

# Transcription du traité

## L'art de Tirer des Armes réduit en un abrégé méthodique

**Ecrit par Jean de Brye en 1721**

Je vous propose donc ici ma transcription de ce traité qui a été faite à partir de la numérisation de l'ouvrage effectuée par la bibliothèque de l'université Paris Descartes, financée par la [FFAMHE](#). L'ouvrage numérisé est disponible sur la bibliothèque numérique [Medic@](#).

La transcription a légèrement modernisé le texte :

- remplacement des « & » par « et »
- modernisation de l'orthographe pour les mots existants aujourd'hui sous une autre orthographe
- la ponctuation n'a pas été modifiée à l'exception du retrait des espaces avant les virgules, et de l'ajout d'espace avant ou après un point-virgule quand ceux-ci manquaient.
- modification de la pagination

Ne sont pas présents dans la transcription :

- l'approbation
- le privilège du roi
- la table des matières
- les gravures du début du traité

Ce document PDF est téléchargeable à l'adresse suivante :

[http://www.escrimeurs-libres.fr/docs/Jean\\_de\\_Brye.pdf](http://www.escrimeurs-libres.fr/docs/Jean_de_Brye.pdf)

En cas de corrections, ce fichier sera modifié, merci donc de ne pas l'héberger ailleurs.

Simon Landais

Cercle des Escrimeurs Libres Nantais



**L'ART**  
**DE**  
**TIRER DES ARMES**

**REDUIT EN ABREGE METHODIQUE.**

**Dédié à Monseigneur le Maréchal Duc**  
**DE VILLEROY.**

**Par J. de Brye, Maître en fait d'Armes.**

**A PARIS,**  
**Chez C. L. THIBOUST, Imprimeur**  
**Juré de l'Université de Paris,**  
**Place de Cambray.**

**M. DCC. XXI.**

**AVEC APPROBATION ET PRIVILEGE DU ROY.**

**A MONSEIGNEUR  
LE MARECHAL DUC  
DE VILLEROY,  
PAIR DE FRANCE,  
GOUVERNEUR DU ROY ;  
CHEVALIER DE SES ORDRES,**

Gouverneur de la Ville de Lyon et des Provinces de Lyonnais, Forest et Beaujolais, Ministre d'Etat, du Conseil de Régence, Chef des Conseils de Finance et Commerce, etc...

**EPITRE**

MONSEIGNEUR,

Un Traité de l'art de tirer des Armes est un hommage du a votre dignité de premier Maréchal de France, et la liberté que j'ose prendre de le dédier a VOTRE GRANDEUR, semble être autorisée par l'honneur qu'Elle m'a fait en me choisissant pour mettre les Armes à la main de Monseigneur ses Enfants.

Ce petit Ouvrage contient les principes d'un Art également utile à la Noblesse pour servir l'Etat et son Roy, et nécessaire aux Particuliers pour défendre et conserver leur honneur et leur vie : Ce sont les observations de 40 années d'expérience et de travail que j'ai essayé de mettre dans un ordre d'autant plus intelligible, qu'il est simple et naturel.

Que je m'estimerai heureux, MONSEIGNEUR, si mon zèle respectueux pouvait vous être agréable, et de quelque utilité pour le service du Prince que Dieu et vos soin viennent de rendre à la France alarmée ! Puissent les jours égaler ceux de son Auguste Bisaïeul, et puisse VOTRE GRANDEUR jouir longues années de la consolation de voir pratiquer a ce Prince les grandes leçons qu'Elle lui inspire pour le bonheur de ses sujets ; ce sont les vœux de tous les bons François et que sera toute sa vie,

MONSEIGNEUR,

Vôtre très-humble, très-obéissant et très-oblige Serviteur,

DE BRYE.

# PREFACE

QUOIQ'IL soit impossible de parvenir à la perfection de l'Art de tirer des Armes, et à la possession des autres Sciences pratiques, sans le secours d'un bon Maître, et sans beaucoup d'exercice : il est cependant très utile qu'il y ait des Méthodes sur les Sciences et sur les Arts, qui en rappellent dans un ordre naturel les principes et les réglés. L'expérience démontre cette vérité, en faisant voir que le défaut de bonnes Méthodes est une des principales causes qui privent la jeunesse des fruits qu'elle pourrait recueillir de ses études et de ses exercices ; car personne n'ignore que le bien de l'Etat dépend en partie de la sagesse et de la capacité des Sujets qui le composent. Les parents désirent ardemment l'élévation et la perfection de leurs enfants. Tous les hommes aiment naturellement la vérité ; les enfants même en sont susceptibles. Quelle est donc la cause de tant d'éducatons manquées ? D'où vient que ta plupart des jeunes gens sentent tant de difficulté à s'exprimer en sortant des Collèges et des Académies ? Et pourquoi sont-ils si embarrassés à rendre raison de ce qu'ils y ont appris ? Je n'en vois point d'autre cause dans ceux qui étaient bien né et de bonne volonté, que le peu d'exercice de leur raison. Ils ont agi sans réflexion, et les principes qu'ils ont reçus se font échappés de leur mémoire sans avoir passé par le jugement ; ce qui ne serait point arrivé, s'ils avaient eu de bonnes Méthodes, qui sont toujours très-utiles aux Ecoliers pour s'instruire et très-commodes aux Maîtres pour enseigner.

Une bonne Méthode est une suite de principes et de règles disposés dans un ordre naturel d'une manière claire et facile. C'est un tableau qui réunit dans un point de vue ce qu'il y a dans un Art de plus essentiel et de plus intéressant : en un mot une bonne Méthode est le fruit de l'expérience de toute la vie, et c'est ce qui engage les grands Maîtres à s'en faire une : mais malheureusement, ne la laissant pas par écrit, leur savoir finit avec eux, et le public redevient la victime du peu d'usage des jeunes Maîtres qui leur succèdent.

Je ne finirais pas, si je voulais rapporter ici tous les avantages des bonnes Méthodes. Y a-t-il quelqu'un, quand il a réfléchi, qui n'en sente l'utilité ? Ce sont elles qui font connaître l'étendue des Sciences et des Arts, qui en aplanissent les chemins et qui en rendent les routes agréables ; sans elles les jeunes gens ne feraient pas en état de faire des questions utiles, et les Maîtres les plus expérimentés n'auraient pas les occasions de les éclairer par des réponses profondes et solides.

Enfin les disputes journalières des Maîtres sur leur manière d'enseigner, fournissent encore une preuve sensible de la grande utilité des Méthodes, puisqu'elles terminent tous ces différends par la connaissance exacte qu'elles donnent du vrai et du beau, et par l'ordre naturel avec lequel elles enchaînent leurs principes.

Il me paraît par toutes ces raisons que la nécessité des méthodes est assez bien établie : mais quelque avantage que l'on en puisse tirer dans les Sciences pratiques, les bons Maîtres et l'exercice auront toujours le plus contribué à leur acquisition. Ainsi il est très important d'avoir une idée juste des qualités d'un excellent Maître, puisque c'est de ce choix que dépend la perfection.

Un excellent Maître est estimable par la science et par son caractère ; il possède son Art dans toute son étendue, et l'ordre qu'il a mis dans les idées et dans ses principes est si naturel, qu'il est toujours prêt à en rendre raison, et à en parler avec beaucoup de justesse et de facilité : l'intérêt est

sa vue la plus éloignée, et le progrès de ses Ecoliers lui devient aussi cher que celui de sa réputation. Toujours occupé de leur avancement, il étudie leur génie et leur caractère, afin de prendre les moyens les plus propres à les faire réussir : il ne change point l'ordre de ses principes ; mais il est ingénieux à les présenter sous les formes les plus intelligibles et les plus aisées à retenir : il s'assure de temps en temps de la capacité de les Ecoliers par des interrogations utiles, et se fait un plaisir sensible d'éclaircir leurs doutes et de lever leurs difficultés : il observe surtout beaucoup de netteté et de précision dans ses explications, et préfère sagement le bien de ses Ecoliers à la vaine satisfaction de faire parade d'une science qui ne ferait que les embrouiller, sachant par expérience que les instructions n'ont de mérite qu'autant qu'elles sont proportionnées au temps et à l'intelligence de ceux qui sont en état d'en faire de justes applications ; ainsi il attend sans impatience à se communiquer plus sagement, et à donner à ses Ecoliers les dernières idées de la perfection.

Ce sont là à peu près les qualités que l'on désirerait dans les Maîtres. Je souhaite que la *Méthode de tirer des Armes* que je présente au Public lui paraisse de quelque utilité, ou du moins qu'elle puisse exciter mes Confrères à en donner de meilleures, étant persuadé par ma propre expérience du fruit que l'on en peut tirer.

On n'a point cru devoir accompagner ce petit Ouvrage de Figures, parce qu'il en faudrait un trop grand nombre, et qu'il serait à craindre (quelque dépense que l'on eût pu faire, et quelque soin que l'on eût pris pour les bien exécuter) que ces attitudes ne fussent toujours imparfaites, n'y ayant que les Maîtres de l'Art qui soient capables de les bien démontrer.

# L ' ART

## DE

### TIRER DES ARMES,

#### REDUIT

#### EN ABREGE METHODIQUE.

*Fin de l'Art.*

L'ART de tirer des Armes est très utile et très nécessaire, puisqu'il a pour fin la conservation de la vie et de l'honneur, et qu'il contribue à la perfection du corps.

*Ses  
avantages*

Cet Art bien enseigné fortifie le corps, lui donne de la grâce, de la liberté, de la justesse et de la légèreté ; en fait sentir l'équilibre ; en un mot, il donne de grandes connaissances de la beauté des mouvements et en facilite l'exécution : Ainsi, il est étonnant qu'on néglige de si grands avantages, et qu'on veuille employer si peu de temps pour en acquérir la possession.

*Sa  
décadence*

Le goût que la Noblesse avait autrefois pour cet Exercice, l'avait élevé au plus haut point de perfection : son indifférence le fait tomber. Il en est ainsi de toutes les Sciences et de tous les Arts ; cependant quelque négligez qu'ils puissent être, ils n'en sont pas moins considérables en eux-mêmes, et leur mérite n'en est point diminué.

*Dessein  
de l'auteur*

Cette réflexion porte naturellement les hommes à laisser à la postérité une suite naturelle des principes des Arts et des Sciences dans lesquelles ils ont excellé : nous en avons déjà plusieurs exemples ; mais il me paraît que nous n'en avons pas assez, et c'est pour animer les plus habiles à marcher sur leurs traces, que je vais hasarder de donner principaux traits d'un Art dont la plus grande beauté consiste dans l'exécution.

*Qu'on ne  
peut se  
passer  
d'un Maître*

En effet, toutes les démonstrations qu'on en pourrait faire sur le papier, ne donneraient, avec beaucoup de peine, qu'une faible idée de cet Art qui doit être enseigné de vive-voix par un bon Maître, et par des exemples sensibles ; ainsi tout ce que l'on en peut dire dans ce petit Traité, ne doit être regardé que comme une récapitulation et un enchaînement régulier des principes que les Maîtres et l'expérience ont déjà, démontrés ; et pour en parler avec ordre, je crois qu'il est très utile de donner la définition et la division de cet Exercice.

*Définition  
de l'Art*

*L'Art de tirer des Armes est un arrangement méthodique de principes et de règles certaines, par le moyen desquelles on parvient à frapper infailliblement son ennemi, et à se garantir des coups.*

*Sa  
division*

Il est aisé de voir que cette définition renferme l'offensive et la défensive, et par conséquent tout ce qu'il y a de plus essentiel dans cet Art, qui peut être divisé en quatre parties ; à savoir,

*Le Jeu simple.*

*Le Jeu composé.*

*La manière de parer et de tirer à la muraille,  
Et l'Assaut*

La connaissance des deux premières parties s'acquiert sur le plastron.

La troisième est une répétition exacte et réfléchie des deux premières.

Et la quatrième est l'usage et l'application judicieuse de tous les principes de l'Art.

## P R E M I E R E P A R T I E

### *Du Jeu simple.*

CETTE première partie contient la connaissance des actions simples, et les fondements de l'art de tirer des Armes, dont les premières leçons constituent plus dans le raisonnement que dans l'exécution, qui dans l'ordre naturel doit toujours être précédée et accompagnée de connaissance, puisque sans elle se serait agir au hasard et sans principes. Un doit avoir des règles certaines, et c'est l'observation exacte de ces règles qui distingue les grands Maîtres de ceux qui n'agissent que par routine.

*Origine de l'expression tirer des Armes* Il est donc convenable que les Ecoliers commencent par être instruits que cette manière de parler, *tirer des armes*, vient de celle de tirer l'Épée. Ils doivent ensuite être très-attentifs à la manière dont on leur enseigne à la tenir, et se ressouvenir que tout est important dans les Armes, et qu'il ne faut rien négliger pour arriver à la perfection.

*Les parties de l'Épée* L'Épée bien tenue, on leur apprend que sa lame a quatre parties, *le fort, le demi-fort ; le faible, le demi-faible* : que de ses deux tranchants il n'y en a qu'un qui soit d'usage pour former les *appels, ou engagements, les battements de l'Épée*, et les *parades*, et que c'est des 5 différentes situations de ce tranchant que viennent ces termes de *Prime, Seconde, Tierce, Quarte et Quinte*, qui servent à exprimer les différentes situations de l'Épée dans les gardes et dans *l'Estocade*.

*Situation du tranchant*

De ces connaissances on passe à la manière de se bien mettre en garde, qui est d'une très-grande conséquence ; puisque c'est de ce premier coup d'œil que l'on juge de l'habileté du Maître et que l'on se prévient agréablement en faveur de l'Écolier.

*Ce que c'est d'être en garde* Pour être bien en garde, on doit rechercher la bonne grâce et la sureté ; et pour y parvenir, il faut placer les deux pieds, les deux hanches, les deux épaules, le bras droit et l'épée sur une même ligne, le talon du pied droit vis-à-vis la cheville du pied gauche ; l'épée dans la situation de Tierce, le pommeau à la hauteur de la hanche, la pointe à celle de l'épaule, la main gauche à la hauteur de l'œil, en formant un demi-cercle ; le genou gauche plié, le droit tendu d'une manière libre et flexible. Enfin il faut que le corps soit droit, en force et en liberté, également appuyé sur les deux jambes, en sorte que l'on en marque l'équilibre par une ligne perpendiculaire tirée du haut de la tête sur le milieu du terrain qu'occupe la distance qui se trouve entre les deux pieds.

Voilà les principales règles que l'on doit observer pour être bien en garde ; mais, pour donner à cette attitude toute sa perfection, il faut que le bon goût du Maître y mette la dernière main, et que la docilité et l'attention de l'Ecolier le dispose à exprimer dans cette action la noblesse et les grâces que l'on remarque dans les personnes qui ont ce qu'on appelle, *les Armes belles à la main*.

*Révèrence des Armes* Comme il est de la politesse de saluer le Maître qui enseigne, et les personnes avec qui l'on s'exerce, soit en poussant à la muraille, ou en faisant assaut, il est nécessaire d'apprendre à faire la révérence, dans laquelle on doit rechercher, comme dans toutes les actions de cet exercice, la bonne grâce et la liberté, qui augmentent la force, et produisent la justesse, la légèreté et la vitesse. Toutes ces qualités s'acquièrent par la manière dont les excellents Maître font prendre les mouvements ;

l'on peut assurer que l'on ne parviendra jamais à bien tirer des Armes, si l'on ignore ou si l'on s'écarte de leurs principes.

*Coup droit  
ou estocade  
de pied-  
ferme*

A ces premières leçon succède celle qui enseigne à tirer les *coups droits*, c'est-à-dire, à pousser l'*estocade de pied ferme*, et sans *dégagement*. L'*estocade* reçoit différents noms, selon la situation du tranchant de l'épée, et le côté vers lequel elle est poussée.

*Noms des  
différents  
coups*

Les principaux de ces coups sont : Quarte haute, Quarte basse, Seconde dessus les Armes et Seconde dessous les Armes : mais il faut un Maître pour enseigner à bien commencer, et à bien terminer ces coups ; et lorsque je dirais que, pour y réussir, il faut connaître la *Mesure*, que la main doit partir de première, que le mouvement du genou gauche doit passer dans le droit, que le pied gauche doit rester ferme à terre, et qu'il doit être couché ; que dans la Quarte haute, et dans la Seconde dessus les Armes, le fort de l'épée doit être opposée ; que dans la Quarte basse, la Seconde dessous les Armes, et les autres coups où le fort n'est point opposée, la souplesse du corps y doit suppléer ; cette description, et tout ce que je pourrais y ajouter touchant la perfection des attitudes, et la plus belle exécution des coups, ne pourrait être que de quelque utilité qu'à ceux à qui tous ces mouvements auraient été démontrés. On ne peut seulement établie ici comme une règle générale, que toutes les manières de tirer l'*estocade*, se rapportent à trois ; à savoir, *de pied ferme, sur le temps et de même temps*.

*Manière  
de tirer  
l'estocade*

*Qu'il n'y a  
point de  
coup de  
Tierce*

Je viens de nommer *Seconde sur les Armes*, le coup que l'on nomme ordinairement *Tierce* ; et ce qui m'a déterminé, c'est que je trouve plus de justesse dans cette dénomination. Les Maîtres sont d'accord sur la démonstration de cette action, ils ne diffèrent que dans le nom : c'est donc une question de nom, qui ferait aisément décidée, si l'on voulait bien faire réflexion que ces noms de Prime, Seconde, Tierce, Quarte et Quinte, tirent leur origine, comme je l'ai déjà dit, des cinq différentes situations du tranchant de l'épée : or dans cette situation nommée Tierce, le fort de l'épée n'est point opposé ; cependant tous les Maîtres conviennent que le fort doit être opposé dans l'action que la plupart nomment Tierce : il y a donc erreur dans le nom ; cela me paraît démontré. Et comme il n'y a point de prescription contre la vérité, ce serait une espèce d'entêtement d'y vouloir résister. Il est vrai que l'amour propre, le respect de l'antiquité, la force de l'habitude et de l'éducation, font en nous si vives impressions, que l'on ne saurait quitter ses anciennes opinions sans une espèce de générosité : mais heureusement dans cette occasion il ne faudra pas faire de grands sacrifices, puisqu'il ne s'agit que d'un nom que l'usage avait mal employé.

*Les coups  
simples en  
dégageant*

Après cette petite digression qui m'a paru nécessaire, je reviens aux leçons qui en enseignent à tirer *les coups simples en dégageant*. Ils ne diffèrent des coups droits que par le *dégagement*, dont il est très important d'avoir une idée juste, puisque de la manière de bien prendre es mouvements, dépend une grand partie de la belle exécution.

*Ce que c'est  
que le  
dégagement*

*Le dégageant n'est que le passage de la pointe de l'Epée de l'autre côté de celle de l'ennemi* ; mais pour bien faire, il faut une grande délicatesse de poignet que le Maître seul peut faire sentir et observer d'employer dans le demi-cercle que forme cette action, le moins d'espace qu'il sera possible, par ce que l'art de tirer des Armes étant la science de la ligne, l'adresse et l'habileté consistent à la conserver, et à profiter du jour que donne celui que l'on a engagé de s'en éloigner.

On enseigne encore dans le cours des premières leçons les manières de *marcher* et de *parer* du fort de l'Epée.

*De la  
parade*

Cette *parade* qui est l'unique moyen de la défensive, *consiste à détourner l'Épée de l'ennemi de la ligne du corps, par un petit mouvement du poignet en dedans, et en dehors des armes, sans le hausser, ni le baisser.* Tout est important dans cette action ; ainsi on ne saurait apporter trop de soins pour la bien entendre, et pour s'en faciliter l'exécution.

*De la  
marche*

On *marche à grand et à petit pas* : les Maîtres enseignent à *marcher en avant pour entrer en mesure, en arrière pour la rompre, et à sauter pour former les retraites.* Toutes ces actions, excepté les marches à grands pas doivent avoir tant de liaison et de subtilité, qu'il faut qu'elles paraissent faites d'un seul temps, quoi qu'elles en aient réellement deux. Elles doivent être aussi exécutées sur une même ligne, en sorte que la pointe de l'Épée ne s'éloigne jamais du centre où tous les coups doivent se terminer : mais pour acquérir cette justesse, il faut demeurer longtemps sur les principes de cette première partie, qui contient, comme il a été dit, les fondements de cet exercice, sans lesquels on ne peut espérer de parvenir à la perfection.

## SECONDE PARTIE.

### *Du Jeu composé.*

*Du Jeu  
composé*

LES leçons de la première partie mettent l'écolier en état d'exécuter avec grâce toutes les actions simples ; mais elles ne suffiraient pas pour vaincre un ennemi bien couvert de son épée, ou pour attaquer sûrement ceux qui donnant beaucoup de jour ne songeant à pousser, sans se soucier de recevoir. Il faut donc de nouveaux moyens pour combattre de tels adversaires : on les trouve dans le *Jeu composé*, qui renferme sans contredit le fin des Armes, é les plus belles connaissances de cet art, puisqu'il contient tous les moyens imaginables d'ébranler, d'attaquer et de battre l'ennemi, quelque jeu et quelque posture qu'il puisse employer pour attaquer, et pour se défendre : c'est aussi le *Jeu composé* qui donne l'intelligence de toutes les manières *de passer, de saisir l'Epée, de tromper la mesure, de rompre par la souplesse du corps*, et de faire contre les gauchers. En un mot, le *Jeu composé* peut être regardé comme la source de la science des Armes.

*Feintes*

Les actions les plus usitées pour ébranler son adversaire, et l'obliger à se découvrir, sont, les *appels de pied-ferme, ou engagements d'Epée, les feintes, les demi-coups*, que d'autres appellent *demi-bottes* ou *tentements d'Epée* : Quelques-uns y ajoutent *les doubles appels, et les doubles feintes de pied-ferme en mesure* : mais ces sortes d'attaques sont dangereuses, et ne doivent être employées que contre des personnes qui manquent de vitesse, et qui ne savent pas profiter de ces doubles mouvements. Je ne parlerai point ici de la manière d'exécuter ces actions, ni toutes celles qui leur peuvent être opposées dans le défensive, parce qu'elles ne peuvent être bien entendues que par les démonstrations sensibles des Maîtres ; mais je ferai des réflexions sur la suite de ces actions dont la connaissance est très ignorée, quoi qu'elle fasse tout le raisonnement des Armes : J'ai cependant trop d'estime pour les Maîtres, pour n'être pas persuadé qu'ils enseignent à leurs Ecoliers les raisons de la suite de ces actions ; mais en même-temps on ne peut pas nier que les Ecoliers profitent peu des lumières qu'ils ont reçues, et que rien n'est plus commun que de voir tirer des Armes par routine, sans en excepter même ceux qui ont quelque réputation parmi les connaisseurs.

*Avis aux  
Ecoliers sur  
le jeu  
composé*

Voici donc la faute que font les Ecoliers en cette occasion, et sur laquelle ils doivent faire beaucoup d'attention. Elle consiste en ce que, lorsque les Maîtres leur font faire une première action pour ébranler l'Ennemi, ils ne prennent pas garde que la seconde qu'on leur fait exécuter, n'est faite qu'en conséquence de l'opposition de l'Ennemi sur la première ; en sorte que regardant ces deux actions comme devant être exécutées de suite, ils les emploient souvent inutilement, quelques même en s'exposant ; et lorsqu'ils y réussissent, c'est l'effet du hasard plutôt que du raisonnement, qui doivent cependant être le guide de toutes les actions.

Les exemples éclairciront entièrement ce fait. Supposé donc que le Maître dise à un Ecolier d'engager l'épée de Quarte, et de tirer dans la même ligne, le Maître ne manquera pas de faire connaître à l'Ecolier, que cette seconde action ne se doit faire que quand on sent l'épée molle sur la première, dans laquelle ayant détourné l'épée de l'Ennemi de la ligne du corps, il est raisonnable de tirer où l'on voit du jour ; mais si l'Ecolier ne fait point réflexion à cet avertissement, et s'il n'a pas remarqué que le Maître n'avait point été à la parade dans la première action, il s'imaginera que ces deux actions doivent toujours être exécutées de suite ; il tombera dans l'erreur, et contractera une mauvaise habitude ; car si ce même Ecolier fait ces deux mêmes actions de suite dans l'assaut,

lorsque l'adversaire aura été à la parade dans la première, non seulement la seconde sera inutile, mais l'Ennemi le trouvant découvert, le frappera indubitablement, s'il savait profiter de cet avantage. Il fallait donc en cette seconde action, que l'Ecolier ayant senti de la résistance sur la première action, tira seconde sur les armes : car alors il aurait payé de tête, et donné sans courir aucun risque.

Il peut y avoir encore d'autres oppositions sur ce même coup, et sur toutes les manières d'attaquer, et de se défendre. Par exemple, si l'Ennemi au lieu d'aller à la parade sur la première action, avait recherché l'épée par un dégagement, il aurait fallu tirer en faisant un double dégagement ; s'il avait quitté l'épée, il aurait fallu tirer sur les Armes ; s'il avait tiré sur le temps, il aurait fallu prendre le contre-temps ; s'il avait paré du faible de l'épée, il aurait pu couper sur la pointe, ou faire quelqu'autre action convenable.

Je pourrais faire les mêmes réflexions sur toutes les premières actions en usage pour ébranler l'Ennemi, soit feintes, tentements d'épée, et autres : mais je crois que les exemples que je viens de donner, suffiront pour établir comme une maxime générale, que les secondes actions ne se peuvent faire que conditionnellement, et en conséquence de l'opposition que l'Ennemi aura faite sur la première action : car les secondes actions ne se font qu'après les oppositions. Or les oppositions sont différentes, comme je viens de le faire voir : il est donc indubitable, et démontré que les secondes actions ne doivent être, et que c'est une erreur dangereuse de faire ces deux actions sans connaissance, et sans avoir égard à l'opposition que l'Ennemi fait sur la première, qui seule peut déterminer la seconde.

Les démonstrations sensibles et réitérées que les Maîtres font à leurs Ecoliers, que toutes les actions de cette seconde Partie, me dispensent d'en dire davantage, pour ne pas confondre leurs idées. Je souhaite seulement en finissant, que les amateurs de cet Exercice soient convaincus de l'importance et de la vérité de la Maxime que je viens d'avancer, et qu'ils demeurent persuadés qu'en travaillant sans raisonnement, on ne peut acquérir qu'une habitude fort éloignée de la perfection.

## TROISIEME PARTIE.

### *De la Manière de parer, et de tirer à la Muraille*

*Ce que c'est que tirer et parer à la muraille*                    CETTE troisième Partie, comme j'ai déjà dit, n'est qu'une répétition exacte et réfléchie des deux premières : mais, pour rendre cette répétition parfaite, la présence du Maître est nécessaire dans les commencements, et l'Ecolier y doit mettre toute son attention ; car si dans cette répétition l'on prend quelques mauvaises habitudes, elles se porteront dans l'assaut, et les Leçons que l'on aura prises sur le Plastron, deviendront inutiles.

*Avis important aux Ecoliers*                    Pour faire exactement répétition, il est bon de se convaincre avant toutes choses, que le penchant naturel que l'on a de donner en poussant à la muraille, est un grand obstacle à la beauté de l'exécution, parce que la vitesse n'étant pas encore acquise, le mauvais usage que l'on fait de ses forces, en rend toutes les actions contraintes et désagréable : ainsi il est du bon esprit dans cette occasion, de surmonter cette inclination, et de faire réflexion, qu'en s'éloignant des règles, on s'éloigne de la perfection.

Après cet avertissement nécessaire, il faut observer,

1°. Si l'on tient bien son épée, et si l'on est en garde selon toutes les règles de l'art

2°. Après avoir salué la personne à qui l'on doit pousser, il faut voir si l'on est en mesure pour tirer.

*Ce que c'est d'être en mesure*                    Ce serait au coup d'œil à en juger pour les personnes expérimentées : mais, pour en faciliter la connaissance aux Ecoliers qui n'ont pas encore d'usage, on peut donner pour règle, (les Fleurets étant d'égale longueur) que l'on est en mesure pour tirer de pied ferme, lorsque le faible de l'épée de celui qui pousse engage le demi-fort de l'épée de celui qui doit parer ; et pour pousser, lorsque le faible de celui qui pousse, touche le faible de l'épée de son Adversaire.

*Avis sur la manière de tirer*                    La mesure étant connue, il faut tirer les coups simples avec la même justesse que sur le Plastron, et se ressouvenir de cette excellente Maxime, que la bonne grâce, et la noblesse dans les Armes consistent à ne présenter que des attitudes, parfaites, sur quelque action que l'on fut arrêté, et de quelque côté qu'on put être considéré.

*Feintes*                    On peut encore, après en avoir averti, faire toutes sortes de feintes à la muraille ; et l'on y doit rechercher, comme dans toutes les actions de cet Exercice, la bonne grâce et la liberté.

*Répétition de la parade*                    Il n'est pas moins essentiel de faire la répétition de la Parade, qui est d'une très grande conséquence, et sur laquelle on ne saurait être trop bien exercé, puisque c'est de la Parade que dépend absolument toute la défensive. Il sera donc utile de parer à toute sorte de personnes, de

*Parade circulaire*                    quelques manière qu'elles veuillent tirer, même à toutes feintes, et en dégageant, afin de s'accoutumer *aux parades circulaires*, qui ne diffèrent des autres, que parce qu'elles se font en dégageant. Il serait inutile de vouloir expliquer en quoi consiste la perfection des Parades, et leurs différents usages ; puisque sans les démonstrations des Maîtres, on ne saurait parvenir à les bien comprendre, moins encore à les exécuter.

## QUATRIEME ET DERNIERE PARTIE

### *De l'Assaut*

L'ECOLIER disposé, éclairé et fortifié dans les trois premières Parties de cet Exercice, remportera la victoire dans la Quatrième, s'il fait une application judicieuse des principes qu'il a reçus, et s'il suit exactement les derniers avis que l'on va lui donner. Car il ne faut pas croire avec le Vulgaire, qu'il y ait une *Botte secrète* réservée pour les Maîtres. C'est une erreur populaire dont il faut se délivrer ; et pour le démontrer, il suffit de dire qu'il y a dans les Armes autant de manières de se défendre, que de manières d'attaquer, et que la supériorité et la sureté ne sont produites que par la vitesse, et par la manière de prendre les temps ; ce qui fait poser pour principe incontestable, *Qu'à un temps bien pris, il n'y avait point de contre*. Or cette vitesse de main, et cette justesse à prendre les temps ne pouvant s'acquérir que par l'intelligence des principes et par un long exercice, il est donc raisonnable de conclure que le fin des Armes ne consiste pas dans un secret.

Cette maxime bien établie doit faire sentir aux Ecoliers la nécessité de s'exercer, et d'observer exactement les règles de l'Art, principalement dans *l'Assaut* ; où ils sont abandonnez à eux-mêmes, et sans secours : c'est pourquoi ils ne doivent l'entreprendre, que lorsque les Maîtres le jugeront à propos, et qu'après s'être munis de tous les moyens capables de les faire réussir.

L'Assaut est l'image d'un combat de deux Adversaires, dans lequel le plus rusé et le mieux en exercice doit naturellement demeurer le vainqueur : car c'est en vain que l'on objecte, pour diminuer le mérite de cet Art, que les plus Expérimentés sont quelques fois vaincus par des Maladroits, puisque ce triomphe n'est causé que par des accidents et des circonstances qui ne permettent pas aux plus habiles de faire usage des règles de l'Art ; ainsi, tout ce que l'on peut raisonnablement conclure de ces Exemples, c'est que l'Art de tirer des Armes n'est pas absolument infaillible dans l'exécution : mais il demeure toujours pour constant qu'il perfectionne la Nature, et donne de si grands avantages, qu'on ne saurait les nier, sans renoncer au bon sens, et aux plus vives lumières de la raison.

Comme il s'agit dans cette dernière Partie de faire l'application de toutes les règles de l'Offensive et de la Défensive, c'est-à-dire, de mettre par-là les Ecoliers en état de devenir des Maîtres, et de posséder la perfection de cet Art ; on doit les avertir auparavant qu'ils ne sauraient jamais y atteindre, s'ils ne sont dans la résolution d'observer inviolablement ces deux points fondamentaux, qui sont : La *retenue du Corps*, en sorte qu'ils soient absolument maître de tous leurs mouvements ; et le *jugement*, pour payer de tête, en se donnant rien au hasard, et faisant tout avec dessein.

On peut encore ajouter, par forme d'avis, qu'il serait bon qu'ils ne fissent Assaut, dans les commencements, qu'avec des personnes dont le jeu fut régulier, et à peu près de leur force : en effet, s'ils faisaient d'abord avec des personnes trop supérieures, ils courraient risque d'être rebutés ; et ils seraient trop embarrassés, s'ils avaient à faire avec des personnes dont le jeu et la garde sont extraordinaire. Il leur serait cependant fort utile de faire Assaut contre des Adversaires d'une force supérieur, pourvu que ceux-ci voulussent bien agir avec eux seulement pour les instruire, et d'une manière proportionnée à leur capacité.

*Division de l'Assaut*

Cette dernière instruction fait connaître clairement, qu'on doit mettre de l'ordre dans les Assauts, et qu'on peut conséquemment les distribuer en trois Classes, par rapport aux trois degrés de connaissance et d'expérience que les Ecoliers pourront acquérir dans cet Exercice.

*1<sup>e</sup> Espèce d'Assaut*

Le premier Assaut sera donc contre des Adversaires, dont le jeu est encore faible, quoique régulier.

*2<sup>nd</sup> Espèce d'Assaut*

Le second contre les plus adroits et les plus réguliers.

*3<sup>e</sup> Assaut*

Et le troisième, le plus savant et le plus difficile de tous, sera contre des jeux irréguliers et extraordinaires, qui sont si embarrassants que les Ecoliers parvenus à en triompher, mériteront à juste titre le nom de Maîtres, et pourront être regardés comme ayant acquis le plus haut point de la perfection dans l'art de tirer des Armes.

*Que la description des Assauts ci-après n'est qu'une supposition arbitraire*

C'est pour leur en faciliter les moyens, que je vais leur donner une idée succincte et abrégé de ces trois sortes d'assauts, n'étant pas possible, ni même nécessaire de rapporter ici toutes les différentes manières de se défendre et d'attaquer, qui dépendent d'une infinité de circonstances, et de l'occasion dont il faut seulement savoir profiter. C'est pour cela qu'il ne faudra regarder la suite de ces trois petits Assauts que comme une supposition qui aurait pu être faite de cent manière différentes ; ce qui prouve l'étendue des connaissances de cet Art, la nécessité d'un long exercice, et d'un jugement prompt et assuré, pour faire une juste application de tous les principes.

### ***Premier Assaut.***

*Avis sur l'Assaut en général*

Avant de commencer un Assaut, il est utile de connaître, autant qu'il est possible, le degré d'adresse de son adversaire, d'examiner le terrain, de partager le jour et d'égaliser les armes. Ensuite, les révérences étant finies à une distance raisonnable hors de la mesure, il faut se rapprocher à petit pas de son adversaire, bien couvert de son épée, d'une manière noble, sans crainte et sans présomption, en observant exactement la pointe de son épée, sa garde et la partie la plus avancée, pour tirer où l'on voit du jour.

*1<sup>e</sup> Exemple d'un Assaut*

Si l'adversaire va à la parade, il faut se retirer l'épée bien devant soi pour parer *la riposte*, et l'attaquer d'un autre côté ; et si l'on voit qu'il continue à bien parer, il faut faire une retraite, en sautant en arrière, pour raisonner sur une nouvelle manière de l'attaquer : car l'Assaut étant un raisonnement perpétuel, il ne faut pas consumer son temps et ses forces à pousser inutilement.

L'adversaire étant donc bien sur ses gardes, il faut user de finesse pour l'obliger à se découvrir, soit par des feintes, soit par quelque autre moyen capable de l'ébranler, en observant exactement, comme nous l'avons dit dans la seconde Partie, l'opposition de l'ennemi sur cette première action, afin de prendre juste son avantage par la seconde, qui est ce qu'on appelle *payer de tête* et prendre la voie la plus sûre pour triompher. Ainsi, supposé que l'on ait engagé de Quarte l'épée de son adversaire, s'il ne va point à la parade, il faudra, si l'on sent l'épée molle, pousser l'estocade dans la même figure : mais si l'adversaire avait été à la parade sur la première action, il

aurait fallu pousser seconde sur les Armes, et redoubler en prime sous les Armes, ensuite battre l'épée de l'adversaire sur les Armes en saurant en arrière pour faire retraire, et se mettre en état de recommencer une nouvelle manière d'attaquer, étant naturel de croire que l'ennemi ne se laissera pas surprendre par les mêmes actions : d'ailleurs cet exercice a tant d'étendue, que les écoliers ne manqueront pas de ressources, s'ils ont su profiter des lumières et connaissances que les Maîtres leur auront données des différentes manières de se défendre et d'attaque, dont je ne rapport ici quelques exemples, que pour les porter à en faire de justes applications.

2<sup>e</sup> Exemple  
du 1<sup>er</sup>  
Assaut

Il n'est donc question, pour attaquer de nouveau son adversaire, que de choisir la manière la plus convenable ; à quoi l'on réussira, en prenant des routes opposées. Par exemple, si l'on entre en mesure en engageant l'épée de seconde sur les Armes, l'Ennemi allant à la parade, il faut tirer quarte ; et si en se retirant on voit qu'il ne soit pas bien couvert de son épée, et qu'il donne du jour, il faut redoubler dans la même figure, ou prendre le dessous, s'il est découvert, en haussant la main, et se remettre en garde, l'épée bien devant soi, d'où l'on pourra encore tenter d'ébranler l'Ennemi par une feinte qui se forme au dehors des Armes de la main seule, pour tirer de quarte, si l'Ennemi var à l'épée sur le premier mouvement, et se retire ensuite en imaginant quelque nouvelle attaque.

Supposé donc que l'on se retrouve hors de mesure par cette dernière retraite, on peut passer du pied gauche pour tromper celui qui ne connaît pas cette sorte d'attaque ; ou bien si l'on a remarqué que l'Ennemi la rompt quelquefois, on pourra aussi en cette occasion passer du pied gauche, et saisir de la main gauche le fort de l'épée proche de la garde, en éloignant le pied droit, et en observant de ne point tirer à soit l'épée, crainte d'avoir les doigts coupés, si l'Ennemi faisait l'effort pour la retirer.

Comme il y a autant d'actions du pied gauche que du pied droit, je pourrais en faire le détail ; mais je suis persuadé que j'ennuierais en pure perte, si je donnais ici des exemples de toutes les manières de faire usage des *Passes, de leurs oppositions, des prises de l'épée, des manières de rompre la mesure par la souplesse du corps, et de toutes les façons de désarmer*, parce que toutes ces actions ne peuvent être bien entendues que par des démonstrations sensibles, et de vive voix.

De la  
manière de  
tirer sur le  
temps

Ainsi je finirai ce premier Assaut par un exemples de la manière de tirer sur le temps, en faisant revenir nos Combattants en présence environ à un demi-pied de la mesure, om l'un d'eux ayant fait un appel, si l'autre entre en mesure en formant une feinte, il faudra que le premier tirer sur le temps, en prenant le dessous. Mais pour bien prendre le temps, il ne faut partir ni trop tôt ni trop tard ; car en partant trop tôt, on rencontre l'épée de l'Ennemi, et en partant trop tard, on risque de faire un même temps ; ce qui demande une grande connaissance de la mesure et des actions que l'on y peut faire, jointe à beaucoup de justesse et de vitesse, qui sont les qualités nécessaires pour être en état de passer au second Assaut dont nous allons parler.

## **Second Assaut.**

La différence qui est en ce second Assaut et le premier, ne consiste pas seulement dans la connaissance des actions, mais encore dans leur parfaite exécution, puisqu'on a à combattre un Ennemi adroit et intelligent, qui saura prendre tous ses avantages, et profiter des moindres fautes qui seront faites contre les règles de l'Art. C'est donc dans de pareils Assauts qu'il faut redoubler son attention, ne point agir au hasard, et donner des marques de son jugement, sans lequel on ne parviendra jamais à la perfection. C'est cette attention et ce jeu d'esprit qui suspendent quelquefois les actions de deux habiles adversaires ; parce que la connaissance réciproque qu'ils ont de leur adresse, les tient en respect, quoiqu'ils aient beaucoup d'exécution, et une grande intelligence des manières d'attaque et de se défendre, sachant par expérience, que le premier qui se découvre court grand risque d'être frappé. Voici quelques exemples qui feront voir comment on peut se déterminer en cette rencontre.

### **1<sup>er</sup> Exemple du 2<sup>e</sup> Assaut**

Nos combattants, après s'être salués, et revenus à un demi-pied de la mesure ou environ, l'un d'eux fera un double appel en dehors, et en dedans des Armes, pour voir si l'autre produira quelque action : s'il ne s'ébranle point, il sautera en arrière, afin de l'engager à le suivre, et dans le temps qu'il avancera sur lui, celui-ci passera son épée en seconde. Si au contraire il n'a point avancé, il lui fera un appel, afin de l'obliger à tirer sur le temps pour prendre le contre, d'où il se retirera hors de la mesure, n'y ayant pas de sûreté à demeurer dans la mesure devant un Ennemi qui la connaît, et qui en sait profiter. Aussi je crois que quand on a affaire à de tels Adversaires, le plus sûr est de ne pas faire aucuns appels, feintes ou autres mouvements pour ébranler l'Ennemi dans la mesure de pied-ferme, excepté en quelques occasions où l'on peut faire la feinte qui se forme de la main en dehors des Armes, sans battre du pied, parce qu'elle donne un peu de jour.

### **2<sup>e</sup> Exemple**

Les deux Adversaires s'étant rapprochés à une distance raisonnable hors de la mesure ; si l'un d'eux y rentre en engageant l'épée de seconde, l'autre prendra le temps, en faisant un double dégagement, et tirera de quarte ; si le premier demeure, le second fera un appel, et qu'il voit que son Ennemi n'en est point ébranlé, il entrera en mesure, en la trompant du pied gauche, et poussera de quarte de pied ferme, ensuite il rompra la mesure du corps, parera la riposte de son Ennemi en dégageant sur les Armes, redoublera en seconde sous les Armes, et saisira l'épée de son Adversaire en cas qu'il s'avance en parant, ou après avoir reçu ; sinon il se retirera hors de la mesure, pour y revenir à la même distance qu'auparavant, d'où il fera quelque appel tentative, ou demi-coup aux parties les plus avancées, pour engager l'Ennemi à faire quelque mouvement, afin de prendre le temps qu'il entrera en mesure : si l'Ennemi demeure, il se retirera à petits pas, et se voyant suivi, il s'arrêtera en donnant du jour par un appel ouvert en dedans, tenant l'épée de quarte. Alors si l'Ennemi tire sur le temps, il prendra le contre ; s'il tire la *flanconnade*, il parera, et donnera dans la même figure. Si l'Ennemi engage l'épée de quarte, l'autre tirera en dégageant de seconde sur les Armes, redoublera en Prime dessous les Armes, et sautera en arrière pour reprendre haleine, et songer à de nouveaux moyens d'attaquer, qui sont inépuisables, et dont les Ecoliers étant bien instruits, je crois qu'il serait inutile d'en multiplier les exemples, et de différer par-là à leur rappeler l'idée du troisième Assaut, qui est encore plus embarrassant que le second (quoiqu'il s'exécute souvent contre des maladroits) à cause de l'extraordinaire des gardes, qui mériteraient plutôt le nom de Postures, et de la manière irrégulière de pousser : ce qui a fait dire, que rien n'était plus difficile que de battre des maladroits.

### **Troisième Assaut.**

*1<sup>er</sup> Espèce  
d'assaillants  
d'une garde  
extra-  
ordinaire*

Les Adversaires de ce troisième Assaut, sont de deux espèces ; les uns agissant sans connaissance, et n'étant guidés que par les seuls mouvements de la Nature sont ce qu'on appelle de *vigoureux maladroits*.

*2<sup>e</sup> Espèce*

Les autres ayant de la connaissance et de l'exercice, ou n'ont pas reçu d'autres manière de se mettre en garde que ces attitudes et ces postures ; ou bien ils n'affectent d'employer ces gardes irrégulières, que pour être les plus embarrassants : mais comme les Ecoliers parvenus à ce troisième Assaut sont instruits de toutes les manières de se défendre et d'attaquer les plus adroits, il n'est question ici que de faire usages des Leçons que les Maîtres leur ont été données pour combattre ces gardes extraordinaires, dont il suffira de rapporter les exemples des principales.

*Portrait de  
la 1<sup>ère</sup>  
espèce*

La première est de ceux qui se présentent le bras droit presque étendu, avec un peu de flexibilité et de mouvement dans le coude, l'épée dans la situation de Prime, dont la pointe est brillante par un petit mouvement circulaire, le corps avancé sur la partie droite, la tête couverte du bras droit et de l'épée, la main gauche opposée à la hauteur du coude du bras droit.

*Avis pour  
vaincre les  
assaillants  
de la 1<sup>ère</sup>  
espèce*

La manière la plus sûre de vaincre un Adversaire de cette espèce, c'est en gagnant la mesure, de battre et de chasser son épée du dedans des Armes, en tournant la main de quarte haute, la pointe basse, et de lui pousser en quinte dans les Armes sur le second temps. Il y a du péril dans toutes les autres manières de l'attaquer.

*Portrait de  
la 2<sup>e</sup> espèce*

La seconde garde ou posture extraordinaire, est de ceux qui ont le corps en face de l'Ennemi, porté sur la partie droite, le bras droit un peu retiré en arrière, en sorte que la main droite se trouve placée environ quatre doigts au-dessous de la hanche droite, l'épée dans la situation de quarte, et la main gauche opposée pour parer, et être en état de riposter, *en fauchant* à tous les coups qui seront poussés.

*Moyen de  
vaincre les  
assaillants  
de la 2<sup>e</sup>  
espèce*

Voici le meilleur moyen de combattre de tels Adversaires. Il faut, étant en garde environ à un demi-pied de la mesure, faire une feinte droite de quarte dedans les Armes, entre la main et l'épée en entrant en mesure, afin que dans le temps que l'ennemi ira à la parade de la main gauche, on dégage de seconde par-dessus la main, le corps baissé en avant pour éviter par cette souplesse le coup de l'ennemi qui passera par-dessus l'épaule, et qu'on passe le pied gauche, pour saisir son épée et l'empêcher de continuer à tirer, n'y ayant que le saisissement de l'épée qui soit capable de l'arrêter.

*3<sup>e</sup> espèce et  
portrait des  
assaillants*

On pourrait encore ajouter à ces deux espèces de gardes *estropiées* les deux suivantes, qui pour être beaucoup moins irrégulières, n'en sont guère moins difficiles à combattre, et se rencontrent assez souvent.

*Avis pour les  
vaincre*

La première consiste à tenir le bras droit étendu, la main de quarte un peu plus basse que l'épaule.

Le moyen de s'en garantir avec avantage, est de croiser l'épée de l'ennemi, la main de seconde, le poignet haut et la pointe basse ; par ce croisement on détourne de la ligne de corps l'épée de l'ennemi, qui pour s'empêcher de recevoir à son tour, pourra lever ou baisser la main, ou bien dégager de quarte sur les Armes, à quoi on parera en dégageant.

La seconde est différente de l'autre, en ce que la main est de quarte, la pointe fort basse.

Pour la combattre avec succès, il s'agit de faire un appel dans les Armes en même figure que l'adversaire qui pourra y répondre, en tirant quarte haut : pour lors l'assaillant prendra le dessous, la main en quarte, le corps fort baissé : si au contraire l'adversaire ne répond point à l'appel, l'assaillant battra son épée de seconde basse, et tirera seconde sur les Armes.

*Observation  
sur les  
gauchers  
Qu'ils n'ont  
nul  
avantage  
sur les  
droitiers*

On apprendra les autres jeux embarrassant par l'expérience à laquelle il est temps de renvoyer les Ecoliers qui sont capables d'agir et de juger d'eux-mêmes : il est cependant bon d'observer, en cessant de parler des jeux embarrassants, que l'avantage des gauchers sur les droitiers n'est nullement fondé sur la nature ; mais que la vraie cause de cette supériorité, est que les gauchers sont toujours avec les droitiers, et qu'au contraire ceux-ci ne sont que très rarement avec les premiers, ce qui leur cause un embarras et une surprise qui produit tout l'avantage des gauchers, qui seraient eux-mêmes fort embarrassés, s'ils étaient obligés de faire assaut avec d'autres gauchers, ce qui confirme la vérité de la cause que je viens de rapporter de leur avantage sur les droitiers.

Après cette observation, je crois pouvoir mieux terminer ce petit Traité qu'en rappelant à l'esprit d'une manière abrégé et concise, ce qu'il y a de plus important dans cet exercice et dans chacune de ses parties.

*Double fin  
de l'Art de  
tirer des  
Armes  
Récapitulation et  
conclusion  
de tout  
l'Ouvrage*

On se propose dans cet Art l'utile et l'agréable : de l'utile se trouve dans les moyens qu'il donne de défendre son honneur et sa vie, et de triompher de ses ennemis. L'agréable consiste dans la perfection qu'il donne au corps en le fortifiant et en donnant de la grâce à tous ses mouvements.

En effet, les leçons de la première Partie de cet exercice enseignent à se bien mettre en garde, et à la manière juste de bien prendre les mouvements, laquelle fait sentir et connaître l'équilibre : l'équilibre produit la liberté qui fortifie le corps et lui donne la vitesse, la légèreté, la justesse ; et toutes ces qualités ensemble forment les grâces que l'on doit tâcher de mettre dans toutes les actions.

La seconde Partie est la source de la science des Armes, puisqu'elle donne l'intelligence de toutes les manières d'attaquer et de se défendre contre les adversaires les plus adroits et les plus embarrassants.

La troisième partie est une répétition exacte et recherchée des leçons reçues sur le Plastron dans les deux premières Parties, et l'on commence à juger, par l'attention et par les soins que les Ecoliers se donnent dans cette troisième Partie, de la justesse de leur esprit et des progrès qu'ils feront dans cet exercice.

Enfin la quatrième et dernière Partie fait jouir des fruits et des récompenses que l'on peut espérer de cet Art, d'une manière proportionnée à la judicieuse application que l'on fait de ses principes. Je les ai mis ici dans l'ordre le plus naturel qu'il m'a été possible. C'est aux Maîtres à qui il est réservé, de les expliquer et d'en faire connaître les usages par des démonstrations sensibles.

**FIN.**