



**Jean-Antoine Saint Martin, L'art de faire des Armes réduit a ses vrais principes (Wien: Janne Schrämble, 1804).**

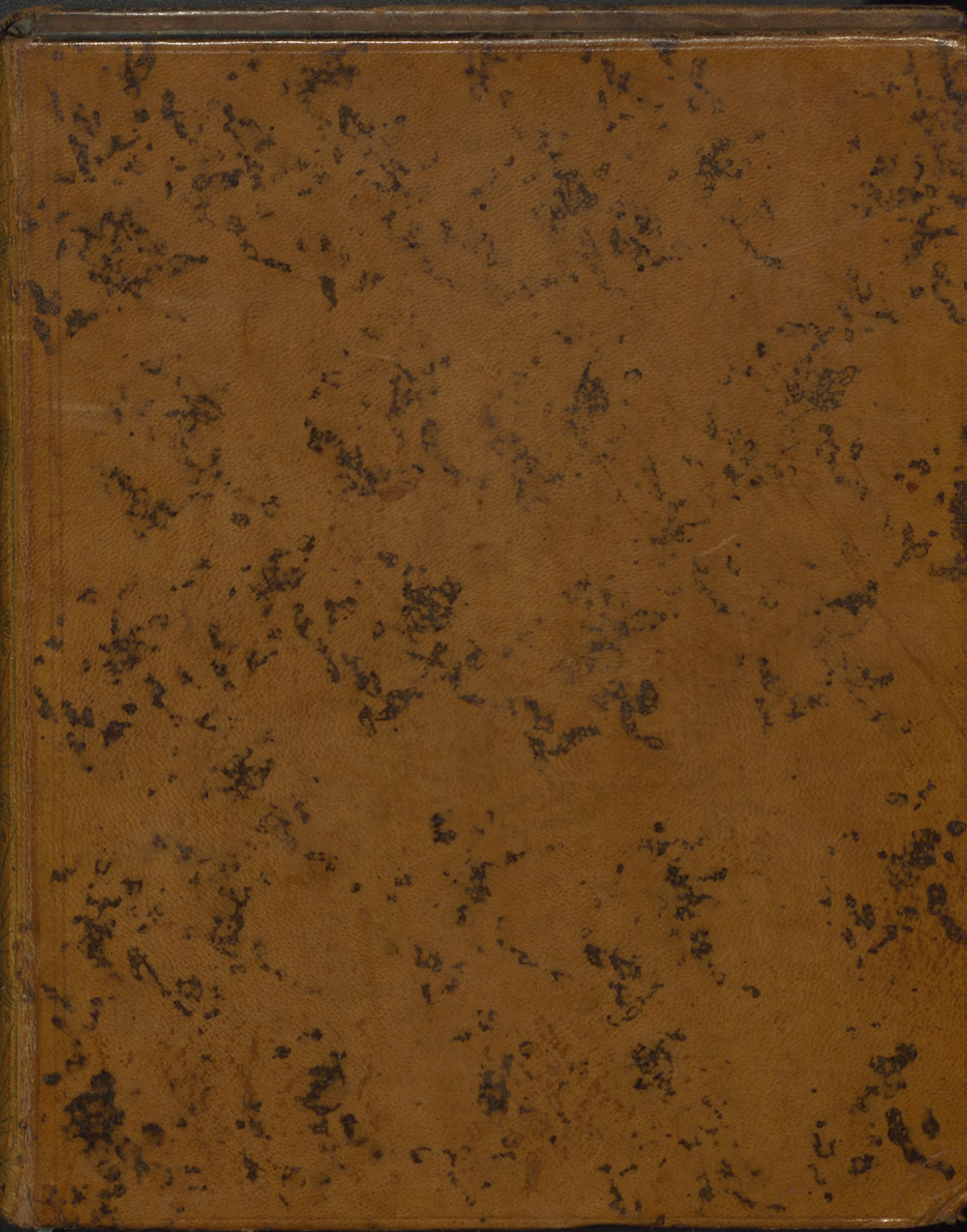
185x230 mm, thickness: 15 mm. 164 pages, incl. 72 plates

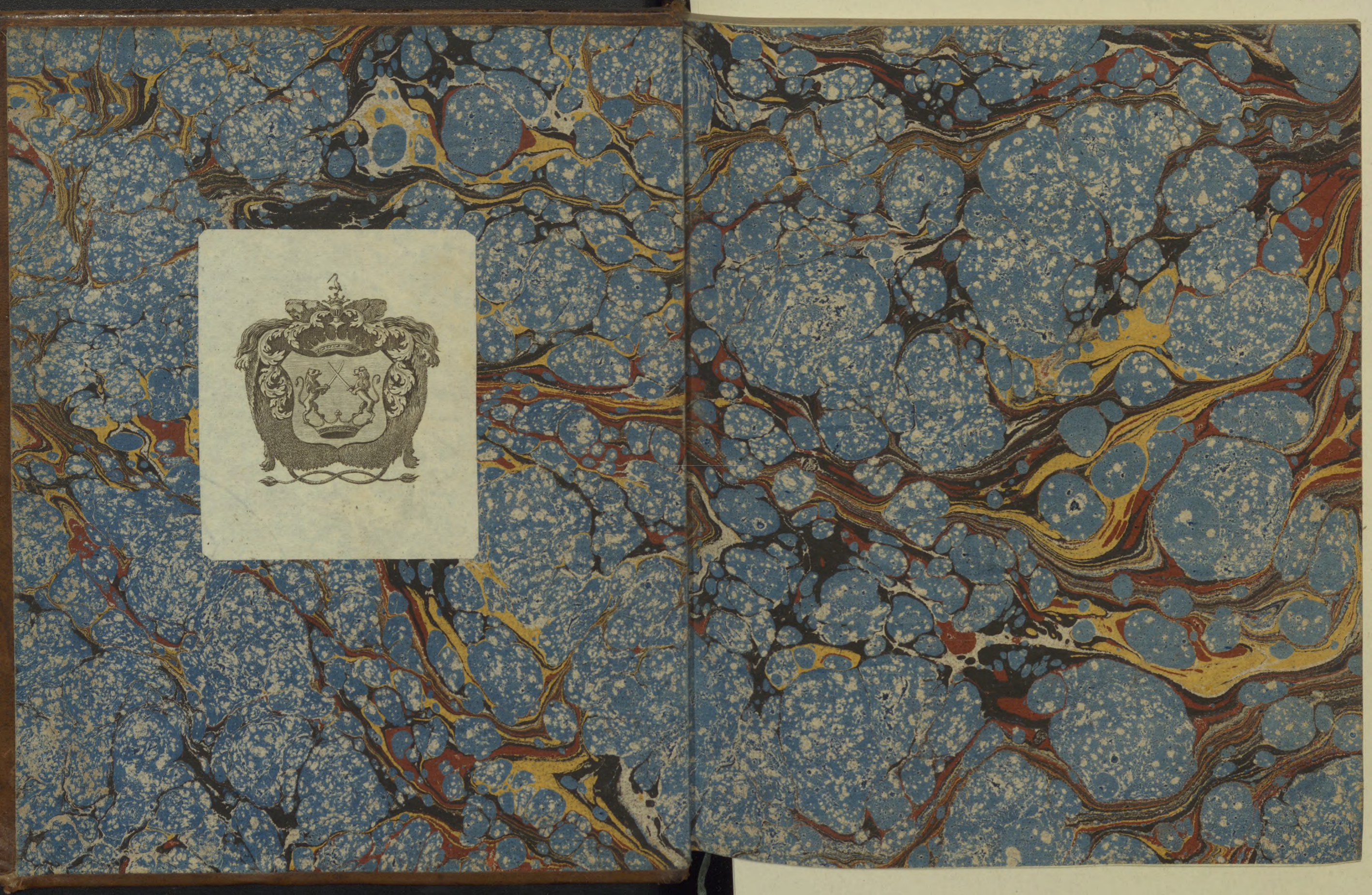
DOI: 10.36950/apd-2022-001

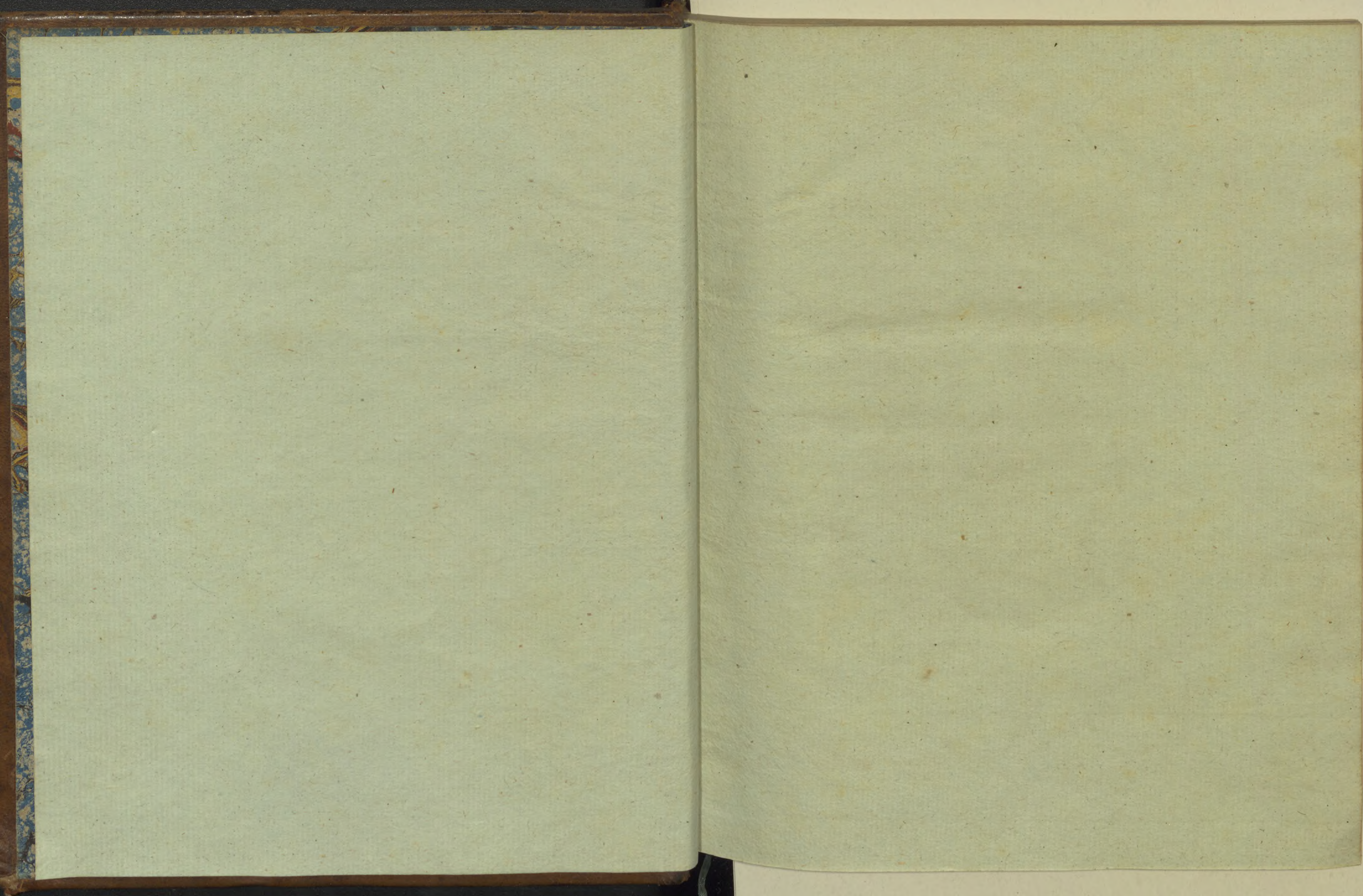
Publication Date: 27.05.2022

This file is made available for research purpose by the owner (Festetics family), according to a research agreement with Acta Periodica Duellatorum Association (2022).

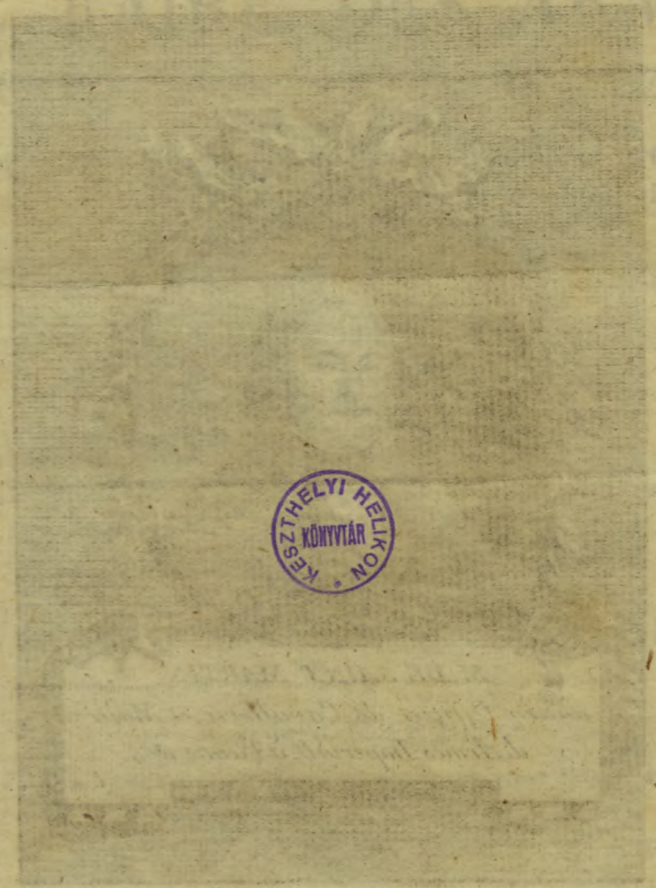
APD is an open access journal. This means that all content is freely available to the user without charge in accordance with the [BOAI definition of open access](#). Users are allowed to read, download, copy, and use the content for any lawful purpose, without asking prior permission from the publisher or the author. The content is licensed under the Creative Commons Attribution License ([CC BY 4.0](#)).







L'ART  
DE FAIRE DES ARMES



KEZTHELYI HELKON  
KÖNYVTÁR

DE L'ART DE FAIRE DES ARMES



M. DE SAINT MARTIN  
*ancien Officier de Cavallerie, et Maître  
d'Armes Impérial, à Vienne 1804.*

L'ART  
DE FAIRE DES ARMES  
RÉDUIT A SES VRAIS PRINCIPES.

Contenant tous les principes nécessaires à cet art, qui y  
sont expliqués d'une manière claire et intelligible.

Cet ouvrage est composé pour la jeune Noblesse et pour les personnes qui se destinent  
au métier de la guerre, ainsi que pour tous ceux qui portent l'épée.

ON Y A JOINT UN

TRAITÉ DE L'ESPADON,

où l'on trouve les vrais principes de cet art, si utile et nécessaire  
aux militaires, qui y sont expliqués d'une façon aisée, et qui est  
rempli de découvertes vraiment nouvelles.

DÉDIÉ A S. A. R. MONSEIGNEUR

L'ARCHIDUC CHARLES

PAR

M. J. de St. MARTIN,

Maître d'Armes Impérial de l'Académie Thérésienne, et ancien Officier de Cavalerie.

*Enrichi de 72 figures pour l'intelligence de l'ouvrage.*

A VIENNE.

DE L'IMPRIMERIE DE JANNE SCHRÄMBLE.

1804.

20



L'ART  
DE FAIRE DES ARMES  
RÉDUIT À SES VRAIS PRINCIPES.

Contenant tous les principes nécessaires à cet art, qui  
sont expliqués d'une manière claire et intelligible.

Cet ouvrage est composé pour la jeunesse, mais il peut servir de guide à tous ceux qui se destinent

Reçois l'éloge pur, l'hommage mérité,  
Je le dois à ton nom, comme à la vérité.

On trouve les vrais principes de cet art, si utile et nécessaire  
aux militaires, qui n'ont pu être expliqués d'une manière  
aussi simple et aussi claire que dans cet ouvrage.

LES ARCHIVES  
KESZTHELY HELYÉN  
KÖNYVTÁR

Mil. 711

L'auteur recevra avec reconnaissance les observations sur cet ouvrage, que les maîtres  
et amateurs de l'art voudront bien lui envoyer, promettant d'en faire une mention  
honorable, quand l'occasion s'en présentera.

Cet ouvrage se trouve chez l'auteur à la Leimgruben, No. 155 au pre-  
mier étage, à Vienne.



A SON ALTESSE ROYALE

MONSEIGNEUR

CHARLES LOUIS,

PRINCE ROYALE D'HONGRIE ET DE BOHEME ETC. ETC.  
ARCHIDUC D'AUTRICHE ETC. ETC.

Grand'-Croix de l'ordre militaire de Marie Thérèse, Gouverneur et  
Capitaine-Général du Royaume de Bohême, Colonel propriétaire  
d'un régiment d'Infanterie et d'un régiment d'Uhlans, Feldmaréchal  
des Armées de Sa Majesté l'Empereur Roi et d'Empire, Mi-  
nistre d'état, de guerre et de conférence.

MONSEIGNEUR!

Un ouvrage purement militaire ne peut pa-  
roître sous de plus heureux auspices, que



ceux d'un grand prince, dont les talens militaires ont fait l'admiration de l'Europe; grand à la tête des armées comme à la tête du conseil de guerre, en qui nous voyons revivre le grand Charles V. de Lorraine, un des Sauveurs de Vienne, et couler dans les veines le sang de tant de Héros qui ont illustrés leurs états en faisant le bonheur de leurs sujets.

Nous ne pouvons voir sans admiration les armées impériales reprendre leur ancien courage sous le Héros, qui les a si souvent conduites à la victoire, et qui en est l'âme comme il en fut toujours, à si juste titre, l'idole et le père.

Toute mon ambition se borne à mettre mon ouvrage à même de mériter l'approba-



Ce que nous ont donné Girard, d'Angelo, Danet, etc. est bien loin d'être complet, et aucun d'eux ne fait mention de l'Espadon.

J'ai été moi-même élève de Danet, le premier maître de Paris, et je ne lui ai jamais entendu parler de cette partie, qui est des plus essentielles dans le maniement des armes.

Mon goût pour l'art militaire, et mon zèle pour l'avantage du service des armées impériales, ma vive reconnoissance pour les bontés du Grand Monarque que j'ai l'honneur de servir depuis sept ans, et qui a daigné me donner la place de professeur impérial de l'Académie Thérésienne pour l'Escrime, m'ont déterminé à publier et à donner au public cet ouvrage; lui communiquer mes découvertes, est un hommage que je lui dois, et si je suis assez heureux pour qu'il puisse lui devenir utile, j'aurai rempli mon but.

Ce sont les fruits d'une expérience de trente ans, et d'une étude réfléchie tant sur les leçons des plus grands maîtres, et sur les assauts des salles les plus renommées, que sur les manoeuvres et les diverses actions, où je me suis trouvé engagé dans la dernière guerre.

Poussé par un mouvement irrésistible que je n'ose qualifier du nom de goût, j'ai essayé de réformer les anciens usages, et d'aller plus loin dans une route que d'autres m'avoient ouverte, sans aller eux-mêmes aussi loin que semble le demander un sujet de cette importance. Je rends hommage à leurs lumières, j'avoue en avoir beaucoup profité; je ne doute pas qu'un autre n'en puisse tirer de bien plus grands avantages que moi; j'ose cependant me flatter que l'on trouvera dans cet ouvrage bien des choses que l'on ne trouve pas dans les leurs.

Mon but sera rempli si je parviens à faciliter à

tion de VOTRE ALTESSE ROYALE, et à oser  
me dire avec le plus profond respect,

Monseigneur,

DE VOTRE ALTESSE  
ROYALE

le très-humble et très-obeissant  
serviteur,  
J. de St. Martin.

---

## DISCOURS PRÉLIMINAIRE.

L'on a publié beaucoup d'ouvrages sur la tactique militaire, nous en avons aussi sur le génie, mais bien peu d'auteurs en ont donné de passables sur l'Escrime ; on voit par ces ouvrages peu corrects, que cet art a fait depuis bien des progrès ; l'on s'attachoit dans ces temps-là plus à une ancienne routine qu'à la théorie, qui cependant en fait la base, car dans l'enseignement d'un art quelconque, on doit faire connoître à ses élèves, les raisons pour lesquelles on travaille d'une façon plutôt que d'une autre, et un maître qui n'emploie que la pratique, ne peut guere faire de nouvelles découvertes, et ne mettra ses élèves à même de lui en faire faire par leurs questions.

Ce que nous ont donné Girard, d'Angelo, Danet, etc. est bien loin d'être complet, et aucun d'eux ne fait mention de l'Espadon.

J'ai été moi-même élève de Danet, le premier maître de Paris, et je ne lui ai jamais entendu parler de cette partie, qui est des plus essentielles dans le maniement des armes.

Mon goût pour l'art militaire, et mon zèle pour l'avantage du service des armées impériales, ma vive reconnoissance pour les bontés du Grand Monarque que j'ai l'honneur de servir depuis sept ans, et qui a daigné me donner la place de professeur impérial de l'Académie Thérésienne pour l'Escrime, m'ont déterminé à publier et à donner au public cet ouvrage; lui communiquer mes découvertes, est un hommage que je lui dois, et si je suis assez heureux pour qu'il puisse lui devenir utile, j'aurai rempli mon but.

Ce sont les fruits d'une expérience de trente ans, et d'une étude réfléchie tant sur les leçons des plus grands maîtres, et sur les assauts des salles les plus renommées, que sur les manoeuvres et les diverses actions, où je me suis trouvé engagé dans la dernière guerre.

Poussé par un mouvement irrésistible que je n'ose qualifier du nom de goût, j'ai essayé de réformer les anciens usages, et d'aller plus loin dans une route que d'autres m'avoient ouverte, sans aller eux-mêmes aussi loin que semble le demander un sujet de cette importance. Je rends hommage à leurs lumières, j'avoue en avoir beaucoup profité; je ne doute pas qu'un autre n'en puisse tirer de bien plus grands avantages que moi; j'ose cependant me flatter que l'on trouvera dans cet ouvrage bien des choses que l'on ne trouve pas dans les leurs.

Mon but sera rempli si je parviens à faciliter à

la Noblesse et à tout ceux qui embrassent le métier des armes, les moyens de profiter des découvertes, qui m'ont couté un travail et des soins infinis, que j'expose dans ce petit ouvrage, dont le plan nouveau et les principes détaillés, avec toute la clarté que j'ai pu y mettre, ne seront pas inutiles aux maîtres mêmes, qui voudront bien se donner la peine de les mettre en pratique.

Ce n'est pas à moi à dire que l'art de l'Escrime est dans l'ensemble de ses parties le fondement de l'Art Militaire, et que sur celui-ci repose la tranquillité publique; on doit aussi convenir que dans sa nature il est le principe de la vraie valeur, de la gloire des héros; il n'est personne qui dans une rencontre ne voulut posséder l'art de l'Escrime, pour parer un coup mortel, ou pour sauver la foiblesse en danger.

Il n'y a pas d'art qui soit plus utile à la jeu-

nesse, il lui forme la constitution, lui donne le maintien, il entretient la santé, lève les obstructions, fortifie le tempérament; il rédresse les jeunes gens qui ont le corps mal-conformé; j'en ai donné plusieurs preuves dans le cours de mes leçons. Il donne aussi une agilité surprenante, il rend les mouvemens des membres plus aisés, il apprend à se présenter, à saluer et à marcher avec grace, il donne un port noble, il inspire le désir d'acquérir de la gloire, et puisque la gloire ne peut marcher sans l'honneur, ni l'honneur sans la vertu, cette partie de l'éducation semble atteindre tout ce que l'on se propose, quand on travaille à former la jeunesse.

L'ordre établi dans les salles d'exercice prescrit l'honnêteté, la politesse, le respect pour la religion, pour l'autorité souveraine; il défend tous propos et actions indécens; la politesse envers les étrangers, ainsi que pour les personnes

qui se présentent à la salle d'armes, est strictement recommandée. J'exposerai les règles d'une salle bien ordonnée; l'on y reconnoitra celle de la belle éducation, d'où naissent les bonnes moeurs, le bonheur et le repos d'un état.

Posséder l'art de l'Escrime n'est pas l'ouvrage d'un jour, quoique les maîtres d'aujourd'hui l'aient rendu beaucoup plus facile et plus aisé par des principes plus réguliers.

Les gladiateurs des Romains nous prouvent que l'art de l'Escrime y avoit fait des progrès de l'an 490 de la fondation de Rome, sous le consulat d'Appius Claudius et Marcus Fulvius, mais ils n'entroient en lice qu'après avoir été longtems exercés, et même dans ces tems-là, ils espadonnoient avec une épée, un poignard et un couteles; d'autres espadonnoient avec deux couteles, deux épées et deux poignards.

L'Escrime n'est dans aucun endroit plus esti-

mées qu'aux Indes orientales; c'est même un exercice réservé aux Nobles, qui portent sur leurs armes une marque distinctive, que les Rois leur donnent avec beaucoup de cérémonie. L'histoire nous apprend que l'usage de l'épée à précédé la première Monarchie, mais dans ces tems réculés la force du bras l'emportoit toujours.

Depuis deux siècles, cet art a fait plus de progrès qu'il n'en avoit fait pendant cinq mille ans.

Mais on doit spécialement ces grands avantages à la protection de plusieurs Monarques, qui ont cru devoir ériger des Académies d'Escrime et donner des statuts et des réglemens, pour piquer l'émulation et ajouter à l'honneur auquel l'utilité de cet art lui donne droit de prétendre.

Louis XIV. fit expédier en 1656 des lettres patentes, par lesquelles il accordoit aux six plus anciens maîtres de l'Académie de Paris, après

vingt ans d'exercices, des lettres de Noblesse transmissibles à leurs descendans.

Le bon choix d'une lame, la manière dont elle doit être montée, la façon de bien tenir son arme sans se fatiguer, et pour ne pas se laisser désarmer, la position du corps, la précision aux parades, aux ripostes et dans tous les mouvemens, ont ici des règles essentielles, dont l'exacte observation paroît d'abord minutieuse à la jeunesse impatiente, et qu'elle regarde comme inutiles, sont pourtant de la dernière nécessité pour arriver à la perfection.

Nous exposerons tout cela et nous développerons par degrés tous les principes de l'art, en démontrant ce qu'il faut observer dans les attaques, les défenses, les feintes, et toutes les autres parties.

Mais auparavant je vais parler de l'Espadon,

cet article important que je me propose de détailler avec le plus de clarté et de précision qu'il me sera possible.

Quand à l'Espadon, je ne trouve que le nom dans quelques auteurs, mais je n'y voit rien qui y soit réellement relatif.

Je n'ai acquis les connoissances que j'en ai, que par une théorie que je me suis faite moi-même, d'après une pratique que j'ai eu occasion de mettre en usage dans plusieurs combats et autres affaires particulières, où je me suis trouvé engagé.

Je montrerai dans le cours de cet ouvrage comment un Cavalier peut combattre seul contre plusieurs agresseurs, et il y sera prouvé par le raisonnement et par l'expérience, qu'une personne seule peut se faire jour à travers un grand nombre d'ennemis, par le moyen du moulinet simple, double ou à quatre faces.

Il y sera aussi démontré avec évidence, que, dans une attaque de Cavalerie contre Cavalerie, le moulinet simple et le double sont les seuls à mettre en usage, comme étant les plus certains; parce que par ce moyen l'on peut porter le coup de jarnac, que l'ennemi ne peut guère parer que par le plus grand hazard.

L'usage du moulinet à quatre faces, si nécessaire à chaque Cavalier isolé, devient indispensable à tout officier, qui, se trouvant attaqué individuellement par plusieurs Cavaliers, pourra par ce moyen se tirer du péril.

Il seroit d'une grande utilité d'enseigner cette nouvelle manoeuvre à la Cavalerie, le Cavalier en auroit plus d'assurance et ne craindroit point l'ennemi, trouvant un moyen presque sûr de lui échapper, si son cheval l'emportoit trop loin, ou que, guidé par un courage peu réfléchi, ou par un désir de se distinguer, il se fut porté trop en avant.

Comme il peut se trouver quelque occasion, (ce qui arrive rarement) que la Cavalerie voulut entamer un corps d'Infanterie, dans ce cas la tactique militaire exigeroit que cette Infanterie presenta la bayonnette au-dessus du poitrail du cheval; mais par la manoeuvre que j'enseigne, le Cavalier empêchera avec la plus grande aisance la bayonnette de pouvoir percer le poitrail de son cheval, et il ne pourra être culbuté. De plus elle lui facilitera le moyen de foncer dans cette Infanterie par l'Espadon.

Je n'admets point l'usage du bâton dans l'exercice de l'Espadon, parce qu'il est bien palpable que s'en étant servi dans ses exercices, le Cavalier se trouvant dans une action, croiroit pouvoir manier le sabre comme le bâton; mais le sabre étant beaucoup plus pesant, ne lui laisseroit ni la même agilité, ni la même fermeté du poignet, et il sera beaucoup plus fatigué que s'il avoit fait ses exercices avec le sabre.

## XII DISCOURS PRELIMINAIRE.

Je me suis renfermé dans une grande brièveté, pour ne pas fatiguer le lecteur, sans cependant rien omettre d'essentiel. Un élève un peu intelligent, et dont les exercices auront été dirigés par un bon maître, donnera aisément plus d'étendue à la précision que je me suis prescrite \*).

J'espère aussi qu'on me pardonnera le défaut de style ainsi que les fautes qui me seroient échappées, comme provenant d'un militaire qui a plus étudié la profession des armes, que la littérature et l'éloquence.

\*) Il seroit à désirer qu'on n'employa pour l'instruction de la jeunesse, que des maîtres bien profonds dans cet art; l'on verroit alors les élèves apprendre à faire des armes plus noblement, se présenter et marcher avec plus de grace, et dans un assaut ils n'auroient pas cet air gauche, par où l'on distingue aisément ceux qui ont pris des leçons chez des maîtres peu versés dans l'art, et peu capables d'enseigner les bons et vrais principes.

Il résulte de tout ceci, que si dans la suite on leur donne un maître qui ait du talent et de l'expérience, ils ont toute la peine du monde à se défaire de leur mauvaise méthode à faire des armes, et apprennent plus difficilement la bonne façon d'en faire, que s'ils n'avoient jamais manié le fleuret.

*Note du Rédacteur.*



## REGLES

### QUI DOIVENT S'OBSERVER DANS LES SALLES D'ARMES.

1. Il ne faut point jurer le St. Nom de Dieu.
2. Ne point se permettre de parler mal d'aucun Souverain.
3. On doit s'abstenir de dire du mal de qui que ce soit, présent ou absent.
4. On ne peut point proférer des paroles deshonnêtes.
5. Il ne faut pas y badiner, vu que les suites en sont souvent fâcheuses.
6. On ne doit jamais railler personne sur le fait des armes.
7. On ne peut tirer l'épée dans la salle.
8. Il ne faut jamais trainer le fleuret à terre.
9. Il ne faut point troubler ceux qui tirent des armes.
10. Il n'est pas permis de boire ni de fumer dans la salle.
11. On doit faire politesse aux personnes présentables, qui viennent dans la salle; on doit leur offrir des fleurets, sous l'agrément du maître.
12. Les fleurets cassés seront pour les écoliers qui les auront présentés aux étrangers pour faire assaut.



13. Les fleurets qui seront cassés par les écoliers d'une même salle, seront payés par celui entre les mains duquel le tronçon sera resté.
14. Si en tirant des armes l'on fait tomber le fleuret de son adversaire, on doit le ramasser promptement, et le lui rendre poliment.
15. Si par accident, en tirant des armes, on frappe son adversaire au visage, l'on doit s'empressez à lui faire ses excuses.
16. S'il arrivoit que l'on marchat sur le pied de quelqu'un, on doit de même lui faire des excuses.
17. Il est fort malhonnête de se moucher avec grand bruit.
18. Si quelqu'un a une toux importune, il doit s'abstenir de se trouver aux grands assauts.
19. Il faut que l'écolier prenne sa leçon sans interruption, sans quoi il fera peu de progrès.
20. Il doit aussi payer les fleurets qui se cassent quand il s'exerce contre le maître ou le prévot de salle.

---

## PRINCIPES GÉNÉRAUX

### DES FACULTÉS RÉQUISES POUR APPRENDRE A FAIRES DES ARMES.

*Le sentiment d'épée* nous fait connoître par la jonction des épées, la position où l'on se trouve, étant vis-à-vis de son adversaire. Il nous fait distinguer par le tact, si par la jonction de notre épée à celle de l'ennemi, nous sommes engagés en dedans ou en dehors des armes; ce tact nous avertit d'un croisement, d'un coulement d'épée, nous sentons par-là quand il se dégage ou fait d'autres attaques.

*Le coup d'oeil* nous fait distinguer promptement ses projets; il faut qu'il soit vif, juste et précis, car la vivacité du coup d'oeil est souvent décisive et aide beaucoup.

*Le jugement sert à se déterminer vite*ment d'après les opérations offensives de l'adversaire, les défensives que nous devons lui opposer.

Dans la partie des armes *le jugement* à la spéculation est l'expérience, que l'on apprend par la théorie et la pratique. Dans la *spéculation*, un jugement sain embrasse d'un coup d'œil les causes et les effets.

Dans *l'expérience*, il sert à découvrir, par les mouvemens de notre adversaire, ses desseins pour les empêcher et les prévenir. Il nous indique sur le champ ce que nous pouvons faire contre lui.

pour les combats particuliers, à cause de sa légèreté. La lame vide est plus commode qu'une plate.

*Manière de monter l'épée.*

Quand on veut monter une épée, il ne faut point faire limer la soie de la lame, à moins qu'elle ne soit trop grosse pour la faire entrer dans la poignée, et si elle a la grosseur convenable, vous ne ferez autre chose que de l'ajuster, crainte de l'affaiblir, et si le dedans du corps de la garde n'étoit pas assez ouvert, vous la ferez limer; vous vous servirez ensuite de petits coins de bois plats, que le fourbisseur enchassera avec un petit marteau de bois, afin de remplir le vuide qui pourroit s'y trouver, et par ce moyen le tout sera solidement affermi, ayant attention qu'elle soit bien droite; il faut aussi que le petit bout de la soie soit bien rivé au bout de la garde, qui doit être posée juste sur l'assiette du fort de la lame.

Observez qu'il vaut mieux que la poignée soit

trop longue que trop courte, parce qu'alors vous pouvez la manier avec plus d'aisance.

La lame vidée est plus commode qu'une plate pour les combats particuliers, à cause de sa légèreté. La plate n'est utile qu'à l'armée, soit à pied, soit à cheval, étant toujours pesante de la pointe.

Pour qu'une pointe soit d'une juste proportion, elle doit avoir, depuis la garde jusqu'à la pointe, deux pieds et demi de France de longueur, car une lame trop longue est dangereuse, en ce qu'elle oblige de retirer le bras pour faire agir sa pointe, ce qui donne à l'adversaire l'avantage du temps sur soi.

*Manière de tenir l'épée.*

Pour bien tenir l'épée il faut que la poignée soit entre le doigt annulaire et l'auriculaire, en sorte que le bout de la poignée soit placé dans le creux du haut de la main, en alongeant le pouce jusqu'à deux doigts de la garde, et qu'en même tems l'index soit placé en dessous de la poignée, assez près de la garde, observant de ne serrer la poi-





*Les Deux premières positions*

gnée qu'au moment que vous tirez ou que vous parrez, pour ne pas être dans le cas d'avoir la main engourdie par une trop longue compression des muscles.

Quoique l'annulaire et l'auriculaire soient les principaux soutiens de l'épée, il est cependant quelquefois nécessaire de les lâcher un peu, pour faciliter certains coups. Le maître doit dans ces occasions en avertir ses élèves.

*Première position.*

Etant en face de son Adversaire, avec les talons posés sur la même ligne, et se joignants, la pointe des pieds un peu moins ouverte que l'équerre, les jarrets tendus sans roideur, les bras pendant d'une façon naturelle; on fait alors un quart de conversion à gauche, en levant un peu la pointe des pieds, tournant sur les talons, et tenant le fourreau de l'épée de la main gauche, alors développez le bras droit avec grace, par un demi-cercle, portez la main sur la poignée de votre épée, en l'allongeant de façon que le pouce se trouve à deux doigts de

Figure  
No. 1.

la garde de sorte que le pommeau de l'épée soit placé à la naissance de la main, en la tenant comme il a été dit. Il faut avoir le corps droit bien effacé, la tête un peu en arrière, droite et bien dégagée de la cravatte.

Quoique l'annulaire et l'annulaire soient les principaux soutiens de l'épée pendant quelque fois nécessaire de les lâcher un peu pour faciliter. Vous tirez l'épée du fourreau en développant élégamment les deux bras, tenant votre épée de manière que la pointe soit un peu plus élevée que la garde, qui doit être à la hauteur du mamelon. Il faut aussi que le bras gauche soit élevé en demi-cercle un peu étendu et bien dégagé, mais de façon que la main soit élevée à la hauteur du front, avec les doigts un peu pliés et le coude un tant soit peu en dehors; le bras droit doit être flexible et guère tendu en partant, et le coude un peu en dedans, alors pliez les deux genoux en appuyant le corps sur la partie gauche; on porte le pied droit en avant à la distance de vingt pouces, et parallèle à la pointe de l'épée.

Figure  
No. 1

Il faut que le pied se trouve à deux doigts de

à six à sept de la cheville du pied gauche, qui doit voir la pointe de l'épée. *De la marche en avant.* Cette marche se fait de manière que le genou gauche de manière qu'il soit perpendiculaire.

Pour marcher en avant on avance premièrement le pied droit à la longueur d'un pied, ensuite le gauche sans rien déranger de leur direction, le corps et la tête doivent aussi demeurer dans leur position.

Cette marche, soit en avant soit en arrière, doit se faire avec tant de précision et de subtilité, qu'elle ait l'air de ne faire qu'un même temps, quoiqu'il y en ait deux. Portez le pied gauche en arrière en arrière d'un pied environ, et faites suivre également le

On la fait (suivant le cas) à grands ou à petits pas, toujours de la même façon que nous avons dit, mais il est toujours préférable de le faire à petits pas.

*De la marche régulière.* Pour être dans une position aisée, régulière et avec grâce.

Tenez l'épée en avant, avec la pointe sur la direction de l'attaque, posez le pied droit en avant d'environ vingt pouces, il faut que le talon soit

vis-à-vis de la cheville du pied gauche, qui doit avoir la pointe un peu tournée en dehors; pliez le genou gauche de maniere qu'il soit perpendiculairement placé sur la pointe du pied.

*De la Retraite.*

Faire Retraite c'est faire le contraire de la marche, c'est-à-dire, reculer d'un pas pour éviter de se trouver sans défense, quand l'adversaire est à portée de vous toucher.

Portez le pied gauche en arriere de la longueur d'un pied environ, et faites suivre également le pied droit, de maniere que l'un et l'autre se trouvent en ligne directe.

*Maniere de se mettre en garde.*

Pour être bien en garde, il faut se placer dans une position aisée, régulière et avec grace.

On n'admet qu'une garde régulière et convenable contre toute garde quelconque.

Nous avons donné la bonne méthode de tenir l'épée, observant que le tranchant doit être un peu élevé, et que la pointe de l'épée soit à la hauteur de l'épaule.

Effacez le corps de maniere qu'il soit de profil; il faut aussi que les pieds, les hanches, les épaules et le bras droit soient sur la même direction, et par-là l'on se portera plus facilement en avant.

Mettez le pied droit de maniere que le gauche ait le talon un peu en avant du talon droit, qu'il soit mit de façon qu'on ne puisse voir que la moitié du pied droit; il faut que le bras gauche forme un demi-cercle un peu étendu, bien dégagé, avec la main élevée à la hauteur du front, les doigts un peu pliés et le coude en dehors, que le bras droit soit flexible, guère tendu, avec le coude un peu en dedans; que le genou gauche, plié en dehors, soit posé au dessus du bout du pied sur lequel on se tient appuyé; il faut avoir la tête droite, élevée, le regard fixé sur son Adversaire, le corps droit, bien d'aplomb sur les hanches, et reposant sur le pied gauche.

Lors de l'extension, le pied gauche doit être à plat et ferme, avec la cuisse bien tendue, pour se trouver en état de se relever avec aisance, la jambe droite étant portée en avant, doit être fléchie au genou, bien d'aplomb et placée vis-à-vis de la cheville.

Le coup étant porté, il faut, en se relevant, plier un peu le genou gauche, et que le droit soit souple et flexible; il faut aussi que la tête, un peu en arrière, soit droite, et tournée du côté de l'Adversaire en le fixant, et ayant le poignet posé de façon à pouvoir la garantir.

Si une personne avoit une jambe plus courte que l'autre, ou quelque autre difformité corporelle; alors on lui fait faire un appel en frappant deux coups du pied droit avec vitesse, pour lui faire reprendre son aplomb sur la gauche, le genou fléchi. Par cette manoeuvre il reprend aisément une position convenable.





No. 2.

*Deuxieme position du Salut.*

Elevez le poignet droit à la hauteur des yeux  
avec les ongles de la main le bras.  
*Du Salut des armes.*

No. 2.  
Le salut n'est pratiqué que parce que les exercices demandent de la politesse; on ne commence aucun exercice qu'après avoir fait le salut.

Pour faire le salut de bonne grace, il faut que tous les mouvemens soient parfaitement liés ensemble. une ligne transversale avec le poignet en dehors.

En tirant l'épée il faut former un cercle du poignet et de la pointe de la lame en dedans, et en garde. mouvement du poignet à la hauteur de l'épaule. l'un de Quatre, l'autre de l'épée, avec assistance.

No. 3.  
Faites ensuite l'appel en frappant deux fois du pied droit; portez la main gauche à votre chapeau et ôtez-le avec grace, sans précipitation, sans détourner la tête et en ne fixant que votre Adversaire; que les cornes de votre chapeau soient l'une en haut et l'autre en bas, et que le pied droit se remette derriere le pied gauche.

sauf, et pendant que vous faites un demi-cercle avec le bras gauche, en lui rendant sa position, ensuite réduisez



Elevez le poignet droit à la hauteur des yeux, avec les ongles en dessus, en étendant le bras.

Vous baissez le bras gauche tandis que vous passez le pied droit derrière le gauche jusqu'à la cheville, où il doit former un équerre.

Tenez dans cette position les jarrets serrés, le corps droit, ferme, bien effacé, vos bras formant une ligne transversale, avec le poignet gauche en dehors.

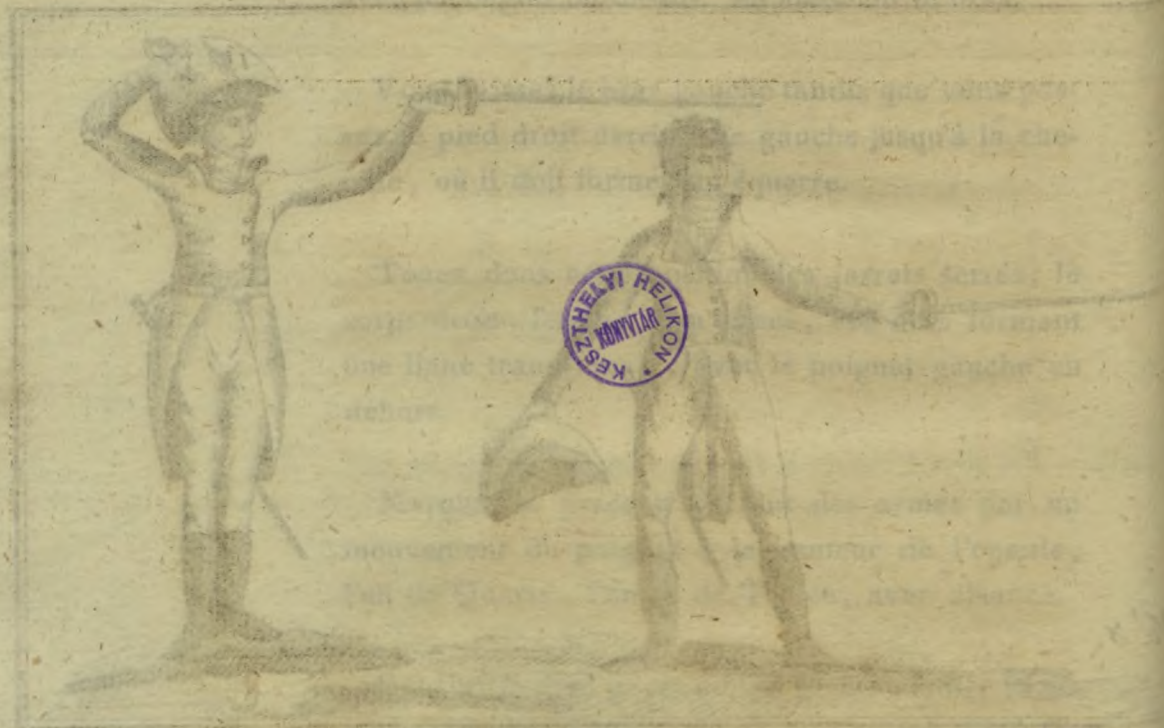
Marquez à présent le salut des armes par un mouvement du poignet à la hauteur de l'épaule, l'un de Quarte, l'autre de Tierce, avec aisance.

Réculez le pied gauche d'un pied et demi, et remettez-vous en garde.

Alors passez l'épée près du corps, faisant un cercle en présentant la pointe au corps de l'Adversaire, et pendant que vous faites le cercle avec l'épée, vous faites un demi-cercle avec le bras gauche, en lui rendant sa position, ensuite reculez



*Troisième position du Salut.*



le pied gauche pour lui rendre sa première position. Puis frappez du pied droit par deux fois précipités, et saluez derechef de droite et de gauche, remettez le chapeau sur la tête avec grace, et remettez-vous en garde.

Notez que le premier salut doit se faire à son Adversaire, et ensuite aux personnes les plus notables.

*Des engagements*

Faire un engagement, c'est joindre le foible de son épée au foible de celle de son Adversaire, sans tourner le poignet, lorsqu'on est hors de mesure, et la joindre par le fort quand on se trouve à portée de toucher.

Pour former les engagements de Quarte et de Tierce, appuyez le corps sur la hanche gauche, qu'il soit droit, ferme et sans être cavé, pour avoir plus de liberté à exécuter les mouvemens de la main.

*Des engagements de pied ferme.*

Mettez-vous en garde de Tierce, joignez la lame de votre Adversaire pour vous en assurer sans la forcer, et du même tems, s'il vous donne du jour, tirez Quarte le long de sa lame, en opposant le fort de la votre au foible de la sienne, et remettez vous en garde. Si votre Adversaire sert la mesure sur vous, faites attention en la rompant, d'engager en même tems.

*Des engagements en marchant.*

Si l'Adversaire romp la mesure, il faut y rentrer en avançant à petits pas, et reprenez votre avantage par un nouvel engagement en Quarte du fort de votre épée sur le foible de la sienne, autant qu'il sera possible, en baissant la pointe de son épée pour la passer subtilement sous la lame de l'Adversaire, sans se découvrir, ensorte que le mouvement de la main armée, la marche du pied droit et celle du pied gauche, ne forment qu'un même tems.

L'on doit s'accoutumer, à se remettre promptement en garde toutes les fois qu'on a tiré, en tenant l'épée devant soi, et préféablement en Quarte.

## PREMIERE PARTIE

## DES PARADES SIMPLES.

Dégager et parer ne font qu'un tems, or parer, c'est éloigner par un coup sec, l'épée de son Adversaire du point où il porte son coup, par un petit mouvement du poignet en dedans ou en dehors les armes, c'est ce qui donne une grande avance à la riposte.

La parade assurant la défensive, doit être considérée comme la partie la plus essentielle des armes; aussi n'est-elle plus négligée, comme elle le fut autrefois, vu qu'on en a connu l'importance.

S'il est utile de savoir tirer avec justesse et célérité, il est encore plus avantageux de savoir écarter les coups de son Adversaire, parcequ'aussitôt qu'on a acquis la sûreté de la parade, on ne tarde pas à le lasser, et bientôt il offre plus d'une occasion de lui riposter avec certitude.

Toutes les parades se font du fort, ou du tranchant de la lame sur le foible de celle de l'Adversaire, par un mouvement du poignet que l'on baisse, soit en dedans ou en dehors, et c'est ce qui forme la parade.

Aussitôt que vous avez paré, remettez vous en garde avec vitesse, en tenant la pointe de votre épée à la hauteur de l'épaule, vis-à-vis de votre Adversaire, pour être plus garanti et plus prêt à lui riposter avec célérité.

La parade sèche est l'action de frapper l'épée de l'Adversaire par un mouvement ferme et vif, pour pouvoir la détourner sans la suivre, c'est-à-dire, que le poignet s'arrête sur le tact, ainsi qu'un ressort lâché reste au bout de sa détente.

Nous voyons par l'expérience journaliere que les tireurs qui ont négligé d'apprendre à parer avec précision, ou qui ne se sont attachés qu'à tirer sur tous les mouvemens, ce qui occasionne très souvent des coups de même tems de deux côtés dans les assauts, ou qu'en n'écartant pas suffisamment le bouton du fleuret qui se trouve encore vis-à-vis d'eux, ils se donnent en ripostant avec précipitation, le coup si violemment, que le fleuret casse souvent, ainsi que l'on juge du danger qu'il y auroit en tirant avec l'épée.

#### *Des parades ordinaires.*

Dégagez l'épée de Tierce, parez Quarte en faisant toujours partir l'avant-bras le premier, avec la pointe de l'épée un peu basse, le corps bien soutenu sur les hanches et la tête bien élevée.

En vous relevant parez le Contre de Quarte sur mon dégagement, dégagez l'épée de Quarte, parez Tierce et rentrez Quarte sur les armes. Comme je dégage sous les armes, parez le demi-cercle, et rentrez droit, remettez-vous vite sur les armes,

puis dégagez l'épée de *Tierce*, parez votre demi-cercle, et ripostez avec vitesse en vous relevant sur son changement d'épée, et parez *Tierce* et ripostez *Quarte* sur les armes; dégagez l'épée de *Quarte* et parez d'*Octave*.

La parade d'*Octave* se fait du fort de l'épée avec la main à la hauteur des yeux, en cavant un peu le poignet; sur son coup de *Quarte* dans les armes, relevez-vous et ripostez droit, dégagez votre épée de *Quarte* sur son dégagement, et parez contre de *Quarte*, et ripostez *Quarte* dans les armes.

Dégagez l'épée de *Tierce* sur mon dégagement de *Quarte* sur les armes; parez le Contre de *Tierce*, et ripostez *Quarte* sur les armes en vous relevant.

Sur mon changement d'épée, parez votre demi-cercle, ripostez droit et rentrez en garde.

Dégagez l'épée de *Quarte*, et sur mon dégagement de *Quarte*, parez le Contre de *Quarte* et le demi-cercle, en liant bien ces deux parades du poignet; cela ne fait qu'un seul mouvement, il faut

qu'il soit fait le plus finement que possible, en observant qu'à la parade du demi-cercle il faut avoir le poignet à la hauteur des yeux, les ongles en haut.

Observez que c'est la maniere de parer pour les hommes grands; l'homme petit doit porter le pied droit derriere le talon gauche, et ensuite se remettre en garde en parant de *Tierce*, et puis il faut rentrer *Quarte* sur les armes; et en garde.

Dégagez l'épée de *Tierce* sur mon dégagement de *Quarte* dans les armes; parez Contre de *Tierce* et demi-cercle, et ripostez droit; et en garde.

Dégagez l'épée de *Quarte* sur mon dégagement de *Quarte*, et parez le Contre de *Quarte* et l'*Octave*, et ripostez; en vous relevant parez le Contre de *Quarte*, et remettez-vous en garde.

Dégagez l'épée de *Quarte* dans les armes sur mon dégagement, et parez le Contre de *Quarte* et de *Tierce*, et ripostez *Quarte* sur les armes.

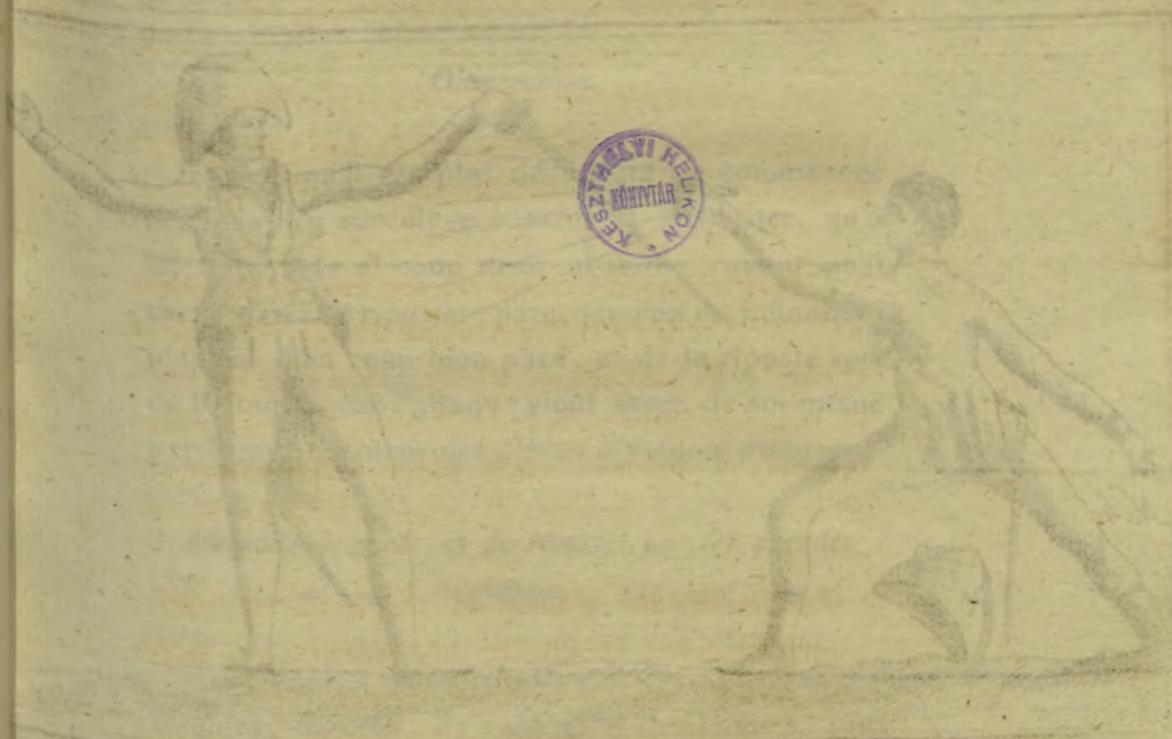
Comme je porte un coup de *Quarte* dans les armes, relevez-vous en parant le demi-cercle; et en garde.

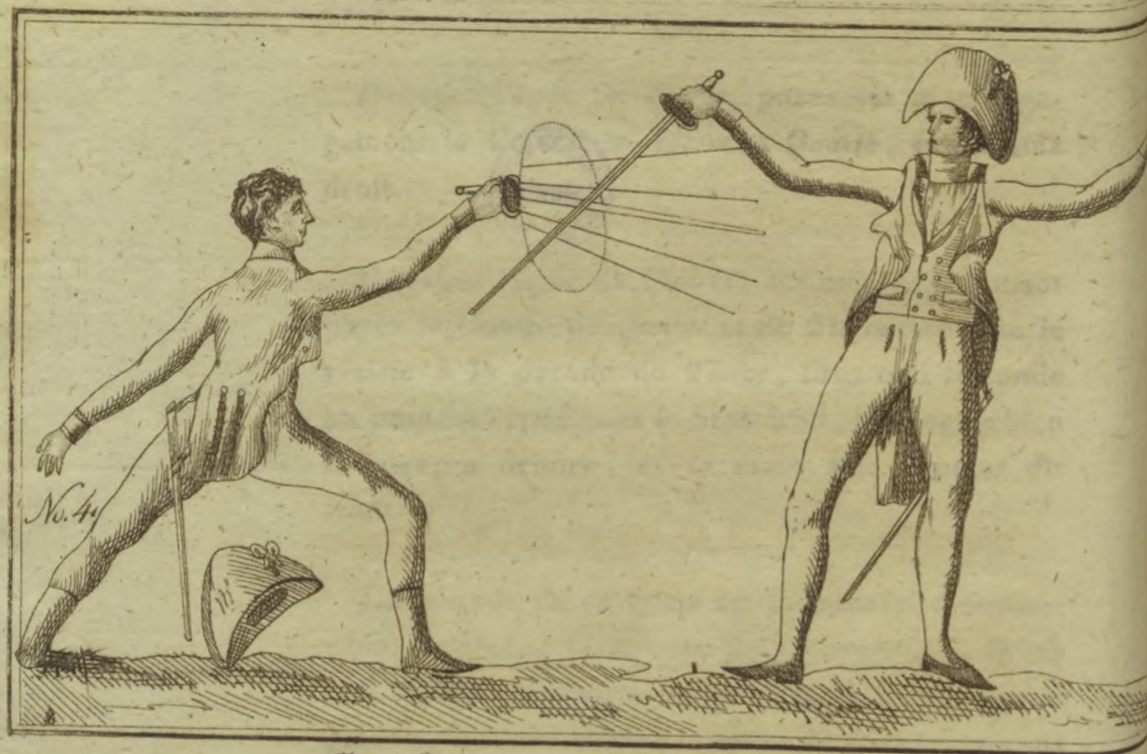
Dégagez l'épée de *Tierce*, parez sur mon dégagement le Contre de *Tierce* et *Quarte*, et ripostez droit.

Dégagez l'épée de *Quarte*, sur mon dégagement parez le Contre de *Quarte* et de *Tierce*; comme je résiste à la parade de *Tierce*, tirez-moi *Seconde* en passant l'épée sous le bras droit, les ongles bien tournés en dehors, et la main à la hauteur du front.

La parade de ce coup est la parade d'*Octave*; pour empêcher la riposte de l'Adversaire, faites une retraite de corps en le portant sur la partie gauche, vous retournez la main de *Quarte*, et vous rentrez par une remise de *Quarte*; et en garde.

Dégagez l'épée de *Quarte*, sur mon dégagement parez deux fois le Contre de *Quarte*, ripostez droit en vous relevant, parez d'*Octave*; et en garde.





*Parade du cercle en quarte.*

Dégagez l'épée de Tierce, et paréz deux fois le Contre de Tierce, et ripostez Quarte sur les armes; et en garde.

*Observation.*

Je crois qu'il est plus nécessaire de commencer par instruire son élève à parer et à riposter, qu'à lui faire tirer ni coup droit ni feinte, avant qu'il sache parer et riposter; parceque l'on est infiniment plus sûr d'un coup bien paré, et de la riposte que de l'attaque, car l'attaque vient assez de soi-même par l'empressement des élèves à vouloir attaquer.

*Méthode de parer et de riposter par les parades simples.*

Cet exercice a six parades, et des positions différentes, du bras, du poignet et des jambes, plus ou moins offensives et défensives.

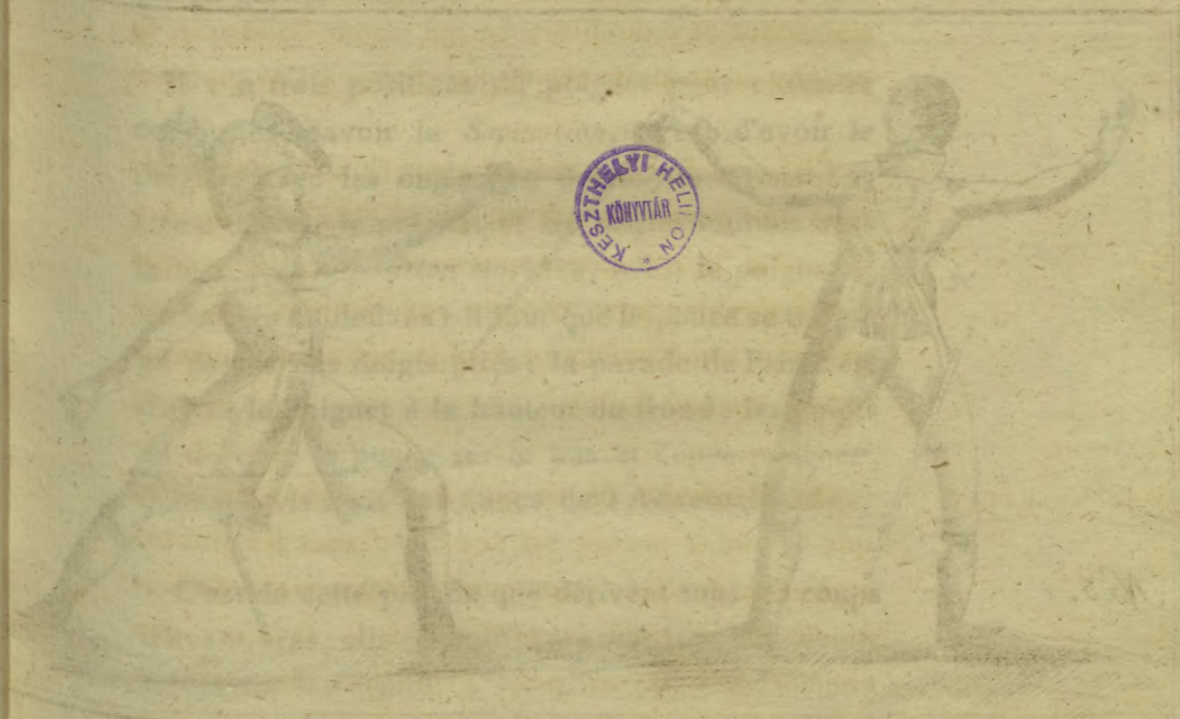
Les six parades sont: la Quarte, la Tierce, le No. 4. demi-cercle, l'Octave, Quinte et Prime.

Il faut s'attacher à bien former toutes ces parades, et à bien parer les simples avant que de s'attacher aux doubles, ce qui donne beaucoup de souplesse au poignet, et de vitesse à l'avant-bras.

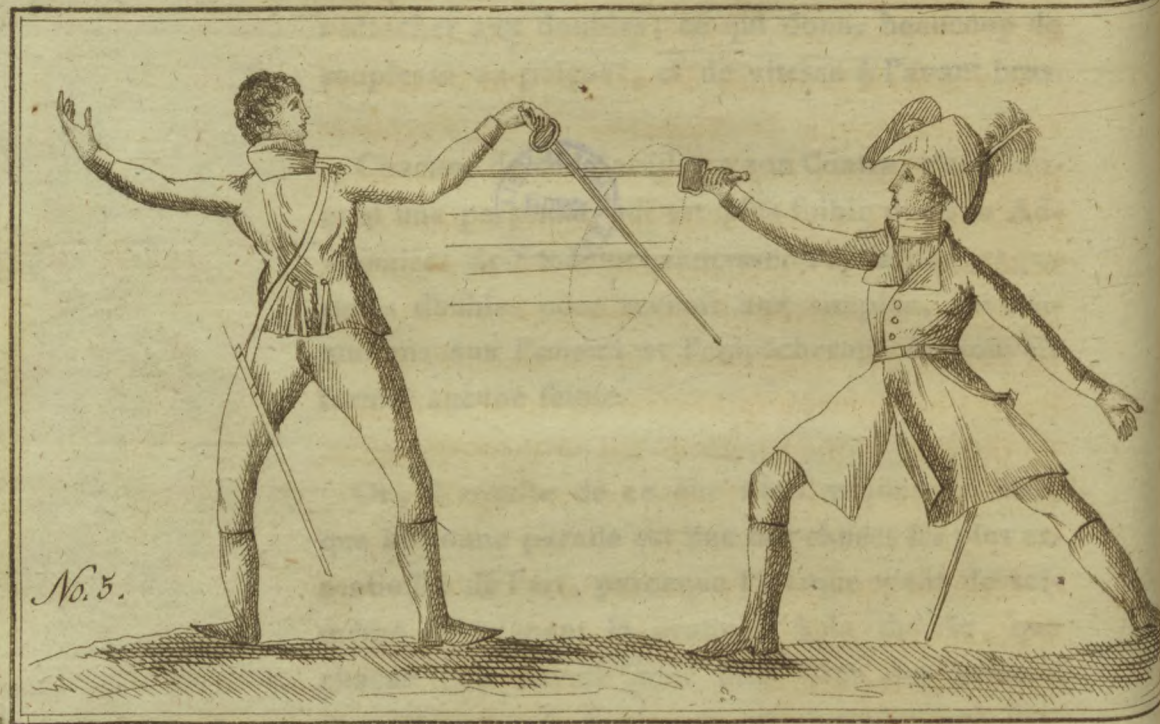
Chacune de ces parades a son Contre, c'est pourquoi une personne qui est plus foible que son Adversaire, doit toujours ramasser l'épée par ses parades doubles pour revenir aux simples, qui fatiguerons son Ennemi et l'empêcheront de pouvoir former aucune feinte.

Or, il résulte de ce que nous venons de dire, que la bonne parade est une des choses les plus essentielles de l'art, parceque l'attaque vient de soi-même en joignant la pratique à la théorie, que chacun doit savoir pour bien tirer des armes; ayant bien paré, la riposte est plus sûre que l'attaque.

Chaque parade à deux temps très-courts. Le premier se fait en s'élançant (bien fendu suivant la portée du tireur, pour lui donner l'aisance de bien faire sa retraite) sur son Adversaire, et pour lui







*Parade du cercle en prime.*

porter le coup. Le second pour se relever et reprendre sa garde.

Il y a trois positions du poignet pour exécuter ces bottes, savoir la *Supination*, (c'est d'avoir le poignet avec les ongles en dessus) la *Pronation*, (c'est d'avoir le poignet et les ongles tournés vers la terre) et la *position moyenne*, (c'est le poignet et les ongles en dedans) il faut que le pouce se trouve au dessus des doigts pliés; la parade de Prime est d'avoir le poignet à la hauteur du frond, les doigts en dehors, le pouce sur le bas et l'épée penchée, donnant vis-à-vis des flancs de l'Adversaire.

C'est de cette parade que dérivent tous les coups d'avant-bras; elle sert aussi à parer les coups droits forcés sur les armes.

La cinquieme parade étoit la Quinte, autrefois en usage, qui est le degré le plus bas. Plusieurs auteurs l'ont appellée Quarte basse, et d'autres Quarte coupée; cela faute d'en avoir fait la distinction.

Ceux qui l'ont enseignée pour Quarte basse, l'ont fait contre les vrais principes; Angelo dans son traité l'a fait tirer au plus haut degré, qu'il appelle parade de Quinte.

Sur ce coup on doit se servir de la parade d'Octave et riposter de même, parceque par la riposte d'Octave je me mets à couvert et me trouve hors de danger, et assuré de ma riposte.

Si j'admets la parade de Quinte, c'est parceque je vois qu'on peut quelquefois la mettre en usage pour tromper son Ennemi, et voir s'il ne donnera point dans le piège par un saisissement d'épée, qui se fait en tournant sur la plante du pied droit, et en se fendant de la jambe gauche; la main gauche peut alors saisir son épée au poignet, et par-là je le mets hors d'état de riposter à mon coup.

Charles Besnard, maître d'armes à Rennes, dans sa théorie de l'exercice de l'épée, dédiée en 1653 aux Seigneurs des Etats de Bretagne, indique à peu-près le degré de la Prime, mais il ne fait aucune mention de la Quinte.

On a beaucoup cité la Prime et la Quinte ainsi que les parades, mais loin de décliner ni leurs véritables degrés, ni les occasions où l'on doit en faire usage; on les place le plus souvent dans leurs contraires. Mais je crois que, par ce que je viens d'avancer, l'on connoitra quel est son vrai usage, et l'utilité qu'on peut en tirer.

Aujourd'hui que l'art de faire des armes s'est beaucoup perfectionné, l'on a adopté le jeu élevé comme étant assurément le plus certain.

#### *Des dégagemens.*

Nous appellons dégager, l'action de transporter son épée d'un côté à l'autre par dessus ou par dessous celle de son Adversaire, de Quarte en Tierce et de Tierce en Quarte.

Le dégagement s'exécute en décrivant avec la pointe de l'épée un demi-cercle par dessus ou par dessous l'épée de l'Adversaire, par un mouvement subtil du pouce et des doigts.

Pour que le dégagement soit fin, il doit être fait par le plus court chemin, et toujours après que l'Adversaire a fait quelque mouvement; mais en finissant le dégagement, on doit tâcher de s'assurer du foible de son épée par le fort de la sienne.

On compte deux sortes de dégagemens, savoir le volontaire et le forcé.

Le volontaire est celui que l'on fait avec dessein, sans y être contraint par l'épée de l'Adversaire.

Pour l'exécuter il faut que la pointe de l'épée passe subtilement près de la garde de son épée, soit en dessous ou en dessus, et que le poignet soit élevé à la hauteur de l'épaule.

Le dégagement forcé est celui par lequel l'Ennemi domine le foible de la votre par le fort de la sienne, afin d'écarter votre pointe pour pouvoir vous toucher.

Ce dégagement s'exécute de deux manieres; la

premiere se fait dans l'instant qu'il force votre épée, faisant passer votre pointe fort près de la garde de son épée, en levant et tournant le poignet, comme s'il s'agissoit de parer Tierce ou Quarte.

La seconde c'est au premier mouvement qu'il fait pour frapper votre épée pour la faire baisser ou la relever.

Sur ce mouvement partez droit, parcequ'il quitte l'épée par son battement. Observez que tout battement qui se fait en quittant l'épée, vous oblige à tirer droit, parceque c'est contre tous les principes de l'art de quitter l'épée pour faire les battemens.

#### *Du Contre-Dégagement.*

Dégagez de *Quarte*, je tire *Tierce* sur votre dégagement; parez *Tierce* et ripostez *Tierce*.

Dégagez de *Tierce*, je tire *Quarte* sur votre dégagement; parez *Quarte*, ripostez *Quarte*.

Dégagez *Quarte*, je tire *Quarte* sur les armes sur votre dégagement, parez *Tierce* et ripostez *Seconde*.

Dégagez de *Tierce*, je tire *Seconde* sur votre dégagement, parez du *demi-cercle*, et ripostez *Quarte*.

Dégagez de *Tierce*, je tire *Quarte* sur votre dégagement, parez de *Quarte* et ripostez *Quinte*.

Ces dégagemens ne se font que lorsque l'Adversaire ne s'attache qu'à parer et riposter du simple, alternativement. On peut aussi l'exercer lorsqu'il rompt la mesure, de peur qu'il ne s'assure de votre épée par un battement.

Si donc, en vous tirant *Quarte*, vous parez *Quarte* et ripostez *Quarte*, et qu'à mon tour j'aie également paré votre riposte, vous devez alors tromper ma parade au second coup.

*Exemple.* Je vous tire *Quarte*, parez de *Quarte*, et dès que je me relève, dégagez et tirez *Tierce*.





No. 6.

*Coup droit tiré dans les armes.*

Je vous tire *Tierce*, parez de *Tierce*; et dès-que je me relève, dégagez et tirez *Quarte*.

Je vous tire *Quarte*, parez de *Quarte*; et dès-que je me relève, dégagez et tirez *Quarte* sur les armes.

SECONDE PARTIE.

DES COUPS DROITS DANS LES ARMES.

La théorie nous prouve que chaque coup d'épée a sa feinte. Pour tirer le coup droit dans les armes, il faut profiter du peu de jour que l'Adversaire peut vous donner.

Le coup droit se tire en baissant un peu la pointe No. 6. de l'épée, le poignet bien élevé, et en faisant partir l'avant-bras le premier, en s'élançant avec précipitation, la partie gauche bien tendue, le corps d'aplomb sur les hanches, le poignet et les

ongles tournés en haut, et la tête droite, un peu, cependant, penchée en arrière.

La parade de ce coup est la parade de Quarte; ripostez Quarte, et en garde.

*Coup droit sur les armes.*

Ce coup se tire dans les positions précédentes.

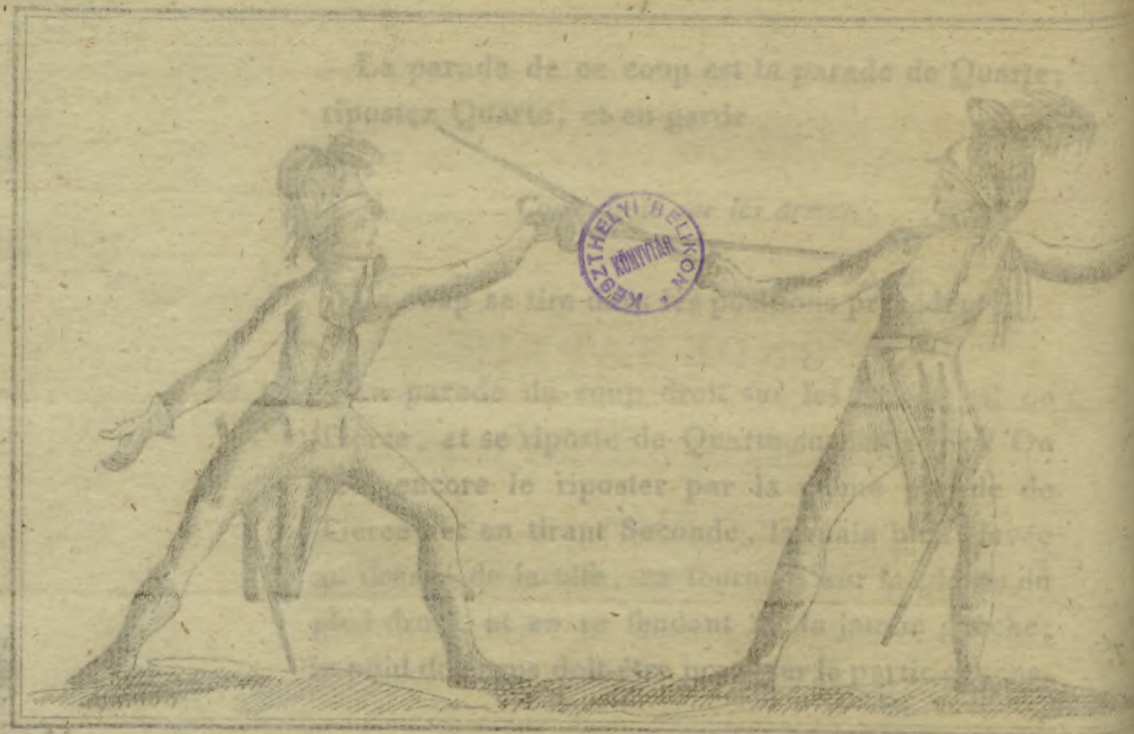
No. 7. La parade du coup droit sur les armes est de Tierce, et se riposte de Quarte sur les armes. On peut encore le riposter par la même parade de Tierce, et en tirant Seconde, la main bien élevée au dessus de la tête, en tournant sur la plante du pied droit, et en se fendant de la jambe gauche; le poid du corps doit-étre porté sur la partie gauche.



*Coup droit tiré sur les armes.*

anglais, tenu de la main gauche, et la main droite, au bras  
pendant, prêt à recevoir.

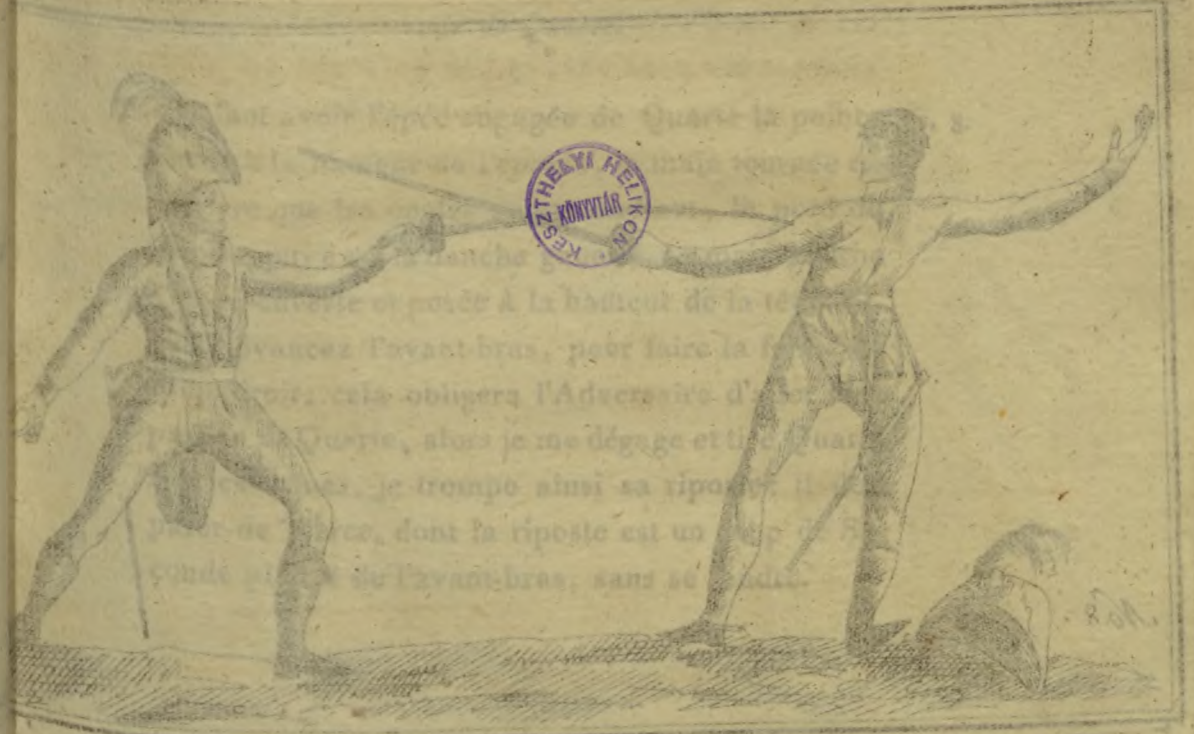
La parade de ce coup est la parade de Quatrième  
riposter Quatrième, et en garde



Coup droit tiré sur les armes

Le coup droit tiré sur les armes

Le coup droit tiré sur les armes



Coup droit tiré sur les armes



No. 8.

*Feinte du coup droit pour obliger l'adversaire à la parade de 4.<sup>te</sup>.*

La même feinte se fait aussi sur les armes pour

*Feinte de coup droit pour obliger l'Adversaire à la parade de Quarte.* On d'Octave sans changer ses positions, et l'on se remet en garde.

Il faut avoir l'épée engagée de Quarte la pointe No. 8. élevée à la hauteur de l'épaule, la main tournée de manière que les ongles soient en haut, le poids du corps appuyé sur la hanche gauche, la main gauche à demi ouverte et posée à la hauteur de la tête. Et puis, avancez l'avant-bras, pour faire la feinte du coup droit; cela obligera l'Adversaire d'aller à la parade de Quarte, alors je me dégage et tire Quarte sur les armes, je trompe ainsi sa riposte; il doit parer de Tierce, dont la riposte est un coup de Seconde plongé de l'avant-bras, sans se fendre.



No. 9. La même feinte se fait aussi sur les armes pour tirer Quarte dans les armes, qui se pare du demi-cercle ou d'Octave, et se riposte de même sans changer ses positions, et l'on se remet en garde.

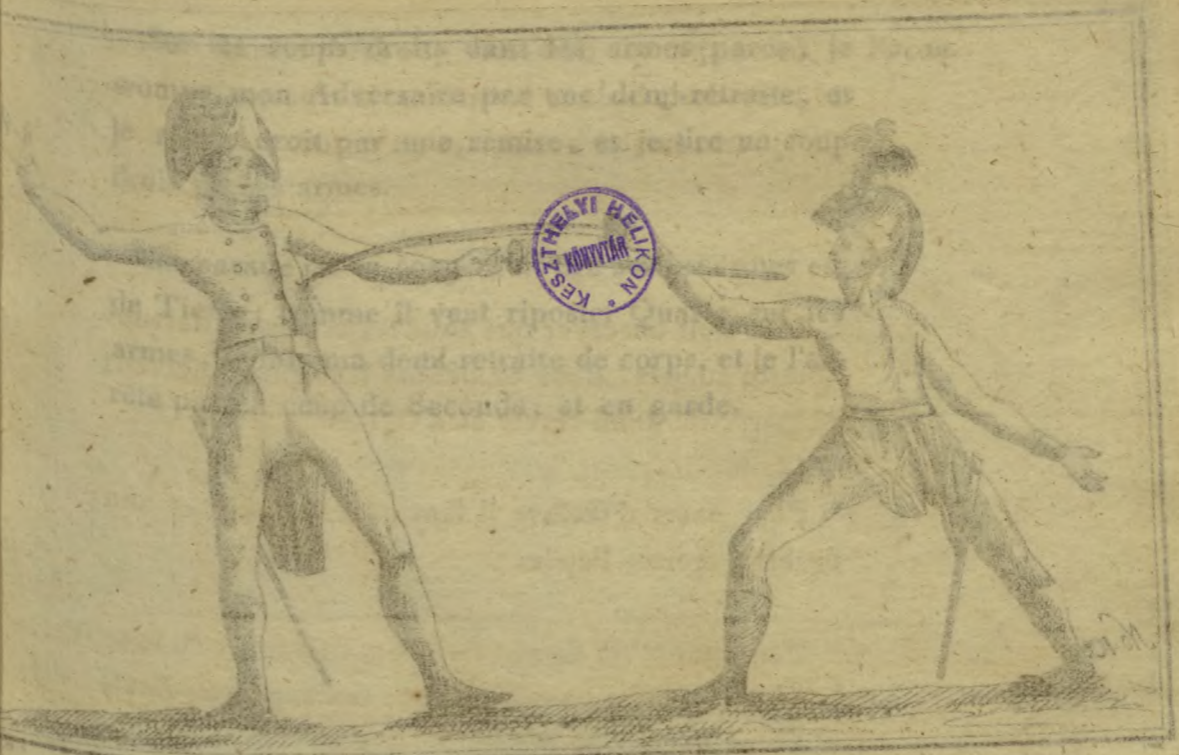
La riposte de ce coup droit tiré dans les armes, se pare de Quarte dans les armes du fort de l'épée.

manière que les angles soient en haut, le point du  
corps appuyé sur la hanche gauche, la main gauche  
à demi ouverte et posée à la hauteur de la tête, et  
puis, avancez l'avant-bras, pour faire la feinte du  
coup droit; cela obligera l'adversaire d'aller à la  
parade de Quarte, alors je me dégage et tire Quarte  
sur les armes, je trompe ainsi sa riposte; il doit  
parer de Quarte, dont la riposte est un coup de  
cote plongé de l'avant-bras, sans se fendre.



No. 9.

*La feinte du coup droit trompée en tirant quarte sur les armes.*



*Faint, illegible text at the top of the left page.*

*Rendez sur les deux pieds joints.*

*Faint text describing the fencing posture, mentioning 'deux pieds joints' and 'garde'.*

*Faint text at the bottom of the left page.*

*Spécifie de corps joint les deux pieds joints.*



No. 10

Riposte du coup droit tiré dans les armes.

Remises sur les coups droits parés.

Sur les coups droits dans les armes parés, je trompe mon Adversaire par une demi-retraite, et je rentre droit par une remise, et je tire un coup droit sur les armes.

La parade de ce coup droit tiré sur les armes est de Tierce; comme il veut riposter Quarte sur les armes, je fais ma demi-retraite de corps, et je l'arrête par un coup de Seconde; et en garde.

Il faut parer d'Octave si l'aut caver le poignet sans le bien croiser l'épée.

Pour parer du demi-cercle on doit lever le bras le plus haut que possible, avec les ongles en haut, et parer du fort de l'épée.

Voilà, à mon avis, le moyen le plus assuré de parer les coups de dessous.

*Riposte du coup droit tiré sur les armes.*

No. 11. Sur la parade de Tierce que l'Adversaire fait sur le coup droit tiré sur les armes; je riposte d'un coup de Quarte sur les armes; et en garde.

*Observation.*

L'on doit observer que tous les coups de dessous Quarte coupés, dans ou dehors les armes, doivent se parer du demi-cercle et d'Octave.

Pour parer d'Octave il faut caver le poignet afin de bien croiser l'épée.

Pour parer du demi-cercle on doit lever le bras le plus haut que possible, avec les ongles en haut, et parer du fort de l'épée.

Voilà, à mon avis, le moyen le plus assuré de parer les coups de dessous.



*Riposte du coup droit tiré sur les armes.*



Ma, azaz a parádé de l'épée, de l'épée  
pour l'usage de l'épée, de l'épée  
pour l'usage de l'épée, de l'épée  
pour l'usage de l'épée, de l'épée  
pour l'usage de l'épée, de l'épée

Voilà à son tour le maître de l'épée  
pour les coups de main.



Voilà à son tour le maître de l'épée  
pour les coups de main.



No. 12

*Coulée d'épée sur les armes en se fendant de la jambe gauche pour tirer seconde*

*Du coulé d'épée en se fendant de la jambe gauche, pour tirer Seconde.*

Cette feinte se fait de pied-ferme comme en man-  
 No. 12.  
 Couler, c'est lorsqu'on se trouve en mesure sur son Adversaire, glisser sur le foible de son épée par un frottement vif et sensible, et dans le temps qu'il oppose pour parer, dégager subtilement et tirer droit sur lui.

Le coulé est une des attaques les plus certaines, en ce qu'il détermine forcément l'Adversaire d'aller à la parade.

*Observation.*

On coule tant de pied-ferme qu'en marchant, en dégageant et sans dégager.

Pour former les coulés il faut avoir le corps bien effacé et assis sur la hanche gauche, tenir l'épée directement devant soi, serrer et couler sur la lame de son Adversaire, pour s'en assurer par le fort.

De coulè, Seconde pour tirer Seconde.

tirer Seconde.

No. 13. Cette feinte se fait de pied-ferme comme en marchant, quand on est hors de mesure, il faut que le corps soit porté sur la partie gauche, en fixant bien son Adversaire; faites un mouvement de l'avant-bras avec la pointe de l'épée un peu élevée, que le poignet et les ongles soient tournés en bas; faites cette manoeuvre en deux temps, retournez-les subtilement en haut pour obliger l'Adversaire d'aller à la parade de Tierce, que vous tromperez en tirant Seconde.

Opération.

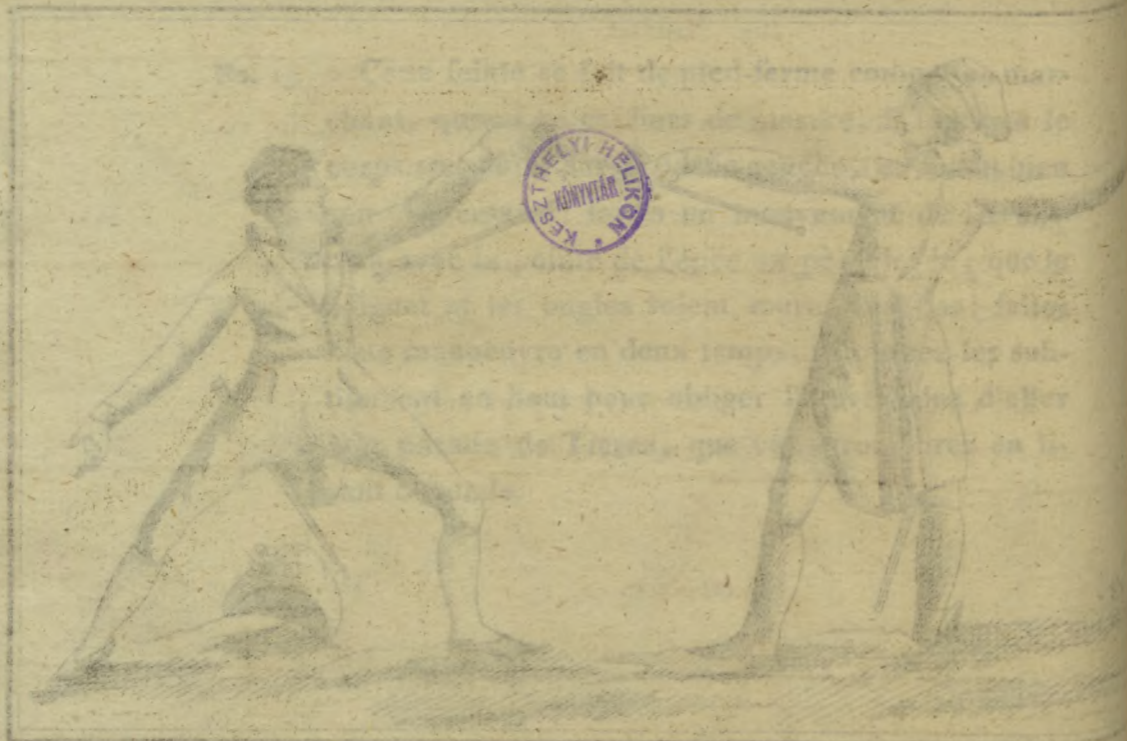
On coulè tant de pied-ferme qu'en marchant, en

dégageant et sans dégager.

L'our former les coulès il faut avoir le corps bien effacé et assis sur la hanche gauche, tenir l'épée directement devant soi, serré et couler sur la lame de son Adversaire, pour s'en assurer par le fort.



Feinte Seconde pour tirer seconde



Quatrième figure pour l'usage de l'épée



Quatrième figure pour l'usage de l'épée  
Pour l'usage de l'épée, on se tient sur la gauche  
et on se tient sur la droite de la main droite  
et on se tient sur la gauche de la main gauche  
et on se tient sur la droite de la main droite  
et on se tient sur la gauche de la main gauche





No. 14.

*Feinte seconde à chevée et parée du contre de quarte.*

*Feinte Seconde achevée et parée du Contre de Quarte et riposté.*

La feinte de Seconde simple se fait en deux No. 14. mouvemens, en alongeant modérément l'avant bras, le poignet renversé, avec les ongles en bas, et la pointe de l'épée un peu baissée, pour obliger l'Adversaire d'aller à la parade d'Octave; retournez ensuite la main, et tirez Quarte sur les armes avec vitesse.

La parade de ce coup est celle du Contre de Quarte, qui se riposte du coup de Quarte dans les armes.

*Temps pris sur le coulement d'épée.*

Vous serrez et coulez de Quarte, si sur votre mouvement je dégage et tire Tierce, parez et ripostez Tierce; et en garde.

Vous serrez et coulez de Tierce; si sur ce mou-

vement je dégage et tire Quarte, parez Quarte et ripostez Quarte; et en garde.

Vous serrez et coulez de Quarte; si sur votre mouvement je dégage et tire Quarte sur les armes, parez de Tierce et ripostez de Seconde.

Le coulé d'épée se trompe par les feintes d'Une Deux, en faisant un coulé d'épée; si mon Adversaire me laisse l'épée au corps, je ne dois point faire de dégagement ni feinte, mais bien un Limant de Seconde, qui se fait du fort au foible de l'épée, les ongles renversés, et je dois tirer Quarte.

Le plus souvent, par un Limant de Seconde bien fait, l'on désarme son Adversaire.

*Des engagements forcés.*

Engager forcément, c'est assujettir de telle sorte le foible de l'épée de l'Adversaire, qu'il ne puisse

rien entreprendre sans s'exposer à être touché le premier.

L'engagement devient forcé, lorsqu'étant engagé dehors ou dans les armes, vous appuyez tellement sur le foible de l'épée de votre Adversaire, que vous l'obligez de vous céder, pour passer sa pointe par dessus ou par dessous de votre épée; mais pour plus grande sûreté, faites cet engagement hors de la portée de l'Ennemi, qui, sans cette précaution, pourroit de l'instant prévenir votre dessein, et vous toucher autant de fois que vous voudriez forcer.

Ainsi pour faire perdre l'avantage qu'on veut prendre sur vous en forçant, soit en dedans ou en dehors, soit en dessus ou en dessous des armes, il faut aussitôt dégager à l'opposite. Par exemple:

1<sup>o</sup>. Je dégage mon épée de Quarte en forçant le foible de la votre du fort de la mienne; faites alors céder votre pointe par un dégagement de Tierce; et en garde.

2<sup>o</sup>. J'engage pareillement de Tierce en forçant

sur votre épée ; dégagez de Quarte, marquez une feinte de Tierce et tirez Quarte dans les armes.

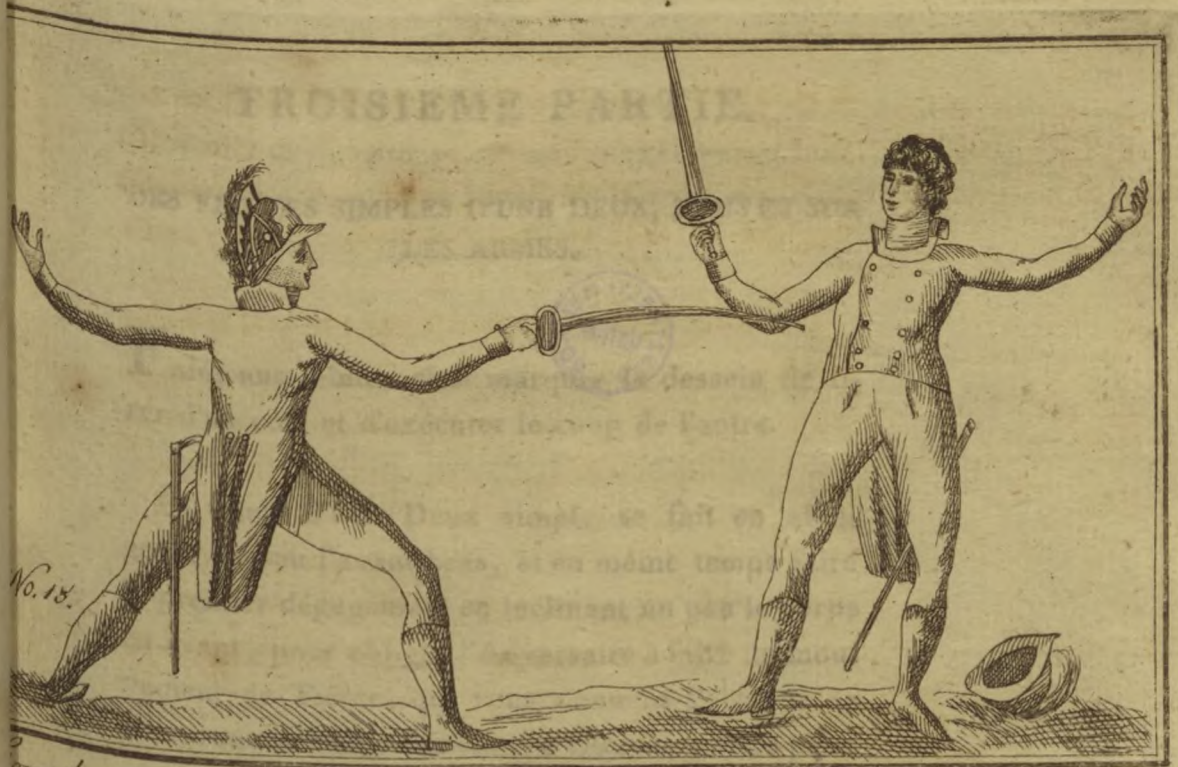
No. 15. Je pare votre coup de Quarte dans les armes, et à la retraite je force d'un coupé; et en garde.

3°. J'engage de Quarte sur les armes en forçant, dégagez de suite et tirez Seconde.

Les forcemens se trompent par les feintes d'Une Deux.

1°. Je dégage mon épée de Quarte en forçant le foible de la votre de sorte de la mienne; laissez alors éder votre pointe par un dégagement de Tierce; et en garde.

2°. J'engage pareillement de Tierce en forçant



*Coup de quarte paré dans les armes, et risposté d'un coupé à la retraite sur les armes.*



C'est de temps dans les armes que une feinte n'est

**TROISIEME PARTIE.**  
**DES FEINTES SIMPLES D'UNE DEUX, DANS ET SUR**  
**LES ARMES.**

**F**aire une feinte, c'est marquer le dessein de tirer d'un côté et d'exécuter le coup de l'autre.

La feinte d'Une Deux simple se fait en allongeant un peu l'avant-bras, et en même temps faire le premier dégagement en inclinant un peu le corps en avant, pour obliger l'Adversaire à faire un mouvement de Tierce, qui vous donnera l'aisance de tirer votre seconde feinte avec vitesse; par ce principe vous évitez le coup de temps.

Autrefois on les marquoit à la volée; l'Adversaire prenant le temps, on étoit susceptible de se blesser mutuellement.



La parade de cette feinte est de Tierce, qui se riposte de Quarte sur les armes; et en garde.

*Feinte d'Une Deux Trois par l'engagement de Quarte sur les armes.*

Cette feinte se fait comme la précédente, en changeant le temps.

La parade de cette feinte est celle de Quarte dans les armes.

Sur mes feintes d'Une Deux Trois, si mon Adversaire me prend le Contre de Quarte ou le Contre de Tierce sur les armes, je dois tromper ce Contre en formant un cercle et demi, le plus adroitement que possible, et me remettre en garde.

*Feinte d'Une Deux Trois pour tromper le Contre.*

Si mon Adversaire prend le Contre de Quarte ou de Tierce, je dois tromper ce Contre par un tour et demi d'épée, pour déjouer le Contre et tirer.

*Coup de temps dans les armes sur une feinte n'étant point couvert.*

No. 16. Ce coup de temps se prend de pied levé, en faisant partir l'avant-bras le premier avec vitesse, il doit être bien élevé, avec le poignet et les ongles en haut, en opposant la main gauche, pour éviter le coup pour coup.

Mais je crois que pour éviter ce coup pour coup, il conviendrait, pour plus grande assurance, de quitter la ligne par la droite, en laissant l'épée au corps de l'Adversaire.

*Feinte d'Une Deux Trois, par l'engagement de Quarte dans les armes.*

Les feintes d'Une Deux Trois se font pour ébranler l'Adversaire par la feinte simple, en faisant partir l'avant-bras, en inclinant le corps un tant-soi-peu, pour obliger l'ennemi à la parade de Quarte; et je tire mon troisième dégagement de Quarte sur les armes avec la plus grande vitesse.



*Coup de temps pris dans les armes sur une feinte n'étant point couvert.*

Quarte, dans ou sur les armes, avec beaucoup de vitesse, et me remettre en garde.

*Feinte d'Une Deux sous la main parée du demi-cercle, en opposant la main gauche.*

No. 17. Ces Une Deux sous la main se tirent quand l'Adversaire lève un peu la main gauche, la pointe de l'épée fort basse, et le poignet bien haut.

La parade de cette feinte est celle du demi-cercle; et en garde.

*Feintes d'Une Deux pour tromper le cercle.*

Les feintes d'Une Deux pour tromper le cercle se font de pied-ferme.

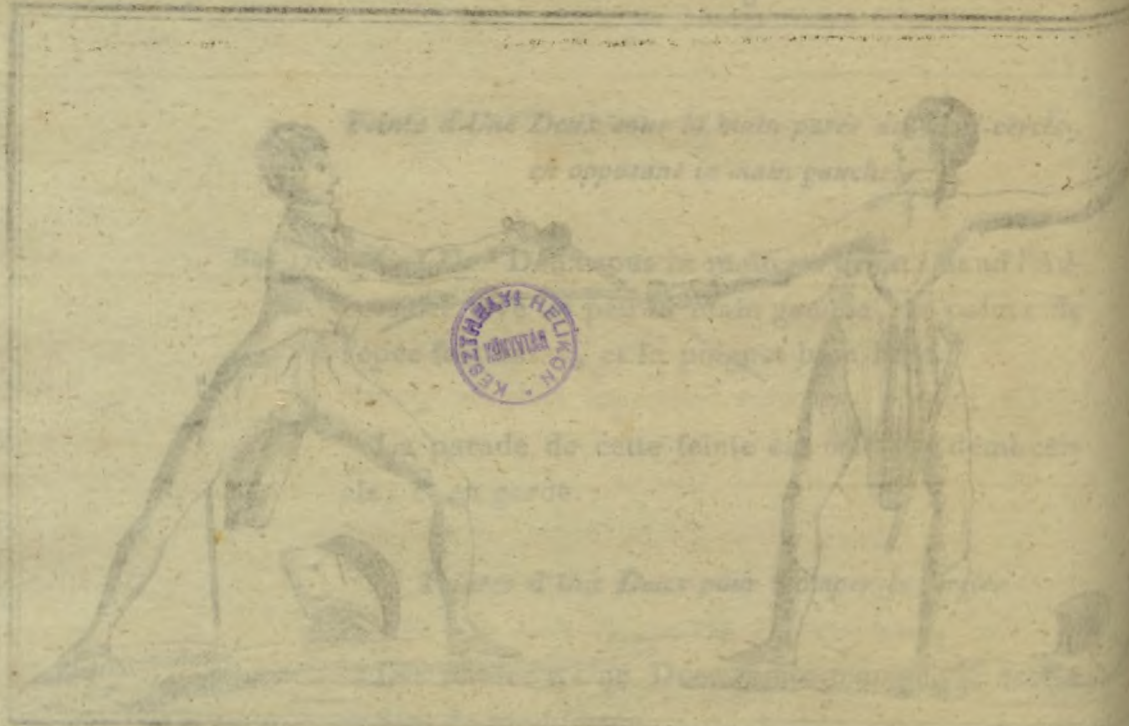
Marquez-bien votre feinte, en baissant la pointe de l'épée avec le poignet bien élevé, pour obliger l'Adversaire à la parade du demi-cercle.

Je trompe le demi-cercle en passant par dessus

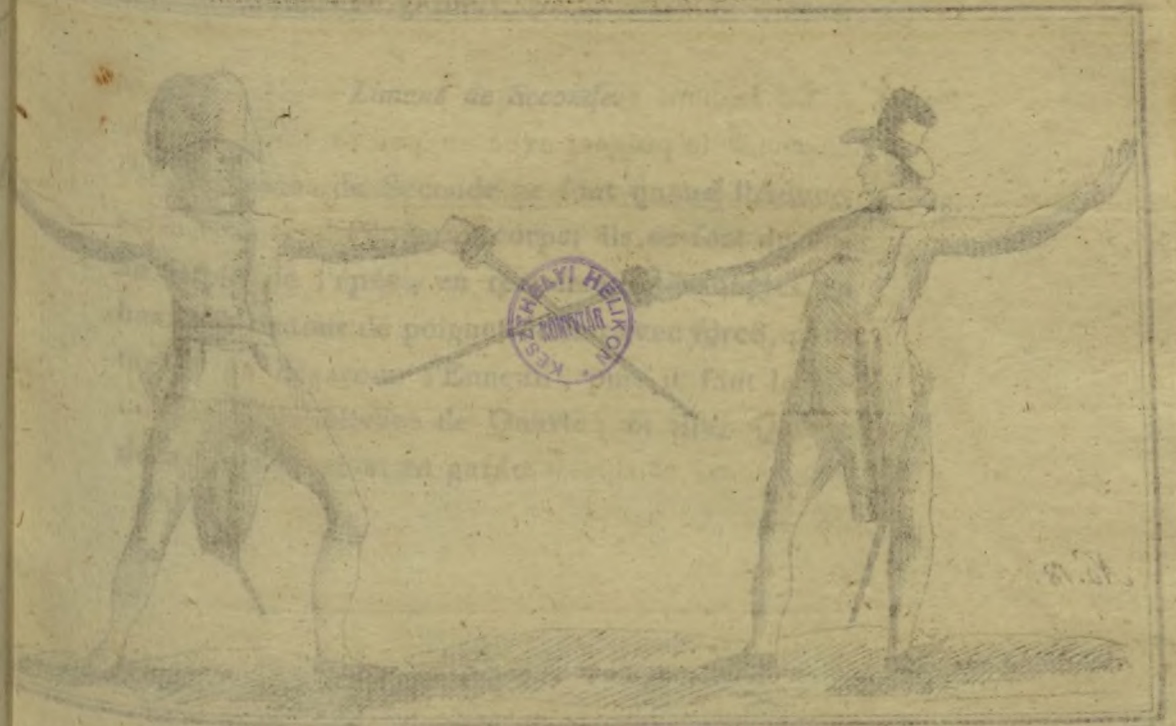


*Feinte d'une deux sous la main, parée du demi cercle en opposant de la main gauche.*

Quatre dans et sur les armes, avec beaucoup de vitesse, et les remettre en garde.



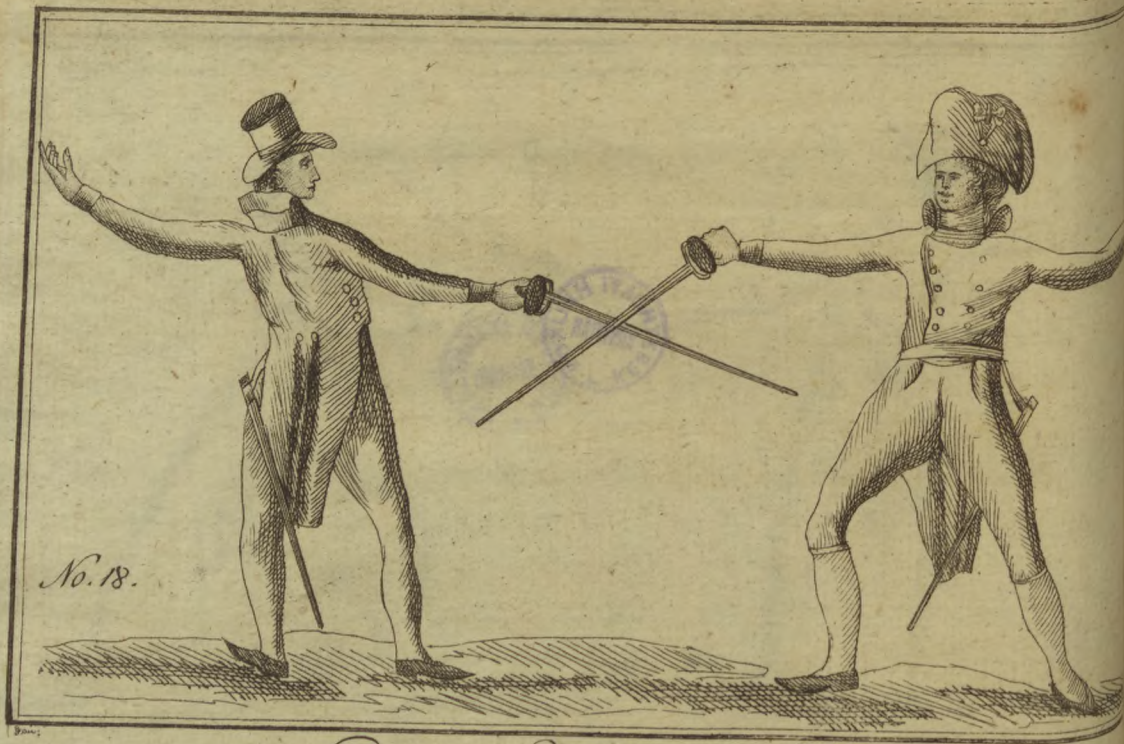
Quatre en dehors des armes.



Quatre en dehors des armes.

Quatre en dehors des armes.





No. 18.

Position de limante Seconde.

son épée, et je tire Quarte en dehors des armes,  
 et je me remets en garde.

Les Limans de Seconde se font quand l'Adver-  
 saire vous tend l'épée au corps; ils se font du fort  
 au foible de l'épée, en renversant les ongles en  
 bas, par un tour de poignet donné avec force, pour  
 tacher de désarmer l'Ennemi, puis il faut le ré-  
 tourner avec vitesse de Quarte, et tirer Quarte  
 dans les armes; et en garde.

*Limant de Seconde pour tirer Quarte dans les armes.*

No. 19. Ce Limant se provoque par un coulé d'épée en tournant le poignet avec un peu de force, les ongles en bas, pour se rendre maître de l'épée de votre Ennemi, et ensuite vous tirez Quarte dans les armes avec beaucoup de vitesse, en élevant la main de Quarte pour se mettre à couvert.

La parade de ce coup est celle de Quarte dans les armes, et ripostez Quarte; remettez-vous en garde.



*Limante seconde pour tirer quarte dans les armes*



KEZT HELYI HELY  
KÖNYVTÁR



KEZT HELYI HELY  
KÖNYVTÁR



*No. 20.*  
*Parade de prime sur un coup droit forcé sur les armes. la riposte est un coup d'avant-bras, comme il est marqué par les points.*

*Coup droit forcé sur les armes pour parer de Prime.*  
*Ce coup se tire avec vitesse et précision.*

Il se pare de Prime haute, et se riposte d'un No. 20. coup d'avant-bras de Seconde sans se fendre; retournez précipitamment la main de Quarte, et tirez, en vous relevant, Quarte dans les armes.

Sur quoi je dégage Quarte sur les armes; vous parez ce dégagement du Contre de Quarte; à ma riposte vous tirez un coupé sur les armes.

Le coupé se fait en pliant un peu le bras au coude, et on plonge la pointe de l'épée en la baissant, et vous levez le bras à la hauteur de la tête, tirez avec vitesse, et remettez-vous en garde.

*Observation.*

Les coupés simples et les coupés dégagés ne se tirent jamais d'attaque, parcequ'ils sont dangereux

d'être arrêtés par un coup de temps, mais on peut les tirer sans danger à la retraite de l'Adversaire. Ne tirez pas votre temps avant qu'il ne soit dans la position de se relever, mais surtout n'agissez point avec précipitation.

*Feinte d'Une Deux pour tirer Quarte basse.*

Lorsque mon Adversaire est en garde, avec le poignet renversé, la pointe de l'épée élevée, je lui fais une feinte d'Une Deux haute pour lui faire lever le poignet en venant à la parade de Quarte; je passe finement mon épée sous le bras et je lui tire Quarte basse avec le poignet élevé, les doigts en bas et la pointe de l'épée plongeante vers les flancs, tenant le fort de mon épée bien appuyé sur son bras, pour l'empêcher de faire aucun mouvement.

J'observerai que dans la position de cette garde je pourrais tirer des coups droits; mais comme la plupart de ceux qui ont cette garde, sont presque toujours assurés de leur parade, j'ai cru à propos de les tromper par cette feinte, pour tirer Quarte basse dans les armes.

La parade de cette Quarte basse dans les armes est d'Octave, qui se riposte de Quarte dans les armes, avec les positions ordinaires.

Ou j'engage l'épée de Quarte sur les armes, mon Adversaire ayant la garde basse, je lui marque une feinte d'Une Deux sur les armes, pour le faire aller à la parade de Tierce, je tire Seconde dans les armes pour le surprendre.

La parade de ce coup et celle d'Octave, et la riposte Quarte dans les armes; et en garde.

Notez que la Quarte est divisée en plusieurs parties, savoir Quarte dans les armes, Quarte sur les armes, Quarte hors les armes.

La Quarte basse se fait par une suite de feinte du coup droit, pour obliger l'Adversaire à lever le poignet, sur quoi l'on tire Quarte basse avec vitesse.

*Engagement de Quarte dans les armes pour tirer*  
*Quarte basse.*

No. 21. J'engage mon épée de Quarte dans les armes, je fais une feinte de pointe et en coulant le long de l'épée de mon Adversaire, je tire Quarte basse dans les positions ci-avant dites.

La parade de ce coup est la parade d'Octave, et l'on se remet promptement en garde.



*Quarte basse.*

Engagement de Quatre dans les armes nouvelles  
Quatrième partie



Quatrième partie



Quatrième partie



*Parade d'octave pour la quarte basse.*

L'Adversaire va à la parade d'Octave, mais le temps en Feinte de Quarte basse.

Je fais une feinte par un coulé le long de l'épée No. 22. de mon Ennemi, je laisse la pointe de mon épée dans une position comme si je voulois tirer Quarte basse, ayant les ongles en bas avec le poignet bien élevé.

L'Adversaire se défend de Quarte basse, et se retire.

L'Adversaire se défend de Quarte basse, et se retire. L'Adversaire se défend de Quarte basse, et se retire.

L'Adversaire se défend de Quarte basse, et se retire.



No. 23. L'Adversaire vat à la parade d'Octave, mais je le trompe en tirant Quarte sur les armes.

La parade de ce coup est la parade de Tierce, dont la riposte est un coup de Quarte sur les armes, ou un coup de main de Seconde, en plongeant le coup de l'avant-bras avec beaucoup de vitesse.

*Fausse attaque de feinte de Quarte basse, par un appel du pied.*

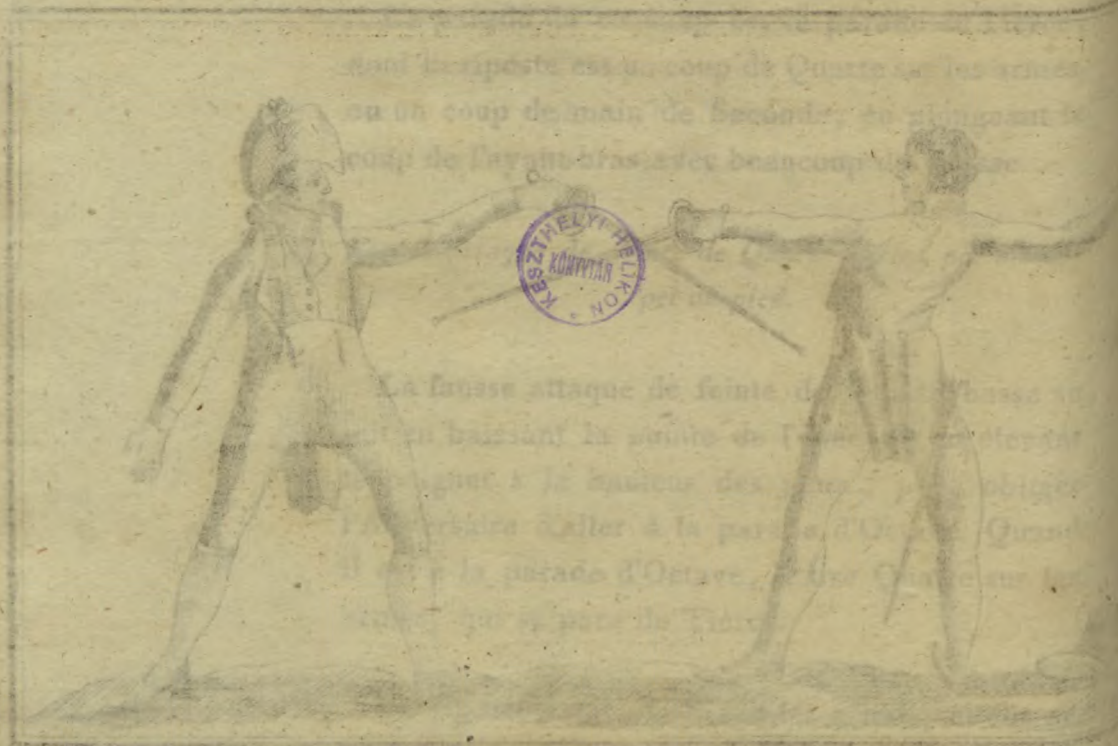
La fausse attaque de feinte de Quarte basse se fait en baissant la pointe de l'épée, et en élevant le poignet à la hauteur des yeux, pour obliger l'Adversaire d'aller à la parade d'Octave. Quand il est à la parade d'Octave, je tire Quarte sur les armes, qui se pare de Tierce.

La riposte est Quarte sur les armes, et l'on se remet vitement en garde.



*Feinte de quarte basse pour obliger l'adversaire d'aller à la parade d'octave pour tirer quarte sur les armes.*

No. 25. L'Adversaire va à la parade d'Octave, et le trompe en étant Quatre sur les armes.



La fausse attaque de feinte de l'adversaire en baissant la pointe de l'épée, et en allant à la parade d'Octave, et le trompe en étant Quatre sur les armes.



La fausse attaque de feinte de l'adversaire en baissant la pointe de l'épée, et en allant à la parade d'Octave, et le trompe en étant Quatre sur les armes.



*Le croisé d'octave à chevé du pied ferme*

*Fausse attaque par une feinte de Seconde, et par un appel du pied.*

Cette fausse attaque par une feinte de Seconde, No. 24. est pour obliger mon Adversaire d'aller à la parade d'Octave, et je tire Quarte sur les armes.

La parade de ce coup est celle de Quarte, qui se riposte de Quarte dans les armes; et en garde.

Mais si l'Adversaire prenoit le Contre de Quarte, ou s'il contre-dégageoit par un tour et demi, je dois alors parer du Contre de Quarte et Tierce, et riposter du coup de Seconde; et en garde.

*Des croisés d'Octave.*

Les croisés d'Octave se font sur un homme qui a la garde élevée, en faisant un coulé d'épée, en baissant la pointe de son épée en dessous de celle de son Adversaire, en élevant bien le bras et les ongles en haut, afin de tirer le croisé d'Octave bien

légèrement, et sans appuyer sur l'épée de son Adversaire.

Ce coup se pare d'Octave, et se riposte de même, et en garde.

*Demi-croisé d'Octave pour tromper le croisé.*

Le demi-croisé d'Octave se fait en avançant un peu l'avant-bras, avec l'épée peu baissée en croisant celle de l'Adversaire, et en lui faisant un petit battement du poignet, pour tirer Quarte dans les armes.

La parade de ce coup est la parade de Quarte, et l'on doit riposter droit, et se remettre en garde.

*Observation.*

Il faut observer qu'après tous les coups tirés, il faut se remettre promptement en garde, et avoir soin de tenir toujours son épée vis-à-vis de l'Adversaire en l'observant avec beaucoup de soin,

pour tacher de découvrir ses desseins, afin de n'être pas surpris ni pris au dépourvu.

Pour le faire avec plus d'aisance, il faut que votre bras gauche, qui étoit pendant à un pied de la cuisse gauche, soit remis très promptement en haut avec la main à demi ouverte, et que le corps se trouve, du même moment, appuyé sur la hanche gauche, il faut aussi que le corps et les épaules soient bien effacés et la tête droite, quoiqu'un peu en arrière, comme dans toutes les positions d'attaque.

*Maniere de tirer au mur.*

On appelle tirer au mur l'exercice qui sert à régler la main pour ajuster en ligne directe, et avec vitesse, des bottes sur la partie du corps que l'on voit à découvert.

Cet exercice est une des bases fondamentales de l'Art de faire des Armes; il produit quatre bons effets, la fermeté du corps et des jambes, la vi-

tesse, la justesse, et la connoissance de la mesure.

Pour bien tirer au mur il faut se mettre en garde de Tierce, puis oter son chapeau de la main gauche avec aisance, sans détourner ni baisser la tête; ensuite l'on passe la pointe de l'épée par dessus la pointe de l'épée de son Adversaire, en s'allongeant en Quarte, et en opposant le poignet on approche le bouton du fleuret fort près de lui, sans le toucher, pour s'assurer de la mesure, et on se remet en garde.

On marque aussitôt le salut par deux mouvemens du poignet en Quarte et en Tierce, puis on remet le chapeau avec aisance, en même temps que l'Adversaire.

Le bras droit doit toujours être flexible, et l'on doit repasser la pointe de l'épée en Tierce, en l'engageant à quatre doigt de la garde de l'épée de son Adversaire; ensuite l'on dégage et tire Quarte, mais que la main partant la première touche sur la mamelle avant que votre pied droit frappe à terre

toutes les fois que l'Adversaire laissera fournir la botte sur lui sans en prévenir.

Lorsqu'on touche, on reste un temps, sans cependant en contracter l'habitude, pour soutenir son opposition et examiner par soi-même, si tous ses membres sont fermes et posés dans le degré de perfection, où ils doivent se trouver lors de l'allongement des bottes; et remettez-vous de suite en garde.

Alors il faut se dégager et tirer Quarte sur les armes, ou Tierce, sans remuer le pied gauche, observant qu'il faut faire les dégagemens fins, et de ne lever le pied qu'à rez-terre, afin de gagner plus de vitesse et de tenir le poignet élevé en se retirant, continuant ainsi à ajuster Quarte et Tierce alternativement sans se fendre outre mesure.

Il ne faut marquer ni temps, ni attaques et ni feintes; il ne faut point demeurer plus longtemps que l'usage ordinaire le permet. Ne faites pas comme certains Tirailleurs qui, restant sur l'engagement,

attendent que celui qui pare s'ébranle, pour pouvoir le surprendre sur son mouvement.

Le penchant naturel qu'a la jeunesse de toucher au mur, est un grand obstacle à son avancement, parceque n'ayant pas encore acquis la célérité nécessaire, le mauvais usage qu'elle fait de ses forces, en rend toutes les actions gênées et disgracieuses.

*De la parade au mur.*

Pour parer au mur il faut se tenir en garde, avoir le corps ferme et bien effacé ainsi que les épaules, le pied gauche fixe, la tête droite, le poignet un peu plus bas qu'à la garde ordinaire, en donnant un peu de jour; et du même temps que le tireur voudra prendre sa mesure sur vous, comme vous l'avez prise sur lui, il faut ôter son chapeau et se découvrir en Quarte, et puis le remettre en même temps que le tireur, et tenir la main gauche dans la situation de la garde et non sur la hanche, en observant qu'il faut laisser avec complaisance ajuster le tireur sur vous, autant pour examiner s'il tire régulièrement, que pour l'aider à régler sa





*Première position d'attaque de pied ferme.*

main; mais ceci n'a lieu qu'entre les élèves de la même Académie.

Voilà la méthode de tirer et de parer au mur, comme elle se pratique généralement dans les Académies.

*Des Attaques.*

Attaquer l'épée de son Adversaire, c'est faire No. 25. un ou plusieurs mouvemens très-légers du poignet en avant pour l'ébranler, afin de le toucher pendant qu'il est en désordre.

Lorsque l'Adversaire a rompu la mesure, on lui fait des attaques simples, sans dessein marqué, ayant l'épée négligemment tendue.

Elles se forment par un engagement en marchant, pour s'assurer de l'épée de son Adversaire du fort au foible sans la forcer, et en tirant droit sur la ligne vigoureusement, soit de Quarte, soit de Tierce, ou de Quarte sur les armes.

*Simple attaque en marchant.*

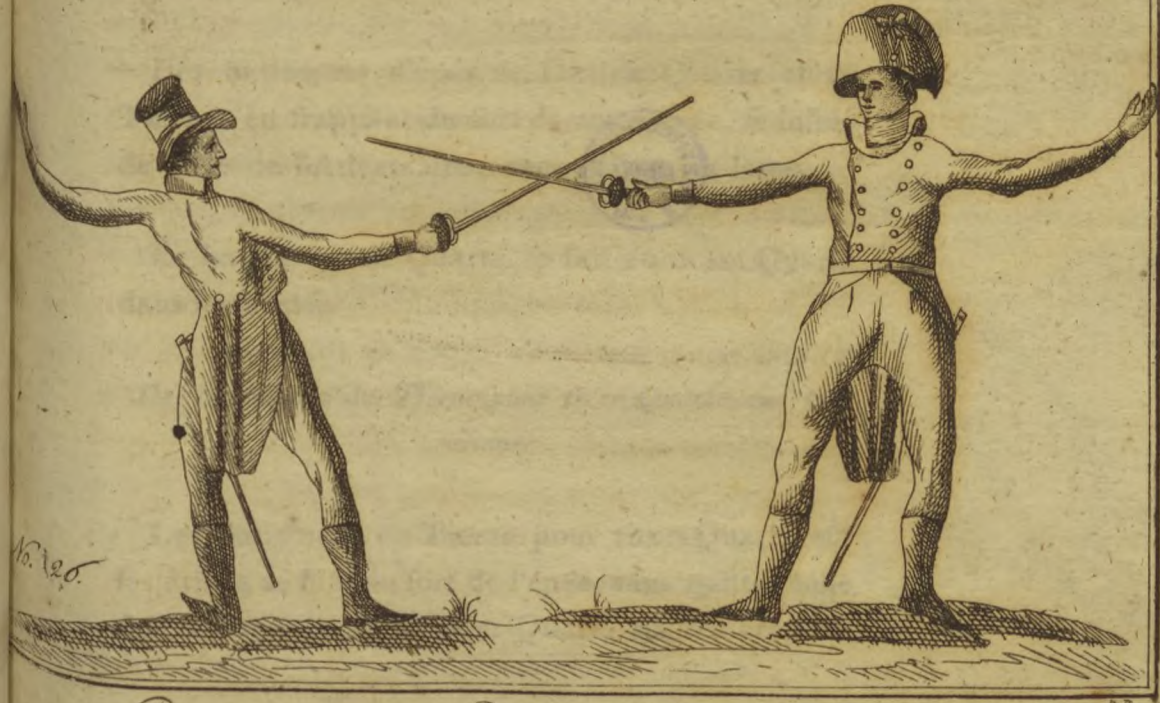
1<sup>o</sup>. Attaquez de Quarte et avancez d'un pas en  
No. 26. glissant sur la lame de l'épée de l'Adversaire sans  
la forcer, et si vous vous êtes fait jour par cette  
action, tirez vivement Quarte.

2<sup>o</sup>. Attaquez de Tierce de la même manière, et  
tirez Tierce.

L'attaque simple s'exécute avec plus de sûreté  
de pied-ferme qu'en marchant.

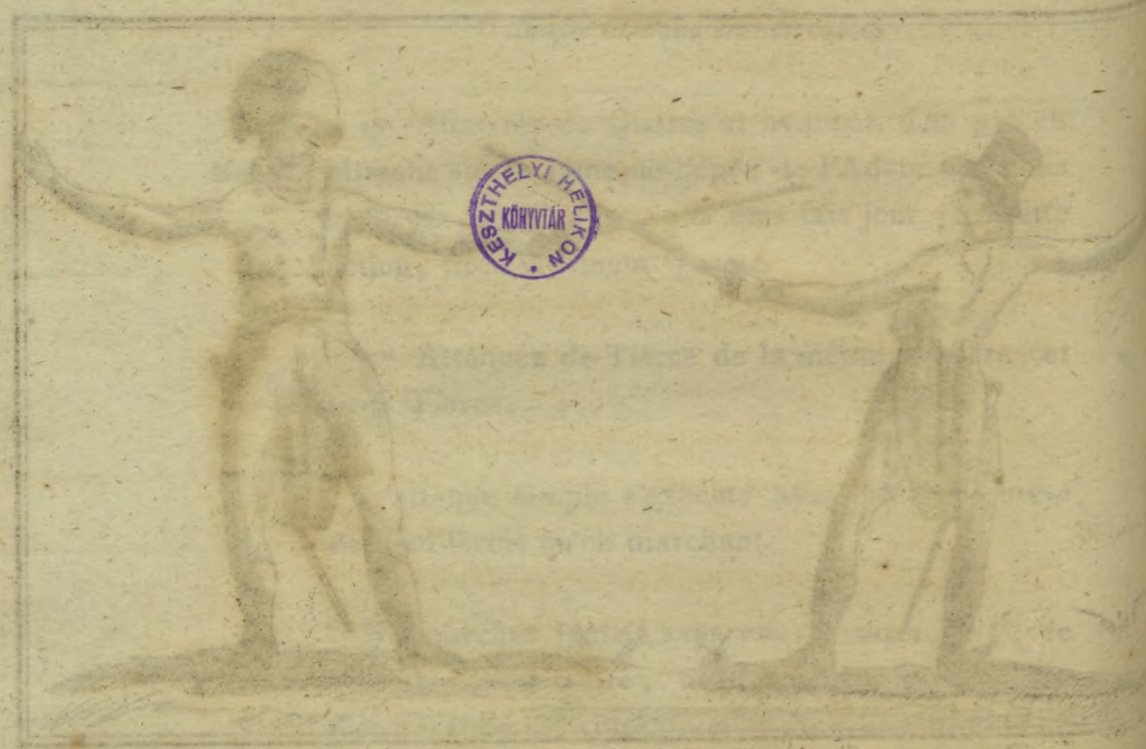
Ne marchez jamais sans vous assurer de l'épée  
de votre Adversaire, autrement vous risqueriez  
d'être frappé sur votre premier mouvement, et cette  
marche pour l'attaque ne doit se faire qu'à pe-  
tits pas.

Votre Adversaire peut avoir les mêmes desseins  
d'attaque que vous, et s'il vous fait des attaques  
semblables, il vous développe son projet, dont il  
faut tacher de profiter.



*Première position d'attaque en marchant.*





Froissement d'épée dans les armes en marchant.

*Du battement d'épée.*

No. 27. Le froissement d'épée hors de mesure se fait en

Les battemens d'épée se font de Quarte et de Tierce, en frappant du fort de votre épée, le foible de celle de l'Adversaire, sans quitter sa lame. Elle est portée sur la partie gauche, en s'arrêtant toujours.

Le battement de Quarte se fait en tirant Quarte dans les armes.

Des battemens de Tierce pour tirer Quarte sur les

les armes, avec la main élevée.

Les battemens de Tierce pour tirer Quarte sur les armes se font du fort de l'épée, sans quitter celle de l'Adversaire, pour tirer Quarte sur les armes.

Le froissement d'épée se fait de Quarte et de

*Des battemens de Tierce pour tirer Seconde.*

Les battemens de Tierce pour tirer Seconde, se font en tournant la main de Tierce, les ongles en bas, en frappant du plat de l'épée du foible au fort, pour élever l'épée de l'Adversaire, et tirer Seconde sous les armes.

*Froissement d'épée dans les armes en marchant.*

*De l'armement d'épée.*

No. 27. Le froissement d'épée hors de mesure se fait en froissant l'épée du foible au fort de l'épée de l'Adversaire, en tournant la main de demi Tierce, en marchant d'une mesure avec le corps en arriere et porté sur la partie gauche, en s'arrêtant toujours un instant sur la marche; parceque tous les froissements d'épée sont susceptibles d'un dégagement; s'étant rendu maître de l'épée de l'Adversaire, on retourne la main de Quarte, pour tirer Quarte dans les armes, avec la main bien élevée.

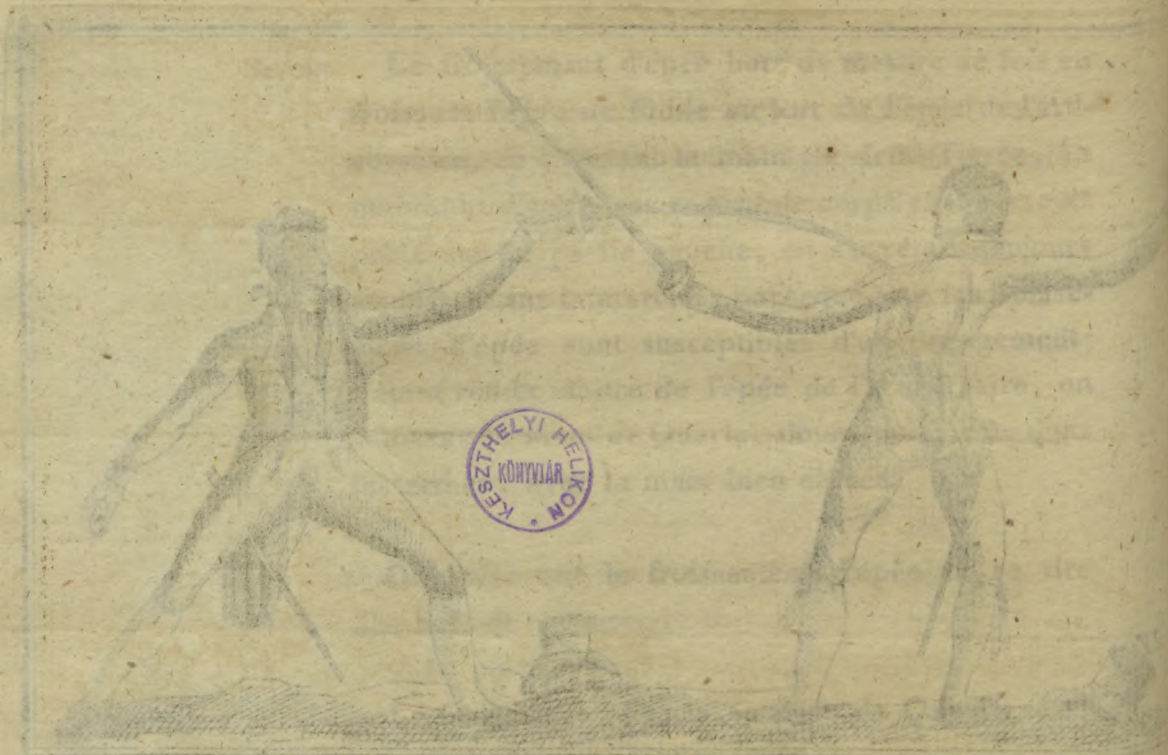
Observez que le froissement d'épée ne se tire que hors de mesure, et que l'armement se fait de l'épée de l'Adversaire, pour tirer Quarte sur les armes.

Le froissement d'épée se pare de Quarte et se riposte de Quarte dans les armes.

Les battements de l'épée pour tirer seconde, se font en tournant la main de Tierce, les ongles en bas, en frappant du plat de l'épée du foible au fort, pour lever l'épée de l'Adversaire, et tirer seconde sous les armes.



*Froissement d'épée dans les armes en marchant et achevé.*





*Froissement d'épée sur les armes en marchant pour tirer seconde.*

Il faut observer qu'on peut tromper tous les  
 à saisir *Froissement d'épée sur les armes* froissement  
 No. 29. votre froissement) par un dégagement ou une feinte  
 Le, froissement d'épée sur les armes se fait en No. 28.  
 tournant un peu la main de Tierce et rentrant  
 Quarte sur les armes.

Le froissement d'épée sur les armes se trompe  
 Si en faisant votre froissement d'épée l'Adver-  
 saire dégageoit Quarte dans les armes, vous pare-  
 riez ce dégagement de la parade d'Octave, et vous  
 riposteriez Quarte dessous les armes. Quarte sous les armes  
 ou du Contre de Quarte; la seconde se pare d'Oc-  
 tave, et se riposte Quarte sous les armes.

*Faute en parant d'épée dans les armes*

Il faut observer qu'on peut tromper tous les froissemens d'épée (quand l'Adversaire résiste à No. 29. votre froissement) par un dégagement ou une feinte d'Une Deux, ou par un Limant de Seconde, lors que c'est dans les armes.

Le froissement d'épée sur les armes se trompe par une feinte de Seconde, pour tirer Quarte sur les armes, ou par Seconde sous les armes.

Quarte sous les armes peut se parer de Prime ou du Contre de Quarte; la Seconde se pare d'Octave, et se riposte Quarte sous les armes.



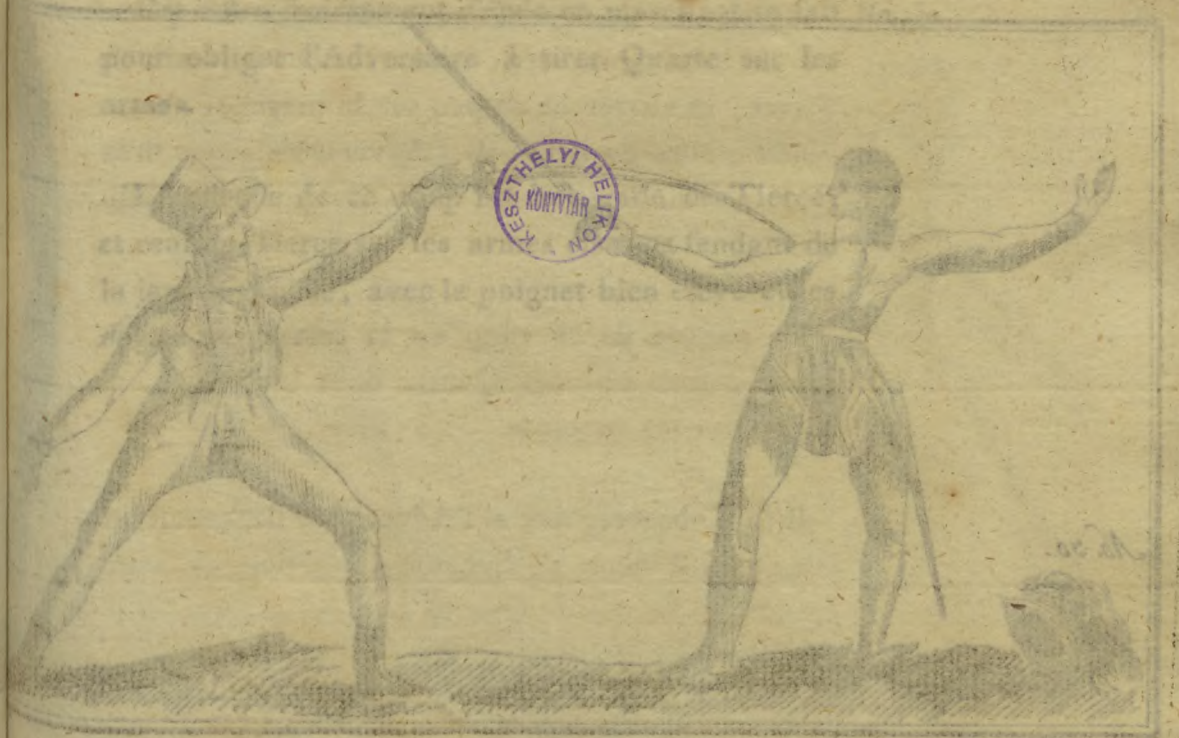
*Feinte de froissement d'épée dans les armes.*

Il faut observer qu'on peut tromper sous les  
frustrations d'un adversaire résiste à



pour obliger l'adversaire à tirer. Quatre sur les

pour obliger l'adversaire à tirer. Quatre sur les



pour obliger l'adversaire à tirer. Quatre sur les



No. 30.

*Froissement d'epée sur les armes en marchant et achevé*

*Autre froissement d'epée en marchant.*

Cet autre froissement d'epée en marchant se fait No. 30. pour obliger l'Adversaire à tirer. Quarte sur les armes. et s'arrestant un peu sur la marche. Tierce, et s'arrestant un peu sur la marche. et s'arrestant un peu sur la marche. La parade de ce coup est la parade de Tierce, et rentrez Tierce sur les armes en vous fendant de la jambe gauche, avec le poignet bien élevé et les ongles renversés. La parade de ce coup est la parade de Tierce, et rentrez Tierce sur les armes en vous fendant de la jambe gauche, avec le poignet bien élevé et les ongles renversés.

Il faut observer que si l'Adversaire dégaine en faisant le Linnant de Seconde, on doit de suite prendre le Centre de Quarte dans les armes.

*Croix d'Octave en marchant.*

On fait usage du Croix d'Octave, quand l'Adversaire tient le poignet élevé et hors de mesure en marchant, en coulant la lame de l'epée le long de la sienne, en passant sa pointe, avec la main bien

*Limant de Seconde dans les armes en marchant.*

No. 31. Le Limant de Seconde en marchant se fait quand on est hors de mesure, en renversant la main de Tierce, et s'arrêtant un peu sur la marche; s'étant rendu maître de l'épée de l'Adversaire, vous tirez Quarte dans les armes, dans les positions ordinaires.

La parade de ce coup est la parade du demi-cercle, puis ripostez Quarte dans les armes, et remettez-vous en garde.

Il faut observer que si l'Adversaire dégageoit en faisant le Limant de Seconde, on doit de suite prendre le Contre de Quarte dans les armes.

*Croisé d'Octave en marchant.*

On fait usage du Croisé d'Octave, quand l'Adversaire tient le poignet élevé et hors de mesure en marchant, en coulant la lame de l'épée le long de la sienne, en baissant sa pointe, avec la main bien

*Limante seconde dans les armes en marchant et à chevie.*





KESZTHELYI HELYI  
KÖNYVTÁR

légèrement et bien élevée, sans appuyer sur la lame de l'Adversaire, et l'on tire Quarte hors des armes.

La parade de ce coup est la parade d'Octave, et ripostez Quarte en dessous des armes, et en garde. *Observation.*

Ce croisé d'Octave remplace en partie ce que les anciens appelloient Flanconade, quoiqu'il ne soit pas tout-à-fait semblable, vu qu'ils avoient prit le degré le plus bas, et par cette manoeuvre ils laissoient prise à leur Adversaire, au lieu que par celle-ci on ne court aucun danger.

*Feinte du Croisé d'Octave en marchant.*

Cette feinte du Croisé d'Octave se fait en marchant dans la même position que dans le Croisé d'Octave, pour obliger l'Adversaire d'aller à la parade d'Octave; vous croisez sa lame d'une parade d'Octave sèche, et vous tirez Quarte sur les armes; et en garde.

Engagement d'épée dans les armes, hors de mesure.

No. 31. L'engagement d'épée hors de mesure se fait en avançant d'une mesure, en froissant l'épée du foible au fort; faites une feinte de pointe en faisant partir l'avant-bras, et en avançant le corps pour obliger l'Adversaire d'aller à la parade de Quarte.

Je le surprend en tirant Quarte sur les armes. La parade de ce coup est de Tierce, et tirez Quarte sous les armes; et en garde.

*Du marcher en avant.*

Pour marcher en avant on doit observer les règles ci-avant données, en coulant l'épée le long de la lame de celle de votre Adversaire, en lui faisant une feinte de pointe, pour l'obliger à la parade de Quarte, que je trompe en lui tirant Quarte sur les armes.



*Parade de quarte haute sur la quarte haute dans les armes.*



Page 1. L'engagement d'être tenu de membres est en  
particulier d'importance, et l'on doit s'appliquer  
à le faire avec une fermeté de pointe en faisant par  
avant bras, et en avançant le corps d'un seul  
pas.

Il faut que le bras gauche soit en avant, et que le  
pied gauche soit en avant du pied droit. On doit  
tenir le corps droit, et les épaules en ligne avec  
les pieds.



Page 2. L'engagement d'être tenu de membres est en  
particulier d'importance, et l'on doit s'appliquer  
à le faire avec une fermeté de pointe en faisant par  
avant bras, et en avançant le corps d'un seul  
pas.

Il faut que le bras gauche soit en avant, et que le  
pied gauche soit en avant du pied droit. On doit  
tenir le corps droit, et les épaules en ligne avec  
les pieds.



No. 32.

*Quarte coupée hors les armes.*

La parade de ce coup est la parade de Tierce, pour tirer Seconde; et en garde.

*Engagement de Quarte sur les armes.*

Cet engagement se fait comme le précédent, pour obliger l'Adversaire d'aller à la parade de Tierce, que je trompe en tirant Quarté dans les armes.

La parade de ce coup est la parade du demi-cercle; et en garde.

*Engagement de Quarte dans les armes, hors de mesure.*

L'engagement de Quarte dans les armes, hors No. 32. de mesure, se fait en portant le poid du corps sur la partie gauche, avec la tête droite, fixant l'Adversaire, le bras gauche élevé, les doigts tournés en Quarte à la hauteur du frond, le bras droit flexible, la pointe de l'épée un peu plus élevée qu'à la garde; faites partir le pied droit en l'élevant de la hauteur d'un pouce, et en faisant suivre le gauche de la même distance; le corps doit avoir sa posi-

tion plutôt en arrière qu'en avant, vous coulez l'épée le long de celle de l'Adversaire, du fort au foible, pour l'obliger à la parade de Quarte.

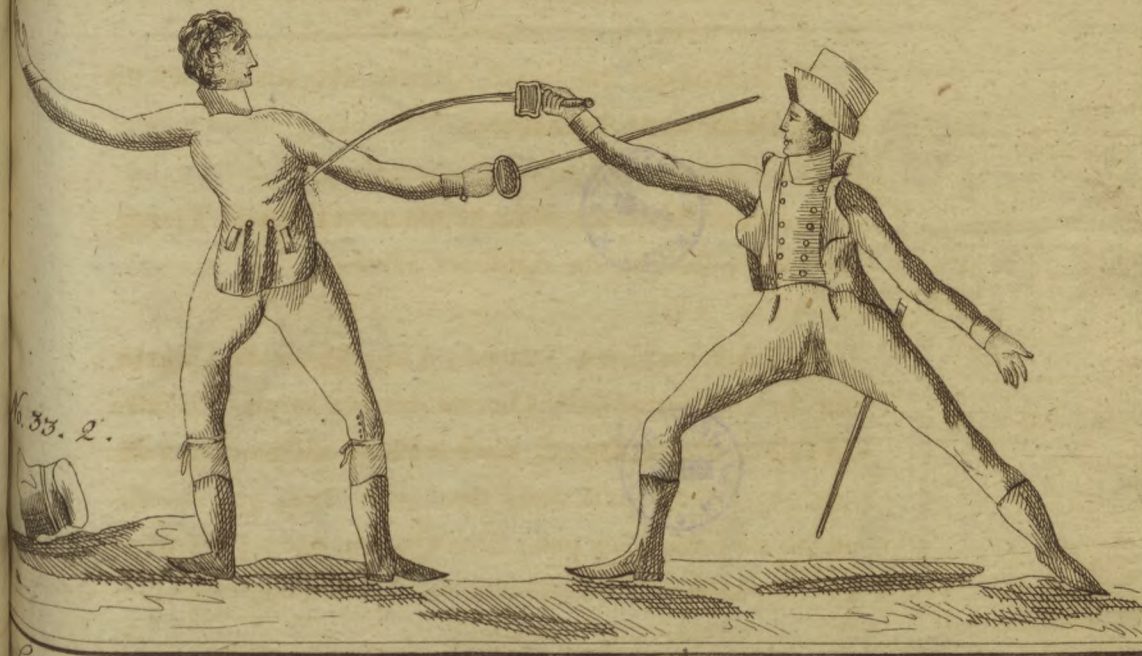
Je le trompe en tirant Quarte sur les armes ou Une Deux dans les armes.

La parade de ces deux coups sont l'une de Tierce, et l'autre de Quarte dans les armes.

Si l'Adversaire ne vat pas à la parade de Quarte, on ne doit point tirer Quarte sur les armes, ni faire la feinte d'Une Deux, on est alors obligé de lui déranger l'épée qu'il vous tient au corps, par un Li-mant de Seconde, pour tirer Quarte dans les armes, et en garde.

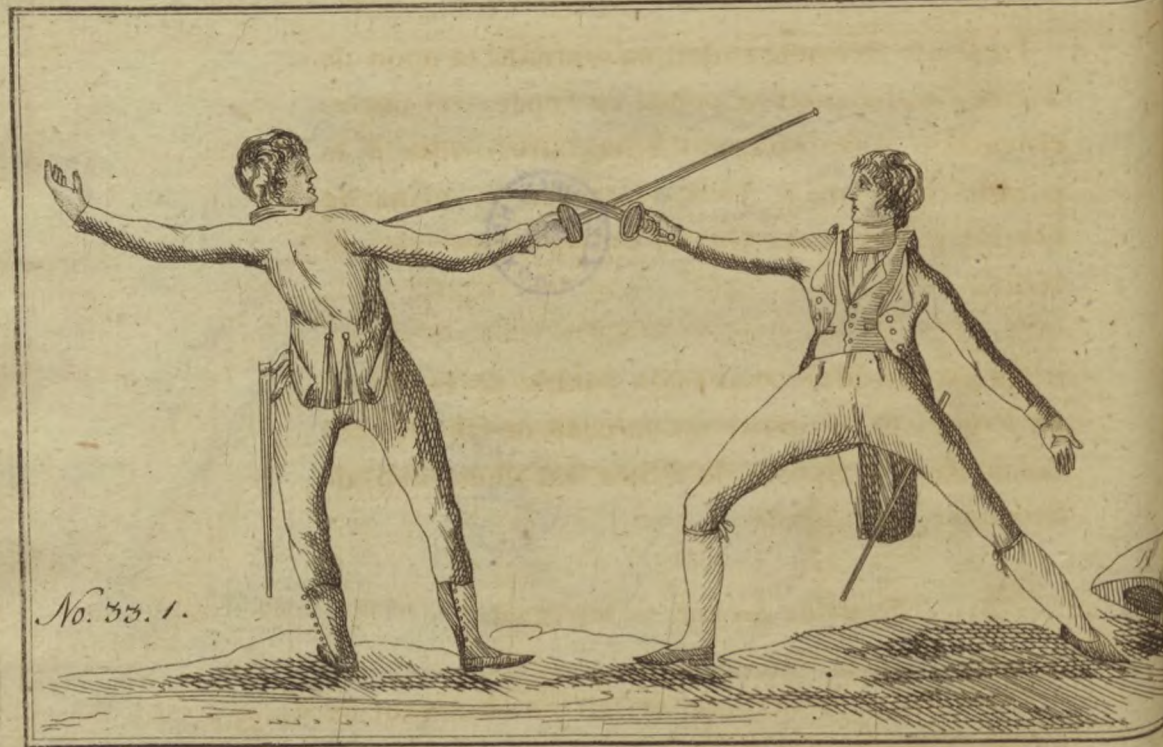
*Engagement de Quarte sur les armes hors de mesure en marchant.*

L'engagement de Quarte sur les armes hors de mesure en marchant, pour marquer feinte Seconde, se fait en marchant avec le poid du corps bien por-



*Coups de tems prit sur les armes par un mouvement de couvert.*





*Feinte seconde en marchant sur les armes, à chevée.*

té sur la partie gauche, de la même manière qu'il a été dit à l'article précédent.

La feinte Seconde se fait en tournant la main de Tierce, en baissant la pointe de l'épée, les ongles renversés, pour obliger l'Adversaire d'aller à la parade d'Octave; vous retournez la main de Quarte et vous tirez Quarte sur les armes avec célérité.

La parade de ce coup est la parade de Tierce ou de Prime, et la riposte est un coup de Quarte hors des armes; la riposte de Prime est d'un coup de Seconde; et en garde.

*Feinte de Seconde en marchant.*

Cette feinte de Seconde se fait en observant ce No. 33. que nous venons de pratiquer ci-dessus.

La double feinte de Seconde se fait en deux mesures; on marche en se fendant à la seconde mesure et en tirant avec célérité, sans quitter l'épée de l'Adversaire; tirez Quarte sur les armes, ayant

soin de vous tenir bien couvert pour éviter le coup d'arrêt.

*Observation pour la marche.*

No. 33. \* Étant en garde, hors de mesure de l'Adversaire, l'épée en avant, le corps en arriere et ferme, le fixant, avec la tête bien droite, avancez le pied droit en glissant de la longueur de douze pouces environs, sans remuer le pied gauche, qui doit rester ferme et plat à terre; il ne faut point dégager ni en dedans ni en dehors, en marchant assurez-vous toujours de l'épée de l'Adversaire.



No. 34.  
Coup d'arrêt sur les armes en degageant et en marchant.







*Coup d'arrêt prit dans les armes, sur l'adversaire en degageant et marchant en avant.*

Cette méthode sert à tirer avec vitesse le long de sa lame lorsqu'il avance, il faut que la main parte la première, et que le coup soit bien soutenu.

Voilà le vrai moyen de se mettre à l'abri du coup d'arrêt. Car vous devez observer que si vous marchez et dégagez ensemble, dans ou sur les armes, vous serez susceptibles du coup d'arrêt.

Secondement, étant en garde, l'épée en avant et hors de mesure, il faut lever le pied droit à rez-de-terre, et l'avancer en droite ligne de la longueur No. 35. d'un pied et demi, le pied gauche doit suivre dans la même proportion; il faut que le corps soit ferme et en arrière, la hanche droite, cavée, et les épaules effacées, pour être en état de tirer et de parer.

*Des temps incertains.*

Le temps est la durée d'une action, soit de l'épée ou du pied, on ne fait aucun mouvement, bref qu'il puisse être, qu'il ne contienne un temps, tel que dégager, avancer, reculer etc. Or prendre un

temps dans les armes, c'est profiter des instans où vous sentez que l'Adversaire quitte votre épée, pour tirer sur la partie qu'il laisse à découvert.

Ce n'est cependant que par un effet du hazard, qu'un Tireur peut quelquefois l'exécuter selon son dessein, qui est de toucher sans l'être; mais le plus souvent la trop grande précipitation, ou le défaut de précaution, les fait manquer.

Cependant quand un tireur sait agir à propos sur certains mouvemens, sur un bras tenu trop court, ou sur une partie du corps laissée à découvert, il pourra quelquefois réussir.

Observez qu'il y a plus de facilité et moins de péril de les prendre au pied levé, vu que l'Adversaire ne peut marcher et tirer dans le même moment.

Je doit aussi prévenir, qu'il ne faut jamais risquer de prendre des coups de temps l'épée à la main, principalement si votre Adversaire a de la vivacité, de l'expérience et de l'adresse, parce-

qu'alors au lieu de surprendre, vous risqueriez d'être surpris vous-même. Il est plus prudent de ne se servir que des parades simples, de celles de Contre, Double Contre, Cercle et Demi-Cercle, qui donnent des ripostés certaines.

Pour exécuter ces temps incertains, il faut bien s'appuyer sur la hanche gauche, et avoir le genou droit ainsi que le bras bien flexibles.

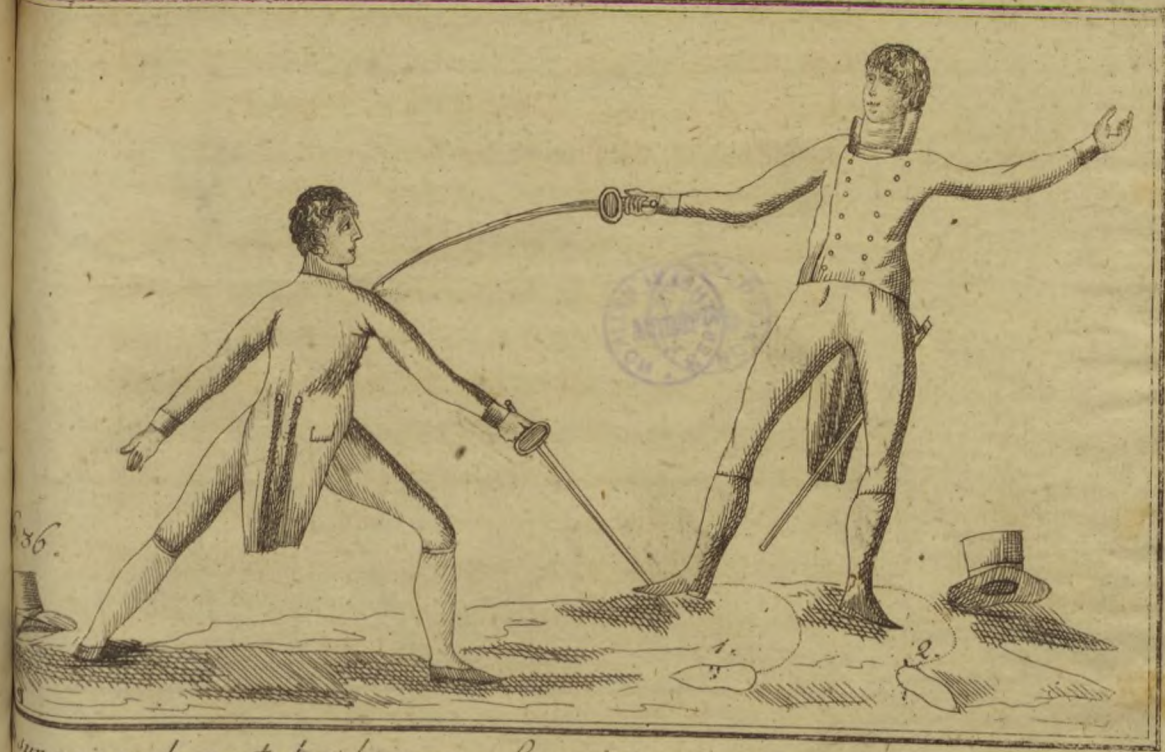
*Des temps certains.*

Prendre les temps certains c'est prendre l'instant que l'Adversaire tire à fond, pour tirer du même temps sur lui un coup qui pare le sien en le touchant.

Quoique les Combattans tirent l'un sur l'autre du même temps, ce ne sont pas pour cela des coups fourrés, parceque ceux-ci étant directement ajustés, font coup pour coup contre l'intention des Tireurs, pour ne s'être pas assez observés, afin de ne pas partir ensemble, et de ne pas avoir ripostés de part et d'autre.

Quoique ces Temps certains paroissent bien simples, ils sont cependant les faits d'armes les plus difficiles, et les plus beaux, et quand on est en état d'en bien juger, et de les prendre avec précision, on peut se flatter d'avoir acquis le degré le plus haut de la science de l'art.

No. 36. Pour empêcher l'effet de coup sur coup, je laisse l'épée au corps de l'Adversaire, je fais partir la jambe gauche ainsi que la jambe droite, en quittant la ligne je me porte sur la droite, et ainsi j'évite le coup de l'Adversaire.



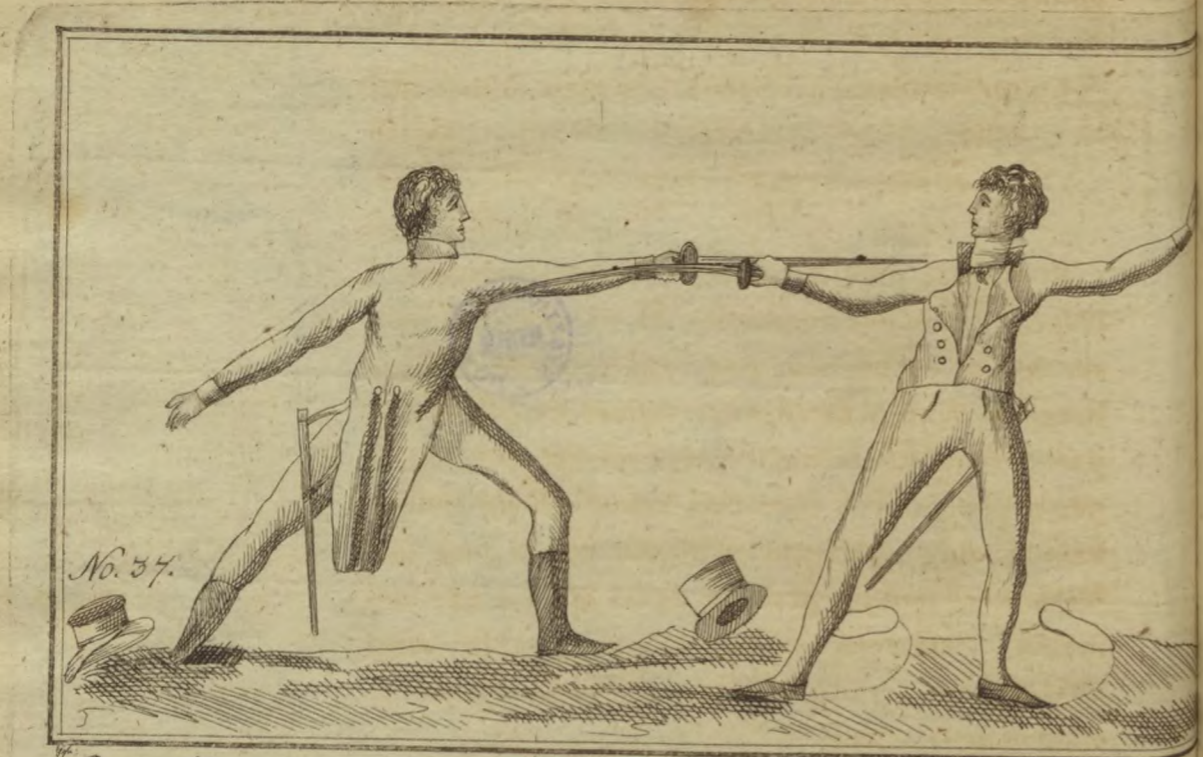
sur un coup de quarte dans les armes. Les points qui sont mis marquent l'endroit du départ. No. 1. du pied droit. 2. du pied gauche.



Al. Lehen V. Impresor...  
al. Lehen V. Impresor...  
al. Lehen V. Impresor...



al. Lehen V. Impresor...  
al. Lehen V. Impresor...  
al. Lehen V. Impresor...



No. 37.

*Coups de quarte tiré sur les armes, volté d'un coup de coupé en dehors des armes. Les points marquent la marche.*

On peut encore faire les mêmes mouvemens, soit No. 37. en dedans ou en dehors des armes.

La même manoeuvre se fait du pied droit.

*Du saisissement d'épée et des désarmemens.*

Rien n'est plus dangereux que les saisissemens d'épée et les désarmemens. Si un désarmement, sur lequel on ne peut pas trop compter, réussit heureusement; si votre Adversaire désarmé ne veut pas se rendre, comme il arrive quelquefois; on ne peut cependant pas pour cela assassiner un ennemi vaincu, sur le prétexte qu'il vaut mieux tuer que d'être tué, par un procédé aussi indigne que blâmable, vous vous rendriez très méprisable, ainsi qu'il ne vous seroit pas glorieux d'avoir attaqué un ennemi sans armes.

D'un autre côté, s'il est opiniâtre, et que vous lui rendiez son épée, vous vous exposez à devoir recommencer le combat, qui est toujours douteux. De tout ceci vous devez bien juger qu'il est peu prudent de tenter le désarmement.

Cependant si par sa faute on s'y trouvoit contraint pour s'être trop allongé, ou que les deux combattans soient trop entrés en mesure du même temps, ou enfin si en s'abandonnant trop longtemps sur son coup tiré, il négligeoit de se remettre en garde; voici la maniere de saisir son épée en dedans des armes.

No. 38. Si on vous tire Tierce à fond, parez de Tierce; si l'Adversaire ne se relève pas par la crainte de la riposte, on oppose fort contre fort, et on saisit la garde de son épée de la main gauche, et en passant le pied gauche à la place du droit, on abaisse la pointe de son épée jusqu'à terre, en présentant la sienne éloignée de son corps, pour éviter toute surprise.



*Saisissement d'épée.*

Cependant si par sa force on s'y trouve...

traint pour s'en tirer, on s'en tire...

l'autre s'en tire, et l'autre se retire...

de son côté, et s'abandonne à son...

ou sous terre, et s'efforce de...

de son côté, et s'abandonne à son...



KESZTHELYI HELYI  
KÖNYVTÁR

Instrument à deux...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

KESZTHELYI HELYI  
KÖNYVTÁR

Instrument à deux...





No. 39.

*Saisissement d'épée par la parade d'octave.*

Ou j'attaque mon Adversaire sur les armes pour No. 39. le faire partir d'un coup de Quarté dans les armes, je pare son coup de Quarté de la parade d'Octave en me fendant de la jambe gauche, la main gauche saisissant la garde de son épée, et par ce moyen je fais passer son épée sous mon bras droit, et fort éloigné de mon corps. C'est le saisissement le plus assuré.

*Contre le désarmemens.*

Supposé que vous tirez de Tierce à fond, et opposez fort contre fort, l'Adversaire vient pour saisir la garde de votre épée, sur le mouvement de son poignet; faites vivement et du même temps reprise de Seconde.

On l'appelle aussi le coup de Quarte. *Des croisés d'Octave.* Le faire partir dans les armes; je parle son coup de Quarte de la parade d'Octave.

No. 40. **Les croisés d'Octave se font sur un homme qui a la garde éleyée, en faisant un coulé d'épée, en baissant la pointe en dessous de l'épée de l'Adversaire en élevant bien le bras avec les ongles en haut, pour porter le coup de flanc.**

Ce croisé se pare d'Octave et se riposte de même, et l'on se remet en garde.

*Demi-croisé d'Octave pour tromper le croisé.* Pour

Le demi-croisé d'Octave se fait en avançant un peu l'avant-bras, en baissant la pointe de l'épée croisant celle de l'Adversaire, en lui faisant un petit battement du poignet pour tirer Quarte dans les armes.

La parade de ce coup est la parade de Quarte; ripostez droit et en garde.



*Croisé d'Octave en marchant à cheval.*





*Peinte du croisé d'octave en marchant*

*Pour les coups de dessous.*

Pour exécuter les coups de dessous il faut diriger la pointe de l'épée le long de celle de votre Adversaire par dessous le poignet; dés-qu'elle est à quatre doigts du corps, élevez le poignet à la hauteur de l'épaule, les doigts en haut, pour former votre opposition; plongez la pointe aux flancs, sans cependant allonger ni baisser le corps bien fort, qui toutefois doit, ainsi que la tête, se trouver à couvert par l'opposition du bras et du poignet.

Ces coups se parent de Quarte, du demi-cercle ou d'Octave.

*Du croisé et liement d'épée.*

Croiser et lier l'épée de son Adversaire, c'est la No. 41. joindre en coulant et en appuyant fortement du tranchant, et du fort au foible par dessous son poignet, pour la détourner.

Le croisé et liement d'épée est une espèce de dés-

armement, qui, étant pris avec précision et célérité, devient, si pas absolument certain dans l'exécution, du moins très-avantageux, étant sans danger; car si l'épée de l'Adversaire ne lui échappe pas de la main, on est toujours assuré de l'écartier assez pour le toucher.

*Exemple.*

Si l'Adversaire engage son épée de Quarte, le bras tendu, la pointe vis-à-vis de vous, alors il faut opposer également le fort de Quarte à son foible, en soutenant le poignet un peu plus qu'à la garde ordinaire, le bras étant flexible, et ayant le corps assuré sur la hanche gauche; on tourne avec vitesse la main de Seconde, en passant la pointe par dessus sa lame, les ongles en bas, et en étendant le bras on croise sa lame par dessus le poignet, en la liant sans la quitter, et la chassant brusquement en dehors des armes, depuis le fort jusqu'au foible, sans cependant sortir de sa ligne directe; il faut aussi que ce mouvement ne soit formé que du poignet; son épée n'étant point tombée, on doit riposter Quarte sur les armes.

*Contre le croisé et liement d'épée.*

Quand on veut éviter ce coup, il faut faire attention au mouvement de son poignet, et croiser son épée de Quarte; il faut aussi saisir le temps qu'il tourne le poignet de Seconde, dégager et tirer promptement Quarte sur les armes.

Ou s'il croise votre lame de Quarte sur les armes, il faut alors saisir le temps du demi-cercle en dehors des armes, tourner vite le poignet de Prime, ensuite l'on fait reprise de la main de Prime et de Seconde en se remettant en garde.

*Observation sur le croisé et le liement d'épée.*

Le croisé et le liement d'épée sont susceptibles de dégagement quand on ne les prend pas du fort au foible de l'épée avec force et vitesse; on doit alors partir avec célérité pour achever ce coup, et par ce moyen on ne risque point de dégagement.

*Méthode de perfectionner son élève pour l'assaut par  
l'attaque réciproque.*

Pour mettre cette méthode en pratique, je vous  
attaque de *Tierce*, partez de *Quarte*, avec vitesse,  
dans les armes.

Je pare votre coup de *Quarte*, et je riposte *Quarte*  
dans les armes; relevez-vous en parant *Quarte* dans  
les armes.

Faites feinte d'*Une Deux* dans les armes et en  
garde.

Sur mon attaque de *Quarte* dans les armes par  
un appel, dégagez *Quarte* sur les armes avec vi-  
tesse, je pare *Quarte* et je dégage *Quarte* sur les  
armes; relevez-vous vite en parant le *Contre* de  
*Quarte*, et à ma retraite ripostez par un coupé sur  
les armes.

Sur mon attaque de *Tierce* dégagez *Quarte* dans  
les armes; je pare votre *demi-cercle* et je rentre  
*Quarte* dans les armes.





*Parade du demi cercle sur la quarte basse.*

Je vous attaque d'un coup de *Quarte* dans les No. 42. armes; partez d'un coup de *Quarte* sur les armes; je pare votre coup de *Quarte* sur les armes; ripostez d'un coup de *Seconde*, qui doit se parer d'*Octave* et du *demi-cercle*; et en garde.

l'attaque de *Tierce* pour obliger à tirer la feinte d'*Une Deux*, qui se pare de la parade de *Prime*, dont la riposte est un coup de main de *Seconde*.

Sur mon attaque de *Quarte* dans les armes tirez la feinte d'*Une Deux*, je la pare de *Quarte*; ripostez *Quarte* dans les armes; et en garde.

Sur mon attaque de *Quarte* dans les armes, partez en tirant *Quarte basse*, avec la pointe de l'épée un peu basse, et le poignet bien élevé.

La parade de cette attaque est celle d'*Octave*, dont la riposte est de tirer *Quarte* dans les armes, et en garde.

Sur mon attaque de *Tierce* faites une feinte de *Seconde* sur les armes.

La parade de cette feinte est la parade de *Tierce*, et l'on riposte *Tierce* sur *Tierce*; et en garde.

Sur mon attaque de *Tierce* partez d'un coup de *Seconde* ou d'*Octave* en dessous des armes.

Je pare votre coup de *Seconde* ou d'*Octave*, et je tire *Quarte* sur les armes, que vous devez parer du *Contre de Quarte*; et la riposte est un coupé dégagé en passant sous le bras droit, et en garde.

J'attaque d'un coup de *Tierce*; marquez-moi la feinte d'*Une Deux* sur les armes, que je pare de la parade de *Tierce*, comme je veux riposter *Quarte* sur les armes, vous m'arrêtez d'un coup de *Seconde*.

*Observation.*

Il faut que l'élève fasse avec le maître les mêmes manoeuvres qu'il a fait avec lui, afin d'en bien connoître la théorie, et de se perfectionner dans la pratique, et pour bien sentir le tact au tact de l'épée, qui doit se tirer avec la plus grande vitesse.

*F I N.*

T A B L E

DES MATIERES POUR LA POINTE.

	Page
<i>Règles qui doivent s'observer dans les salles d'armes.</i>	
<i>Des facultés principalement requises pour bien apprendre à faire des armes.</i>	1
<i>Maniere de monter l'épée.</i>	3
<i>Maniere de tenir l'épée.</i>	4
<i>Premiere position.</i>	5
<i>Seconde position.</i>	6
<i>De la marche en avant.</i>	7
<i>De la marche réguliere.</i>	ibid.
<i>De la retraite.</i>	8
<i>Maniere de se mettre en garde.</i>	ibid.
<i>Du salut des armes.</i>	11
<i>Des engagemens.</i>	13



	Page
<i>Engagement de pied-ferme.</i>	14
<i>Engagement en marchant.</i>	ibid.

## PREMIERE PARTIE.

<i>Des parades simples.</i>	15
<i>Des parades ordinaires.</i>	17
<i>De la méthode de parer et de riposter par les parades simples.</i>	21
<i>Des dégagemens.</i>	25
<i>Du contre-dégagement.</i>	27

## SECONDE PARTIE.

<i>Des coups droits dans les armes.</i>	29
<i>Coup droit sur les armes.</i>	30
<i>Feinte des coups droits pour obliger à la parade de Quarte.</i>	31
<i>Remises sur les coups droits parés.</i>	33
<i>Riposte du coup droit tiré sur les armes.</i>	34
<i>Du coulé d'épée en se fendant pour tirer Seconde.</i>	35
<i>Feinte Seconde pour tirer Seconde.</i>	36
<i>Feinte Seconde achevée et parée du Contre de Quarte et riposté.</i>	37

	Page
<i>Temps pris sur le coulement d'épée.</i>	37
<i>Des engagemens forcés.</i>	38

## TROISIEME PARTIE.

<i>Des feintes simples d'Une Deux dans et sur les armes.</i>	41
<i>Coup de temps dans les armes, sur une feinte n'étant point couvert.</i>	42
<i>Feintes d'Une Deux Trois par l'engagement de Quarte dans les armes.</i>	ibid.
<i>Feinte d'Une Deux Trois par l'engagement de Quarte sur les armes.</i>	43
<i>Feinte d'Une Deux Trois pour tromper le Contre.</i>	ibid.
<i>Feinte d'Une Deux sous la main, parée du demi-cercle en opposant la main gauche.</i>	44
<i>Feinte d'Une Deux pour tromper le cercle.</i>	ibid.
<i>Limant de Seconde.</i>	45
<i>Limant de Seconde pour tirer Quarte dans les armes.</i>	46
<i>Coup droit forcé sur les armes pour parer de Prime.</i>	47
<i>Feinte d'Une Deux pour tirer Quarte basse.</i>	48
<i>Engagement de Quarte dans les armes pour tirer Quarte basse.</i>	50
<i>Feinte de Quarte basse.</i>	51

	Page
<i>Fausse attaque de Feinte de Quarte basse par un appel du pied.</i>	52
<i>Fausse attaque par une feinte de Seconde, et par un appel du pied.</i>	53
<i>Des croisés d'Octave.</i>	ibid
<i>Demi-croisé d'Octave pour tromper le croisé.</i>	54
<i>Manière de tirer au mur.</i>	55
<i>De la parade au mur.</i>	58
<i>Des attaques.</i>	59
<i>Simple attaque en marchant.</i>	60
<i>Du battement d'épée.</i>	61
<i>Des battemens de Tierce pour tirer Quarte sur les armes.</i>	ibid.
<i>Des battemens de Tierce pour tirer Seconde.</i>	ibid.
<i>Des Froissement d'épée dans les armes en marchant.</i>	62
<i>Froissement d'épée sur les armes.</i>	63
<i>Autre froissement d'épée en marchant.</i>	65
<i>Limant de Seconde dans les armes en marchant.</i>	66
<i>Croisé d'Octave en marchant.</i>	ibid
<i>Feinte du Croisé d'Octave en marchant.</i>	67
<i>Engagement d'épée dans les armes hors de mesure.</i>	68
<i>Du marcher en avant.</i>	ibid.
<i>Engagement de Quarte sur les armes.</i>	69
<i>Engagement de Quarte dans les armes, hors de mesure.</i>	ibid.

	Page
<i>Engagement de Quarte sur les armes hors de mesure en marchant.</i>	70
<i>Feinte de Seconde en marchant.</i>	71
<i>Observation pour la marche.</i>	72
<i>Des temps incertains.</i>	73
<i>Des temps certains.</i>	75
<i>Du saisissement d'épée et des désarmemens.</i>	77
<i>Contre le désarmement.</i>	79
<i>Des croisés d'Octave.</i>	80
<i>Demi-croisé d'Octave pour tromper le croisé.</i>	ibid.
<i>Pour les coups de dessous.</i>	81
<i>Du croisé et liement d'épée.</i>	ibid.
<i>Contre le croisé et liement d'épée.</i>	83
<i>Méthode de perfectionner son élève pour l'assaut par l'attaque réciproque.</i>	84

*Faute à corriger.*

Page 4, ligne 7, pointe l i s e z lame.



Tel fait un effort et se présente une fois au danger ; pour avoir droit  
de se cacher, le reste de sa vie. Le vrai courage a plus de con-  
stance et moins de crainte ; il craint ce qu'il doit être ;  
il ne fait ni l'exotisme ni l'effort de bien le poste par-  
tout avec lui ; au combat contre l'ennemi ; dans un cercle en la-  
veur des absents et de la vérité ; dans son lit contre les attaques  
de la mort ; dans la mort même ; dans la mort même ; dans la mort  
des événements ; et ne consiste pas à taper de grands coups,  
mais à ne rien craindre.

# L'ART DE L'ESPADON.

---

Tel fait un effort et se présente une fois au danger, pour avoir droit de se cacher le reste de sa vie. Le vrai courage a plus de constance et moins d'empressement : il est toujours ce qu'il doit être ; il ne faut ni l'exciter, ni le retenir. L'homme de bien le porte partout avec lui ; au combat contre l'ennemi ; dans un cercle en faveur des absens et de la vérité ; dans son lit contre les attaques de la douleur et de la mort. La force de l'ame qu'il inspire est d'usage dans tous les temps ; elle met toujours la vertu au dessus des événemens, et ne consiste pas à frapper de grands coups, mais à ne rien craindre.

---

AVANT-PROPOS.

La guerre est un vaste théâtre, où la victoire se plait à couronner le courage quand il est accompagné de la prudence, qui sans elle, dégénere en témérité, qui éloigne la victoire ; le vrai courage sait au contraire se l'attacher.

Ce théâtre n'a jamais été si ensanglanté que dans la guerre derniere, si féconde en combats, où l'on a vu combien la Cavalerie y étoit d'une nécessité absolue.

Comme ce petit traité est spécialement pour la Cavalerie, je me croirois coupable, si après avoir

fait quelques découvertes, que je crois devoir lui être d'une grande utilité, par l'usage de l'Espadon, je ne faisais pas mon possible pour les mettre au jour, et de tacher de leur donner le développement nécessaire pour les rendre utiles aux Armées Impériales. J'ai eu occasion de les pratiquer pendant plusieurs campagnes, étant très-souvent à même de pouvoir les renouveler et de me convaincre de leur utilité.

Les Nations ont possédé supérieurement l'art de la guerre par intervalle, mais les Allemands l'ont toujours conservé comme un appanage de leur climat, qui les rends guerriers et flegmatiques.

La Cavalerie Autrichienne, bien montée, bien exercée et toujours infatigable, a été de tous temps supérieure à celle des autres puissances, par l'habileté de ses manoeuvres, qui, dirigées par des officiers intelligens, inspiroient un courage extraordinaire aux Cavaliers. Je désire que les moyens que je vais développer dans ce traité

de l'Espadon, tant pour les attaques de Cavalerie contre Cavalerie, que de la Cavalerie contre l'Infanterie, puissent profiter aux armées, c'est ce que j'ose espérer si on veut les mettre en pratique.

On y trouvera les manoeuvres à mettre en usage quand un corps de Cavalerie voudra enfoncer l'Infanterie, pour ne pas craindre la bayonnette du Fantassin, avec la méthode de le désarmer, ainsi que de pénétrer dans les rangs par le moulinets simple et double, comme il a été marqué dans le discours préliminaire. J'ai cru nécessaire d'y ajouter un article pour les Hongrois, dont les Hussars sont connus pour former les meilleurs troupes légères de l'Europe. La Nation Hongroise, comme l'on sait, aime la guerre, et les Hongrois, outre leur bonne complexion, sont robustes, vifs et prompts; l'habitude qu'ils ont contractée de leur plus tendre jeunesse, de monter à cheval, spécialement la Noblesse qui en fait son principal amusement; c'est cette habitude

qui leur donne l'art de manier un cheval avec tant de dextérité et de le monter si lestement. Ils sont la terreur du croissant et le boulevard de la Chrétienté du côté des Infidèles. Ils pourront puiser dans cet abrégé une méthode pour déjouer les ruses des Arabes, des Circassiens et d'autres Barbares, qui ont une toute autre façon d'attaquer que les autres Nations. On donnera aussi un moyen de se défendre de cette grêle de traits empoisonnés qu'ils tirent souvent sur eux.

Enfin je tacherai de prouver que par cette nouvelle tactique on pourra sauver la vie à beaucoup de braves Militaires.

On y a joint un Essai pour la Marine, qui donne les moyens d'empêcher l'ennemi de venir à l'abordage, par l'Espadon, en y démontrant les manœuvres qu'on doit mettre en pratique pour la défensive comme aussi pour l'offensif, quand on veut tenter l'abordage.

On y trouvera de plus une dissertation contre les duels au pistolet.

---



---

L'ART

DE

L'ESPADON.

---

*Maniere de tenir le sabre pour combattre à pied.*

Nous ne répéterons pas ici ce qui a été dit dans la partie de l'Escrime, touchant la maniere de choisir une bonne lame, ainsi que de la bien monter; nous y renvoyons les amateurs, mais nous ne pouvons nous dispenser de donner la maniere de tenir le sabre, premierement à pied.

Il faut tenir la poignée du sabre avec les ongles en haut, le tranchant un peu de biais, la pointe

élevée à la hauteur de l'oeil, ayant pour règle générale qu'on doit le tenir plus du côté du pommeau que de la garde, afin de donner plus d'élasticité au poignet; le poids du corps doit être porté sur la partie gauche, et tenir le bras gauche derrière le dos, le pied droit doit être plus tendu que flexible, et la tête droite en fixant l'Adversaire.

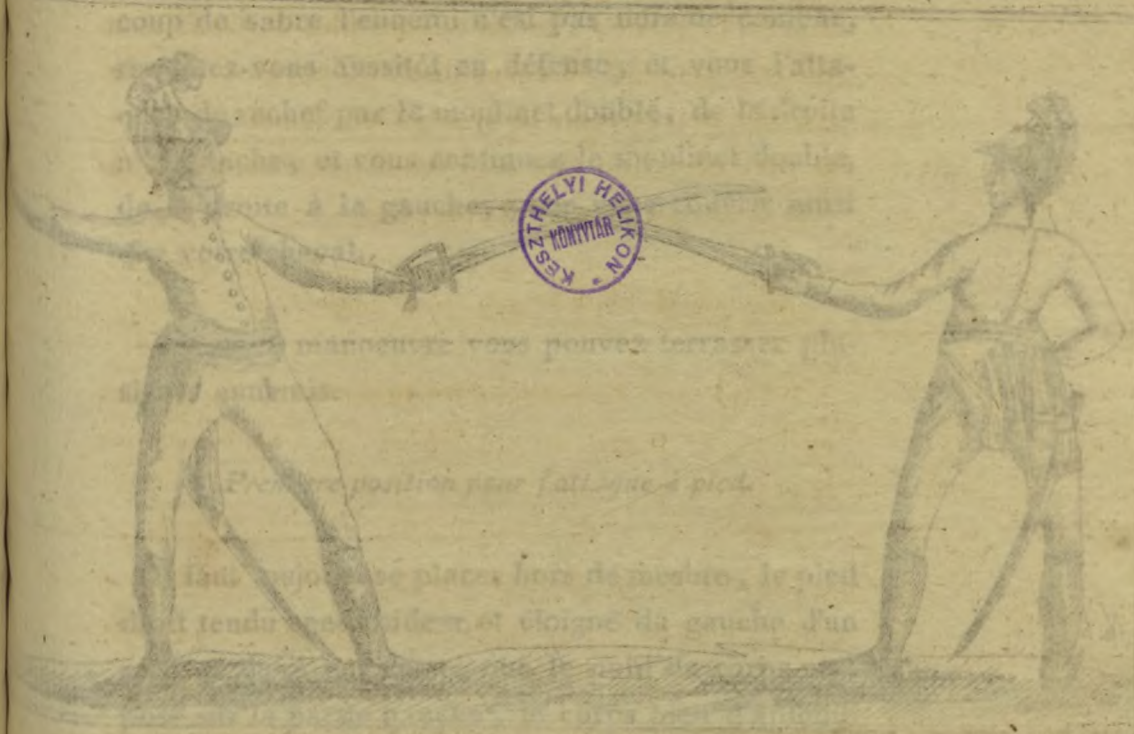
*Maniere de tenir le sabre pour combattre à cheval.*

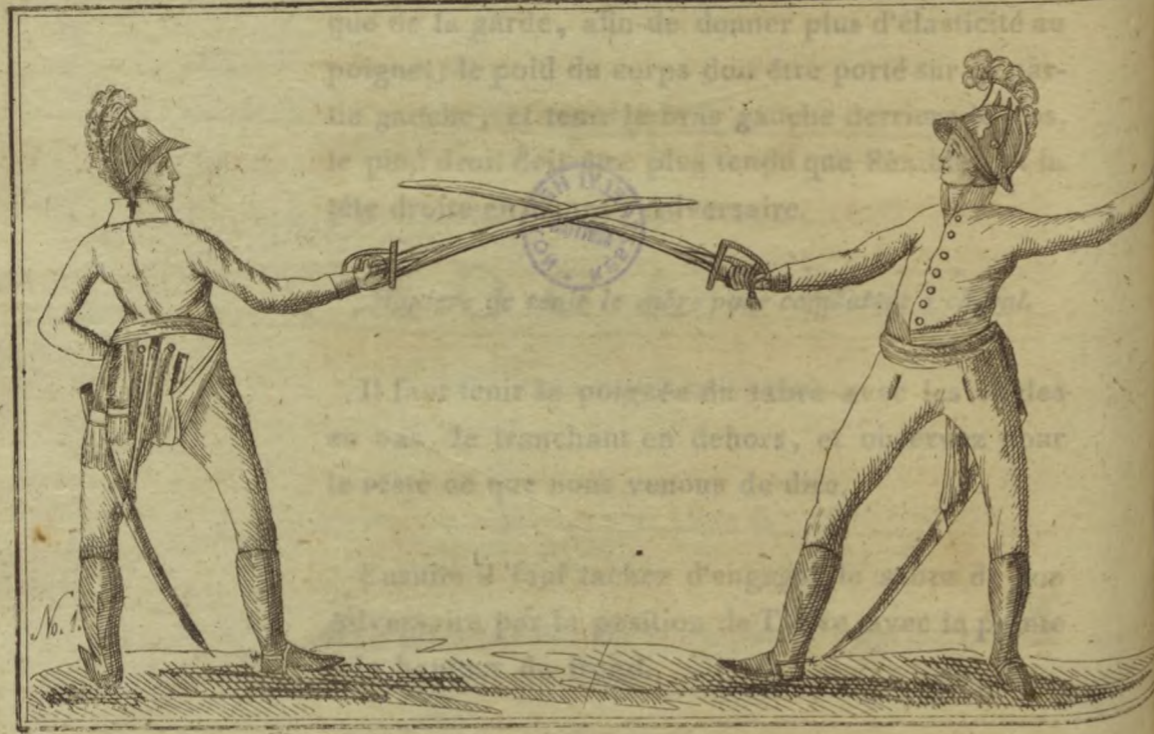
Il faut tenir la poignée du sabre avec les ongles en bas, le tranchant en dehors, et observez pour le reste ce que nous venons de dire.

Ensuite il faut tacher d'engager le sabre de son Adversaire par la position de Tierce, avec la pointe à la hauteur du frond.

Notez que la maniere de joindre les sabres à cheval, dépend de la position des deux Cavaliers lors de leur engagement, soit en Tierce, soit en Quarte.

Aussitôt l'engagement fait, vous lui portez un coup de sabre volant, à droite ou à gauche, selon





3  
 que l'engagement s'est fait, pour ébranler l'ennemi avant de commencer à manoeuvrer, et si par votre coup de sabre l'ennemi n'est pas hors de combat, remettez-vous aussitôt en défense, et vous l'attaquez de rechef par le moulinet double, de la droite à la gauche, et vous continuez le moulinet double, de la droite à la gauche, pour vous couvrir ainsi que votre cheval.

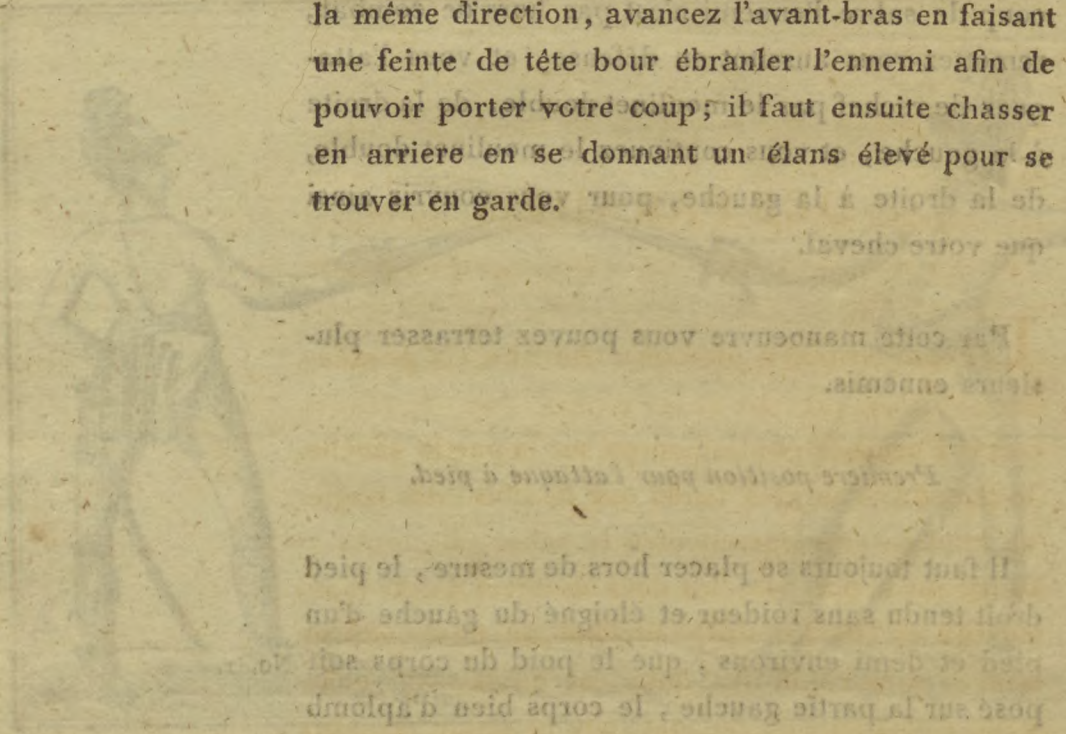
Par cette manoeuvre vous pouvez terrasser plusieurs ennemis.

*Premiere position pour l'attaque à pied.*

Il faut toujours se placer hors de mesure, le pied droit tendu sans roideur et éloigné du gauche d'un pied et demi environs, que le poid du corps soit No. 1. posé sur la partie gauche, le corps bien d'aplomb et dégagé, la tête droite, un peu en arriere, le bras droit élevé et flexible, en tenant le pommeau à la hauteur du tetton droit, les ongles en haut, la lame élevée en biais, le bras gauche derriere le dos, et les lames ne se touchant que vers le bout.



Il faut ensuite aller en avant en élevant le pied droit à rez-terre, le pied gauche doit le suivre dans la même direction, avancez l'avant-bras en faisant une feinte de tête pour ébranler l'ennemi afin de pouvoir porter votre coup; il faut ensuite chasser en arriere en se donnant un élan élevé pour se trouver en garde.



Il faut toujours se placer hors de mesure, le pied droit tendu sans roidir et éloigné du gauche d'un pied et demi environ, que le poids du corps soit posé sur la partie gauche, le corps bien d'équilibre et dégagé, la tête droite, un peu en arriere, le bras droit élevé et flexible, en tenant le pommeau à la hauteur du tecton droit, les ongles en haut, la lame élevée en biais, le bras gauche derrière le dos, et les lames ne se touchant que vers le bout.

plus aisément ses mouvements et s'y opposer plus aisément. Les parades de l'escrime fait avant le corps dans la même position, en tenant le sabre avec le tranchant en l'air, et le bras gauche en l'air, les ongles en bas.

DES PARADES.

L'Espadon tant à pied qu'à cheval a six parades.

1<sup>re</sup> Portez le poids du corps sur la partie gauche, le genou droit plus tendu que flexible, les ongles en haut en empoignant bien le sabre, le pouce allongé sur la poignée, les deux derniers doigts (l'annulaire et l'auriculaire) touchant au pommeau du sabre, sans roidir les doigts, et en laissant beaucoup d'élasticité au poignet, que la pointe du sabre soit à la hauteur des yeux, et la tête droite en fixant l'ennemi.

On doit tenir la même position à cheval, le cavalier se tenant en selle bien ferme et sans se roidir, le sabre posé vis-à-vis de la face de l'ennemi,

la tête tournée un peu sur la droite, afin d'observer plus aisément ses mouvemens et s'y opposer avec aisance.

2°. La parade de Tierce se fait, ayant le corps dans la même position, en tenant le sabre avec le tranchant en dehors à la hauteur de l'épaule, les ongles en bas.

On doit être dans la même position à cheval, en tenant le tranchant du sabre en dehors, à la hauteur de l'épaule, et les ongles en bas, mais il faut que le bras soit un peu plus en dehors et flexible.

3°. La parade de Quinte se fait par un quart de cercle, le tranchant du sabre tourné du côté de terre, les ongles renversés, et la main à la hauteur du frond.

4°. La parade de Tierce perpendiculaire se fait avec la main plus élevée que la tête, les ongles en bas, le sabre vous couvrant tout le corps, avec la pointe à la hauteur des flancs; on doit quelque-

fois lâcher le petit doigt, pour se donner plus d'aisance.

5°. La parade de Prime se fait avec le bras flexible et élevé plus haut que le sommet de la tête, en parant du fort du sabre.

6°. La parade de tête se fait en tenant le poignet un peu plus élevé qu'à la parade précédente, avec les doigts renversés, la pointe du sabre à la hauteur du tetton gauche, et en parant du tranchant.

*Raisons pourquoi l'on fait les parades.*

1°. C'est que la parade de Quarte et de Tierce servent à parer du fort du sabre, le coup de bras en dedans et en dehors.

2°. La parade de Quinte qui est la plus basse, sert à parer les coups de dessous et les coups en dehors.

3°. La parade de prime sert à parer les coups

de ventre, coups de poignet, coups d'écharpe, enfin tous les coups du corps au plus haut degré.

4°. La parade de Tierce perpendiculaire sert à parer les coups de bras du plus haut degré.

5°. La parade de tête porte sa destination.

*Feinte de tête en marchant, pour porter le coup de sabre en dedans du bras.*

No. 2. L'attaque d'un coup de sabre dans les armes en marchant se fait en quittant la ligne sur la gauche, par une feinte de tête, pour obliger l'Ennemi d'aller à la parade, afin de pouvoir porter le coup de sabre en dedans du bras.

La parade de ce coup à pied est de Prime, et la riposte est un coup de sabre volant en remontant du ventre à la figure.

A cheval la parade est de Quinte, avec les ongles renversés et la main à la hauteur des yeux.



*Feinte de tête en marchant pour porter le coup en dedans du bras. Les points marquent les gradations de la marche.*





*No. 2. 2.*  
*Parade du coup de bras en dedans et riposte du coup de figure en dedans et en dehors.*  
*points marquent la position du bras de celui qui riposte.*

La riposte est un coup de figure en dehors.

On peut encore parer les coups de bras en dedans par la parade de Quinte du fort du sabre; en No. 2. en retournant la main on porte un coup de revers à la figure.

Cela se pratique à pied comme à cheval. On voit par les points les mouvemens que l'on doit faire, ainsi que les coups qu'il faut porter.

La riposte est un coup de figure en dehors. On peut encore parer les coups de bras en dedans par la parade de Quinte du fort du sabre; en retournant la main on porte un coup de revers à la figure. Cela se pratique à pied comme à cheval. On voit par les points les mouvemens que l'on doit faire, ainsi que les coups qu'il faut porter.

La riposte est un coup de figure en dehors. On peut encore parer les coups de bras en dedans par la parade de Quinte du fort du sabre; en retournant la main on porte un coup de revers à la figure. Cela se pratique à pied comme à cheval. On voit par les points les mouvemens que l'on doit faire, ainsi que les coups qu'il faut porter.

*La riposte est un coup de figure en dehors.*  
*Feinte d'un coup de bras en dedans, pour porter le coup*  
*de bras en dehors des armes.*

No. 3. Elle se fait par une feinte de tête en quittant la ligne sur la gauche, et partant du pied gauche le premier, pour porter le coup de bras en dehors.

Ce coup se pare par la parade de Tiercé perpendiculaire.

La riposte est un coup de figure, qui se pare par une parade de tête, le bras tendu, la main plus élevée que le sommet de la tête, en tenant le sabre perpendiculairement, pour faire glisser celui de son Ennemi.

La riposte de ce coup est un coup volant aux flancs, par un demi-moulinet en passant le sabre prez du corps pour être plus à couvert, en relevant pour ne pas atteindre son cheval.

Cette manoeuvre se fait à pied comme à cheval.



*Feinte d'un coup de bras en dedans pour porter le coup de bras en dehors.*

Position de la main de gauche en dedans, pour porter le coup



KESTHELYI HELIKOM  
KÖNYVTÁR

Position de la main de gauche en dedans, pour porter le coup

Position de la main de gauche en dedans, pour porter le coup



KESTHELYI HELIKOM  
KÖNYVTÁR

Position de la main de gauche en dedans, pour porter le coup



No. 3. 2.

*Coup de bras coulant en dedans du bras*

*Coup de bras coulant en dedans du bras*

Pour ce coup on fait une feinte de tête pour ébranler l'Ennemi, et lui faire lever le bras, ensuite portez votre coup en dedans le long du bras. No. 3. 2.

Ce coup se pare de Quinte, et se riposte par un coup de tête en dehors.

Je pare ce coup de tête, et ma riposte est un coup de *Jarnac*, qui est un coup de pointe qui se plonge de l'avant-bras avec vitesse, en s'élevant un peu sur les étriers et en portant le corps en avant; ce coup étant porté, il faut se remettre en position, et par un demi-moulinet vous empêcherez l'Ennemi de faire aucune feinte, et de vous porter un coup de sabre.



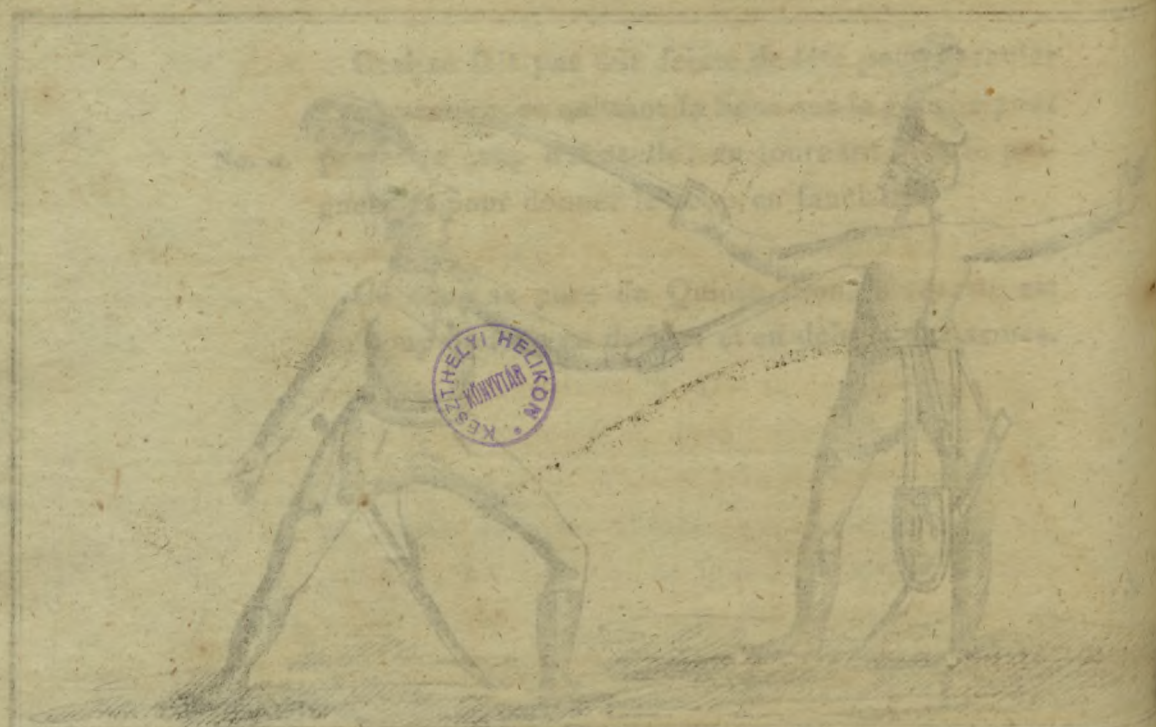
*Feinte de tête pour porter le coup d'Aisselle.*

No. 4. Ceci se fait par une feinte de tête pour ébranler l'Adversaire, en quittant la ligne sur la gauche pour porter le coup d'Aisselle, en tournant bien le poignet, et pour donner le coup en fauchant.

Ce coup se pare de Quinte, dont la riposte est un coup de face en dedans et en dehors des armes.



*Feinte de coup de tête pour porter le coup d'aisselle*



KESTHELYI HELIKOM  
KONYTAR



KESTHELYI HELIKOM  
KONYTAR



No. 5.

*Feinte du coup d'aisselle pour porter le coup de figure en dehors*

*Feinte du coup d'Aisselle pour porter le coup de figure en dehors.*

Cette feinte se fait par une attaque dans les armes, No. 5. du tranchant en élevant un peu le sabre de l'Adversaire; je fais ma feinte du coup d'Aisselle pour l'obliger d'aller à la parade de Quinte, et je lui porte le coup de figure en dehors.

La parade de ce coup est la parade de tête, dont la riposte est un coup d'Echarpe ou de poitrine; ce coup est spécialement d'usage à cheval.

*Engagement de sabre sur les armes par une feinte de tête, pour porter le coup de Flanchet volant.*

No. 6. L'engagement de sabre sur les armes se fait par une feinte de tête avec force sur le sabre de l'Adversaire, pour porter un coup de Flanchet volant, en renversant bien le poignet par un demi-cercle, et remontant du flanc à la figure.

Ce coup se pare de Quinte, dont la riposte est un coup de sommet de tête.

*Observation sur les coups de sommet.*

Observez qu'un coup de sommet ne doit jamais se donner d'aplomb, mais de biais, car le coup d'aplomb ne fera tout-au-plus qu'étourdir celui qui le recevra, et il ne pénétrera jamais.

*Feinte du coup de sabre volant.*

Cette feinte se fait par un engagement de sabre sur les armes, par une feinte de tête en quittant la



*Engagement de sabre sur les armes par une feinte de tête pour porter le coup de flanchet volant. Les points marquent la feinte.*



Engraving of two figures in a duel, one on the left and one on the right, holding swords. A circular stamp is visible in the center of the image.



Engraving of two figures on horseback, one on the left and one on the right, holding swords. A circular stamp is visible in the center of the image.



No. 7.

*Coup de jarnac par une feinte de tête.  
Les points marquent la feinte.*

ligne sur la gauche, et par une feinte du coup de sabre volant j'oblige mon Adversaire d'aller à la parade de Quinte.

Ma riposte est un coup de travers la figure.

Ce coup se pare de la parade de tête, et se riposte par deux coups de moulinet, et un coup de revers.

Voyez la dernière figure.

*Pour porter le coup de Jarnac par une feinte de tête.*

Nous entendons par coup de *Jarnac*, quand étant No. 7.<sup>1</sup> engagé sur les armes, je détourne le sabre de mon Ennemi par un froissement vigoureux, avec la pointe du mien bien élevée, vis-à-vis de sa tête, et que je lui plonge par un coup subtile, d'avant-bras, la pointe de mon sabre aux flancs, en me portant sur les étriers, le corps en avant qui doit être un peu penché sur le côté.

La parade de ce coup se fait de Prime, qui se

riposte d'un coup de revers depuis le ventre jusqu'à la poitrine.

Le coup de *Jarnac* peut aussi se parer de *Quinte*, dont la riposte est un coup de gorge en dedans.

La parade de ce coup est de *Tierce* perpendiculaire, avec le bras tendu, la main plus haute que le sommet de la tête, et la pointe du sabre à l'égalité des flancs.

La riposte se fait par deux coups de revers.

*Feinte du coup de Flanchet en quittant sur la gauche, pour porter un coup de figure en dehors.*

Ce coup se fait par un engagement de *Quarte* No. 7.<sup>2</sup> sur les armes, en avançant d'un pas et quittant la ligne sur la gauche, en faisant une feinte de tête pour ébranler l'Adversaire; et de suite on lui fait une seconde feinte du coup de *Flanchet* pour l'obliger d'aller à la parade de *Quinte*; il faut saisir avec vitesse cet instant pour lui porter votre coup sur l'oeil en fauchant.



*Feinte du coup de flanchet en quittant la ligne sur la gauche pour porter un coup de figure en dehors.*



La parade de ce coup est la parade de Tierce perpendiculaire, avec la main à la hauteur du sommet de la tête, le tranchant du sabre en dehors pour se couvrir tout le corps.

La riposte de ce coup est un coup volant, suivit d'un coup de revers sur la droite.

*Observation.*

Les engagements de sabre doivent se faire avec toute la finesse possible, par un mouvement de la droite à la gauche, ou de la gauche à la droite; car si vous le faites par un grand mouvement du bras, l'Adversaire pourra saisir ce mouvement pour vous porter un coup de sabre.

Secondement, tant à pied qu'à cheval, il faut toujours engager son sabre à droite et à gauche avant que de marcher, et se bien garder de dégager et de marcher du même temps; parce que par ce moyen vous vous assurez toujours du sabre de votre Ennemi, par une forte compression du poignet a-



vec le bras flexible, afin de l'empêcher de pouvoir faire aucun dégagement.

*Engagement de Quarte dans les armes par une feinte de cuisse.*

No. 9. L'engagement dans les armes par une feinte de cuisse, se fait en quittant la ligne sur la gauche, pour obliger l'Ennemi d'aller à la parade de Quinte, pour porter le coup de bras en dehors et en fauchant.

On pare ce coup de bras par la parade de Tierce perpendiculaire, dont la riposte est un coup de revers à la poitrine.

A cheval le coup se porte de la même façon et par la même feinte, mais il se riposte par un coup volant.





*Feinte du coup de flanchet volant pour porter un coup de figure*

*Feinte du coup de Flanchet volant pour porter un coup de figure.*

Je commence d'attaquer mon Ennemi par un No. 9. coup de tête, et je fais une feinte du coup de Flanchet pour obliger mon Adversaire d'aller à la parade de Quinte, pour lui porter le coup de figure en dehors et en dedans.

La parade de ce coup est la parade de tête, et la riposte un coup de revers à travers du corps, lequel se pare de Prime.

À cheval le Cavalier a un avantage sur la feinte du coup de Flanchet; car du moment que je veux porter le coup de tête par un demi-moulinet bien ferme, l'Ennemi éloigne mon sabre avec force, et me porte avec vitesse le coup de figure, et se remet de suite en garde; il attaque de rechef par un double moulinet, et porte des coups de sabre volans de la droite à la gauche.

*Engagement de Quarte dans les armes pour porter le  
coup de Cuisse.*

No. 10. Faites une feinte de tête pour ébranler votre Adversaire, que la main soit élevée à la hauteur du menton, avec la pointe à la hauteur de la hanche pour porter le coup de Cuisse.

Ayez soin de toujours bien observer votre Ennemi, pour éviter un coup de tête, mais s'il faisoit un mouvement pour le porter; portez lui alors le coup de *Jarnac*, il sera hors de combat.

La parade du coup de Cuisse est la parade de Quinte, dont la riposte est un coup de bras en dehors.

Je pare le coup de bras en dehors, de la parade de Tierce perpendiculaire, et je riposte d'un coup de Flanchet.

Le tout se fait de la même manière à cheval, en



*Engagement de quarte dans les armes pour porter le coup de cuisse*



MESZTHELYI HELYEN  
KÖNYVTÁR



MESZTHELYI HELYEN  
KÖNYVTÁR



*No. 8.*  
*Feinte d'un coup de cuisse pour porter un coup de poignet en dehors.*  
*Les points marquent la feinte.*

faisant les mouvemens avec souplesse et vitesse, sans se découvrir, ni son cheval.

*Feinte du coup de Cuisse pour porter un coup de poignet*

*en dehors.*

Cette feinte du coup de Cuisse se fait en baissant la pointe du sabre comme pour porter le coup de Cuisse, pour obliger son Adversaire d'aller à la parade de Quinte; alors il faut quitter la ligne en dehors, et porter le coup de poignet en dehors.

Ce coup de poignet se pare de Prime, ou de Quinte à cheval.

La riposte est un coup de revers.

Sur mon attaque portez-moi les deux coups de revers sur le nez, et rentrez par le moulinet double, en lançant vos coups de sabre volans, de la droite à la gauche.

*Attaque de Quarte dans les armes pour porter le coup de Manchette, en dedans et en dehors des armes.*

No. 11. Ce coup de Manchette se porte en faisant une feinte de tête, pour ébranler l'Adversaire.

Vous passez votre sabre sous le sien en fauchant, pour porter le coup de Manchette en dedans et en dehors.

Ce coup se pare de Prime et se riposte d'un coup de revers.

Le coup de Manchette se pare aussi de Quinte, dont la riposte est un coup sur l'épaule.

Il se pare encore du fort du sabre, en raccourcissant le bras au coude.

La riposte est un coup volant à la figure, en le faisant partir de l'avant-bras, la main bien élevée, et avec vitesse.



No. 11.

*Attaque de quarte dans les armes pour porter le coup de manchette en dedans et en dehors des armes.*





*Attaque de quarte dans les armes pour porter le coup de centre*

Comme on suppose ici, que l'élève a formé ces attaques, il est nécessaire que le maître l'attaque à son tour, tant pour l'offensif que pour la défensive.

*Attaque de Quarte dans les armes pour porter le coup de Ventre, ou même un coup de*

Faites une feinte de tête pour ébranler l'Adversaire, en élevant son sabre du foible au fort du votre, pour vous donner jour, en quittant la ligne sur la gauche, pour porter le coup de Ventre. Le Cavalier doit agir de même. Le coup de Ventre se pare de Prime, et se riposte d'un coup de revers au corps.

Le coup de Ventre se pare aussi de Quinte, dont la riposte est un coup de figure en dehors.

Le coup de figure en dehors se pare de la parade de tête, et la riposte est un coup de Flanchet.



Mon Adversaire me fait sa feinte du coup de Flanchet; sur cette feinte je retourne mon sabre, le foible en haut, et je lui lance un coup à l'arrière-bras.

Ou, sur la même feinte, je lui coupe la figure et le bras du même coup.

*Feinte du coup de Ventre pour porter le coup de gorge.*

No. 13. Cette feinte se fait par un engagement de Quarte dans les armes, en baissant la pointe du sabre le plus proche du Ventre qu'il est possible, pour obliger l'Adversaire d'aller à la parade de Quinte ou de Prime, pour lui porter le coup de figure en dehors; qui se pare de la parade de tête perpendiculaire.

La riposte est un coup d'Echarpe.

Si l'Adversaire ne va à aucune des deux parades, je dois lui faire un brisement de sabre du fort au foible, avec les ongles renversés, pour chercher à le désarmer et lui porter le coup de figure en de-



*Feinte du coup de ventre pour porter le coup de gorge. Les points marquent la feinte.*





*Coup de ventre paré de prime.*

dans et en dehors, et rentrer par le moulinet double, en jettant des coups volans en dedans et en dehors. Ces coups volans sont très difficiles à parer, on peut cependant y parvenir par la Quinte et la Prime, et riposter par les mêmes coups.

*Sur cette attitude je quitte la ligne et je lui porte le coup de ventre paré de prime.*

L'attaque se fait par une feinte de tête, du foible No. 14. au fort du sabre, en levant un peu fort le sabre de l'Adversaire par un coup de Quarte, avec le poignet en dedans, pour déranger son sabre, et lui porter le coup de Ventre en fauchant.

La parade de ce coup est celle de Prime, dont la riposte est un coup de figure, par un coup de bras alongé du revers.

Engagement de sabre sur les armes, sur l'attaque par  
bonne feinte de tête d'un coup de sabre sur les armes,  
par l'Adversaire.

Sur cette attaque je quitte la ligne, et je lui porte  
No. 14. le coup d'écharpe, ensuite, du même mouvement,  
par un tour du poignet, je lui porte le coup de fi-  
gure.

La parade de ce coup est de Prime, et la riposte  
un coup sur l'oeil.

La parade de ce coup est celle de Prime, dont  
la riposte est un coup de figure, par un coup de



No. 14. 2.

riposte d'une attaque par une feinte de tête d'un coup de sabre sur les armes  
par l'adversaire.



*Department of the Army, War Office, London*



*Engagement de 4<sup>e</sup> dans les armes pour porter le coup d'écharpe*

*Engagement de Quarte dans les armes pour porter le coup d'Echarpe.*

Faites une feinte de tête, en élevant un peu le No. 15. sabre de l'Adversaire, pour porter le coup d'Echarpe.

Le coup d'Echarpe se pare de Prime ou de Quinte.

La riposte de Prime est un coup de sabre volant du ventre à la figure.

La riposte de Quinte est un coup de figure. On pare la riposte de Prime par la parade de tête, dont la riposte se fait par un coup de revers.

Parez la riposte du coup de figure de la parade de tête, qui se riposte d'un coup de revers.

Sur mon attaque l'Adversaire me porte deux coups de revers sur la figure, et le troisieme est un coup volant au ventre, en relevant le poignet.

Pour éviter ces coups , il faut les rébarrer par le moulinet simple.

*Feinte du coup d'Echarpe pour porter un coup de Figure.*

No. 16. Cette feinte se fait par un engagement de Quarte dans les armes, en baissant la pointe du sabre, avec les ongles en dehors, comme pour porter le coup d'Echarpe. Vous obligez par-là l'Adversaire d'aller à la parade de Quinte, et vous portez un coup de Figure en dedans et en dehors.

Le coup de Figure se pare de la parade de tête, dont la riposte est un coup de flanc, qui se pare de la parade de Tierce renversée en demi-cercle, et vous rentrez par un moulinet simple, en portant quelques coups volans en élevant.





No. 17.

*Froidement de Sabre pour porter le coup de figure.*

*Des froissemens de sabre.*

Le froissement de sabre se fait du foible au fort No. 17. du sabre de l'Adversaire, assez rudement, sans cependant y mettre trop de roideur du bras, et vous portez deux coups de figure de la gauche à la droite, et le troisieme coup de sabre se fait par un demi-moulinet, pour porter un coup de sommet.

Ce coup de sommet se pare de la parade de Prime et se riposte par des coups volans, ou par le coup de Jarnac.

Les coups volans se parent par la parade de Quinte, et l'on rentre par un moulinet.



*Du Brisement de sabre pour désarmer l'Adversaire,*

No. 13. Ce brisement de sabre se fait en tournant son sabre avec force, les ongles bien renversés et en croisant celui de l'Adversaire, pour porter les deux coups de figure en dedans et en dehors.

Ces coups de figure en dedans et en dehors se parent de Prime, dont la riposte est un coup de ventre, en dedans et en dehors.

Les coups de ventre se parent de Quinte ou de Prime; et vous ripostez par quelques coups volans.

*Observation.*

On ne sauroit trop répéter combien il est nécessaire que le maître fasse les attaques comme a fait l'élève, afin qu'il s'exerce aussi à savoir bien parer tous les coups et à bien riposter; car on ne doit pas s'attacher exclusivement à une pratique qui ne sera jamais bien solide, si l'on n'en connoit pas la théorie.



*Du brisement du Sabre pour désarmer l'adversaire.*



6. 16.

*Feinte d'un coup d'écharpe pour porter un coup de figure en dehors. Les points marquent la feinte.*



KEZTITHELYI HELK  
KONYVIAR

*Faint, illegible text at the bottom of the page, possibly bleed-through from the reverse side.*

C'est pourquoi il est indispensable que le maître lui enseigne qu'il doit faire toutes les feintes de la maniere la plus subtile et la plus fine; il doit aussi lui recommander d'avoir beaucoup d'attention aux mouvemens de son Adversaire, faute de quoi il sera la cause qu'il sera souvent en défaut.

*Faint, illegible text, likely bleed-through from the reverse side.*

*Faint, illegible text, likely bleed-through from the reverse side.*

*Faint, illegible text at the bottom of the page, possibly bleed-through from the reverse side.*

C'est pourquoi il est indispensable que le maître  
 lui enseigne qu'il doit faire toutes les tentes de la  
 manière la plus saine et la plus sûre ; il doit aussi  
 lui recommander d'avoir beaucoup d'attention aux  
 mouvements de son adversaire, tant de près qu'à  
 distance.

### ATTAQUE DE TROUPES LEGERES.

**L**attaque des Troupes légères commence com-  
 No. 19. munément en présentant le foible contre le foible  
 du sabre, avec la main bien élevée, les ongles ren-  
 versés dans la position de Tierce.

Dans ces attaques chaque Cavalier peut porter  
 dans un moment neuf coups de sabre, tant pour  
 parer que pour attaquer.



*Attaque des troupes légères première position.*



KEZTHELYI HELYEN  
KÖRNYIAR

*Chaque de papier...*



KEZTHELYI HELYEN  
KÖRNYIAR

*Chaque de papier...*



*No. 20.*  
*Attaque des troupes legeres. 2<sup>de</sup> position qui est une feinte de flanchet pour porter le coup de bras. Les points marquent la feinte.*

L'ébranlement s'excite par une feinte de tête, ou par des feintes de coups de Flanchet; pour porter les coups de bras et de figure, on doit toujours, autant que possible, diriger son coup vers le nez et les yeux, qui étant atteints, le sang qui découlera de la playe empêchera l'Ennemi de voir, et le mettra hors de combat; et le plus souvent il en est si frappé, qu'il se croit prêt à rendre l'ame.

L'ennemi ayant paré ces coups-là, il vous riposte par des coups de figure; vous les parez de la parade de tête; et vous rentrez par des coups de figure volans, en dessus et en dessous, ou par le coup de Jarnac.

Si vous êtes attaqué par plusieurs Cavaliers, vous devez parer leurs coups par le moulinet double, qui se fait toujours par des croisés de la droite à la gauche, avec la main élevée à la hauteur du sommet de la tête.

Il faut aussi faire attention de bien tenir son sabre sans cependant avoir la main trop fermée, de crainte que les doigts ne s'engourdissent par une trop forte

compression, et pour être en état de soutenir une longue attaque sans se fatiguer inutilement en faisant les moulinets.

Il faut avoir grand soin de les faire avec beaucoup d'agilité et de légèreté, en alongeant l'avant-bras avec aisance et souplesse, et se tenant ferme sur les étriers, le corps plus ou moins abaissé, mais droit du côté de l'Ennemi pour pouvoir l'atteindre plus aisément.

On doit aussi le fixer très-attentivement dans les yeux, pour y lire ses desseins d'attaque, afin de pouvoir les prévenir ou les riposter, et même de l'attaquer selon que l'occasion se présentera.

Par une manoeuvre semblable, et une grande présence d'esprit, on le mettra presque toujours hors de combat.

*Observation.*

Si vous dirigez bien vos coups volans, votre Ennemi, bien souvent, vous donnera place et ouver-

ture pour couper la rêne de son cheval, et pour lors il doit quitter les rangs, n'étant plus en état de le conduire.

Quant aux braves Husars Hongrois, qui sont souvent dans le cas d'en venir aux mains avec les Turcs, Tartares et Circassiens, qui sont leurs Ennemis naturels; quand ils en sont dis-je attaqués, ils se trouvent obligés de changer leur maniere d'attaquer et de se défendre.

Ces Barbares sont dans l'usage de chercher à couper la tête de leurs Ennemis, mais les mouvemens qu'ils font faire à leurs chevaux, pour pouvoir tourner leur sabre autour du cou des Chrétiens, leur fait le plus souvent manquer ce coup, surtout avec leurs sabres qui sont si courts et courbes, qui n'en atteignent qu'un seul point, qu'ils cherchent d'achever pour couper la tête de leurs Ennemis.

La Cavalerie Circassienne en fait de même, mais elle a des sabres plus affilés.

Pour parer cette attaque il faut se mettre dans

la position de la Prime, pour bien ramasser son sabre et le riposter par des coups de figure, de Jarnac, de coups volans, de revers ou par le demi-moulinet; par ces différens moyens on lui ramasse le sabre, et on le met tout à découvert.

On peut aussi empêcher qu'il n'approche de trop prez, par la premiere position de la charge, en faisant le moulinet double, qui les empêchera de vous atteindre avec leurs petits sabres, et qui souvent même les désarmera.

Il faut que chaque mouvement du moulinet porte son coup, et du même temps le Husar se met à couvert du coup de sabre.

Il arrive bien souvent que les Tartares leurs envoient une grêle de traits empoisonnés. Si dans une occasion pareille les Husars avoient un dessus de gand bien bourré, avec deux petites lanieres de cuir pour y passer la main, et ayant la main ainsi garnie, ils pourroient aisément faire le double moulinet, qui empêcheroit ces traits empoisonnés de blesser ni homme ni cheval; car ce moulinet,

fait avec beaucoup de vitesse, ramasse tout ce qui veut tomber sur eux.

Il arrive assez souvent que quand la Cavalerie Tartare et Circassienne fond sur la Cavalerie Ennemie, on voit que le Cavalier court de couché sur son cheval, ainsi il se trouve à couvert par la tête de son cheval.

Dans un cas pareil il faut le faire relever par des coups volans ou de revers, et profiter du moindre mouvement pour lui donner le coup de manchette, de figure ou de cuisse, suivant la partie qu'il découvrira la premiere.



Il arrive assez souvent que quand la Cavalerie  
Tartare et Circassienne fond sur la Cavalerie Romaine,  
on voit que le Cavalier court de couché sur  
son cheval, ainsi il se trouve à couvert par la tête  
de son cheval.

**ATTAQUE DE CAVALERIE CONTRE CA-  
VALERIE.**

On voit rarement deux corps de Cavalerie aux  
No. 21. prises, sans en voir un faire retraite, mais s'il ar-  
rive le contraire, il faut alors tenir le poignet plus  
élevé que le sommet de la tête, avec le bras flexible,  
et présenter la pointe du sabre un peu baissée à  
l'Ennemi, avec le tranchant en haut.

Le premier coup de sabre, en attaquant l'Enne-  
mi doit être un coup de pointe, le second sera un  
coup de revers par le demi-moulinet à droite, pour  
lui porter le coup de figure, et du même temps  
faites le même moulinet à gauche pour lui porter le  
coup de bras et de figure.



*Attaque De Cavalerie contre Cavalerie.*



Rentrez de suite par un coup de flanc en remontant de la droite à la gauche, et ensuite de la gauche à la droite.

Pour le cinquieme portez le coup de manchette en relevant le sabre.

Ayant percé la ligne, il faut entrer dans les rangs en faisant le grand moulinet double, allant plus en avant il faut porter quatre coups de sabre volans, qui atteindront le Cavalier au corps.

On voit parce qui vient d'être marqué, combien il est utile de faire connoître les parades de chaque coup que l'Ennemi peut porter; je vais donc les faire connoître.

Si sur le premier coup de sabre donné, comme il est dit ci-dessus, l'Ennemi riposte par un coup de bras en dehors, je dois le parer de la parade de Tierce perpendiculaire, les ongles en bas, le poignet plus élevé que le sommet de la tête.

La riposte de ce coup est celui de Flanchet. Si

je part d'un coup de bras en dedans; la riposte de ce coup est la parade de Quarte du fort du sabre, qui se ripostera par deux coups de figure, l'un de droite et l'autre de gauche.

Si l'Ennemi porte un coup de ventre, on doit le parer de Prime du fort du sabre, avec le poignet plus élevé que le sommet de la tête, et avec un élan subit de l'avant-bras.

La riposte est un coup d'Echarpe.

Le même coup de ventre peut se parer aussi de Quinte, avec la pointe du sabre, les ongles renversés en dehors ainsi que le tranchant, le bras flexible et élevé à la hauteur de la tête.

On riposte par un coup de figure en dedans.

Si on riposte d'un coup de tête, je pare le coup de la parade de tête, avec le poignet plus élevé que la tête, baissé en alongeant vers la gauche, le tranchant en haut, les ongles en dehors et le bras un peu flexible.





No. 22.

*Moulinet à quatre faces.*

La riposte est un coup de gorge; on peut ensuite se faire jour par le moulinet simple, et en longant quelques coups volans.

Par ce que nous venons de marquer, nous avons démontré combien l'usage des moulinets devient nécessaire dans une action quelconque.

Le moulinet à quatre faces devient encore d'une utilité plus indispensable, pour l'Officier ou tout autre individu, qui seroit envoyé à la découverte; séparé de son corps par quelque événement imprévu, ou qu'emporté par son cheval, ou poussé par un courage peu réfléchi, ou même qu'incité par le désir de se distinguer, il se fut porté trop en avant dans un corps Ennemi; dans ces cas celui qui aura la présence d'esprit de faire usage du Moulinet à quatre faces, avec beaucoup de vitesse et de de force, ne parera pas seulement les coups qui lui seront portés, mais il atteindra et blessera ses Agresseurs, qui pour éviter des coups redoutables, seront obligé de lui laisser le passage libre, surtout voyant la trop grande difficulté qu'ils éprou-

vent à pouvoir l'atteindre de leurs coups et à parer les siens.

Je crois d'avoir assez prouvé combien il est utile et nécessaire de faire enseigner aux Cavaliers la méthode de bien former tous ces moulinets.



Le corps de Cavalier qui veut se battre à cheval doit être en état de se battre à pied. Il doit porter le corps immédiatement et se tenir sur le pied sans se laisser aller à rien.



No 23.

*Attaque de l'infanterie par la Cavalerie.*

portant fortement de la plante des pieds sur les étriers, en tenant son sabre de biais, le foible en haut, avec les ongles renversés; se trouvant à la portée du sabre de l'Infanterie, il lève le bras et porte son coup renversé par un demi-cercle pour abattre le baïonnet de l'Infanterie, qui lui présente la

**ATTAQUE DE L'INFANTERIE PAR LA CAVALERIE.**

pointe voltant; le cavalier est en coup renversé, que le corps cependant peu reculé.

**U**n corps de Cavalerie qui veut attaquer l'Infanterie, doit se mettre dans la position de la charge, et s'en étant approché à la distance de cinquante pas environs, chaque Cavalier doit saisir une poignée de la criniere de son cheval avec le pouce, l'index et le doigt du milieu, sans cependant gêner le mouvement de la bride, c'est parcequ'il se trouve quelquefois dans le cas de devoir tirer le corps en arriere, et alors il ne gêne aucunement son cheval.

Ensuite il doit porter le corps modérément en avant, il faut qu'il soit penché un peu sur la droite,

évitant soigneusement de perdre l'équilibre, en appuyant fortement de la plante des pieds sur les étriers, en tenant son sabre de biais, le foible en haut, avec les ongles renversés; se trouvant à la portée du sabre de l'Infanterie, il lève le bras et porte son coup renversé par un demi-cercle pour abattre le fusil du Fantassin, qui lui présente la bayonnette au dessus du poitrail de son cheval pour l'arrêter; et puis par un second coup précipité il lui abat le bras; pour troisieme coup il donne celui de pointe volante; le quatrieme est un coup de revers, que je crois cependant peu nécessaire.

Ces quatre coups se font d'un même mouvement de poignet, sans danger et sans gêner son camarade.

Il doit tout de suite foncer dans l'Infanterie, en partant d'un coup de sabre volant, en remontant du bras à la figure, c'est le vrai moyen de mettre son Ennemi hors de combat.

Par ce que je viens d'écrire, je crois d'avoit as-



*La Cavalerie qui a rompu les rangs de l'Infanterie.*



sez prouvé que la Cavalerie peut rompre un corps d'Infanterie.

Quoique ce cas soit extrêmement rare, mais il peut cependant arriver qu'un corps de Cavalerie soit dans une position désavantageuse, et que la retraite lui soit coupée; il se trouve alors dans la nécessité indispensable de passer sur le ventre de cette Infanterie pour se faire jour, et la manoeuvre ci-avant expliquée lui donnera beaucoup plus d'aisance pour réussir.

Les Grands Généraux dont le pouvoir n'a pas des limites dans la loi suprême de l'indépendance, et qui ne se bornent pas à négocier leur pouvoir, mais qui cherchent à étendre...

Nous en voyons tous les jours la preuve, par la protection qu'ils leur accordent dans le commerce maritime contre les Pirates Africains, et contre les Pirates qui infestent particulièrement la côte Méridionale et une partie de l'Occident par leur course.



sees p'roue que la Cavalerie peut rompre un corps  
d'infanterie.

Quoique ce cas soit extrêmement rare, mais il  
peut cependant arriver d'un corps de Cavalerie  
soit dans une position désavantageuse, et que la

**ESSAI**  
DE MANOEUVRES UTILES POUR ET CON-  
TRE L'ABORDAGE,

**L**es Grands Monarques dont le pouvoir n'a d'au-  
tres limites que la loi suprême de l'intérêt général  
et le bonheur de leurs sujets, ne négligent rien pour  
leur procurer ce bienfait.

Nous en voyons tous les jours la preuve, par la  
protection qu'ils leurs accordent dans le commerce  
maritime contre les Corsaires Africains, et contre  
les pirates qui infestent particulièrement la mer  
Méditerranée et une partie de l'Océan par leurs  
courses.

Pour les protéger plus efficacement ils arment  
des Frégates et autres vaisseaux de conserve, pour  
convoyer les vaisseaux marchands, et donner la  
chasse à ces pirates.

Quand ces Ecumeurs de mer attaquent un vais-  
seau marchand et qu'ils y trouvent de la résistance,  
ils tachent de s'en rendre maîtres par l'Abordage,  
parce que leurs bâtimens qui sont légers, faciles à  
gouverner, d'un bord peu élevé et garnis de rames,  
sont trop foibles pour pouvoir résister longtemps  
au feu de l'artillerie, ils ne peuvent mieux faire que  
d'approcher aussi vite que possible l'Ennemi.

Comme le salut du vaisseau et de l'équipage dé-  
pend absolument d'une défense vigoureuse; je vais  
tacher d'en donner les moyens en peu de mots.

Quand on veut tenter l'Abordage, on employe  
tous les moyens possibles pour approcher assez  
prez du vaisseau, pour lui jeter les grappins \*),

\*) Les grappins sont des crocs qu'on jette à la main sur  
un vaisseau ennemi qu'on veut accrocher.

afin de l'attacher à son bâtiment pour sauter plus aisément à bord du vaisseau Ennemi.

On doit dans cette extrémité déployer un grand courage, et employer tous les moyens imaginables, pour l'empêcher de sauter à son bord, étant toujours plus facile à le faire qu'à l'en chasser.

Comme ordinairement l'attaque se fait avec des poignards et des sabres droits, dans ce cas ceux qui sont placés au premier rang doivent faire usage de leur sabre, en le tenant le tranchant en haut, avec le poignet plus élevé que la tête, les ongles en dehors, la pointe du sabre plongeante et pointée vers la poitrine; cette position donnera beaucoup de facilité à faire le moulinet simple et double, qui sont les plus avantageux à mettre en usage pour empêcher l'abordage, comme aussi pour parer les coups qu'il veut porter pour se faire jour.

La même manoeuvre servira aussi à écarter et détourner les piques, s'il les mets en usage, comme aussi à le chasser s'il réussit à parvenir sur le pont.

Il trouveroit encore plus de difficulté à sauter sur le pont, si l'on plaçoit au second rang des Lanciers avec des lances longues bien tranchantes, dont l'extrémité seroit à trois tranchans très affilés et fort long, et qu'à l'endroit où entre le manche on y plaçoit des bords fort saillans et tranchans; cela n'empêcheroit pas seulement l'Ennemi de l'attirer à soi, mais il pourroit aussi servir dans l'attaque en donnant des coups de droite et de gauche.

Je crois aussi que l'on pourroit sans inconvénient faire usage d'une chaîne bien légère, ou d'une corde de la longueur du vaisseau, qui seroit placée à la distance convenable, pour être à-peu-près à l'endroit où l'Ennemi peut sauter, et que par le moyen de quelque mécanisme facile à trouver, s'éleveroit à la hauteur d'un pied; sa tension le feroit tomber infailliblement, et il seroit alors très aisé à terrasser.

Voilà, à mon avis, la meilleur méthode d'empêcher l'Abordage.

Mais quand on veut tenter l'Abordage, après a-

voir jetté les grappins, on doit y aller en tenant le sabre de la même façon que nous venons de prescrire pour l'empêcher, et donner beaucoup de coups volans et de revers bien croisés, afin de pouvoir porter le coup de *Jarnac* le plutôt que faire se peut, on doit aussi le porter sur chaque coup paré, et pour le faire plus facilement et plus parfaitement, il faut tenir la poignée du sabre avec le pouce allongé jusqu'à la garde, les doigts annulaires et auriculaire près du pommeau, le tranchant du sabre en haut, le bras un peu flexible et la pointe perpendiculaire, pour pouvoir plonger le coup de *Jarnac* avec plus d'aisance et de dextérité. Le succès d'un Abordage s'obtient par la vivacité, l'impétuosité de l'attaque; par la supériorité du courage personnel, et par l'usage des armes blanches.



## DISSERTATION

### CONTRE LES DUELS AU PISTOLET.

On me fait des reproches de ne pas mettre le complément à mon ouvrage, en donnant des principes pour bien tirer le pistolet.

Je me garderai certainement bien d'enseigner un art aussi préjudiciable que celui-là; j'en connois les conséquences dangereuses qui doivent en résulter. Se seroit armer les voleurs et les assassins, de même que beaucoup de jeunes gens, qui se trouvant en état de tirer adroitement du pistolet, provoqueroient Amis et Ennemis, ou pour tirer vengeance d'une prétendue insulte, sans réfléchir que la vengeance procède de la foiblesse d'une ame qui n'est

pas capable de supporter la moindre apparence d'injure, ou principalement pour faire connoître leur dextérité, afin de se rendre redoutables, et d'oser braver impunément, qui ils leur plairoit, sans réfléchir qu'ils peuvent devenir les premières victimes de leur imprudence.

Ce genre de Duel ne peut sortir que d'une tête qui a le cerveau dérangé, car il est bien certain qu'une personne sensée ne s'exposera pas au caprice du sort, qui se trouvant favorable à son Ennemi, l'obligera d'attendre, dans une position ridicule, le coup de pistolet sans pouvoir se défendre.

Il y a des personnes qui regardent cela pour une preuve de bravoure, ce qui au contraire est le comble du délire. Il est certain que celui qui dit d'envisager la mort sans effroi, ment.

La vraie bravoure se montre quand la patrie est en danger, et c'est alors que l'homme courageux se place sur les rangs, pour aller combattre les Ennemi de son Prince.

Au contraire, celui qui provoque indistinctement tout le monde pour se battre au pistolet, est une bête féroce, qui ne cherche qu'à se repaître de sang.

Je ne crois pas qu'aucun Souverain permettra jamais l'érection d'une Académie dans ses Etats pour cet art.

On ne peut pas envisager l'art que j'enseigne dans ce petit traité du même oeil, son but principal étant de former des Défenseurs de l'Etat au manie-ment des armes, pour repousser et combattre les Ennemis de leur Souverain; et en cas d'une attaque individuelle à pouvoir mettre sa vie en sûreté.

Dans cet art l'adresse et sa connoissance sont d'une très grande utilité, outre que le combat est égal, et l'on ne se trouve pas dans le cas de présenter à son Ennemi la poitrine et même tout le corps à découvert, avec les bras croisés, pour se laisser égorger comme un veau dans une boucherie.

F I N.

T A B L E  
DES MATIERES POUR L'ESPADON.

	Page
<i>Maniere de tenir le sabre pour combattre à pied.</i>	1
<i>Maniere de tenir le sabre pour combattre à cheval.</i>	2
<i>Premiere position pour l'attaque à pied.</i>	3
<i>Des Parades.</i>	5
<i>Raisons pourquoi l'on fait les parades.</i>	7
<i>Feinte de tête en marchant, pour porter le coup de sabre en dedans du bras.</i>	8
<i>Feinte d'un coup de bras en dedans, pour porter le coup de bras en dehors des armes.</i>	10
<i>Coup de bras coulant en dedans du bras.</i>	11
<i>Feinte de tête pour porter le coup d'Aisselle.</i>	12



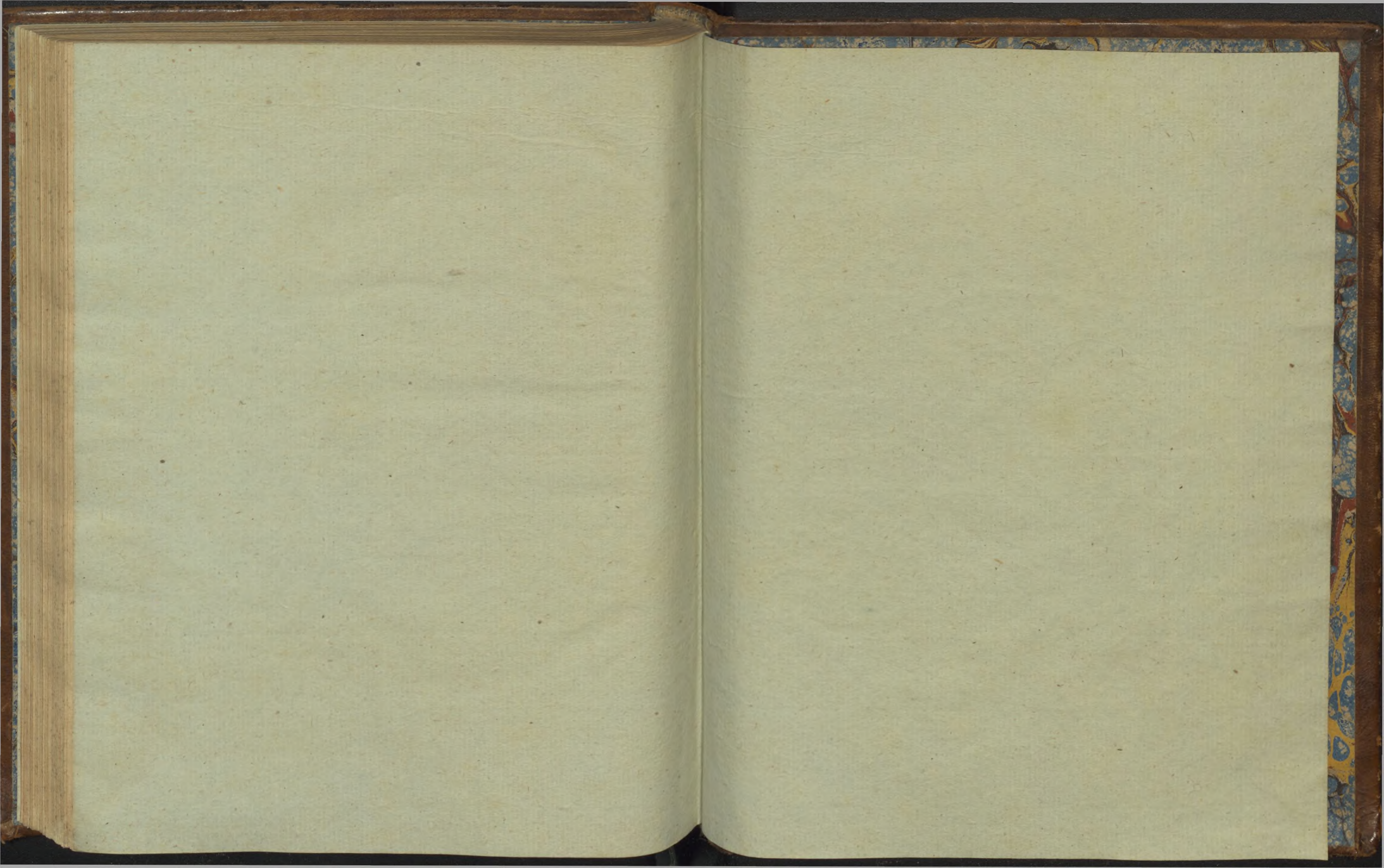
	Page
<i>Feinte du coup d'Aisselle pour porter le coup de figure en dehors.</i>	13
<i>Engagement de sabre sur les armes par une feinte de tête, pour porter le coup de Flanchet volant.</i>	14
<i>Observation sur les coups de sommet.</i>	ibid.
<i>Feinte du coup de sabre volant.</i>	ibid.
<i>Pour porter le coup de Jarnac par une feinte de tête.</i>	15
<i>Feinte du coup de Flanchet en quittant sur la gauche, pour porter un coup de figure en dehors.</i>	16
<i>Engagement de Quarte dans les armes par une feinte de cuisse.</i>	18
<i>Feinte du coup de Flanchet volant pour porter un coup de figure.</i>	19
<i>Engagement de Quarte dans les armes pour porter le coup de Cuisse.</i>	20
<i>Feinte du coup de Cuisse pour porter un coup de poignet en dehors.</i>	21
<i>Attaque de Quarte dans les armes pour porter le coup de Manchette, en dedans et en dehors des armes.</i>	22
<i>Attaque de Quarte dans les armes pour porter le coup de Ventre.</i>	23
<i>Feinte du coup de Ventre pour porter le coup de gorge.</i>	24
<i>Coup de Ventre paré de Prime.</i>	25

	Page
<i>Engagement de sabre sur les armes, sur l'attaque par une feinte de tête d'un coup de sabre sur les armes, par l'Adversaire.</i>	26
<i>Engagement de Quarte dans les armes pour porter le coup d'Echarpe.</i>	27
<i>Feinte du coup d'Echarpe pour porter un coup de Figure.</i>	28
<i>Des froissemens de sabre.</i>	29
<i>Du Brisement de sabre pour désarmer l'Adversaire.</i>	30
<i>Attaque de troupes légères.</i>	32
<i>Attaque de Cavalerie contre Cavalerie.</i>	38
<i>Attaque de l'Infanterie par la Cavalerie.</i>	43
<i>Essai de Manoeuvres utiles pour et contre l'Abordage.</i>	46
<i>Dissertations contre les Duels au pistolet.</i>	43

T A B L E

Engagement de sabre sur les armes, sur l'attaque par une  
pointe de siff: dans le coup de sabre sur les armes par  
l'Allezant. 26  
Engagement de Epée dans les armes pour porter le coup  
d'Eschange. 27  
Pointe de coup d'Eschange pour porter un coup de figure. 28  
Des Postures de siff. 29  
De l'Entrainement de siff pour donner l'Allezant. 30  
Attaque de troupes légères. 31  
Attaque de Cavalier contre Cavalier. 32  
Attaque de l'Infanterie par la Cavalerie. 33  
Essai de Manœuvres utiles pour et contre l'Eschange. 34  
Discussions contre les Duels au pistolet. 35







09-68.

