, car, il faut bien le savoir, les conditions ne sont plus celles de l'assaut des salles d'armes.

La bataille en plein champ, sans masque, l'air vif, l'inévitable émotion d'une rencontre, la vue de l'ennemi, la passion de l'injure à soutenir ou à venger, la conscience où l'on est du caractère définitif et sans appel du coup qui portera, — tout cela modifie les moyens, influence les forces, et nous n'étonnerons personne en disant qu'à l'épée, sur le pré, le plus fort, le plus brave et le plus malin ne fait pas toujours ce qu'il veut.

Souvent même, tel aura commencé l'engagement avec le désir de toucher légèrement l'ennemi, qui, devant les périls d'une attaque violente, enragée, dangereuse, se verra forcé, pour en finir au plus tôt, de frapper partout où l'occasion se présentera, partout, n'importe où.

Cependant, au point de vue de la discussion des « coups défendus », il convient de distinguer les évolutions de l'attaque et les conséquences de la riposte ou de l'attaque à la retraite.

*
* *

Dans la riposte, la pointe part plus ou moins en ligne et frappe ce qu'elle rencontre; elle part d'au-

tant plus vite que la parade a rencontré le fer plus en plein ; l'éclair n'est pas plus rapide.

Sans doute, un tireur, maître de sa main, peut retenir la riposte ou l'écarter.

Mais, ce qui est possible sur la planche, à l'Académie, peut-on le demander sur le terrain même à l'homme doué du plus grand sang-froid ?

Et d'ailleurs, les ripostes à la face sont souvent causées par l'attitude même de l'adversaire : celui qui vient de parer l'attaque et qui riposte, n'est pas responsable du lieu de la blessure que sa riposte produit.

La conclusion est simple : dans la riposte tout est bien, tout est irréprochable ; il n'y a pas de « coups défendus ».

*
* *

L'attaque à la retraite est moins instantanée, et le combattant peut plus aisément retenir les *coups défendus*, c'est-à-dire les coups portés à la face ou aux jambes.

Il convient de dire, cependant, que souvent la pointe atteint la jambe, par le fait même de celui qui défend sa retraite : une parade de quarte écrasée protège le corps et laisse arriver l'épée au genou, à la jambe, parfois même au pied ; l'adversaire s'est pour ainsi dire blessé lui-même.

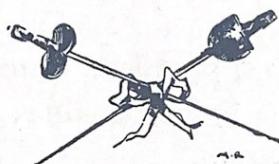
C'est ce que l'on voit souvent à l'occasion d'un *temps pris* sur la marche.

Sur une marche exécutée follement, je suppose, la main basse et la pointe hors de la ligne, vous étendez l'épée.

L'adversaire marche toujours et se jette en quelque sorte lui-même sur la pointe que vous lui présentez : êtes-vous responsable du coup, si ce coup lui a frappé la face ou le front ?

Vous avez fait ce que vous deviez et ce que vous pouviez faire.

Il n'y a rien à vous reprocher, en toute conscience.



Dirons-nous la même chose de l'attaque ?

Sans doute, dès que les témoins ont engagé l'épée et vous ont dit d'aller, vous êtes libre de frapper l'adversaire partout où votre épée pourra le rencontrer.

Il n'existe pas de règle qui proscrive l'attaque sur tel ou point ; tout est bon à toucher.

Il n'y a pas de règles, sans doute, mais il y a des conventions de courtoisie, et c'est un des honneurs de l'art de l'épée en France de les respecter, autant toutefois que les circonstances et que l'intérêt de la sécurité le permettent.

Ainsi, d'une manière générale, nous n'admettons

pas qu'un homme se propose d'attaquer et de frapper son adversaire à la face.

Il y a dans ce précepte d'épargner le visage un vestige des anciennes réserves de la chevalerie, et cette réserve, qui sous peine de félonie devait être observée même dans les batailles, cette réserve a toujours force de loi pour un galant homme.

Les Allemands ont, avec leurs duels à la rapière, une autre façon d'envisager les choses, et nous avons rencontré dans leur pays des gens qui tiraient vanité des cicatrices dont leur visage était couturé.

Sur ce point, comme sur quelques autres, nous ne sommes pas d'accord avec les gens d'outre-Rhin, et nous pensons que le but d'une rencontre doit être autrement sérieux.

Un homme vous insulte : vous avez le droit de le désarmer, de le blesser, de le tuer ; vous ne devez pas, de propos délibéré, sciemment, le défigurer.

Un nez enlevé, une lèvre fendue, une dent brisée, un œil crevé, ce sont là de vilaines choses et des blessures ridicules.

Jamais, dans notre beau pays de France, on ne prendra au sérieux ces duels grotesques dans lesquels, la vie sauve sous un matelassage du col, de la poitrine, du ventre et des cuisses, deux pleutres, croisant une sorte de fer, la rapière, s'évertuent à se défigurer.

Jeux de vilains. Passons.

*
* *

Il y a des exceptions cependant à la loi de courtoisie qui prescrit de ne pas chercher le visage.

Ainsi, un de mes maîtres m'a jadis raconté souvent que le célèbre Jean-Louis, de Montpellier, avait eu, sous le premier Empire, un duel avec un spadassin vaniteux, qui s'était flatté de le battre et lui avait cherché querelle.

Jean-Louis, publiquement injurié, résolut de tirer une vengeance marquante.

On va voir si la vengeance *marqua*.

C'était à Strasbourg, sous la Restauration.

La lutte fut vive et les témoins n'en comprirent pas immédiatement la portée.

Chaque parade, exécutée avec une impassible sévérité par l'illustre maître, était suivie d'une riposte, non de pointe, mais de côté, de telle sorte que le coup, sifflant à la façon d'une cravache, cinglait le visage du fanfaron et le zébrait.

Le spadassin, sain et sauf, mais défiguré, demanda grâce et disparut¹.

Personne ne songea à critiquer Jean-Louis, mais il s'agit là d'une aventure exceptionnelle dans laquelle le caractère horrible de la correction a pour excuse la vilenie du personnage qui avait provoqué l'affaire.

1. L'histoire a été fort bien contée par Vigeant dans sa très intéressante biographie de Jean-Louis : UN MAÎTRE D'ARMES SOUS LA RESTAURATION.

Élégant volume in-18 artistiquement illustré. Motteroz, imprimeur, Paris, 1883.

Si nous croyons que les coups d'épée à la face ne doivent pas être l'objectif d'un galant homme, ce n'est pas à dire qu'il convient de les exclure absolument de la pratique de l'épée.

Un homme que les circonstances ont amené à défendre sa vie l'épée à la main, ne peut pas se lier les mains, en s'interdisant telle ou telle attaque.

La menace de la pointe jetée en pleine face est une feinte excellente, qui trouble et qui déconcerte. Elle cessera d'être une feinte le jour où l'on ne verrait en elle que la menace d'une botte, qui ne sera pas portée.

Le coup à la figure doit donc rester comme un droit strict et absolu du combattant : les conventions courtoises peuvent restreindre l'exercice de ce droit, elles ne le proscrivent en aucune façon, dans son principe.

La courtoisie, nous devons le dire, est heureusement secondée, dans l'espèce, par le sentiment du danger que ferait courir la pratique systématique des coups à la figure, dans la manœuvre de l'attaque.

Rien n'est en effet plus périlleux que de viser à la face, sur un adversaire dont la tenue est correcte et dont la main est vive.

Tout au plus l'attaque en tête est-elle indiquée sur un ennemi qui se tient écrasé en avant, la tête tendue, dépassant l'épaule et masquant la poitrine.

Alors, il n'y a pas à hésiter : il faut redresser cet homme, pour l'amener à découvrir sa poitrine, et le

moyen le plus efficace de redresser le corps, c'est de menacer franchement ce qui avance : personne ne jugerait défavorablement un coup porté à la figure sur un adversaire aussi défectueusement campé.



A l'occasion des coups réputés défendus, on a plusieurs fois fait cette question : « Est-il permis de tirer à la jambe ? »

Les anciens maîtres répondent sans hésitation par l'affirmative, et les planches de leurs ouvrages nous montrent les coups au genou, à la jambe et même au pied.

Contrairement à l'opinion de certains maîtres contemporains, nous n'hésitons pas à répondre : les coups à la jambe sont absolument légitimes.

Ils sont légitimes pour les raisons techniques que nous allons exposer.

Ils sont légitimes aussi pour des raisons purement personnelles, telles que la disproportion de taille des combattants, les causes qui ont amené la rencontre, etc., etc.

Au point de vue de la technique de l'épée, l'attaque à la jambe est indiquée sur un adversaire qui,

s'écrasant comme à l'assaut du fleuret, prépare son ressort et *se loge* pour une attaque à fond.

Le coup à la jambe a pour effet de déconcerter ces préparatifs et de ramener l'assaillant à des sentiments de prudence et de circonspection.

Dans d'autres circonstances, le danger d'une attaque à fond n'est pas pressant, l'adversaire est engagé de loin : l'attitude effacée de son corps, l'élévation de sa main témoignent du souci qu'il a de couvrir sa tête et sa poitrine.

La tenue est bonne, elle est inexpugnable dans son immobilité.

Il y a nécessité absolue à la rompre, en dérangeant avant tout la main.

Après quelques engagements dans la ligne haute où l'ennemi semble déterminé à vous attendre, laissez tomber la main et menacez bas.

Étudiez le poignet : si après une ou deux démonstrations dans la ligne basse, il demeure immobile, ramenez insensiblement le pied gauche en avant, dans le jeu de la garde volante, et rapidement fendez-vous la tête abaissée, la main haute, la pointe au genou de l'ennemi.

Relevez-vous vivement.

Si vous n'avez pas touché, mais si l'attaque a été précise et décidée, vous avez du moins obtenu ce résultat de déranger la main et vous pouvez, dorénavant, sans crainte de forfaire, diriger vos coups partout, dans le sens qui vous conviendra : dans la

ligne haute, puisque vous avez rompu l'immobilité de la main ; — dans la ligne basse, puisque votre première attaque sur la jambe a prévenu l'ennemi que vous entendiez agir avec fermeté dans tous les sens, sans exception et sans réserve.

Notre pensée entière est en effet qu'une attaque dirigée *d'emblée* et dès le début de l'action sur la jambe, si elle échappe strictement au blâme, ne rencontrera jamais l'approbation des gens soucieux des conventions et des exigences de la courtoisie française, tandis qu'au cours de la lutte, dans le feu de l'action, les coups à la jambe sont parfaitement légitimes.



§ 2. DU DÉSARMEMENT.

Chaque fois qu'un combattant n'aura plus l'épée en main, à l'instant précis où il sera touché, on pourra toujours critiquer la loyauté du coup.

Or à l'épée toute action doit avant tout être à l'abri non pas d'une critique, mais même de l'ombre d'un soupçon.

Dieu vous garde de voir jamais discuter la loyauté d'un coup que vous aurez porté !

Mille fois mieux vaudrait pour vous avoir reçu le fer au travers du corps !

Et cependant il y a des cas dans lesquels (parade ou attaque) le froissement énergique de l'épée ennemie est suivi du jet de la pointe en ligne, droit en avant, rapide comme l'éclair et pour lequel il serait impossible de dire si le coup a accompagné le désarmement ou l'a suivi d'une fraction de seconde.

Qui pourrait d'ailleurs, qui oserait mesurer la fraction de seconde qui a séparé le froissement et la blessure ?

Qui peut prévoir, qui peut prédire l'effet de cet écartement brusque et strident de l'épée adverse, dont l'effet peut également être tantôt le désarmement, tantôt la remise en ligne de la pointe, par la réaction instantanée du froissement ?

En fait, quoique le froissement soit une manœuvre irréprochable d'escrime et que la botte qui le suit et *doit* le suivre instantanément, soit parfaitement classique, nous pensons qu'on doit s'efforcer de suivre et d'appliquer aux réalités du terrain la règle qui, dans les salles d'armes, interdit la poursuite des avantages sur le désarmement, règle qui se formule ainsi : *Sur l'ennemi désarmé le coup est nul.*

Mais est-il possible de s'arrêter ainsi ?

Sans doute il arrive parfois de percevoir le sentiment de résistance vaincue, qui avertit que le froissement a chassé l'épée en l'air.

On fait prestement un saut en arrière, tombant en

garde à distance, pendant que l'adversaire ramasse son épée.

Le plus souvent, si l'action est vive, les choses ne se passeront pas ainsi.

Votre adversaire n'aura plus l'épée en main au moment même où le coup l'atteindra : c'est le plus grand malheur qui puisse vous arriver.

A ce propos, le désarmement peut être sur le terrain, suivant les causes qui ont rendu le duel nécessaire, un élément de vengeance contre un ennemi que l'on juge à propos d'écraser de la preuve de sa supériorité et de l'expression de son dédain.

Le jeu, toutefois, qu'on ne s'y trompe pas, n'est pas absolument exempt de danger.

Aussi les convenances et la sécurité exigent-elles qu'on ne le répète pas plus de deux fois.

L'impertinence de deux désarmements bien faits et la générosité d'une blessure insignifiante au poignet, tel peut être pour un galant homme le *menu* courtois d'une satisfaction complète, si l'affaire toutefois n'est pas d'extrême importance.

*
* *

Parfois un petit temps d'arrêt existe entre le froissement qui a désarmé l'adversaire et le coup porté soit en attaque, soit en riposte.

Dans ce cas, la situation est simple : le premier témoin, à l'exemple du maître d'armes dans les duels

régimentaires, doit avec sa canne relever l'épée et d'autorité parer le coup.

S'il ne l'a pas fait, nous n'hésitons pas à dire qu'il est absolument répréhensible, soit au point de vue de l'honneur, soit au point de vue de la connaissance des armes.



§ 3. DES TÉMOINS.

La connaissance des armes, c'est une qualité qu'on ne vise pas assez dans le choix des témoins qu'on peut être appelé à constituer.

On n'accepterait pas le premier honnête homme venu pour présider un assaut de fleuret, et voici qu'on désigne souvent, pour être les arbitres d'une rencontre, des hommes souvent ignorants des premiers éléments de l'art de l'épée.

Or, dans un duel, un témoin n'a pas seulement à exprimer, comme dans un assaut public, une opinion platonique sur la valeur de tel ou tel coup.

Sa responsabilité s'accroît de toute la gravité des circonstances.

Quand il a suivi les périodes d'une phrase, qu'il a

pressenti les solutions, qu'il a saisi, comme au vol, les faits au développement desquels il assiste, son devoir est d'aviser instantanément aux conséquences d'un coup qu'il juge incorrect, et de passer aux actes, en se jetant résolument dans la mêlée, pour relever à temps le fer, qui va frapper un des combattants désarmé.

Quelle responsabilité terrible et quelle difficulté en même temps !

Si le témoin laisse passer le coup incorrect, il peut être cause de la mort d'un homme.

Si au contraire, surpris, trompé par les apparences, il vient à arrêter un coup sans que l'adversaire soit désarmé, n'a-t-il pas à se reprocher d'avoir, par son intervention inopportune, empêché l'un des combattants de profiter de son avantage et de l'avoir exposé à un de ces retours de fortune qui peuvent lui coûter la vie.

*
* *

On ne saurait trop le répéter : il faut qu'au sentiment sévère de la justice et de l'honneur un témoin allie une connaissance complète de l'épée ; qu'il soit en état non seulement de juger les coups, mais de les pressentir, afin d'arrêter ceux que l'ardeur de la bataille excuserait, mais que la loyauté pourrait faire à jamais regretter.

Un témoin doit voir à la fois juste et vite.

Ainsi un redoublement réussit souvent après une attaque qui a produit une première blessure. La surprise de la première atteinte déconcertant d'ordinaire la défense, la seconde blessure est alors généralement sérieuse.

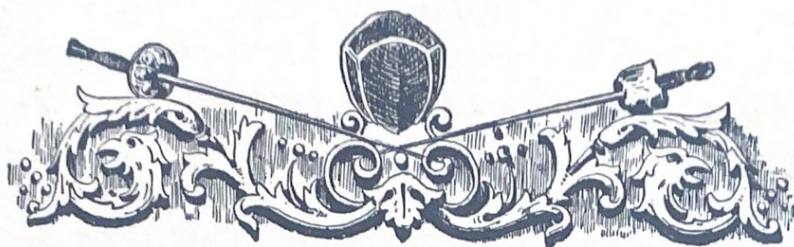
Quel remords pour un témoin qui n'aurait pas su l'arrêter !

Il faut à tout prix qu'il l'arrête.

Le devoir est formel, impérieux, pressant.

Relever fermement l'épée qui redouble, se jeter de sa personne entre les combattants, s'exposer au besoin à leurs coups, tel est le danger, mais tel est aussi l'honneur de cette fonction délicate et difficile entre toutes, la fonction de témoin d'un duel.





CHAPITRE VII

LA LEÇON DE LA VEILLE

Vous vous battez demain, et vous ne savez pas tenir une épée.

Un de vos témoins vous conduit chez un maître d'armes, connu, éprouvé.

Cela se fait tous les jours.

A votre entrée dans la salle, les élèves devinent, du premier coup d'œil, le motif qui vous amène.

Par indifférence ou par discrétion, ils vous regardent à peine et continuent à travailler.

Vous les entendez, en attendant le maître, discuter entre eux de « *quarte*, de *tierce*, de *prime*, de *seconde*, de *froissés*, de *dégagements*, de *coupés* » et d'une foule de choses techniques, dans un langage dont l'inconnu vous donne à réfléchir sur l'ignorance où vous êtes des armes.

Enfin le maître est à vous. Il vous donne un masque, une épée, un gant de ville.

— Monsieur, tombez en garde !

Et il vous place.

Il n'a pas la simplicité de vous donner la leçon régulière ; d'emblée il vous fait entrer dans l'assaut.

Il vous fait marcher, rompre et tendre le bras. Il vous apprend à engager l'épée, à faire des battements et des pressions, pour dégager.

Il vous donne le conseil de gagner une bonne demi-longueur de la fusée, en tenant l'épée près du pommeau.

Il vous fait faire des parades et, autant que possible, des contres.

A chaque instant, il vous recommande la prudence.

Au bout de peu de temps, vous suez à grosses gouttes, votre bras est raide, vos jambes sont brisées.

Vous travaillez pendant une heure et vous partez avec la recommandation de bien vous couvrir, — de garder scrupuleusement la pointe au corps, — de ne pas perdre le fer de l'adversaire, — de ne pas vous fendre à fond et quelquefois de tendre la perche, l'épée en ligne, en rompant.

Je vous le demande en conscience : pouviez-vous rapporter d'une salle d'armes une autre leçon de duel ?

Le professeur d'escrime a fait de son mieux, mais

c'est bien peu de chose, pour ne pas dire rien, et laissez-moi vous annoncer que l'arbitre du combat de demain sera, à peu près à coup sûr, le dieu Hasard.

*
* *

Il nous semble qu'il est une autre façon de comprendre les conseils de la veille, et que la leçon de duel ne doit pas se donner de la même manière à tout le monde.

Si vous connaissez personnellement le combattant, vous vous inspirerez, pour le conseiller, de sa nature et de son courage.

Vos conseils varieront suivant qu'il doit se battre pour répondre ou pour demander raison d'une injure.

Vous devrez vous enquérir du caractère, de l'état d'esprit et de la force de son adversaire.

Il est certain qu'on ne doit pas se battre de la même manière, si l'on a reçu une injure grave ou si on l'a infligée.

Il est certain, aussi, qu'il y a des cas dans lesquels l'examen équitable des circonstances et l'appréciation de la valeur de l'adversaire, doivent vous faire désirer, de part ou d'autre, une terminaison simple de la rencontre, sans grands risques et sans grand bruit.

*
* *

Mais je suppose, — et le cas n'est pas rare, — que l'homme qui vient vous demander vos conseils vous soit absolument inconnu.

D'un coup d'œil, vous estimez, vous *cotez* ses moyens physiques, sa taille, l'allure de sa marche, la souplesse qu'il est capable de déployer sur le terrain, son âge probable, et vous réfléchissez au parti que vous pouvez tirer de ces divers éléments-là.

Mais cela n'est rien et n'a d'autre signification que la conclusion d'un premier coup d'œil sur des apparences trompeuses.

Vous ne devez donner vos conseils pour une rencontre qu'après vous être fait éclairer par un des témoins sur les circonstances et l'origine de l'affaire.

Pendant que le témoin raconte, vous regardez tranquillement son client : sur son front, dans ses yeux, vous pouvez, avec un peu d'habitude, lire les particularités de son caractère et l'état actuel de son esprit.

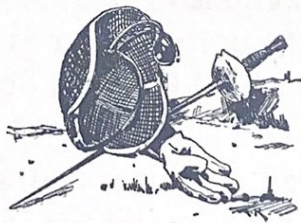
Vous saurez s'il est brave ou pusillanime, — s'il est dur ou généreux, — s'il est franc ou rusé; — vous apprendrez si la colère le porte à désirer de grands coups ou s'il désire simplement que l'épée qu'il va tirer sans enthousiasme, rentre dans le fourreau sans déshonneur.

Toute la tactique que vous allez conseiller à votre client dépendra du résultat de l'examen que vous aurez fait.

Rappelez-vous qu'il y a des cas dans lesquels un maître doit absolument refuser l'appui de ses conseils.

C'est à sa conscience de décider, d'après les circonstances qu'on lui a fait connaître et d'après le caractère qu'il a découvert chez celui qui est venu à lui, s'il doit aider l'auteur d'une offense criminelle ou d'une vilénie à combattre avec avantage contre toute justice et toute honnêteté.

Une salle d'armes n'est pas une officine ouverte à tous et nous n'aurions que du mépris pour un homme qui, en dehors des devoirs de l'amitié, se chargerait, dans un simple intérêt d'argent, d'enseigner au premier venu, à un coquin dans son tort, le moyen de blesser ou de tuer un honnête homme qui a raison.



Mais il ne s'agit pas de cela ici.

La leçon commence.

Vous ne connaissez absolument rien de l'adversaire.

Sait-il faire des armes?... Vous l'ignorez.

Vous conseillez à l'élève la prudence, mais cette

prudence générale, j'allais dire banale, qui consiste à engager le fer à distance, à ne pas craindre de rompre, à bien observer son homme, la pointe au corps, prêt à prendre un temps, la main convenablement placée.

En somme, tout cela ne touche pas le cœur de la question, si la personne qui vous consulte a été gravement insultée et attend de la rencontre autre chose que l'inoffensif maintien de sa sécurité dans une expectative prudente.

C'est aux attaques qu'il faudra le dresser alors, et, chose difficile ! aux attaques exemptes de témérité.

Il n'y a pas pour un conseiller de situation plus embarrassante que celle-là.

Votre client est insulté : il convient qu'il soit crâne dans la réparation qu'il va chercher l'épée à la main.

Mais si l'adversaire sait tirer parti de sa fougue et de son courage, s'il le blesse ou s'il le tue, n'assumez-vous pas une part de responsabilité dans l'issue fatale de la rencontre ?

Et cependant il faut qu'il se venge, il y est résolu, il exige que vous le conseilliez dans ce sens, sans ignorer au-devant de quels risques il va courir.

En pareille circonstance, vous serez moins sévère pour la prescription exclusive des demi-allonges.

Vous apprendrez à votre homme à se fendre carrément.

Mais cette fente, vous lui recommanderez de n'a-

voir à la mettre en usage que pour une fois, une fois bien décisive et au service d'un seul coup, que vous aurez à lui mettre de votre mieux dans la main.

Le risque est grand, sans doute, mais c'est un grand coup que votre élève veut porter, et qu'il vous demande.

Votre devoir est de répondre au vœu de sa vengeance, si vous l'avez trouvée légitime.

Vous le pénétrerez d'abord de la nécessité absolue qu'il y a, pour le succès de son dessein, à prendre ostensiblement l'offensive, et que c'est tout de suite, d'emblée, dès l'engagement des épées, qu'il aura à accaparer la situation d'assaillant.

Doubles engagements, menaces répétées sur la main, fausses attaques par demi-allonges sur les *avancées*.

Il faut que l'ennemi le sente agressif dans sa manière et le croie modéré dans ses intentions, jusqu'au moment décisif, où, changeant brusquement d'allure, il va payer d'audace et jouer le grand coup.

Pour ce grand coup, ne laissez pas votre client se perdre dans le choix de nombreuses bottes.

Apprenez-lui deux mouvements, pas davantage, faites-les lui répéter le plus possible; qu'il les ait pleinement dans la main.

En voici deux, par exemple :



1° *Engagement en quarte — pression douce,*

large et ferme, contrastant avec le pétilllement des escarmouches de tout à l'heure.

Le fer écarté, — coup droit, à fond.

L'aventure est dangereuse, il n'y a pas à se le dissimuler, mais le succès peut être décisif et c'est un grand coup que votre client veut porter.

La gravité du risque à courir est en proportion de la gravité du mal que l'on veut produire.



2° Au milieu des engagements multiples et des fausses attaques, exécuter vivement le mouvement suivant :

Engager l'épée, couper sur pointe.

Partir à fond, la pointe au corps, la main haute.

L'engagement, vivement suivi du coupé sur pointe, participe des avantages de la pression, du froissement, du battement, avec la surprise du changement de ligne et l'éblouissement du tour d'épée.

Il rend peu probable le coup pour coup par tension de l'épée.

Ce sont là, disons-le, des coups à tuer son homme, ou à se faire tuer par lui.

Pour un cas moins sérieux, ces deux bottes conviendraient également aux ambitions moins hautes, et avec la seule demi-allonge, permettraient d'atteindre le poignet ou l'avant-bras.

La tâche est plus facile si vous avez devant vous un homme qui doit simplement se défendre.

N'hésitez jamais à dire à l'offenseur qui demandera vos conseils, n'hésitez jamais à lui dire qu'il doit laisser à son adversaire l'attaque du premier engagement.

Nous pensons qu'il est contraire à l'honneur et à la justice d'intervertir les rôles et de prendre immédiatement l'offensive contre celui que vous avez insulté et à qui vous devez réparation.

Mais une fois l'attaque du premier engagement exécutée, alors il n'y a plus de réserve à garder : la bataille est livrée, qu'elle se poursuive, avec le droit pour chacun d'user de l'attaque ou de la défense à son gré.

Un des premiers exercices, un des plus importants à faire exécuter, c'est la marche : marche en avant, marche en arrière.

Gardez-vous de viser à la perfection de la garde et de l'allure.

Ne fatiguez pas les jambes de l'élève en insistant sur la flexion des jarrets.

Surveillez l'effacement du corps, et pour l'assurer, faites fléchir le bras gauche en arrière, la main collée au corps, au niveau de la ceinture.

De temps en temps, piquez d'un bon coup de bouton l'épaule gauche, si elle s'oublie ; piquez-la ferme, pour la rappeler à l'effacement parfait du corps.

A l'occasion de cette correction de l'attitude, faites

exécuter à l'élève un petit saut en arrière, pour se mettre hors d'atteinte.



Dans cet apprentissage improvisé, nous n'avons pas à suivre les règles classiques.

Mettez l'épée à la main de l'élève en lui conseillant de la tenir de la manière qui lui semblera la plus commode, pour faire voltiger la pointe.

Dans les attaques, à part les exceptions dont nous avons parlé, ne lui laissez pas dépasser la demi-allonge.

Un petit pas en avant, — attaquer sur une demi-allonge, — se relever, — un pas en arrière.

Tels sont les quatre mouvements d'offensive qu'il vous suffira de faire exécuter.

Dans l'intervalle, le bras alternativement fléchi ou tendu portera la pointe dans la direction du corps, menaçant la poitrine, sauf à se dérober dessous, après un petit battement, pour toucher le poignet ou l'avant-bras.

C'est là une excellente petite botte, simple à saisir et d'une exécution facile.

Pour les parades, on se rappellera qu'un homme qui ne connaît pas les armes, fera d'instinct et sans même qu'on ait à les lui apprendre, les parades d'opposition, la parade de quarte particulièrement.

On l'exercera donc à rompre en portant la pointe au corps de l'adversaire dès qu'il aura paré son attaque.

Parer, rompre et tendre la pointe.

Tel est le programme improvisé de la défensive.

*
* *

Si votre client n'est pas fatigué, il est un ordre de parade auquel il serait bon de le dresser soigneusement.

Je veux parler du *contre de sixte et seconde*, avec *riposte en rompant*.

Ici la parade n'a pas besoin d'être serrée, elle doit au contraire être large, pour rencontrer forcément l'épée de l'adversaire.

Un homme courageux et ignorant de l'épée qui aurait cette série bien en main, posséderait de grandes chances d'être couvert et de blesser son ennemi à la riposte.



En somme, on le voit, la « Leçon de la veille » est une ressource bien précaire.

Elle a ses avantages cependant, en ce sens qu'elle permet à un maître sage et observateur de donner une ligne de conduite conforme aux qualités et aux dispositions d'esprit qu'il a reconnues chez l'homme qui est venu lui demander conseil.

Dans une affaire d'honneur, le maître ne joue pas seulement le rôle d'un démonstrateur d'escrime extemporanée. Nous estimons sa fonction plus haute : il est l'arbitre de la conduite que doit tenir le client qui vient lui demander de lui mettre l'épée en main.

Il peut, dans le cercle restreint en apparence de ses attributions, amener un combattant à des idées de justice et de modération, en lui mettant sous les yeux le spectacle rafraîchissant du danger que peut entraîner une affaire sans importance ; mais le côté vraiment noble et élevé de son intervention, c'est qu'il apprend à son élève à garder une tenue conforme à la situation que les événements lui ont créée.

Conseille-t-il un homme frappé d'un outrage sanglant, il le dresse, il l'entraîne dans le sens d'une vengeance proportionnée à l'injure. Il n'est pas astreint à la même modération que les témoins : il pousse son homme de l'avant, conformément à ses vœux, conformément à la justice.

Conseille-t-il au contraire un homme que les circonstances ont jeté dans la nécessité d'offenser, il lui

enseigne à garder la ligne de conduite qui convient à celui qui rend simplement raison.

Et ce n'est pas à dire que, dans ce dernier cas, il laisse son client désarmé ou moins sévèrement armé pour la bataille. Loin de là ; mais il lui enseigne le moyen difficile de respecter la vérité de la situation et d'échapper, en cas de malheur, au reproche de s'être acharné avec une violence impitoyable sur la vie d'un homme dont il avait souffleté la réputation.

A part les coups d'entraînement qui marquent le milieu de l'action et dont on ne saurait être responsable, l'offenseur doit avoir une attitude conforme aux règles de la justice et de la courtoisie.

C'est ce que le maître d'armes doit comprendre et ce qu'il doit faire pénétrer dans l'esprit de son client, avec toute l'autorité de son expérience des duels.

*
* *

Nous avons dit que la leçon de la veille est une ressource bien précaire pour l'homme qui n'a jamais su tenir une épée.

Elle n'est pas inutile cependant, on le voit.

Elle a pour avantage aussi, et la chose est d'importance, de relever le moral et d'inspirer la confiance pour le lendemain.

Cette leçon ne suppose pas seulement chez le professeur une connaissance sérieuse de l'épée, elle exige encore la patience, la sévérité masquée par une immense indulgence, — le tact, en un mot, grâce

auquel il s'efforce d'éclairer l'élève sur ses imprudences et de lui inspirer la circonspection, en lui laissant l'espérance de sortir vainqueur de la lutte.

Il faut, dans le cours de cette leçon de terrain, faire abnégation de son amour-propre, se laisser toucher parfois, ne pas parer toujours.

La contre-partie de cette facilité indulgente est dans la riposte, qu'il faut détacher sans le moindre ménagement.

Vous recommandez en vain la prudence dans l'attaque.

Si vous voulez être compris, ripostez, ripostez avec netteté, avec dureté.

La leçon est frappante, on se la rappelle.

On n'attaquera pas à la légère.

La prudence est là.

Enfin, quoiqu'en aussi peu de temps il y ait bien des choses à enseigner, que l'élève ne sorte pas exténué d'entre vos mains.

Vous lui aurez rendu tous les services qu'il pouvait espérer d'une seule leçon.

Et maintenant que Dieu le garde !



in garden 7/11

600

7/30

10137. — PARIS, IMPRIMERIE A. LAHURE

Rue de Fleurus, 9
