

Traité
Le Maître d'Armes
ou
L'exercice de l'épée seule, dans sa perfection.

Auteur - André Wernesson, Sieur de Liancour
Date - 1686

Original - <https://gallica.bnf.fr/ark:/12148/btv1b8606994k>
Transcription - Damien Olivier-Jimenez
Version en date du 2023/01/01

Transcription respectant la pagination originelle.



Les attitudes des figures de ce livre ont esté posées par le S^r. de Liancourt, et grauées par Perrelle

BIBLIOTHEQUE
PALAIS-COMPIEGNE



Les attitudes des figures de ce livre ont étées posées par le S^r. de Liancourt, et gravées par Perrelle.

LE
MAITRE D'ARMES
OU
L'EXERCICE DE l'ÉPÉE SEULE,
DANS SA PERFECTION.

Dédié à Monseigneur le DUC DE BOURGOGNE.

Par le Sieur DE LIANCOUR.

A PARIS,
Chez l'Auteur, Fauxbourg S. Germain, rue des Boucheries.

v



A MONSEIGNEUR
LE DUC DE BOURGOGNE.

MONSEIGNEUR,
C'est une grand témérité à moi, de mettre à la tête de mon

Livre le nom d'un Prince qui est déjà l'admiration de toute la Terre. La gloire éclatante dans laquelle Vous êtes né; les autres grandeurs qui Vous attendent, & tout ce que le Ciel nous a promis de Vous, au moment de Votre Naissance, par des pronostiques si évidents; Enfin, MONSEIGNEUR, tous ces miracles dont Vous surprendrez l'Univers, semblent devoir m'intimider dans le dessein où j'étais de Vous consacrer mes petits travaux : Mais si j'ai été assez heureux pour découvrir quelques nouvelles connaissances dans la Profession que je fais des Armes, à qui pourrais-je les offrir, si ce n'est à Vous, MONSEIGNEUR, dont les Armes doivent soumettre tout le Monde? Je sais bien, que pour être un jour l'amour & la terreur de l'Univers, Vous n'avez besoin que des leçons de LOUIS LE GRAND, & des lumières de MONSEIGNEUR LE DAUPHIN : Mais si Vous suivez leurs Exemples, Ils n'ont pas dédaigné de s'appliquer à L'Exerci-

ce des Armes, & leurs mains destinées pour enchaîner la Fortune, se sont quelquefois laissé conduire par des Maîtres de ma Profession. C'est dans cette assurance, MONSEIGNEUR, que je me présente devant Vous, pour mettre mes Armes à Vos Pieds, & Vous offrir ma Vie avec elles. Cette généreuse bonté, qui est naturelle aux Grands Princes, surtout à l'Illustre Sang des BOURBONS, me fait espérer que Vous ne mépriserez pas mon offre, & que Vous me permettrez de me dire avec profond respect,

MONSEIGNEUR,

Votre très humble & très
obéissant Serviteur
DE LIANCOUR.

PRÉFACE.

LES Etats les mieux disciplinés ont eu soin de faire apprendre la Jeunesse à se défendre de leurs ennemis : C'est pourquoi, sous le Règne du plus grand de nos Rois, où tous les Arts & tous les Exercices, tant de l'esprit que du corps, sont venus à leur perfection, chacun doit contribuer à pousser la Profession au plus haut point dont il est capable. Je sais bien que la défense exacte que Sa Majesté a faite des Combats singuliers prémedités, que l'on appellait Duels, a fait croire mal-à-propos à quelques particuliers que notre Exercice en quelque façon était inutile; c'est en quoi ils se sont fort trompés, puisqu'ils n'ont pas su quelle est son but, qui est seulement de se défendre ou de n'attaquer, que lorsque la force de la Justice & les Lois nous y obligent. C'est ainsi que chaque Corps en particulier peut être comparé à un État tout entier. Choisissons

le plus florissant de tous les Etats de Monde, & suivons pour nos causes particulières la maxime du grand Roy qui le gouverne. Il n'a attaqué que lorsque la Justice l'a sollicité de le faire. Lorsque ses voisins ont voulu l'assaillir, il a fait voir comme il savait se défendre ; & lorsqu'il a été le Maître de ses ennemis, il leur a généreusement accordé, ou plutôt les a forcés d'accepter une Paix qu'il n'aurait peut-être pas obtenue d'eux, s'ils avaient été vainqueurs. Suivons de loin ses belles leçons, & tâchons de les appliquer à nos intérêts particuliers. Ne combattons que pour les choses justes, & même tâchons que ce ne soit qu'en se défendant, afin de ne pas encourir l'indignation d'un Roi qui nous donne de si grands exemples de sagesse & de retenue. Mais quelques-uns me pourront dire, puisqu'il n'y a plus d'occasion, il n'est pas nécessaire que je me mette en défense. Ce raisonnement ne peut venir que d'un homme qui veut être inutile à l'État et à son Roi. Athènes & Rome, même dans les temps de Paix, étaient les lieux où cet Exercice florissait le plus ; & c'était autrefois dans ces deux Villes que toutes les Nations du Monde allaient prendre des leçons d'adresse, afin de quitter ce nom de Barbare que l'on donnait à ceux qui n'avaient aucune teinture des beaux Arts. Puisque le glorieux Règne de LOUIS LE GRAND, anime aujourd'hui chacun de ses Sujets à vouloir exceller dans sa Profession, j'exhorte mes Confrères à seconder la justice de mes intentions, & à contribuer de leur savoir pour ré-

veiller ce bel Exercice qui me paraît comme endormi depuis quelques années. Je leur déclare que je ne m'entête point de mes opinions particulières; que mon seul chagrin est de remarquer que nos Gentilshommes d'aujourd'hui n'ont plus cette même adresse dans notre Exercice, qu'ils acquiéraient autrefois. Afin que l'on ne s'en prenne point à notre négligence, je les prie de me communiquer fraternellement les raisons de leurs principes qui ne seront pas conformes aux miens, je m'y soumettrai de bon coeur, quand elles seront meilleures que les miennes ; ce qui sera plus utile pour l'intérêt de la Noblesse, que tout ce qu'ils pourraient dire contre mon Ouvrage, en des lieux où je ne serais pas pour leur répondre.

LE
MAITRE D'ARMES
OU
L'EXERCICE DE L'ÉPÉE SEULE

CHAPITRE I.

Comme il faut faire monter une Épée, & choisir une Lame.

Avant que de venir à l'essentiel de l'Exercice des Armes pour l'Épée seule, & de vous en expliquer les véritables principes, il est à propos d'apprendre la manière de faire monter une Épée : car pour la connaissance des parties qui la composent, c'est purement le fait du Fourbisseur. Il n'y a personne qui ne sache ce que c'est que la Garde, la Poignée, la Lame & le Fourreau : C'est ce qui est seulement nécessaire à savoir, sans embarrasser l'esprit d'un Gentilhomme, en lui parlant

du corps d'une Garde, des Quillons, de la Plate, des Pas-d'ânes, & de toutes les façons de Gardes & de Revers. Ainsi je passerai sous silence toutes les choses qui ne regardent mon Exercice que par rapport à l'Épée, & je viendrai d'abord à la manière de la faire monter.

Il faut que l'Épée soit avec un revers ou branche, parce que la main en est mieux garantie. Il y en a pourtant qui la veulent sans revers : Mais quoi que je me déclare pour la première façon, la jugeant plus commode pour le service, je suis d'avis que chacun la choisisse selon son inclinaison ; parce que si le revers est avantage contre les coups d'estramaçon, & conserve les doigts, il peut devenir dangereux à ceux qui viennent aux prises.

Il faut que le corps de la Garde & le Pommeau soient bien limés & percés au dedans; car il vaut mieux que l'ouverture de la Garde & le troi du Pommeau soient grands, que d'altérer la soie de l'Épée, en la limant. Je veux dire ce fer qui est au bout de la Lame, que l'on fait entrer dans la Garde, la Poignée & le Pommeau. Et ainsi le Fourbisseur ne mette que fort peu de bois pour la faire tenir ferme; parce que d'ordinaire si l'on n'y prend garde, il lime trop la soie, pour s'épargner la peine de limer en dedans le corps de la Garde & le Pommeau, puis il met du bois partout pour remplir l'espace vide, & l'Épée n'en est jamais si ferme. C'est à quoi il faut prendre garde : Et même je conseillerais de la voir monter ; car il est arrivé à beaucoup de gens, l'Épée à la main, que la poindre parade ou battement faisaient séparer les parties de l'Épée : ce qui causait de grands accidents. Surtout que la soie soit bien rivée au bout du Pommeau.

Après avoir parlé des qualités nécessaires à la Garde, il faut présentement dire pour la Lame, qu'il dépend de la volonté de la choisir de deux pieds & demi, ou tout au plus de trois. Il me semble que c'est la véritable longueur qu'elle doit avoir. Pour connaître sa bonté, il sera bon de la visiter partout, depuis la pointe jusqu'à la soie, dessus l'arête, & au dedans, si elle n'a que trois quarres, & dessus les deux arêtes, si elle en a quatre. Pour voir s'il n'y a point de paille. Les pailles sont faites comme de petits trous. Les unes ont de travers, les autres de long. Les dernières ne sont pas si dangereuses. Si vous n'en trouvez point, il faut ensuite la pousser contre la muraille, & remarquer si elle fait bien son cercle en la ployant. Si vous y voyez un arrêt, c'est-à-dire si le plis demeure vers la pointe, & le reste de la Lame reste droite & raide, c'est un grand défaut. Mais si elle prend bien son cercle en long, qui réponde environ un pied de la Garde, qui est le fort de l'Épée, c'est la marque de la bonté de la Lame. Si en ployant elle demeure tout-à-fait faussée, c'est signe que la trempe n'est pas bonne, quoique pourtant il vaut mieux qu'elle fausse un peu, que de ne point fausser du tout ; puisque ce serait la marque d'une trempe aigre & facile à casser : Mais quand elle fausserait un peu, ce ne serait pas un défaut ; au contraire ce serait signe d'une trempe douce & des meilleures. Il serait bon de la faire émousser par la pointe, & la casser dans l'étau. Quand elle sera rompue, vous en connaîtrez mieux la trempe. Si dans la cassure vous la trouvez de couleur grise, votre lame sera fort bonne : Si elle est blanche, c'est tout le contraire. D'autres lui font faire un double cercle, en l'appuyant fort contre le

mur ou cloison, & lui font faire un tour, & la laissent tomber après par un mouvement de poignet. C'est ce que plusieurs appellent le tour du chat. Pour moi, lorsque je choisi une Lame, après l'avoir visitée comme j'ai dit, je m'en tiens assuré : car si quelquefois ces efforts que l'on fait faire à une Lame, ne la font pas casser dans le moment, elle peut manquer à la première épreuve, ayant été affaiblie par les premiers efforts qu'on lui a fait faire. Il faut toujours faire monter sa Lame toute droite. A l'égard de la Poignée, cela dépend de la diversité des sentiments, & surtout des grandeurs de mains ; puisque quelques-uns l'aiment grosse, & les autres menue; les uns carrée, & les autres ronde. Pour moi je la veux un peu longue & carrée, la main en est plus à son aise, & l'on en tient mieux son Épée : Mais chacun se doit satisfaire là-dessus.

CHAPITRE II.

Où il est parlé des premiers mouvements pour réussir au fait des Armes.

Venons aux principes de l'Épée seule. Mais comme cette matière ne demande pas tant la politesse de notre Langue, que la netteté dans l'explication, & la naïveté dans les termes de l'Art, je prie le Lecteur de chercher ici l'utilité plutôt que le plaisir. Je commencerai d'abord par ce qui regarde l'essentiel de mon Exercice, sans mettre en usage ces termes barbares & ces expressions ambiguës, dont nos Anciens se sont servis pour nous mener dans cette connaissance. Je dirai seulement que dans une Épée il y a le fort & le faible. Le fort se prend depuis la Garde jusqu'au milieu de la Lame, & le faible est ce qui reste de la Lame. Si je m'étais proposé de ne rien mettre d'embarrassant, je parlerais présentement, comme beaucoup d'autres, de demi-fort, de demi-faible, & même de quart : mais cela serait superflu; c'est assez de savoir que l'Épée étant bien conditionnée, l'on s'en servira de la manière qui suit.

Pour se bien servir de l'Épée, il faut considérer que la fermeté du corps sur les jambes;

est une des principales conditions nécessaires ; & cela observé, je commencerai par ce principe à faire marcher, avant que d'attaquer. Après avoir établi ces marches & démarches de plusieurs levées d'Armes, il faut ployer le corps en avant & en arrière, tantôt sur la jambe droite, tantôt sur la jambe gauche, en ployant les genoux l'un après l'autre. Quand on ploye en avant, il faut affermir le pied gauche à terre tout plat, sans le coucher, raidir le genou gauche, & ployer le droit ; ensuite se remettre en arrière sur la jambe gauche, & raidir la droite, le corps se retirant & s'avançant, savoir, se retirant lorsque l'on ploie en arrière, & s'avançant lorsque l'on ploie en avant, pour donner cette grande liberté que l'on acquiert avec le temps par le moyen de ces mouvements, sans quoi il est impossible d'y réussir : Mais quand on aura acquis la facilité de ces mouvements, on fera en état de tout entreprendre, & le corps étant ainsi disposé, on pourra mettre en pratique les coups suivants, avec moins de peine & plus de sûreté. Pour les rendre plus sensibles, il faudrait les exposer dans plusieurs Planches : mais comme la qualité des principes en demanderait un trop grand nombre, je me contenterai seulement d'y mettre les principales, & d'y représenter la plus grande partie de ce que j'ai à dire.

7



Les véritables principes de l'Épée seule



Les véritables principes de l'Épée seule

CHAPITRE III.

Où il est parlé des principes.

Cette Planche contient cinq Figures, dont la première représente la première action que l'on doit faire pour mettre l'Épée à la main. Elle est tournée de cette manière, en effaçant le corps, tournant un peu le pied droit & la hanche, regardant de demi-face son ennemi, tenant de la main gauche le fourreau, & de la droite la poignée, posant le pouce auprès de la garde & du côté du plat de l'Epée, afin d'être aussitôt prêt à tirer. Elle est dans toute sa force pour lâcher le pied droit derrière le gauche, comme il paraît dans la seconde Figure, qui après avoir tiré l'Épée du fourreau, l'élève en forme de parade d'estramaçon, pour estramaçonner en cas de besoin ; car en voulant tirer l'Épée, l'on peut être trop près de son ennemi. Ainsi, de peur d'être surpris, il est bon de prendre ses précautions pour se mettre assez tôt en garde. Ce que l'on peut faire de bien des manières. Il y en a qui tiennent leur garde en Prime, les autres de Seconde, de Tierce, de Quarte & de Quinte ; & même l'on pousse ces cinq sor-

tes de façon, que je montrerai en son lieu, tant ces gardes, que de ces coups poussez. La troisième Figure de cette Planche, est la garde ordinaire. Il faut mettre le pied gauche dans l'espace de deux semelles ou environ, derrière le droit, comme on voit la situation, de laquelle vous commencez un grand pas pour aller à votre ennemi, comme l'on peut remarquer dans cette quatrième Figure. Elle avance le pied gauche devant le droit, élevant & portant son Épée, en avançant la main la première, au devant de soi, en tournant la main de Quarte, effaçant fort le côté gauche, raidissant les deux jambes, sur tout sans les ployer, crainte de perdre ses forces, parce que le corps étant à plomb sur la jambe de devant, quand même vous seriez surpris en marchant à grand pas, vous seriez en état de vous défendre, de même que si vous étiez en garde. Mais ceux qui auront un peu de connaissance des Armes, ne le feront pas dans la mesure ; car en avançant l'autre pied, vous vous trouveriez trop près de votre ennemi. La Figure cinquième représente la garde que l'on doit tenir d'ordinaire pour attaquer & pour se défendre. C'est de quoi je vous instruirai ci-après.

C'est donc cette première Planche & de ces cinq Figures que je tirerai mes premiers principes, en faisant faire & réitérer plusieurs fois ces mouvements qui font la fermeté entière du corps ; & c'est à quoi principalement tous les Maîtres doivent s'étudier, comme étant la plus important leçon que nous devons observer, & que l'on doit appeler véritable principe. C'est pourtant à quoi la plupart ne font aucune réflexion, & en quoi ils sont condamnables ; puisqu'il est impossible de tirer un bon succès d'un corps qui n'aura pas

pas eu ces véritables principes. Il est arrivé de grands accidents à beaucoup de gens en se battant, qui n'étaient point fermes sur les jambes : et il est certain que plusieurs Maîtres les mettent seulement en gardes & les font pousser aussitôt, sans leur montrer à marcher ni à faire aucun mouvement. Il suffit pour eux que l'Écolier pousse toujours. Au lieu de lui montrer à marcher sur les mêmes lignes, ployer, comme j'ai dit, en avant & en arrière ; & par ce moyen acquérir la facilité de l'attaque & de la retraite. J'ai souvent vu venir dans ma Salle des gens qui dans la retraite se retiraient en sautant sur la jambe gauche seulement, & levant la droite en l'air, ce qui faisaient qu'ils tombaient d'un autre côté, & sans aucune fermeté, n'ayant pas appris ces principes ; qui néanmoins poussaient assez bien leur botte : mais ils ne pouvaient se remettre en garde.

Je mets donc en garde ma cinquième Figure de cette manière, pour l'expliquer. Son corps, comme l'on voit, est situé en arrière, se reposant sur la jambe gauche qui est un peu ployée, le genou plus en dehors qu'en dedans, & la pointe du pied gauche droite en ligne traversante, la jambe droite tout étendue, & qui ne porte rien, & le pied droit en ligne directe ; son talon regarde l'oeil du soulier gauche, à la distance de deux semelles & demie, ou environ, l'un de l'autre. Plusieurs font mettre les deux talons sur une même ligne. Ce que je ne puis approuver, & la raison en est sensible ; c'est que les talons du droit & du gauche sur une même ligne, n'ont aucune force : ce que l'on peut éprouver sur le champ. Au contraire le talon droit étant en ligne directe de l'oeil du soulier gauche, il est dans toute

sa force ; d'autant que la force du pied n'est pas du talon, mais elle commence à l'œil du soulier, & va jusqu'à la pointe. Le talon droit répondant au fort du pied, l'on en doit être plus ferme sur les jambes. Vous y trouverez la hanche droite cavée, c'est ce qui donne plus de force pour pousser le coup avec vitesse, & la main gauche près du corps, & non pas éloignée, comme il y a des Maîtres qui le montrent. La raison est que ma main gauche étant éloignée de mon corps, c'est comme un membre perdu, & étant tendu dans cet éloignement, il fait ouvrir le côté gauche , & ôte la force au bras droit. Mais étant près du corps, toutes les forces se réunissent, & toutes ces parties étant ramassées ensemble feront dans l'occasion partir le coup avec une plus grande vitesse ; outre qu'on est bien mieux couvert, tenant bien l'Épée devant soit, le bras droit étant à demi-étendue pour avoir plus de liberté : Mais en poussant qu'il le soit tout-à-fait, même après avoir poussé, & en se remettant en garde, parce qu'il est encore dans la mesure. Quand la main droite soit tournée demi-tierce, les ongles vers la terre ; d'autant qu'en parant l'on n'a qu'à tourner la main demi-quarte, l'on parera les coups poussés tout dans de Quarte dans les Armes, du tranchant de son Épée. Comme aussi, si l'on veut pousser de Quarte ou de Tierce, cela donnera plus de facilité à pousser son coup, parce que le mouvement du poignet tourné de Quarte ou de Tierce, dans le moment porte son coup avec plus de vitesse. Il ne faut pas avoir le coude gauche bas, il faut plutôt éléver. La raison est que lorsque vous vous déterminez pour vouloir pousser votre coup, le coude bas fait retirer le corps en arrière ; ainsi vous n'avez plus dans de mesure,

ni le coup tant de force : Mais l'élevant lorsque vous poussez votre botte, le bras gauche ne tombe point, & n'attire point le corps en arrière, & est seulement étendu tout droit. C'est de quoi nous parlerons plus amplement en son lieu.

CHAPITRE IV.

Où il est parlé de la Parade, du fort de l'Épée au dedans des Armes ; de la manière de pousser de Quarte aussi au dedans des Armes ; du coup qu'il faut à cette Parade, que l'on nomme coup coupé, ou demi-botte : Des Retraites, & de la Mesure.

Dans les deux premières Figures que vous voyez, l'une pare, & l'autre pousse. Je fais parer la première de Quarte au dedans des Armes. Cette Figure est en garde ordinaire. L'autre pousse de Quarte au dedans des Armes, le long de l'Épée dans toute son étendue. Elle est allongée dans une distance raisonnable, & qui ne perd point ses forces, selon les règles. Il faut donc que le corps soit un peu penché en avant, la tête en ligne directe du fort de l'Épée, aussi un peu penchée en avant, gagnant par ce moyen plus d'un pied de mesure. Cette action est la plus naturelle & la plus ferme. Que le pied gauche soit tout plat à terre, sans le coucher, ou du moins qu'il le soit fort peu ; la jambe & la cuisse gauche élevées ; & par ce moyen le corps sera toujours ferme



Parade du fort au dedans des armes. Le coup qu'il faut à cette parade.



Parade du fort au dedans des armes. Le coup qu'il faut à cette parade.

sur la terre, le pavé & les lieux les plus glissants. Et non pas comme beaucoup font mettre le corps droit au milieu des deux jambes affaissé & ployé presque jusqu'à terre : Ainsi rien ne porte le corps, puisqu'il n'est ni sur une jambe ni sur l'autre. Mais les plus grands défauts sont d'avoir le pied gauche couché tout-à-fait à terre, la tête droite, la main droit fort élevée, & la main gauche fort baissée le long de la cuisse, lorsqu'il pousse de Quarte. Il ne faut que la raison naturelle pour faire voir ces manquements dans les Armes, pour la Quarte & pour les autres coups. La première action est que le corps étant droit, n'atteindra pas si loin que s'il était ployé en avant, & ne sera pas si ferme que s'il était posé sur la jambe droite, qui est en cette occasion le pilier qui soutient le corps, & aussi plus de force. Le pied gauche couché ne vaut rien, ou bien il doit l'être fort peu. La raison est que la situation en est plus naturelle & plus ferme, tout plat. L'on me dira qu'il y a plus de mesure lorsqu'il est couché. Je ferai voir le contraire par ces mêmes raisons, en l'expérimentant, à ceux qui en auront la curiosité. La tête ne doit pas être droite, elle est plus en danger d'être frappée, que lorsqu'elle est penchée ; d'autant que cette longueur depuis le haut de l'épaule, jusqu'à la tête, donne une découverte fort grande. L'on me dire que l'on se couvre la tête du fort de son Épée, en élevant le bras & le poignet droit de Quarte bien haut. Je répondrai à cela, qu'élevant le bras si haut, les forces sont perdues : Ce qui fait aussi éléver le coup, & est cause que la plupart n'ajustent pas en poussant ; & pour lors ne rencontrant point l'Épée de leurs ennemis, le coup se perd en l'air, & va par dessus la tête,

ou quelques fois au visage. Le bras élevé n'est plus dans son centre, qui est la hauteur de l'épaule. Il faut un peu incliner la tête, afin que le bras ait toute sa force, plutôt que de l'élever. Quelques-uns font baisser le bras gauche & la main. Mais j'avertis que c'est une très grande faute, d'autant que c'est un poids qui attire le corps en arrière, & lui fait perdre toutes ses forces & sa mesure ; comme j'ai vu des Figures dans les Livres précédents. Que le bras droit soit à la hauteur des deux épaules, & que dans la même ligne le bras gauche soit tout étendue, pour être dans sa force, la jambe gauche, comme j'ai dit, raide & un peu élevée : c'est ce qui donne la force au bras droit pour pousser le coup avec plus de vitesse ; & il ira plus droit au corps, en baissant un peu la pointe & élevant le fort de l'Epée.

La botte étant poussée de Quarte dans les armes, comme j'ai dit, la parade étant faite comme vous la voyez, qui est du fort de l'Epée, en étendant le bras, il ne faut pas quitter le fer ; mais y opposer le bras gauche, en cas que l'on voulut tourner la mains de Seconde. Ce sera la manière de parer cette botte, comme je dirai dans la suite. Je n'approuve pas que le bras soit étendu pour cette parade, d'autant que l'on est beaucoup découvert dessous la ligne du bras : mais au contraire, pour bien parer cette botte, ce sera en raccourcissant un peu le bras & baissant un peu le poignet, & rencontrant l'Épée de l'ennemi on la fera baisser plus bas que le coup poussé, & hors de danger de recevoir au ventre.

Dans cette Planche, je suppose qu'un homme aura paré, comme font plusieurs, en éle-

vant le coup, comme on le voit ; & l'ayant remarqué, après lui avoir poussé cette estocade de Quarte, vous pourrez faire votre retraite en lâchant le pied droit derrière le gauche, l'Épée tout à fait devant vous, le bras étendu, puis vous vous retirerez de la mesure, crainte de la riposte. Cette retraite m'a paru très excellente, quoiqu'il y en ait qui se servent de plusieurs autres manières, comme d'approcher le pied gauche, après avoir poussé, & puis lâcher le pied droit derrière, & enfin le pied gauche, pour se retrouver en garde. D'autres font sauter en retirant un peu le pied droit, & par un autre temps sautent les deux pieds ensemble, & font un grand mouvement qui leur fait perdre leur garde & leurs forces. La première est la plus sûre, d'autant qu'étant allongé, il n'y a, comme j'ai dit, qu'à lâcher un pied & puis l'autre ; & par ce moyen vous ne vous ôtez jamais de garde, & avec l'Épée toujours devant vous, sans quitter jamais la terre, & par conséquent toujours ferme & sur vos pieds. La seconde n'est pas si mauvaise que la dernière, quoique ce soit ôter la fermeté du coup en poussant, si l'on approche le pied gauche. La dernière est la moindre, d'autant qu'en sautant vous perdez la terre, vous faites de grands mouvements pour vous élancer dans votre retraire, de sorte que votre Épée n'est plus devant vous : outre qu'ayant de l'âge, & n'ayant pas toute sa disposition, il sera fort difficile de sauter hors de la mesure, & même sur le pavé. Je conseille de s'en tenir à la première.

La retraite étant faite, vous marchez un grand pas naturel, comme j'ai dit dans le troisième Chapitre, qui est un pas de pied gauche devant le droit, & ensuite le droit de-

vant le gauche, en cas que vous soyez éloigné de la mesure : Si vous n'en êtes pas si éloigné, vous ne ferez qu'un petit pas seulement pour serrer la mesure. Il se peut faire de trois manières. La première sera de lever doucement le pied droit en avant, & l'avancer d'environ une semelle, & faire suivre le pied gauche, le corps en arrière sur la jambe gauche ployée. L'autre sera en avançant un peu le pied droit. Si votre ennemi reculait dans ce temps, vous pourriez en faire encore un autre, sans démarrer le pied gauche, qui est que vous sentant assez proche, vous serriez le pied gauche le plus vite qu'il vous sera possible, & toujours le corps sur la jambe gauche, pour entreprendre aussitôt & faire ce que vous jugerez à propos selon les mouvements de l'ennemi. L'autre est en avançant le pied gauche près du droit, sans que votre ennemi s'en aperçoive, pour avancer aussitôt le droit & être prêt à exécuter. L'on peut facilement par ces manières dérober la mesure, étant chose de conséquence de la savoir bien faire. Aussitôt que les Épée se touchent, éloignant le corps en arrière sur la jambe gauche, l'on est en mesure. Ce sera donc à vous de prendre garde de n'y pas trop entrer, à cause du danger. Vous la pouvez connaitre par tous ces moyens. Mais pour y entrer raisonnablement, il faut que les Épées se croisent d'un bon pied. Je présuppose qu'ayant fait ces démarches, on doit être en mesure. Ayant donc remarqué que son ennemi a paré du fort de l'Epée, lorsqu'on a poussé, comme je l'ai dit, il faut qu'on lui pousse une demi-botte le long de son Épée, de même que si on lui voulait donner un coup premier. Que cette demi-botte se fasse en battant ferme l'Épée ennemie, levant le fort & s'en couvrant la tête;

tête; car l'ennemi peut pousser en ce temps, & ayant levé la main & baissé la tête, on sera hors de danger. Par ce moyen on l'obligera à se découvrir davantage dessous les armes, en battant l'Épée ferme. Il ne faut point trop avancer le pied droit en commençant votre coup. Que le corps s'éloigne en arrière en battant. Cette représentation bien faite du coup précédent, l'ennemi croira que c'est le véritable coup que l'on pousse, & ne manquera pas de retourner à la même faute, & voudra éléver son fort en parant; c'est dans ce temps qu'il résiste au fer. Alors sans faire aucun mouvement de poignet vous devez laisser tomber le coup, en coupant sous la ligne du bras de Quarte ; puisque j'ai dit qu'il ne fallait pas tourner le poignet autrement que comme il est marqué : mais il faut porter le pied hors de la ligne ; ce qui fera que votre corps ne se trouvera pas dans la ligne de l'Épée ennemi, & par ce moyen vous éviterez de recevoir de même temps. Ce n'est pas assez que de donner ce coup, il faut chercher les moyens d'une bonne retraite : Ce sera que le coup étant poussé, & étant dans la posture que vous voyez marquée en la Planche, vous relèverez votre Épée à celle de votre ennemi, en dehors des armes, & engagerez son Épée de Tierce, & ensuite relèverez votre corps & ferez votre retraite, étant assuré de l'Épée ennemie ; ou bien ayant retiré votre corps & vous mettant de votre garde ordinaire, vous pouvez vous découvrir dans les armes, en cas qu'il voulu vous poussez à cette découverte, pour riposter le long de l'Épée sans la quitter, & revenir à l'Épée, & en tout assurance ferez votre retraite, comme le l'ai marqué ci-devant.

CHAPITRE V.

De la Parade de la pointe ou du faible au dedans des armes ; & des Dégagements.

Après avoir parlé du coup poussé de Quarte au dedans des armes, & de la parade du fort, nous parlerons présentement du faible au dedans des armes. La parade de la pointe ou du faible, est naturelle à tous ceux qui n'ont jamais appris, & par conséquent très dangereuse pour ceux qui s'en servent, & fort difficile à corriger, donnant beaucoup de peine au Maître dans l'instruction. Vous ne connaîtrez jamais ceux qui en parent, qu'en leur poussant une estocade dans les armes de Quarte ; d'abord il ne manqueront pas d'y parer, comme vous voyez aux deux premières Figures, dont l'une pare, & l'autre pousse. Celle qui pare laisse tomber la pointe pour en parer, & rencontrant la lame, fait baisser hors la ligne l'Épée de celle qui pare : C'est ce qui fait que l'on ne voit pas celle qui pousse tout droit de Quarte, dans la même situation qui est marquée dans la Planche ci-devant. Ayant remar-



Parade de la pointe au dedans des armes. Le coup qu'il faut à cette parade



Parade de la pointe au dedans des armes. Le coup qu'il faut à cette parade.

qué cette parade, vous ferez votre retraite, crainte de la riposte, & reviendrez au plus vite à la mesure ordinaire, qui est, comme je l'ai dit, par un grand pas, étant éloigné; ou un petit, étant près, pour serrer la mesure : Et dans cette mesure vous lui représenterez le même coup ci-devant poussé, lui faisant le semblant de pousser, que l'on nomme feinte au dedans des armes, & ne toucherez pas la lame. Dans le temps que la feinte est marquée, il faut tourner la main de Quarte, en dégageant, éloigner le corps en arrière. La raison est que la main de Quarte signifie mieux le coup précédent. Quand l'ennemi tirera dans ce temps (ce qui se peut faire) il ne pourrait toucher, d'autant que le fort de votre Épée est devant vous, & votre corps en arrière, qui rompt avec une partie de la mesure. En marquant la feinte, il faut aussi faire un petit battement du pied droit, mais ne le lever pas haut, comme beaucoup font, & perdent un grand temps. Ce sera pour mieux signifier le coup. Et dans le temps que l'ennemi viendra pour y parer, & qu'il voudra chercher le fer, c'est dans ce même temps que par un petit cercle de la grandeur d'un écu, vous ferez autour de la lame, vous dégagerez dessus les armes de Quarte, que vous pousserez de toute votre étendue comme il est marqué en la dernière action de cette Planche ; ce que je trouve plus certain. Plusieurs font pousser de Tierce, mais il n'y a aucune règle qui nous y oblige absolument : car l'on pousse de Tierce ou de Seconde dessus les armes ; mais ce n'est qu'à cause du même temps. Si vous y pouvez de Quarte, & que votre ennemi pousse en même temps, le corps étant tout droit, vous pouvez recevoir tous deux. Mais il n'en est pas de même

dans cette action ; car l'ennemi va à la parade, & il ne peut faire ces deux actions, de parer & de pousser : car dans le temps qu'il pare, l'on peut pousser de Quarte dessus l'Épée, comme il est marqué au coup porté de cette Planche, son Épée étant occupée à la parade. Il y en a même qui parent de la pointe, en la faisant aller jusqu'à la terre. Ainsi il n'y a rien à craindre pour le même temps. De Quarte dessus les armes, est bien plus juste que de Tierce ; c'est une ligne droite & difficile à parer. La Tierce est une ligne plus traversante & moins sûre pour ajuster ; quoique je ne dise pas que ce soit une règle générale, revenant toujours au principe, qui est de Quarte au dedans des armes, de Tierce au dehors des armes, & de Seconde dessous les armes, à cause du même temps. Mais en cet endroit il n'y a aucun risque ni crainte du même temps, puisqu'il va à la parade. Si en marquant cette feinte, votre ennemi ne va point à la parade, vous n'avez qu'àachever de vitesse le coup tout droit, ou s'il vous poussait dans ce temps, vous pourriez encore parer & riposter. Enfin votre coup poussé, il sera bon de revenir à l'Épée, votre fort à son faible, sans pourtant la forcer, puis faire votre retraite, dont j'ai parlé ci-devant pour entreprendre quelques autres coups que je vais vous faire voir dans la suite.

CHAPITRE VI

Où il est parlé des Temps.

C'est une chose si difficile à prendre que les Temps, l'Épée à la main, que je ne conseille personne de s'y trop hasarder. J'estime mieux une bonne parade, ou un bon battement sec & tiré droit le long de l'Épée ennemie, sans ôter la sienne de devant soit. Car de tirer sur les Temps, de prendre des dessous de même temps, toutes ces voltes faites mal à propos, cela n'est guère en usage aux combats dont je parlerai dans la suite. Je m'étendrais beaucoup sur ce Chapitre, mais comme j'ai résolu de ne parler que des choses essentielles, je dirai seulement que c'est un jeu de Salle, où ces coups se pratiquent assez souvent, mais fort rarement l'Épée à la main. Il est pourtant nécessaire, selon ma profession, de vous en éclaircir. Par exemple, si l'ennemi fait feinte dans les armes pour tirer dessus, ce sera à vous à remarquer qu'il se découvrira dans les armes : Lors vous prendrez le temps en tirant tout droit de Quarte dans les armes, en soutenant bien votre coup. Si vous y rencon-

trez l'Épée ennemie, vous tirerez de votre fort à son faible. Si c'était une feinte dehors des armes pour tirer au dedans, vous tirerez tout droit de Tierce, où il sera découvert, qui sera dessus les armes, encore du fort au faible, en y rencontrant l'Épée ennemie. Si l'on fait soit une feinte à la tête, il faudrait dans ce temps tirer dessous, en tournant la main de Seconde, qui sera à l'endroit où il aura été découvert, & toujours revenir à l'Épée ; généralement de toutes les feintes, double-feintes, engagements, tentements, battements, croisements d'Épée, coulements du pied gauche en avant, tant dedans, dehors, que dessous, enfin sur toutes les actions du corps, l'on peut frapper & être frappé. Ce sera à vous de vous attacher aux découvertes pour prendre ces temps biens à propos, & de tâcher de n'être pas surpris vous-même. Quand vous prenez ces temps, que ce soit toujours au pied levé, comme je dirai au Chapitre des Passes. Mais, comme j'ai déjà dit, attachez-vous plutôt à une bonne parade, à moins que vous ne voyez de grandes découvertes de corps, de grands mouvements, comme de courrir en avant la tête la première, le bras raccourci. En ces occasion le jugement vous fera connaître comme vous devrez tirer : Car il n'est pas toujours sûr de donner sur les temps. C'est pourquoi un temps bien pris, est un fort beau coup ; mais peu de gens y réussissent, d'autant que les uns en poussant partent du corps & lèvent le pied fort haut, ce qui retarde le coup ; au lieu d'avancer la main la première. Les autres partent du même temps ; ce qui fait ordinairement qu'ils reçoivent tous deux. Ce qu'on appelle vulgairement coup fourré. Vous ne manquerez donc pas, pour bien prendre ces temps, d'avancer,

comme j'ai dit, la main la première, & que ce soit au pied levé de l'ennemi; ce sera toujours le moyen d'y mieux réussir. Enfin pour obvier à tous les inconvénients qui peuvent arriver sur ces risques, attachons nous aux Parades, c'est le plus sûr ; mais en parant, il ne faut pas éloigner l'Épée de devant soi : car l'on ne pourrait plus revenir à la parade. On peut aussi parer une feinte, même plusieurs, par la parade en former de cercle, que j'expliquerai ci-après.

CHAPITRE VII.

De la Parade du fort dessus les armes, en éllevant le coup.

Après avoir parlé du dedans des Armes, il est à propos de parler du dehors des Armes. J'ai dit ci-devant que plusieurs gens paraient naturellement de la pointe dans les Armes, venons à ceux qui naturellement parent du fort dessus les armes, en éllevant le coup, & sont cause que souvent ils reçoivent au visage. C'est donc en cette Planche que je fais voir leur parade, & le coup qu'il faut donner en cette occasion. Vous voyez dans ces deux premières Figures, que l'une pousse, & l'autre pare. Cette qui pousse, le fait à dessein de reconnaître la manière de parer de l'autre. Quand vous remarquerez que votre ennemi pare du fort de son Épée, en éllevant au-dessus de la tête, se découvrant dessous les armes, vous ferez votre retraite, pour revenir ensuite dans la distance accoutumée. Vous lui marquerez une feinte à la tête, & tirerez de Seconde dessous les armes, où il est découvert, comme il est marqué dans la deuxième action; puis vous



Parade du fort au dehors des armes. Le coup à ceux qui parent en esleuant leur espee.



Parade du fort au dehors des armes. Le coup à ceux qui parent en elevant leur Épée

vous ferez encore la retraite, pour faire ensuite ce que vous jugerez à propos, selon les défauts de votre adversaire. Je ne parlerai plus des manières d'avancer & de serrer la mesure, puisque ce que j'en ai dit, doit servir pour tout ce qui suit. Revenons à la manière de pousser la botte marquée dans la première action.

Quand vous serez dans la distance raisonnable, vous lui pousserez de Tierce dessus les armes. Plusieurs la font mal pousser, faisant trop baisser le corps, qui se laisse ainsi tomber dans l'espace des deux jambes ; & n'étant soutenu de rien, on est obligé de mettre la main gauche à terre, par crainte que l'on a de tomber sur le nez. Ce qui est un très grand défaut, puisqu'on ne peut avoir ni force, ni mesure, ni justesse, comme on peut éprouver sur le champ. Pour la bien pousser, il faut un peu baisser le corps ; il suffira que le fort de votre Épée soit bien opposée à celui de votre ennemi, sans le trop baisser, afin de garantir la tête. Que le corps soit dans la ligne de la cuisse droite, pour être en sa force, étant soutenu de la cuisse & de la jambe, on n'est point obligé de mettre la main gauche à terre. La main & le bras gauche doivent être en ligne directe du bras & de la main droite. Étant tourné de Tierce, la gauche doit être de même. Et dans les coups la main gauche doit suivre les mouvements de la droite. Si l'on pousse de Quarte, elle doit être tournée de Quarte ; & ainsi les autres coups. Autrement cela serait un très méchant effet, & une contorsion étrange, un bras étant tourné d'une manière, & l'autre dans un autre sens. C'est ainsi que je l'ai vu montrer à quelques Maître. Que la cuisse & la jambe gauche soient

élevée, & aussi les reins, le plus que vous pourrez, sans néanmoins démarrer le pied gauche, comme vous le voyez marqué : Et non pas comme des Figures que j'ai vues, qui avaient la cuisse & la jambe presque touchante à terre, & le pied gauche tout-à-fait couché. La mesure, la force, ni la justesse du coup, n'y peuvent jamais être de cette manière, & il faut s'en tenir à celle que je vous marque. Ayant rencontré en poussant, l'Épée de l'ennemi, comme vous voyez, il n'y a aucun risque ; & remarquant sa manière de parer, vous devez promptement vous retirer hors la mesure, & revenir faire la feinte à la tête, pour l'obliger à retourner à la même faute, qui s fait presque toujours. L'on me dira qu'en faisant la feinte, je peux être pris sur le temps. Je répondrai qu'il n'y a point de coup qui n'ait son contre-coup, comme je ferai voir par la suite : Mais en cet endroit je le fais aller à la Parade, comme l'on voit en la seconde Figure. Quand il a paré, en élevant en haut, vous lui ferez la feinte, ou le semblant de lui donner au visage, sans pourtant toucher son Épée. Vous baisserez un peu le corps, en faisant cette feinte. Dans le temps qu'il lèvera son Épée pour parer, il lèvera aussi le bras & se découvrira dessous les armes, c'est dans ce temps que vous dégagerez & lui porterez le coup sous la ligne du bras droit, en tournant la main de Seconde, baissant le corps, tourner le poignet & l'elevant un peu d'avantage qu'à la Tierce. On la nomme Seconde, parce qu'elle est un degré plus haut que la Tierce. La Prime est plus haute que la Seconde. Ce que j'expliquerai en son lieu.

Prenez bien garde que la main parte la première dans tous vos coups. Cela est si néces-

saire, qu'il faudrait même que le coup fut porté au corps, devant que le pied fut levé, & le coup serait parfait. Prenez aussi garde de ne poser par le corps & les jambes autrement que je vous ai fait faire ci-devant à la Tierce. Après avoir poussé votre coup, il faudra vous retirer de cette manière, pour être sans danger. Devant que de relever le corps qui est baissé, il faut s'assurer que l'Épée ennemi, en faisant un petit cercle autour, pour le retrouver de Tierce dessus les armes ; & s'en étant assuré, vous relèverez votre corps, & ferez votre retraite avec assurance, hors la mesure, & l'Épée bien devant vous. Si l'ennemi venait pour vous poursuivre, quand vous vous retirez, vous pourriez le prendre sur le temps, en cas que vous visiez de grandes découvertes. S'il vous poussait, vous pourriez pour le mieux tâcher à parer, pour donner après la riposte. Il y a encore une autre manière de s'en aller, qui est qu'ayant poussé votre botte de Seconde, vous pouvez vous retirer sans revenir à l'Épée, en baissant la vôtre, le bras & l'Épée hors la cuisse droite, que l'on nomme Épée perdue. Votre ennemi voyant cela, ne manquera pas d'aller pour trouver votre Épée qui est basse, dans le temps qu'il fait ce mouvement, nous souffrez pas qu'il la touche, dégagez dessus les armes ; car ce sera où il se découvrira. Vous pourrez même redoubler dessous, après vous être remis, en cas qu'il lève le bras, puis relever votre Épée à la sienne, comme je viens de dire, où vous découvrant dans les armes, il viendra apparemment vous y pousser ; ne manquez pas de donner la riposte le long de l'Épée, sans la quitter, en opposant la main gauche, comme je ferai voir dans la suite. Ce qui est bon l'Épée à la main.

CHAPITRE VIII.

De la Parade du faible ou de la pointe dessus les armes ; & le coup pour cette Parade.

Plusieurs se servent de cette Parade, sur tout dans les Pays étrangers, comme je l'ai vu pratiquer, aussi bien que la Parade en contre-dégageant, qui est que dans on leur pousse de Quarte dans les armes, lors que vous dégagiez, ils contre-dégagent, & parent dessus les armes. De même, si vous leur poussez de Tierce en dégageant, ils contre-dégagent & parent au dedans des armes. Quand c'est de près, ils ont peine à parer, à cause qu'ils dégagent dans le temps que vous leur poussez. C'est pourquoi ils recevront souvent, lorsqu'ils voudront dégager, & le coup que l'on veut leur pousser va plutôt au corps, dans le temps qu'ils dégagent, qu'ils n'ont songé à revenir trouver l'Épée. La meilleure Parade dessus les armes, est de tourner la main en Tierce, en baissant un peu le corps & le poignet à proportion, la pointe vis-à-vis le corps de l'ennemi, un peu élevée, afin que la parade soit du fort à côté. De cette



Parade de la pointe au dehors des armes. Le coup qu'il faut à cette parade.



Parade de la pointe au dehors des armes. Le coup qu'il faut à cette parade.

manière la riposte est fort aisée à donner, d'autant qu'en parant, la pointe ne s'éloigne pas du corps de votre ennemi. Au contraire, en parant de la pointe dessus les armes, comme il est marqué dans cette Planche, votre Épée s'ôte de devant vous, & fait une cavation au poignet au-dessus les armes, qui fait que le coup poussé avec vitesse, entre plus aisément au corps. Ce qu'il faut faire à cette parade de la pointe, est qu'ayant reconnu sa manière de parer, par les moyens que j'ai marqué dans les autres coups ci-devant, il faut toujours pousser une botte à dessein de le faire parer, qui est à cet endroit de Quarte au dedans des armes. La manière de la pousser, & aussi comme il faut qu'elle soit située, est expliquée dans le deuxième & troisième Chapitre. Après votre estocade poussée, il faut s'en aller au plus vite, crainte de la riposte, puis revenir en la mesure ordinaire, & y étant vous lui ferez la feinte ou le semblant de pousser à l'endroit où il aura paré, tournant bien la main de Quarte, la pointe vis-à-vis l'épaule droite, le bras tout étendu, levant le poignet à la hauteur de la tête, pour être bien couverte, & le fort devant vous, en faisant un petit cercle de votre pointe autour de la pointe ennemi, vous lui représenterez, comme si vous lui vouliez donner droit de Quarte dessus les armes, & battrez du pied droit, pour le mieux signifier, en tenant le gauche ferme, l'épaule gauche bien effacée, éloignant le corps en arrière sur la jambe gauche. Par ces manières votre ennemi ne manquera pas de détourner sa pointe, pour parer, comme vous voyez en la première Figure ; c'est dans ce temps qu'il ne faut pas qu'il trouver votre Épée, parce que vous dégagerez dans le même temps de Quarte au dedans

des armes, & pousserez droit au corps. Si vous y rencontrez son Épée, vous soutiendrez votre coup, & vous opposerez votre fort à son faible. Car j'ai souvent remarqué que des gens ayant paré négligemment, leurs adversaires en soutenant ferme, ne laisseront pas de donner le coup ; parce que la faiblesse & la négligence de leur parade en étaient cause. C'est pourquoi il faut toujours soutenir ferme en poussant, même jusqu'à ce qu'on soit hors de mesure. Gardez-vous bien de ne point tant forcer l'Épée en poussant, car vous n'ajusteriez pas ; même si l'ennemi dégageait & poussait dans le temps que vous forcez l'Epée, vous pourriez recevoir le coup.

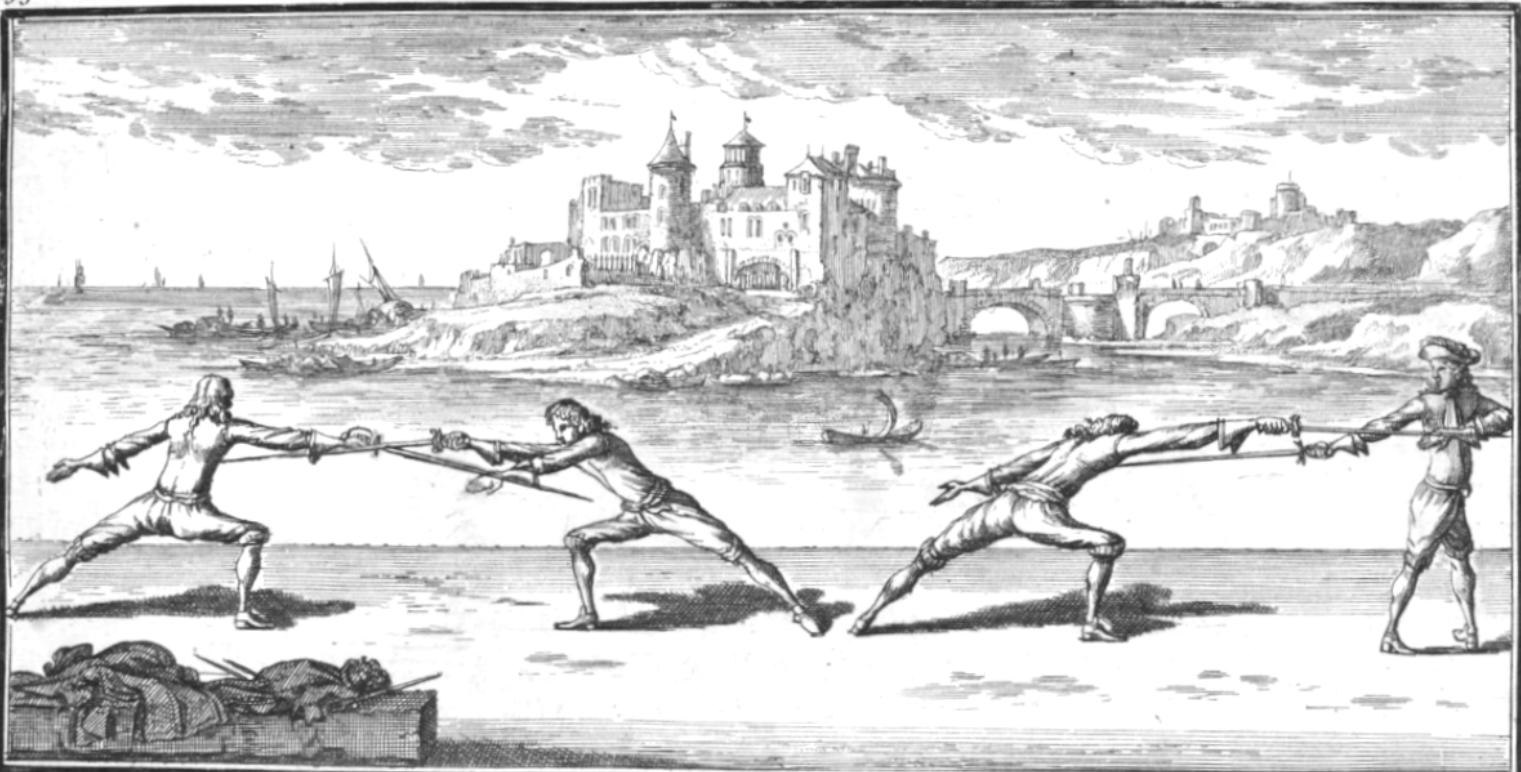
Après avoir poussé, il faut songer à la retraite, qui se fera comme je l'ai enseignée, ou à se remettre en garde, qui sera de cette manière. Il faut retirer votre corps le premier, le bras tendu, & l'Épée devant vous, puis retirer votre pied droit, sans bouger le gauche, & par ce moyen vous serez remis à votre garde ordinaire. Vous vous découvrirez dessus les armes, l'ennemi ne manquera pas de vous pousser, & dans ce temps vous parerez de la manière que j'ai dit dans le Chapitre cinquième, pour vous faire jour dessous les armes, & y riposterez ; puis vous ferez votre retraite. Vous pouvez aussi, si vous le jugez à propos, parer à côté de Tierce, dessus les armes, pour y riposter le long de l'Epée, dessus les armes, sans la quitter ; puis vous ferez votre retraite, après laquelle vous pouvez attendre votre ennemi. En cas qu'il vous poursuive dans ce temps, vous tâcherez de le prendre sur les temps, ou pour le mieux de vous attacher à la parade ; ce qui sera plus facile, parce que vous le

verrez venir à vous. L'on me dira sur cette botte de Quarte, que dans le temps que l'on a poussé, on peut se prendre le dessous de même temps. Ce qui se peut faire : Mais en cette occasion, comme j'ai dit, je fais aller l'ennemi à la parade ; par conséquent il ne peut faire deux actions, savoir celles de parer & de pousser. Je parlerai en son lieu pour ceux qui prennent les dessous sur ce coup.

CHAPITRE IX.

De la Parade au dedans des armes, en opposant la main gauche : De la Flanconnade ; & du coup nommé Demi-volte.

Il y a bien des sortes de Parades. J'en ai parlé dans le quatrième Chapitre, touchant la demi-botte. Dans le cinquième Chapitre, sur la feinte dedans, & tiré dessus. Dans le septième, sur la feinte à la tête, & tiré dessous. Dans le huitième sur la feinte dehors, & tiré dedans. Il me reste à faire voir dans ce Chapitre, comme je l'ai promis, la manière de parer au dedans des armes, en opposant la main gauche. Ce qui peut servir pour la deuxième & troisième Planche, étant une même parade pour le dedans des armes. Pour la figure qui pousse de Quarte dans les armes, la situation est de même que les autres qui poussent d'Quarte, sinon que vous lui voyez son Épée plus basse, d'autant que celui qui pare, par la force de sa parade lui fait baisser son Épée, pour se faire jour sous la ligne du bras. Cette parade se fera du talon de l'Epée, en baissant un peu la main droite, en opposant la gauche au dessous de la droite, sans la quitter, sinon



Flaconnade.

Demi volte du corps.



Flaconnade. Demi volte du corps.

sinon ce ne serait plus opposition de main, ce serait parer de la main. Il y a grande différence entre opposer la main gauche, & en parer. Je parlerai ci-après des Parades de main. Son Épée ayant paré, sa main gauche vient au secours. En cas que l'Épée ennemie fasse quelque ligne angulaire & traversante, comme tournant la main de Seconde au dedans des armes, on ne peut presque parer autrement que par cette opposition de main. Cela n'empêche pas que l'Épée ne pare & ne fasse son effet, la main gauche n'étant que pour les lignes de Seconde. Si bien qu'il sera aisé de donner la riposte, comme vous voyez en cette Planche, principalement pour les coups poussés au dedans des armes. Cette riposte se donne sous la ligne du bras, en forçant un peu l'Épée, sans quitter, & se donne au flanc, comme il est marqué : C'est pourquoi on la nomme Flanconnade. Même vous y pouvez redoubler, tant que vous tenez l'Épée de votre ennemi engagée par la votre, & par la main gauche. Autrement, sans cette opposition, il pourrait vous frapper, sans être frappé, parce que dans le temps que vous vous opposez à l'Épée ennemie, sans opposition de la main gauche, il n'aurait qu'à tourner la main en levant le poignet fort haut, de Prime ou de Seconde, & vous seriez touché. Pour votre retraite, vous la pouvez faire Épée perdue, comme je vous l'ai expliqué ci-devant. Il est encore à remarquer que dans le temps qu'il voudra courir sur vous, comme il arrive souvent, vous pourrez faire la feinte où il se découvre, vous ne manquerez pas de l'arrêter, & il voudra parer dans le temps que vous lui pousserez ; mais il ne sera dans aucun état de le faire, d'autant que ses pieds ni son corps ne seront plus fer-

mes, parce qu'il est en marche : ainsi il sera aisé de le surprendre. Plusieurs courent en avant pour obliger de faire tirer sur les découvertes de l'ennemi. Ils peuvent être frappés au premier temps ; mais il faut que ce soit avec grande vitesse, comme j'ai enseigné au Chapitre V. des Temps. C'est pourquoi je dis que l'Épée à la main, les parades sont meilleures, & tout-à-fait nécessaires pour l'occasion. Je ne puis trop le répéter.

Il y a encore deux Figures dans cette Planche, qui marchent un coup assez particulier, qu'il faut observer. C'est encore pour le dessus des armes. Si l'on vient à vous pousser une grande botte dessus les armes, de Tierce ou de Quarte, il n'importe, & que l'on veuille vous tirer du fort au faible, en forçant votre Épée, vous ne résisterez pas à l'Épée de votre ennemi, ; mais plutôt vous céderez à la force, en la quittant, & vous lui ferez comme vous voyez en cette Figure qui est pour l'expliquer. Votre ennemi ayant poussé cette grande botte dessus les armes, en forçant votre Épée, vous laisserez tomber la pointe de Quarte dessous la ligne du bras droit de votre ennemi, pour lui porter, comme vous voyez, en tournant le corps à demi, & pirouettant sur la pointe des pieds, pour faire une demi-volte, sans pourtant démarré d'une même place. Il faut aussi que les deux bras & les yeux soient tournés du côté de l'ennemi, le bras droit pour pousser, & le bras gauche pour opposer, en cas de cavation d'Épée, & les yeux pour regarder ce qu'il fait : Puis en repirouettant, vous vous retrouverez en votre garde ordinaire, & tout prêt à exécuter ce que vous ver-

rez à propos, selon le mouvement de votre ennemi, tant pour reprendre, parer, que riposter. Ce coup est particulier, & différent de ceux qui voltent, comme je ferai voir ci-après.

CHAPITRE X.

D'une manière de Garde à l'Italienne.

Il y en a qui se mettent en garde le poignet tout-à-fait de Quarte, la pointe basse, les deux genoux pliés, le bras droit raccourci, comme vous pouvez voir en la deuxième Figure en garde. Ce que je lui oppose, est une garde approchante de la même. Le corps situé presque à l'ordinaire. Je lui fais baisser la pointe de son Épée, parce que quand nous avons une garde à combattre, il faut tâcher à l'imiter le plus qu'il est possible, afin d'être plus en état de s'en défendre & d'attaquer. Ils tirent toujours sur les temps, & ne parent jamais, qui sont, comme j'ai dit, des coups très périlleux : C'est pourquoi il n'y a rien qui les embarrasse plus que la même garde & la même posture. Celui qui voudra se défendre de cette garde, prendra donc la même posture, & étant dans la mesure & distance raisonnable, il tâchera d'attirer l'ennemi par des demi-coups, des feintes, des découvertes de corp, pour le faire partir ; & dans le même temps qu'il poussera son estocade, il ne faut pas manquer de parer & riposter le long



Garde Italienne. — Le coup pour cette garde.

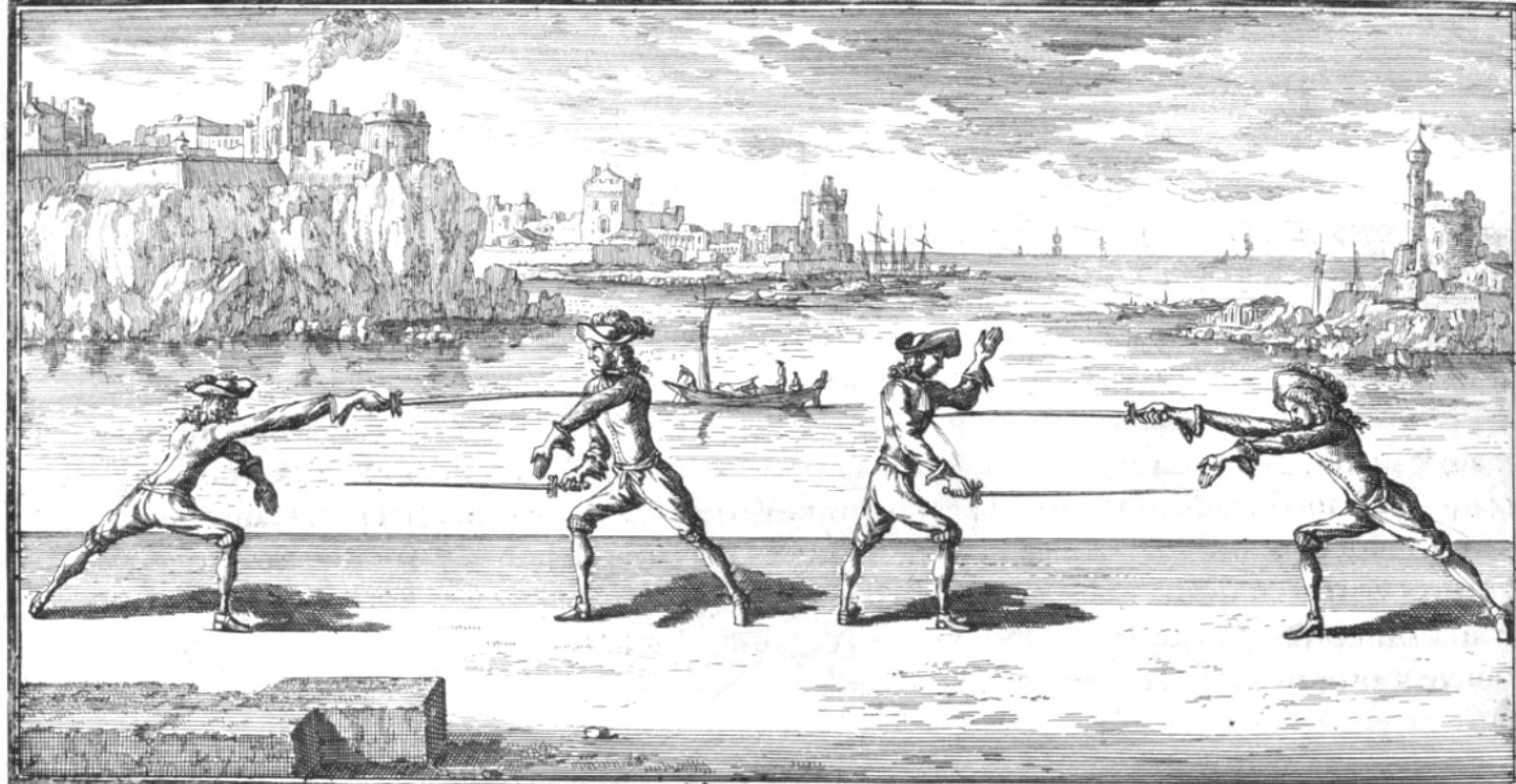


Garde Italienne. Le coup pour cette garde.

de la ligne de son Épée, qui servira de guide pour aller à son corps, sans pourtant la forcer. Si c'est au dedans des armes qu'il aura tiré, vous opposerez la main gauche, qui est d'un grand secours à ces sortes de garde ; car souvent après avoir poussé de grandes bottes tout droit de Quarte, ils tournent la main de Seconde : Et comme ils poussent aussi souvent de Quarte sur les armes, cette demi-volte ne sera pas mauvaise, lors que vous la pourrez faire à propos. Quelques fois ils coulent un demi-coup dessus les armes, en se découvrant au dedans des armes, pour obliger à dégager & tirer de Quarte au dedans des armes ; & dans le temps que vous leur poussez, ils prennent le dessous. Gardez-vous de vous y abandonner, car c'est un appât pour vous surprendre : mais vous ferez plutôt un demi-coup qui ira presque jusqu'au corps ; & dans le temps qu'il prend son dessous, vous reviendrez au fer le long de la ligne de son Épée, en retirant un peu en arrière le corps & le pied droit, sans bouger le gauche, & baisserez la main droite, en y opposant la main gauche, vous parerez du talon ou du fort de votre lame, & riposterez aussitôt le long de son Épée, sans la quitter, en poussant droit au corps de l'ennemi, que vous trouverez encore baissé : Ce qui fait que souvent ils reçoivent au visage, parce qu'ils demeurent au bout de leur coup, & y ayant épuisé toutes leurs forces, ils ne peuvent se remettre ni parer.

Pour finir ce Chapitre & ce qui regarde cette Planche, il reste à faire voir le coup suivant, qui se donne le plus souvent à ces sortes de gardes, dont la pointe est délicate, parce qu'ils tirent & dégagent d'abord que vous touchez leur Epée. Ce coup sera que tenant la

même garde que l'ennemi, vous coulerez un petit pas, & trouvant son Epée, vous l'engagerez au dedans des armes, en baissant votre pointe le long de sa lame, entrant un peu dans la mesure ; vous ferez sans vous arrêter un cercle autour de son Épée, sans la quitter, & à mesure que vous achèverez ce cercle, vous tourneriez le poignet de Seconde dessous les armes, & pousserez votre coup jusqu'au corps, en soutenant bien la main. S'il dégage dans ce temps, vous ne laisserez pas d'achever le coup de même qu'il aurait été commencé, & il sera encore plus aisé à lui donner. Si après avoir donné, il voulait reculer le corps, vous pourriez passer le pied gauche, pour serrer davantage la mesure, & finiriez votre coup par le saisissement d'Épée, comme il est marqué en la treizième Planche, & comme je l'expliquerai. S'il avançait le corps, son Épée au devant, vous pourriez, après avoir donné le coup, faire votre retraite, pour faire ce qu'il serait à propos, selon les démarches & ce que vous pourriez juger.



Coup donné à ceux qui paré en abaissant le bras.  *Coup donné à ceux qui paré en esleuant le bras.*

Coup donné à ceux qui parent en abaissant le bras. Coup donné à ceux qui parent en éllevant le bras.

CHAPITRE XI.

Des Parades de main.

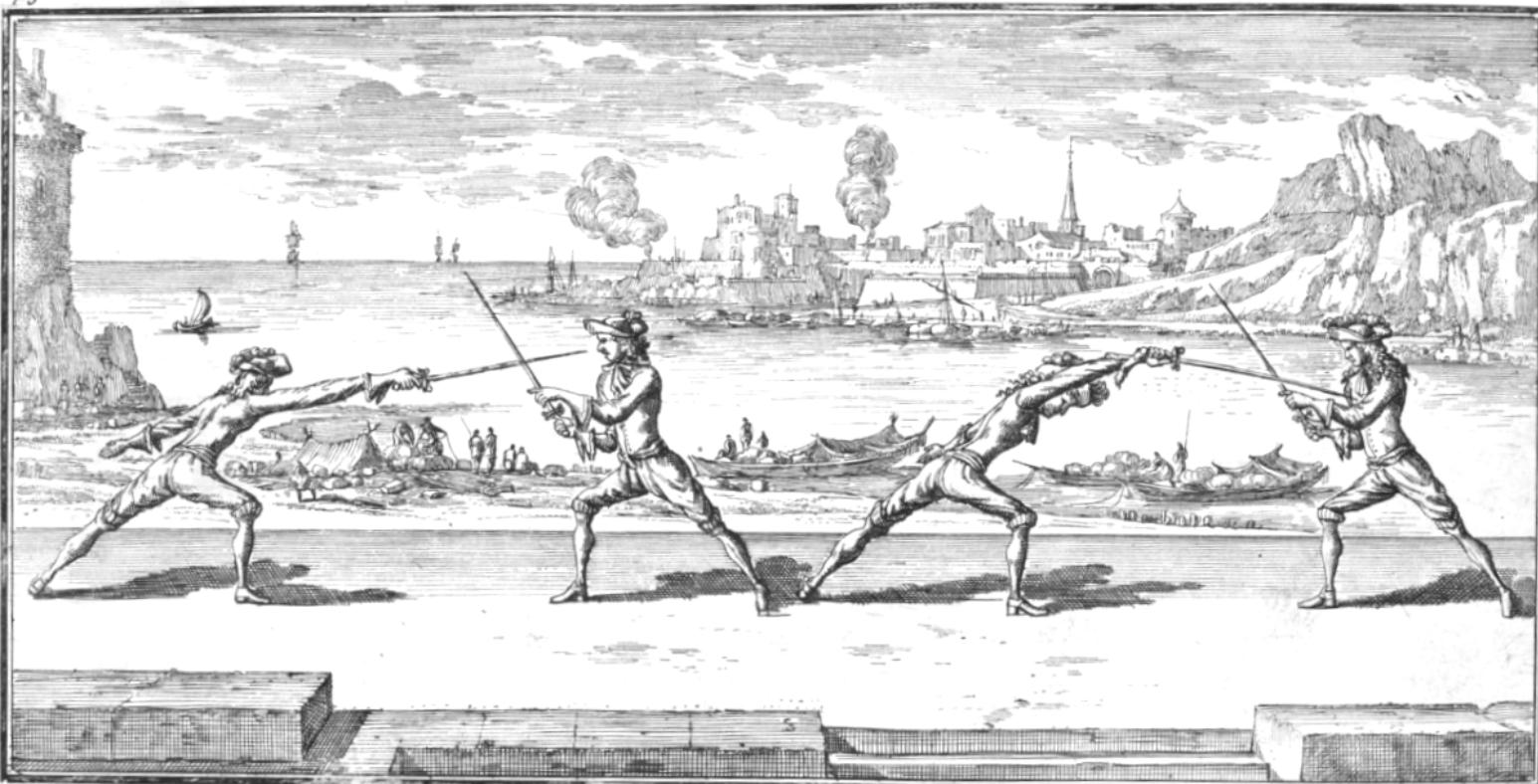
Il y en a de tant de sortes qu'un Livre fort gros ne les pourrait contenir, d'autant que naturellement tous les hommes veulent éloigner avec la main les coups qui les menacent. Pour faire voir les plus ordinaires, je commencerai à faire distinction entre les Parades de la main gauche, & les oppositions de main gauche, comme j'ai dit dans le Chapitre V. & marqué dans la cinquième Planche, au coup de Flanconnade, est que l'Épée ayant fait son effet en parant, il faudra après y joindre la main & le bras gauche, en cas que l'Épée ennemie vienne à y former des lignes angulaires & traversantes ; car alors l'Épée ne serait pas capable de les parer, à moins que de volter le corps : ce qui serait fort périlleux, comme je le ferai voir. C'est pourquoi on a trouvé à propos cette opposition, quoique peu s'en sachent servir. Je traiterai en ce Chapitre de deux sortes de Parades de la main : La première sera en abaissant le coup par en bas ;

& l'autre est en élevant & jettant le coup par-dessus la tête. L'un & l'autre sont très dangereux, parce que l'on a vu souvent dans des combats, que l'on perçoit la main de celui qui voulait en parer, jusqu'à l'attacher au corps. Ainsi cette manière de parer est très périlleuse, comme je vais le faire voir, parce qu'on néglige toujours la parade de l'Épée, pour se servir de la main. Par exemple, j'ai affaire à celui qui pare de la main en baissant le bras. Il se met en garde la main droit fort basse & demi-tierce, l'Épée droite, que l'on nomme de Quinte, comme il est marqué en cette Planche. Il a l'épaule & la main gauche fort avancées, & par conséquent se découvre beaucoup le corps, à dessein que l'on lui pousse droit, pour y parer de la main. il faut prendre garde d'y pousser, mais bien en faire la feinte, en avançant beaucoup la main, & en tournant le poignet de Quarte. Que le coup se représente droit à la hauteur de la cravate, & aille presque au corps, sans pourtant vous abandonner. L'ennemi voyant ce demi-coup venir, ou ce semblant de pousser à cette découverte, ne manquera pas de vouloir parer de sa main gauche ; & lui donnerez à hauteur de la cravate. Vous réussirez bien de cette manière, en opposant votre main gauche, comme vous voyez en cette Planche, aux deux premières Figures. Si vous vous trouviez surpris d'un même temps, vous n'auriez qu'à baisser vite votre Épée, & vous opposer à la sienne, en opposant aussi la main gauche. Vous pourrez riposter en tournant la main & l'élevant de Prime, c'est à dire, que votre poignet soit au

au dessus de la tête, & la pointe à l'estomac, qui est le coup le plus haut des armes, & qui se pousse de haut en bas. Il faut tourner la main d'avantage que de Seconde, comme il est dans la Planche du coup de l'Épée à deux mains. L'on pourra faire après la retraite, & si l'on était trop près, l'on pourrait passer le pied gauche dans la même posture, & venir au saisissement dont je veux vous parler dans la suite.

L'autre parade de main, est qu'en poussant droit au corps, ils jettent le coup par-dessus la tête avec la paume de la main, & peuvent par ce moyen parer le coup poussé, & donner après au corps, faisant écarter l'Épée de son ennemi devant lui. Ils se mettent en garde comme à l'autre parade de main, & comme vous voyez, l'Épée basse, hors que la parade est différente. Celle-ci jette le coup par-dessus la tête, & l'autre l'abaisse. Il sera aisé de voir cette manière de parer sans rien hasarder, qui est, comme je l'ai dit à l'autre parade, de pousser à l'ennemi un coup qui n'aille pourtant pas jusqu'au corps. En voulant parer, il ne manquera pas de vous faire voir sa manière de parade ; ce qu'ayant remarqué, vous vous retirerez hors la mesure, & après vous reviendrez lui représenter le coup précédent, qui sera de Quarte, en lui faisant feinte de pousser. Il ne manquera pas de vouloir lever le coup en haut, avec sa main gauche ; vous lui dégagerez dans ce temps, en tournant autour de la main, & lui donnerez par dessous sa main gauche (de laquelle il aura voulu parer) en poussant de Quarte tout droit à la hauteur de la cravate, & pousserez ferme votre estocade jusqu'au corps, en opposant la main gauche, comme vous voyez en la deuxième action de

cette Planche : car dans toutes ces sortes de coups elle y est très nécessaire. Après avoir donné, faites votre retraite ; & si votre ennemi courait en avant, ne le prenez pas sur le temps, mais faites-y toujours la feinte de la main, comme j'ai marqué : ce qui est très bon. Il y a encore autre chose à craindre de ces sortes de parades ; car il y en a qui parent de leur main gauche, & pousse de même temps : mais il sera aisé de s'en garantir. En marquant un temps ou demi-coup, pour les faire partir, vous verrez d'abord les actions des deux bras ; alors vous ferez un battement sec à leur Épée, & tirerez tout droit de Quarte le long de la ligne. Ce battement vous servira de parade, & est fort sûr. Ensuite vous ferez votre retraite.



Parade de l'espée que l'on tient des deux mains. Le coup qu'il faut donner.



Parade de l'Épée que l'on tient des deux mains. Le coup qu'il faut donner.

CHAPITRE XII.

De ceux qui tiennent l'Épée avec les deux mains.

Il y en a qui se mettent en garde en tenant leur Épée avec les deux mains, savoir la poignée de la droite, & la lame de la gauche, comme l'on peut voir en cette Planche. Ils parent tous de la pointe ou du faible de l'Épée, en découvrant le corps en avant. Si on leur pousse au dedans des armes, ils parent aussi de la pointe, & se découvrent dessus les armes les armes. Si on leur pousse dessus les armes, ils se découvrent beaucoup au dedans des armes, à cause de leur grand mouvement en parant. Ils disent pour leur raison, que lorsqu'ils se mettent en garde, ils en ont plus de fermeté & de force en parant, parce qu'ils parent sec ; & ils se font faire beaucoup de jour pour pousser ensuite avec plus de vitesse & plus de mesure. Après cette parade, ils partent tout d'un temps droit au corps, en lâchant leur main gauche derrière, & portent la botte. Ils ont le corps beaucoup en avant. Ils ploient le genou droit, & raidissent le gauche, afin d'être plus prêts à partir : Mais il est aisé

de leur donner, tant qu'ils ont tout le corps en butte & près de la mesure. En attaquant ces sortes de gardes, il faut éviter de trop entrer dans la mesure ; car ils engageraient votre Épée, que vous auriez peine à dégager. S'ils viennent pour chercher votre lame par de grandes découvertes, en la voulant forcer, ne vous la laissez pas toucher, & dégagez dans ce temps de l'autre côté. Ayez la pointe fort délicate. S'ils voulaient la chercher au dedans des armes, dégagez dessus en élevant le poignet de Seconde. S'ils la cherchent dehors des armes, dégagez dedans en tournant la main de Prime, du haut en bas, comme il est marqué en cette Planche, au coup paré, & au coup poussé. Pour les surprendre encore, il faut leur faire une feinte ou semblant de pousser à l'endroit où ils parent le plus : Voyant cette représentation, ils ne manquent jamais de se découvrir beaucoup, c'est dans ce temps qu'il fait de vitesse leur allonger votre estocade, de la manière que je viens de l'enseigner, pour le dedans & le dessus des armes, au premier de Prime, & à l'autre de Seconde. Il est encore à observer qu'il faut dans tous ces coups, que la main précède toujours le pied ; car ce n'est pas le pied qui donne, c'est la main : Et par ce moyen tous les coups seront parfaits.

Vous voyez dans cette Planche, comme ceci est représenté. Dans la première, c'est celui qui pare ; & l'autre action est le coup donné de Prime au dedans des armes. Vous voyez

les situations des corps bien représentées. Celui qui donne de Prime, élève les reins fort haut, pour être dans toute sa force, le poignet élevé, pour se garantir du même temps, le pied gauche ferme à terre, pour songer à une bonne retraite, après le coup donné, ou à passer au besoin ; & toute cette étendue ne fait qu'une ligne, depuis la tête jusqu'au talon gauche, le long des reins. La tête & le bras droit sont aussi une même ligne, soutenus par la jambe droit, dont le genou est plié dans l'état naturel, qui répond à la pointe du pied, en ligne droite, & selon la règle, & dans toutes ses forces, pour faire ce qui peut être à propos, comme de passer au besoin & saisir la garde ; & non pas comme j'ai vu en certains Livres des Figures qui étaient trop allongées hors de forces, après avoir poussé. J'en ai fait voir les défauts.

CHAPITRE XIII.

De quelques sortes de Gardes Allemandes.

Il est à propos de vous entretenir d'une garde dont j'ai vu souvent se servir dans les pays étrangers, surtout en Allemagne & en Hollande, où j'ai fait plusieurs assauts avec les Maîtres les plus distingués. Plusieurs qui ont fait des Livres sur les Armes, n'en ont point parlé. Je ne crois pas que ce soit faute d'expérience : Mais je ne trouve pas que ce sujet doive être négligé. J'ai déjà parlé de leurs manières de parer, & même de pousser en contre-dégageant ; je dirai ici en passant, que leurs contre-dégagements en poussant sont les meilleurs. Dans ce Chapitre je ferai voir leur garde, leur manière d'attaquer & se défendre ; & aussi la manière de les attaquer & de s'en défendre.

Cette garde paraît fort embarrassante à ceux qui ne l'ont pas pratiquée ; mais je vais en instruire ceux qui n'en ont aucune connaissance. Elle est toute différente des nôtres. Ils se mettent le corps fort avancé, le reposant sur la jambe droite, la tête aussi en avant & plus



Garde Allemande.

Le coup à cette garde.



Garde Allemande. Le coup à cette garde.

basse que le poignet, en sorte qu'ils sont tout couverts du fort de leur Épée ; la main tournée de Prime, ou fort de Seconde, leur pointe fort basse, le genou droit ployé, & aussi le gauche ; la main gauche fort avancée sous la ligne du bras droit, pour s'en servir à parer, quand on leur pousser dessous les armes de Seconde ; & ne manquent pas, après cette parade de main, de donner leur coup du haut en bas, de Prime dans les armes, ou quelques fois dessus. Il faut que la pointe baisse, & que le poignet soit au plus haut. Ils ne se tient que sur la pointe du pied gauche, toute leur force étant en avant, & prétendent qu'ils en ont plus de liberté, & leur pointe d'Épée plus délicate pour le dégagement. Il est vrai qu'ils savent bien se servir de cette garde. On a peine à trouver leur Épée : Ce qui fait qu'il faut avoir beaucoup de ménagement avec eux. Ils tirent souvent sur les temps, mais ils ne peuvent pas beaucoup s'allonger. La raison est que le corps étant en avant & se reposant sur la jambe droite, il fait un fardeau ; ce qui cause qu'ils ne peuvent pas porter le pied plus loin que d'une semelle, & leurs coups d'ordinaire, quand ils portent, ne touchent de la pointe que fort peu, parce qu'ils ne peuvent tirer de longueur. Ils disent que lorsque nous leur allongeons de grandes bottes, & qu'ils parent, nous leur faisons leur mesure, & par conséquent ils n'ont pas besoin de tant s'allonger. Ils ont raison pour les coups de riposte, mais pour l'attaque il faut toujours tâcher d'allonger de plus loin que l'on peut, sans pourtant lever le pied haut, au contraire en poussant il faut que ce soit toujours à ras de terre ; autrement cela retarderait tout-à-fait le coup. Mais surtout la main la première. Ce que j'établis

toujours comme le premier principe. Et non pas comme plusieurs qui font tout partir à la fois. Ils se trouvent si souvent embarrassés dans l'Épée ennemie, qu'ils ne savent comme se dégager ; le pied étant avancé, & le ocup n'étant pas donné, cela fait souvent retirer le bras, après être allongé, parce qu'on se trouve trop près. Ils parent beaucoup de la main, & poussent en même temps qu'ils parent. Ils reviennent aussitôt chercher l'Épée, & même la forcent beaucoup.

Pour s'opposer donc à ces gardes étrangères, il faudra que ceux qui voudront s'en défendre, commencent par prendre leur même garde, si faire se peut. C'est ce que la plupart des Maîtres ne montrent pas aux Écoliers, ou par négligence, ou parce qu'ils ne le savent pas. Il y a des Maîtres assez hardis pour se vanter de savoir des bottes secrètes ; mais la plus secrète, c'est le temps de l'exercice & l'expérience qui nous apprend tous les secrets. Si un Maître dit qu'il sait un bon coup, qu'il peut donner quand il lui plaira, il faut qu'il en sache plusieurs ; car le coup qui sera propre à une garde, ne sera pas propre à l'autre. C'est pourquoi il faudrait qu'un Maître en sût plus de cent, pour toutes les gardes différentes. ainsi ne vous arrêtez jamais à ces discours de vrai Charlatan & d'ignorant. J'ai vu plusieurs fois des Gentilshommes qui me disaient avoir donné dix pistolles pour une botte secrète : Et quand j'ai vu ce que c'était, je leur ai fait voir qu'on les avait trompés, & que ce secret étant sans raison & sans fondement. Revenons à ma Planche. J'oppose à cette garde, une situation approchante, mais avec plus de liberté, comme vous pouvez voir aux deux

deux premières Figures. Je lui fais opposer son Épée à celle de son ennemi, au-dehors des armes, la main droite tournée en dessous, la pointe basse & croisant l'Épée de l'ennemi. Pour lui donner le coup convenable à cette garde, vous dégagerez en faisant un cercle au dedans des armes, tournant le poignet de Quarte, où vous vous trouverez encore opposé à son Épée : Vous entrerez par un petit pas dans la mesure, en gagnant le fort de son Épée, & vous y opposerez la main gauche. Dans ce même temps vous lui allongerez une grande botte, du fort à son faible, tournant bien la main de Quarte, droite à l'estomac, à la hauteur de la cravate. Ainsi il ne pourra parer de sa main gauche, d'autant que vous en aurez pris les défauts, tenant son Épée engagée. Dans cette posture vous pourrez réitérer deux ou trois fois le même coup, dans la même ligne, sans quitter l'Épée ; puis ferez votre retraite. Vous voyez le coup donné, dans la deuxième action de cette Planche. Il y a encore à observer que ordinairement ceux qui se servent de cette garde, entrent beaucoup dans la mesure ; c'est pourquoi dans le temps qu'ils marchent, vous pouvez dégager, en tournant bien la main de Quarte au dedans des armes, & tirer ferme au corps, toujours la main gauche opposée. Dans cette garde ils lèvent souvent la pointe de leur Épée : C'est dans ce temps qu'il faut leur tirer sous la ligne du bras droit, en dehors, d'autant qu'ils ont peine de parer, à cause qu'ils ne peuvent porter leur bras gauche si loin ; & par conséquent ils reçoivent fort souvent. Ils font aussi beaucoup de feintes : Ce sera à vous à en profiter, comme je vous l'ai enseigné au Chapitre des Temps. Mais surtout ne manquez pas, à tous les coups que vous

leur pousserez, d'opposer la main gauche ; car il y a tant d'aventures à ces sortes de gardes que cela y sera fort utile. Je ne me suis arrêté qu'au principal & aux coup que j'ai vu arriver. Je ne réponds nullement du coup de hasard, d'autant que nul ne se peut venter d'avoir un coup sûr : Mais j'assurerai que celui qui est le plus instruit dans l'Exercice, ayant du coeur, réussira contre cent mal adroits, j'entends l'un après l'autre, suivant le proverbe qui dit que *Nullus Hercules contra duos*.



*Passe de quarte au dedans des armes
au pied droit levé.*

*Passe de tierce au dessus des armes
au pied gauche levé.*



Passe de quarte au dedans des armes au pied droit levé. Passe de tierce au dessus des armes au pied gauche levé.

CHAPITRE XIV.

Des Passes au dedans & au dehors des armes.

Après avoir parlé des coups ou estocades de pied ferme, je parlerai maintenant de ceux que l'on nomme Passes, qui est qu'en portant le coup, l'on passe le pied gauche devant le droit. J'en ai fait seulement deux Planches ; car il en faudrait une trop grande quantité, pour les mettre toutes en Figures. Dans la première Planche deux passes sont représentées. La première est une passe de Quarte au dedans des armes ; l'autre est une passe de Tierce au dehors des armes, que je vais vous expliquer. D'ordinaire il ne faut point passer que ce ne soit sur le temps que l'ennemi lève le pied, ou le droit ou le gauche, de même qui si l'on voulait prendre le temps au coup de pied ferme ; néanmoins il s'en fait assez souvent d'une autre manière, savoir qu'étant allongé, & votre ennemi hors de mesure, son corps découvert, vous pouvez en cet endroit achever le coup, en passant le pied gauche devant le droit, & venir après au saisissement d'Épée, dont je vous instruirai dans le Chapitre suivant. Gardez-vous de passer dans le temps que l'ennemi éloigne le corps en arrière,

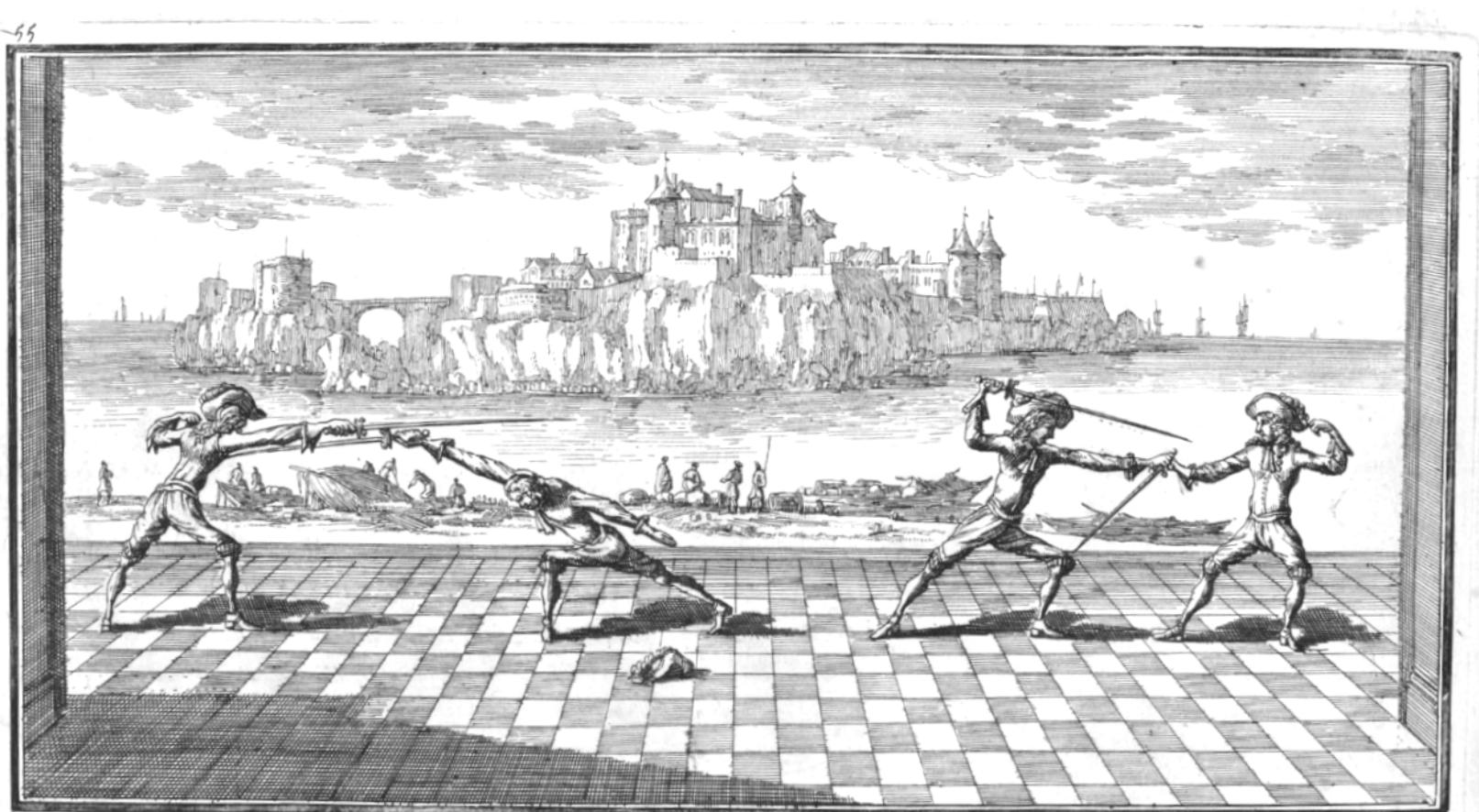
comme beaucoup l'enseignent ; car il n'y aurait aucune sûrement, d'autant que le corps de votre adversaire s'éloignant, il rompt la mesure, & vous voit venir : Au contraire, passez dans le temps que votre ennemi lève le pied droit ou gauche, pour marcher en avant, comme il est marqué en cette Planche ; ce sera le moyen d'y réussir. Il faut donc savoir quand il faut & comment l'on doit passer de Quarte dans les armes : Ce sera de bien des manières. Si l'ennemi en voulant marcher ou avancer le corps en avant, cherchait votre fer & le voulait forcer (je suppose que vous soyez engagé au dehors des armes à son Épée) vous avanceriez la main la première, par un petit dégagement fort court, élevant bien haut votre fort à son faible, tournant bien le poignet de Quarte au dedans des armes, vous passeriez le pied gauche, & vous iriez donner le coup jusqu'au corps, comme il est marqué dans la première action de cette Planche. voici encore un coup sûr, qui est qu'en passant vous feriez un battement sec, &acheveriez votre coup de Quarte au dedans des armes. Ordinairement pour attirer l'ennemi à cette embûche, l'on doit faire un tentement d'Epée, pour obliger l'ennemi à venir trouver votre Épée & votre corps, tant dedans pour les passes de dessus, que dessus pour les passes au dedans & au dessous. Ce tentement d'Épée, pour ceux qui ne l'entendent pas, est qu'il faut battre deux fois l'Épée ennemie, de la votre, en ligne directe, & aussi battre deux fois du pied, le bras étendu, en avançant un peu le corps, & en le retirant en même temps en arrière, laissant tomber la pointe au dessous de la lame de votre ennemi, pour l'attirer à vous. Il ne manquera pas de vouloir chercher votre fer,

qui n'est plus dans la ligne où vous avez tenté l'Épée pour l'attirer & le faire marcher en avant ; & dans ce temps vous devez exécuter & donner aux découvertes que vous vous aurez fait faire par les mouvements de votre ennemi.

L'on doit remarquer dans ces Figures, que la force y est toute entière. Vous y voyez les reins élevés, d'où dépend une partie des forces. La cuisse, la jambe & le pied gauche ne sont pas couchés, comme j'ai vu des Figures dans des Livres précédents, dont la cuisse, la jambe & le pied traînent jusqu'à terre, & sont si écartés qu'il est impossible qu'ils soient en état de pousser aucun coup ; puisqu'il est aisé de juger qu'un corps a bien plus de force étant droit, qu'étant abaissé jusqu'à terre, & que cette situation l'ôte même aux bras & au corps. Il faut toujours conserver les forces dans les bras & dans les jambes, sans les faire perdre de cette manière. Vous joindrez aussi le plus de vitesse de poignet que vous pourrez, dans le temps que vous passerez ; & tâcherez à tous vos coups de dégager en avançant la main devant que le pied soit levé, comme pour les coups de pied ferme. Que le genou gauche, après l'avoir passé, ne soit que fort peu ployé, & que le droit soit raide & tout étendu. Que le bras gauche soit aussi étendu en ligne droite du bras droit, & non point couché le long de la cuisse, comme plusieurs le font faire, qui est le plus grand défaut qu'on puisse jamais avoir. Dans les Chapitres précédents j'en ai dit les conséquences.

L'autre action de cette Planche, est une passe de Tierce, qui est qu'après avoir fait votre

tentement d'Epée au dedans des armes, & retirant le corps en arrière pour obliger votre ennemi à chercher votre Épée, ce sera dans le temps qu'il se découvrira dessus les armes & qu'il voudra passer, que vous passerez de Tierce dessus les armes, comme il est marqué au pied gauche levé, & l'autre est au pied droit levé. Enfin l'on peut passer généralement tous les coups qui se poussent de pied ferme : mais il y a plus de précautions & plus à se ménager, comme j'ai dit ; car il y a toujours du risque. Une passe bien faite, en son temps & avec jugement, est un très bon coup : mais il faut connaître le hasard qu'il y a pour y bien réussir, & les manières pour y attirer son ennemi par ces tentements d'Épée que j'ai expliqué dans toutes les passes. Ce n'est pas une règle qu'il faille toujours saisir l'Épée ; car l'on se peut fort bien remettre en garde, de même qu'aux coups de pied ferme ; L'on peut quelquefois être surpris par l'ennemi qui recule, & en ce cas il faut se remettre en garde comme auparavant. Le jugement sera connaître toutes ces difficultés. Passons maintenant à l'autre Planche.



Passe de seconde dessous les armes.

Saisissement d'Épée.



Passe de seconde dessous les armes. Saisissement d'Épée.

CHAPITRE XV.

De la Passe de Seconde sous les armes ; & du saisissement d'Epée.

Lorsque l'on est assuré de l'Épée dessus les armes, l'ennemi se découvrant dessous, en élevant le fort de son Épée, l'on peut avec vitesse avancer la main la première, le bras tout étendu, en jetant le gauche aussi tout étendu, tournant bien le poignet de Seconde, & le levant fort haut dans le temps que votre ennemi veut lever son Épée, puis avancer le corps, comme vous voyez en cette Planche de la première action. Vous passez le pied gauche devant le droit, le ployant un peu, à cause que le corps se doit baisser, & se soutenir sur la jambe gauche, qui est en avant, en ligne directe du genou à l'estomac, & la tête un peu plus avant, pour continuer la ligne le long du bras de votre Épée ; ce qui vous garantira de recevoir à la tête. Vous aurez toute votre mesure de cette manière, & vous serez dans toutes vos forces. La jambe droite qui est derrière, est soutenue sur le fort du pied, la cuisse

raide, continuant sa ligne jusqu'au sommet de la tête ; ce qui fait toute sa force. On peut aussi passer dessous les armes d'autres manières. Par les tentements d'Épée dessus les armes, pour faire découvrir dessous ; & c'est dans ce temps qu'il faut passer. L'on peut aussi faire la feinte à la tête, & passer dessous, & tâcher toujours que ce soit lorsque l'ennemi avance le corps, comme vous voyez en cette Planche. Après avoir passé, on peut aussi se remettre en sa garde ordinaire, selon la situation de votre ennemi, comme j'ai dit, pour faire votre retraite. Et de la manière que j'enseigne à passer, il sera fort aisé dans l'occasion de se remettre, ou bien de saisir l'Épée, ainsi qu'il est marqué en cette même Planche, & comme je vais vous en instruire. Cela peut servir pour toutes les passes & autres coups de pied ferme ; car l'ennemi s'allongeant, & vous ayant paré son coup, vous pouvez, en faisant un pas du pied gauche devant le droit, entrer fort bien en mesure, en cas qu'il retire dans ce temps le corps en arrière ; ou s'il est trop près de vous, vous pouvez lâcher le pied droit derrière le gauche. Le saisissement d'Epée s'entend de la garde, & non de la lame ; car beaucoup y ont été pris, qui ont eu les doigts coupés, n'ayant saisi que la lame. D'autres encore au lieu de saisir la garde, saisissent le bras. C'est à quoi vous devez prendre garde, car votre ennemi pourrait changer de main, en prenant l'Épée par le milieu de la lame avec la main gauche, comme il est souvent arrivé, & vont en donner au corps. Vous croiriez avoir saisi une garde, & ce ne serait que le bras. Ce qui est exprimé par ces deux autres Figures.

Ayant donc passé dessous, il faut revenir à l'Épée de votre ennemi, comme je l'ai dit, de-

devant que de relever le corps. Ensuite il faut avancer le pied droit (qui est derrière) devant le gauche, puis étant proche de votre ennemi, les deux forts l'un contre l'autre, vous relèverez votre Épée en forme d'estramaçon, & en quittant l'Épée de l'ennemi, vous lui saisirez en même temps sa garde, de votre main gauche, & élèverez votre Épée en sorte qu'il n'y puisse toucher ni l'attrapper avec sa main gauche. Vous tournez le corps en effaçant l'épaule droite, & portant le pied qui est devant en arrière, de garde à droite que vous êtes, vous vous trouverez à gauche. Que le bras droit qui a saisi la garde soit tout étendu devant vous, en cas que votre ennemi voulu se jeter sur vous, vous l'arrêteriez. Si la force vous venait à manquer par la violence qu'il vous ferait, vous n'auriez qu'à lâcher un pied derrière, & même l'autre après, s'il en était besoin. Mais s'il voulait retirer son corps en arrière, pour vous attirer sur lui, vous pourriez marcher à lui un grand pas naturel, ou deux, s'il le fallait. Et par ces moyens l'on réussit toujours, l'on ménage son terrain, & souvent on remporte l'honneur du combat, dans une occasion pareille, sans qu'il arrive aucun accident de blessure ou de mort. Si pourtant l'ennemi ne voulait pas composer, & qu'il fut si opiniâtre que de vouloir toujours se jeter sur vous, je crois que l'on ne pourrait se dispenser à la fin d'en user par les voies ordinaires, suivant cet axiome naturel qui dit qu'il vaut mieux tuer, que d'être tué. Que la jambe & le pied de derrière soient fermes, étendus & non couchés : Que le genou de devant soit un peu ployé, & le pied bien droit, comme vous le voyez ; de cette façon vous aurez la fermeté entière du corps. Et non pas comme

des Figures que j'ai vues dans les Livres précédents, touchant le saisissement d'Epée. Ils font trop écarter & ployer le corps en arrière, le genou de devant si étendu, qu'il serait impossible de tenir cette posture, & de garder ses forces : outre que le moindre coup de pied que l'on pourrait vous donner à ce pied dont le genou est étendu, ferait tomber le corps à terre. C'est ce que j'ai vu souvent arriver dans les Salles. Cela serait très périlleux l'Épée à la main. Comme aussi de tenir l'Épée basse, la pointe au-dessus l'estomac. J'ai vu arriver un accident là-dessus, qui fut de cette manière. Un Gentilhomme ayant saisi la garde de son ennemi, & lui tenant la pointe sur l'estomac, l'ennemi approchant la main gauche, & ayant saisi l'Épée par la pointe avec un gros gant, il la rompit, & donna de cette pointe dans le corps de celui qui l'avait saisi, dont il mourut, & l'autre sauva ainsi sa vie. Cela arriva à Paris sur le Quai des Augustins, il y a environ 12 ou 13 ans. C'est à quoi il faut prendre garde. Il y en a qui ont écrit sur des manières pour arrachée l'Épée des mains de l'ennemi. Pour moi j'en écrirais de bien des sortes, que j'ai vu pratiquer dans les pays étrangers : Mais cela est si peu en usage, que j'ai trouvé que la chose n'en valait pa la peine, & que ce ne serait qu'embarrasser un Gentilhomme qui voudrait s'y appliquer. Ce n'est aucunement ma méthode, quoique je ne blâme ni ne défende de le faire, si l'on peut y réussir, comme d'ôter ou faire tomber l'Épée des mains de son ennemi. Mais le saisissement est plus certain, parce que pour arracher une Épée des mains, ce ne sera quelquefois que par la force & la violence. Si l'un y réussit, l'autre court un grand risque : Et cela n'est pas selon les règles de l'Art.



Voltement de corps.

Saisissement de corps et de l'Épée.



Voltement de corps. Saisissement de corps et de l'Épée.

CHAPITRE XVI.

Du Voltement de corps, & du coup achevé.

Plusieurs se servent de ce coup, de volter du corps, & peu s'en savent servir, & croient savoir beaucoup, lorsque sur les moindres mouvements de leur ennemi, & à toutes les estocades qu'il leur pousse, ils ne manquent pas à volter ; ce qui leur cause souvent des coups dans le dos : Et s'ils y réussissent une fois, ce sera du pur hasard. Pour le pratiquer avec plus de facilité, & moins de risque, quand vous aurez à faire à un homme au aura la garde ordinaire, vous viendrez pour lui engager son Épée au dedans des armes. Se voyant engagé, il ne manquera pas de vouloir dégager dessus les armes. Vous mettrez votre corps en butte, cela veut dire, en présentant le corps tout découvert en avant : & comme il dégagera dans ce temps, vous retirerez le corps en arrière, sans démarrer les pieds. Votre ennemi vous voyant loin de lui, ne manquera pas de vouloirachever son coup, & passera de Tierce dessus les armes. C'est dans ce temps qu'il passe, que vous volterez du corps, comme vous le voyez marqué en la première

action de cette Planche, & que je vais vous expliquer. Cette manière de volter sera dans le temps que votre ennemi passe. Vous dégagerez au dedans des armes, tournant bien la main de Quarte, & l'élevant jusqu'à la hauteur de la tête de votre ennemi, au dessus de son bras, & voltant le plus promptement que vous pourrez ; de façon que vous étiez, vous devez vous trouver montrant le dos à votre ennemi, & vos pieds comme si vous étiez en garde à gauche, en passant le pied gauche derrière le droit : mais que ce ne soit pas comme aux passes où on le doit passer par devant ; car à cette action, se doit être par derrière. Ce n'est pas assez que d'avoir volté & donné le coup, il ne faut pas demeurer en cet état : mais sans s'arrêter, il faut faire revenir le pied droit en avant, & joindre son ennemi, en sorte que ce pied droit se trouve derrière ceux de l'ennemi, en tenant toujours le gauche devant, & lui appuyant le bras droit sur son estomac, avec le coude, vous porterez la main de ce même bras appuyé, sur la garde de l'ennemi. Dans ce même temps que vous saisissez la garde de la main droite, il faut changer votre Épée de main, & la prendre d la gauche, par le milieu de la lame, pour menacer votre ennemi de sa vie, en lui présentant la pointe, comme il est marqué dans cette Planche, du saisissement de corps & d'Épée. Ce qui se peut faire en bien des rencontres, principalement lorsque l'on joint l'ennemi, ou qu'il se jette sur vous. On peut aussi volter sur les passes de Tierce dessus les armes, tout d'un temps : Mais sur les autres coups, comme de Quarte & tous les dedans des armes, cela est très périlleux, Ce qui se peut fort bien hasarder dans une Salle : Mais je ne le conseille pas à l'Épée

à la main. Pour le saisissement, il sera toujours très bon, comme j'ai dit, en toutes sortes de rencontres, même après les parades & les ripostes. La manière que j'ai enseignée, ôte toutes les forces à l'ennemi, & l'on peut aisément le renverser à terre : ce que vous pouvez expérimenter.

CHAPITRE XVII.

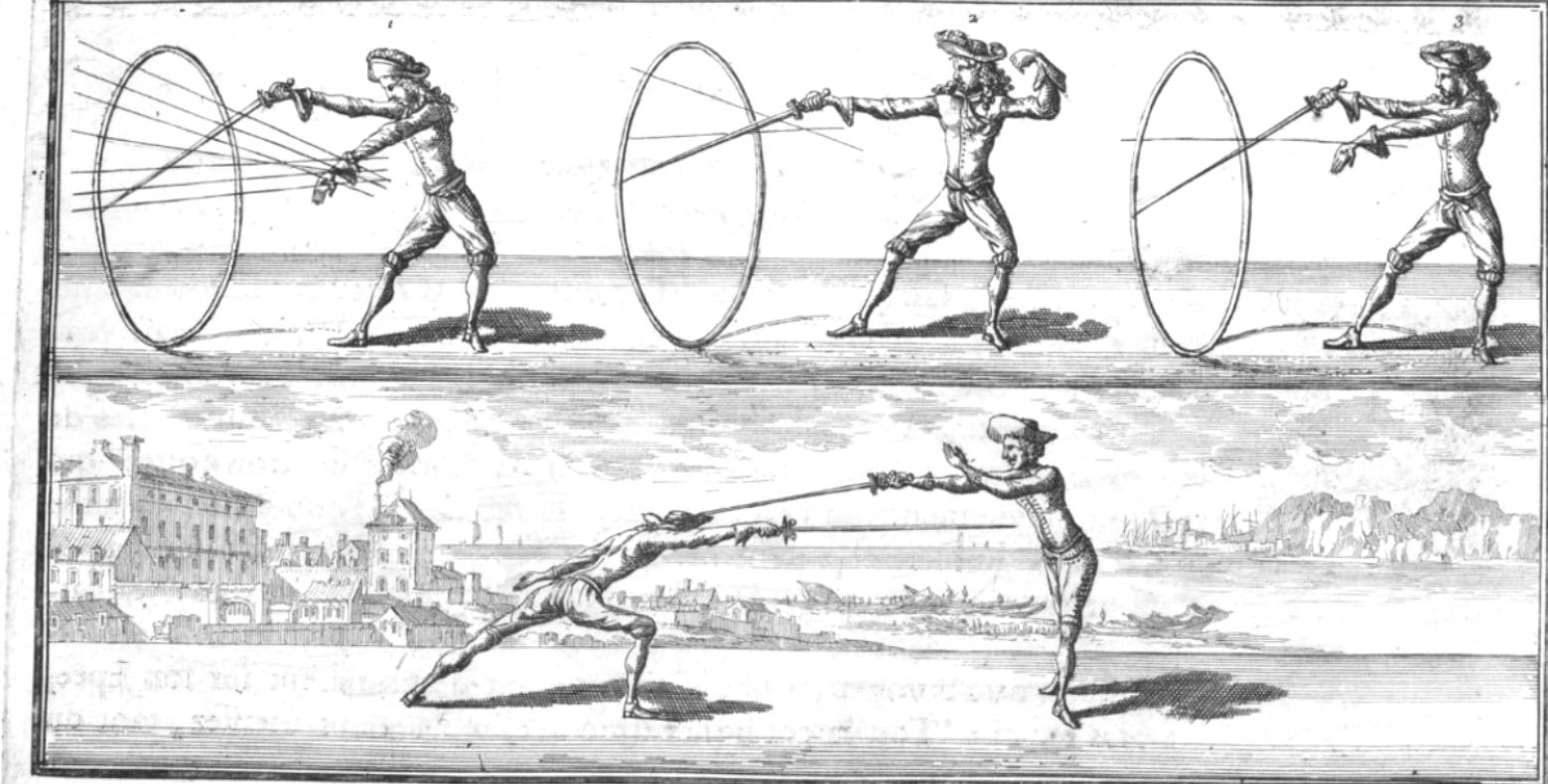
Des Parades en forme de cercle ; & des manières de Gardes & coups à l'Espagnole.

Il me reste à vous faire voir ce qui est contenu dans cette dernière Planche. Elle est composée de trois Figures en haut, & deux en bas, que je vais vous expliquer. Je commencerai par les trois premières Figures, qui sont des parades en forme de cercle, très bonnes & utiles pour servir à toutes sortes de coups, & dans toutes sortes d'occasions. J'en ai marqué de trois sortes, qui néanmoins reviennent toutes à la même, à la réserve de l'opposition de main gauche, que la première & la dernière représentent. L'autre fait la même figure, sans opposer la main gauche, & ne laisse pas de parer de même, sans opposition. J'en dirai les raisons.

La première Figure, comme vous voyez, a plusieurs lignes qui lui tombent sur son Épée & de son Épée à son bras gauche. Toutes ces lignes sont autant de coups poussés, tant du

63

Parade en forme de cercle.



Parade en forme de cercle. Coup d'estramasson à l'espagnol.

haut en bas, que du bas en haut, de droite ligne & ligne traversante. Elle ne laisse pas que de les parer par le moyen de son cercle qu'elle fait, & de sa main gauche qu'elle oppose. Pour bien faire ce cercle, il sera nécessaire d'être en sa garde ordinaire, & que dans le temps que l'on vous viendra pousser, quelques bottes que ce puisse être, soit de Prime, de Seconde, de Tierce de Quarte ou de Quinte, qui sont autant de lignes, hautes, droites & basses, même toutes sortes de feintes, vous commencerez par un mouvement du poignet en forme de cercle, en le tournant en dehors, il se trouvera les ongles en haut, qui est de Quarte ; vous ferez aussi baisser la pointe de votre Épée, & lèverez le poignet, sans pourtant bouger le bras de son centre, & rencontrerez par ce moyen les coups qui vous viendraient au corps, avec l'Épée & la main gauche opposée. Si par hasard vous ne rencontrez point l'Épée ennemie, vous recommencerez le cercle, en relevant votre Épée, & en même temps la rabaissez, & reviendrez dans la même situation que vous voyez dans cette première Figure, & comme vous étiez auparavant. Ainsi vous ne manquerez pas de rencontrer toutes les lignes des coups qui pourraient vous être poussés, depuis la tête jusqu'au bas du corps, ce cercle étant bien fait, & cette main gauche bien opposée & avec jugement. Je fais opposer la main gauche plus bas qu'aux autres Figures, d'autant qu'il y a plus de lignes ou de coups à parer, qui sont des lignes traversantes, & qui sont divers angles. La force de l'Épée en parant, les a renvoyés au bras gauche, quoiqu'il ne quitte point l'Épée de son ennemi ; même si je dis davantage, que ce cercle étant bien fait, cette main gauche bien oppo-

sée, un homme peut assurément parer quatre ou cinq coups poussés de même temps, comme vous les voyez, pourvu que ce ne soit pas par derrière. On peut me demander d'où vient, si c'est une ligne droite, ou estocade de Quarte au dedans des armes, que je ne pare pas tout droit du fort de mon Épée, comme dans les autres coups ci-devant, sans faire ce cercle. Je réponds que si l'on étant assuré que ce fut un véritable coup tiré de droite ligne, sans feinte, on pourrait y parer en opposant la main gauche, comme je l'ai fait voir dans mes autres Planches. Mais l'on peut être trompé par des feintes, ou par des demi-coups, & étant surpris, cette parade de cercle enveloppera tous ces coups qui pourraient vous être poussés, & même fera perdre tous les desseins de votre ennemi. On peut aussi parer comme vous voyez en la deuxième Figure : mais on courerait plus de risque, à cause de ces lignes angulaires ; même après avoir paré, on ne pourrait pas bien riposter sans danger, car tenant l'Épée ennemie engagée de la main gauche, après que l'Épée a fait son effet, il est ainsi de donner le coup, d'autant que l'ennemi n'a plus d'Epée devant lui. Dans cette deuxième Figure, le corps est bien effacé, la main gauche derrière l'oreille, les jambes bien situées, le bras droit tout étendu : Ce sera pour eux qui n'ont pas de coutume d'opposer la main gauche, ne laissant pas que de bien parer de cette manière ; mais non pas, comme j'ai dit, avec tant de sûrement. Je vous mets cette troisième posture, pour vous faire remarquer que l'on peut aussi fort bien parer un coup tout droit de Quarte, par le moyen de ce cercle : & la main gauche opposée n'est pas si basse qu'à la première, d'autant que je suppose qu'il

qu'il n'y a point de ces coups traversant, comme de Seconde & autres, que j'ai expliqué ; quoique je ne dise pas que ce soit une chose générale, revenant toujours à mes principes, qui sont de parer de Quarte & de Tierce, comme j'ai enseigné au Chapitre des Parades. Pour de Seconde, cette dernière parade est très bonne, & pour tous les autres coups, desquel on sera surpris ; & c'est en pareille occasion la meilleure de toutes les parades.

Les deux autres Figures d'en bas représentent ce que les Espagnols ont le plus en pratique dans les combats, savoir les coups d'estramaçon, après qu'on leur a poussé. Je ne laisserai pas que de parler d'autres coups qu'ils font aussi souvent, comme je l'ai remarqué lorsque j'ai fait avec eux. Après avoir expliqué celui de l'estramaçon, je parlerai des autres les plus utilisés. Il faudrait un trop grand nombre de Planches pour les représenter tous. La première Figure des deux que vous voyez, est un coup poussé de Seconde dessous des armes, comme vous avez vu expliqué au Chapitre V. pour sa situation. La deuxième est ce coup Espagnol. Il n'a point d'autre parade que celle du corps, dans le temps qu'on lui pousse. Il retire le pied droit à côté du gauche, & aussi le corps en cavant fort la hanche, avançant les bras & les épaules, afin d'atteindre plus loin du coup d'estramaçon : car pour parer, il leur serait impossible, d'autant qu'ils tiennent fort mal leur Épée, savoir en passant deux doigts en forme de crochet au travers de leur garde, faite exprès avec deux anneaux, & les trois autres doigts à la poignée ; ce qui fait qu'ils ont plus de liberté pour leurs coups d'estramaçon. Mais leurs estocades n'ont jamais de forces qu'alors qu'on s'abandonne sur eux, ce qui fait

toute leur mesure, & ne perdent point de temps ; car aussitôt que vous leur avez allongé, ils se retirent, comme j'ai dit, & viennent vous décharger sur la tête deux ou trois coups d'estramaçon, avec grande vitesse. Lorsqu'ils ne se retirent pas le corps assez subtilement, ils reçoivent aussi le coup de Seconde au corps : Mais ils n'estiment pas ces coups d'estocades, & se croient plus sûrs du coup d'estramaçon, où ils fondent toute leur adresse, & aussi de tirer aux yeux ; ce sont là leurs plus beaux coups. Il sera donc à propos, pour se garantir du coup d'estramaçon, de ne pas d'abandonner tout d'un coup, ou du moins, lorsqu'on leur donne de vitesse, il ne faut pas demeurer au bout du coup : mais plutôt joindre aussitôt le corps, & saisir l'Epée, comme je l'ai marqué ci-devant, qui est qu'après avoir poussé son coup, l'on joint le corps en passant le pied gauche, & ensuite l'on se saisit de l'Epée. L'on peut aussi l'obliger par des demi-estocades à retirer son corps en arrière ; dans le temps qu'il donne son coup d'estramaçon sur la tête, vous lèverez votre Épée fort haut au dessus de la tête, le ligne traversant, & comme il est marqué en la deuxième Figure de la première Planche, & parerez ainsi ce coup d'estramaçon. Vous songerez même à en parer deux, en cas qu'il vienne à les donner. Ensuite vous ne manquerez pas de lui donner la riposte de Seconde, en dégageant dessous les armes ; & après vous reviendrez au plus vite à son Épée, pour vous en assurer ; Vous oindrez aussitôt le corps, & saisirez l'Épée ainsi que je l'ai enseigné. Ils se mettent aussi en garde tout droit sur les jambes, & selon nos mouvements, ils tournent sur le fort des pieds, sans sortir d'un même endroit, l'Épée toujours de-

vant eux, & leur pointe vis-à-vis de la tête de leur ennemi. Si vous leur poussez tout droit une grande botte de Quarte, sans parer, ils retirent seulement le pied droit à côté du gauche, & font une grande cavation de corps ; & par ce moyen ôtent la mesure du coup qui leur porterait au corps : ils tendent seulement le bras droit, & avancent leur Épée pour tirer droit à l'oeil. Ils prétendent que ce soit un beau coup, & disent que les coups au corps ne sont pas des coups d'adresse, à l'égal de ceux qui portent aux yeux. Ils peuvent assurément y réussir : mais pour les empêcher, il est à propos de les faire tirer les premiers, comme j'ai déjà dit, par des demi-coups, qu'ils croiront être des coups achevés, en les représentant comme il faut. Ils ne manqueront pas dans ce temps de retirer le corps en arrière, & tendront leur Épée en avant : mais ne vous étant pas tout à fait allongé, il n'y aura aucun risque pour vous. Il faudra faire dans ce temps un battement sec, & tirer tout droit de Quarte, le long de leur Épée, du fort au faible, & baisserez un peu votre pointe : Vous opposerez votre main gauche, & aussitôt vous joindrez & saisirez la garde. Souvent ils contre-dégagent, & tirent pour se garantir. Il faudra que vous dégagiez, à dessein de les faire contre-dégager, & lorsqu'ils contre dégageront, vous parerez & pousserez en même temps, en opposant le bras gauche ; puis ferez votre retraite, ou joindrez le corps de l'ennemi, & saisirez son Epée, selon la situation & les mouvements.

J'aurais bien écrit contre & pour les gauchers, mais ce serait une chose inutile ; car si vous avez affaire à un gaucher, tous les coups que j'ai mis dans ce Livre, lui peuvent ser-

vir, comme à un droitier, en faisant le contraire. Par exemple, où l'on droit pousser de Quarte, il poussera de Tierce, ainsi des autres coups de même. A l'égard des gauchers contre gauchers, il n'y a qu'à tourner les Planches de l'autre côté, l'on y trouvera ce que l'on souhaite, & ce qui sera nécessaire & aisé à comprendre pour s'en servir.

ORDRE MÉTHODIQUE,

Pour ceux qui veulent bien enseigner l'Exercice des Armes ; en faveur de toute la Noblesse, & sur tout des Gentilshommes que l'on nomme Cadets.

Plusieurs personnes de qualité à qui j'ai eu l'honneur de montrer, m'ayant félicité de joindre à mon Livre un Discours touchant la Méthode que j'ai observée pour les enseigner, je me suis résolu de les satisfaire, d'autant plus volontiers que j'ai cru que cet ouvrage serait utile à beaucoup de gens. Les Maîtres qui seront de bonne foi tomberont d'accord que l'on ne peut jamais arriver à la perfection des Armes, sans observer cette Méthode. Je la crois particulièrement nécessaire aux Maître que l'on a choisis pour enseigner à ces Compagnies de Gentilhommes,

que le Roi a établies en plusieurs de ces Citadelles : Autrement, s'il en sort quelqu'un qui réussisse dans cette Exercice, il devra plutôt son adresse à sa disposition naturelle, qu'à toutes les peines de son Maître. Et si peu que l'on ait de connaissance, il sera aisé de pratiquer les leçons que je vais mettre par ordre.

Peu de gens ignorent la haute réputation que le Sieur Renard s'est acquise dans cette noble profession, qu'il a exercée à Paris l'espace de 60 ans. C'est lui qui a fait presque tous les Maîtres qui ont été estimés; & c'est aussi de lui que j'ai reçu ces connaissances. Il me les a communiquées sans réserve, tant par une amitié particulière, que parce que je suis son parent. Il s'est fait un plaisir de me donner ces belles teintures de mes premières années. Depuis il a continué de me faire part de tout ce qui l'avait élevé au-dessus de ceux de sa profession. Ensuite ne voulant pas faire comme plusieurs qui se bornent d'eux mêmes & se content d'être arrivés à un certain point, j'ai suivi ma curiosité naturelle, & j'ai passé chez les Étrangers, pour voir si je pourrais découvrir chez eux quelque chose qui me fût caché, & qui fût utile à mon Exercice. J'ai eu plusieurs conférences avec eux, nous nous sommes donné des leçons mutuelles ; & j'ai souvent écouté avec attention les raisons qu'ils allèguaiient pour défendre leurs principes. Je déclare encore aujourd'hui, que lorsque je pourrai découvrir un Maître qui aura quelque connaissance particulière dans mon exercice, je me ferai toujours un grand plaisir d'en profiter, & n'approuverai jamais la présomption de ceux à qui j'entends dire jurement, qu'ils en savent assez pour le besoin qu'ils en ont.

Il n'est pas nécessaire qu'un Maître trouve toujours un corps bien disposé, pour en fait un homme adroit ; ce n'est pas une grande affaire d'achever ce que la nature a si bien commencé : mais où est la science du Maître, c'est de savoir corriger les défauts de la nature, & d'avoir le secret de donner une nouvelle forme à un corps maladroit. Au contraire de ceux qui ne savent que gâter les bonnes dispositions, & qui, par leur faux principes, font souvent d'un homme qui était naturellement bien disposé, ce qui s'appelle un véritable maladroit. Je soutiens donc que par le moyen de ces principes, & par l'assiduité & le temps qu'il faut pour l'exercice, on viendra à bout du corps le plus grossier & le plus maladroit.

Un véritable Maître d'Armes doit surtout observer six choses, dont la première est de voir comment doit être son Fleuret, & celui de l'Écolier, que l'on appelle Fleuret de leçon. Celui du Maître doit être léger, à cause du long temps qu'il est obligé de le tenir dans sa main, & afin qu'il puisse plus facilement, dans les leçons, le tenir devant lui : ce qu'il ne pourrait pas toujours faire, si son bras était fatigué par la pesanteur de son Fleuret. Il ne doit pas être si long que ceux qui servent aux assauts, pour mieux faire connaître à son Écolier le fort & le faible. Il doit être plus long que celui de leçon, pour lui faire concevoir ce que c'est que la mesure, parce qu'il pourra l'empêcher d'y trop entrer, lorsqu'il étendra le bras. Le Fleuret de leçon doit être sans garde ni croix, pour deux raisons : La première est que quand l'Écolier allonge sur le plastron, sa main trouve cette garde ou

croix, qui lui résiste & lui fait ouvrir les doigts ; ce qui lui ôte l'habitude de tenir son Épée ferme. Au contraire en poussant avec un Fleuret sans garde & sans croix, la main ayant été plusieurs fois obligée de couler jusque sur la lame, par la résistance qu'elle a trouvée au plastron, on s'en corrige bientôt en serrant mieux l'Epée.

La seconde raison est que quand le Maître poussera à son écolier, pour lui apprendre à parer, l'Écolier n'ayant point de gare à son Fleuret, sera obligé de bien parer, qui est du fort de son Épée devant lui, parce que s'il pare seulement de la pointe (ce qui est une méchante parade) le Fleuret du Maître qui lui pousse, tombera sur ses doigts, & lui fera du mal ; ce qui l'obligerait une autre fois de bien parer, tant dedans, dessus que dessous les armes ; C'est ce qu'il négligerait, s'il avait une garde pour le garantir. Il faut pour bien tenir son Fleuret, que le pouce soit sur le corps de la garde, tout étendu, & les autres doigts ensuite couchés en long jusqu'au pommeau, & sur tout serrer bien le petit doigts, qui est celui qui doit tenir plus ferme.

La seconde chose que le Maître doit observer, est de faire d'abord pratique à son Écolier tous les divers mouvements dont j'ai parlé ; * & de les lui faire répéter du moins pendant les premier quinze jours, pour lui donner une forte teinture de ces principes, & cette liberté qui est si nécessaire à la perfection des Armes. Il lui fera faire aussi quelques levées d'armes, dont j'ai simplement parlé au commencement de ce Livre : mais que je vais ici vous expliquer. *Chap. II & III.

La première levée d'armes est qu'après avoir placé l'Écolier dans un état naturel, on lui fera approcher la jambe droite de la gauche, le talon droit touchant au commencement du pied gauche ; ce qui représentera une demi-croix. Voilà la situation des pieds. Les jambes, les cuisses, le corps & la tête seront tout droits, les bras abaissés le long des cuisses. Dans cette posture on lui fera lever les deux bras tout étendus par-dessus la tête, & s'élever le corps tout droit sur le fort des pieds. On lui fera tourner les poignets en dedans, & baisser les bras jusqu'à la hanche ; mettre le droit, en se reposant, sur son Épée, la pointe au bout du pied, & l'autre bras au côté, puis aussitôt relever son Epée, & la passer par dessus la tête en forme d'estramaçon ; ensuite se mettre l'Épée devant lui, demi-tierce, & lâcher le pied gauche en arrière, dans la même ligne du droit, ployer aussi la jambe gauche, & raidir la droit, le corps bien effacé, en tournant fort la partie gauche, levant le bras, le coude & la main derrière l'oreille : Et ce sera la garde qu'il faut tenir. Il faut faire réitérer plusieurs fois tous ces mouvements.

L'autre levée d'armes est qu'étant tourné de face vis-à-vis du Maître, les deux pieds joints ensemble, talon contre talon, les pointes en dehors, les jambes & les cuisses aussi, & le reste du corps bien droit, on lui fera mettre les deux bras le long des cuisses, puis les relever avec vitesse, en tournant les poignets de Quarte, à côté du corps, le plus haut qu'il pourra ; puis aussitôt les tourner en dedans, & les baisser pour se reposer sur son Épée, à côté de la pointe du pied droit, & un bras sur la hanche gauche : En même temps relever

ses deux bras tout étendus, & joindre ses deux poignets ensemble devant lui, à la hauteur de la cravate, les tournant de Quarte, puis aussitôt les séparer, en les tournant de Tierce ; ensuite les laisser tomber de Quinte, à côté du corps, puis relever ses deux bras, & faire un grand cercle par dessus la tête, avec son Fleuret : Après se remettre en sa garde, tourner au plus vite la partie gauche, & lâcher aussi le pied gauche en arrière, & la main gauche à l'oreil. Ce sera encore sa garde ordinaire.

La troisième chose qu'un Maître doit observer, ce sera de prendre garde, en donnant ses leçon, de ne point avancer le corps, ni d'aller au devant du coup, lorsque l'Écolier vient à pousser sa botte, comme plusieurs font tous les jours. Ce qui est un des plus grands défauts qu'un Maître puisse avoir, & ce à quoi la plupart ne font aucune réflexion. Comme aussi de prendre le Fleuret de son Écolier avec sa main gauche, pour se l'attirer au plastron, & vont même le chercher devant que l'Écolier ait poussé, pour se l'ajuster au corps. Cela est si contraire à l'Exercice, qu'il ne faut que la raison pour faire connaître ce défaut, & sans savoir l'Exercice on en pourra juger. N'est-il pas mieux qu'un Écolier vienne trouver le corps du Maître, que le Maître le coup de L'écolier? Il faut faire ajuster l'Écolier de lui-même au plastron, le Maître éloignant son corps en arrière, dans le temps que l'Écolier lui porte le coup. Par cette méthode l'on apprendra à faire soutenir son Écolier de lui-même : Il sera toujours bien plus ferme, & connaîtra mieux la mesure. Il aura plus de peine dans les commencements, mais dans la suite ce lui sera un plaisir d'ajuster sans aucun

secours. Le Maître ne doit-il pas avoir son Fleuret pour conduire le coup de son Écolier en éloignant son corps, sans aller chercher le coup pour se le porter lui-même? Et dans l'occasion trouvera-t-on un homme qui prenne la pointe de votre Épée, pour se la porter au corps ? Si l'Écolier a cette habitude, il est certain qu'il n'aura aucune justesse ; au lieu d'aller au corps, son coup ira plutôt à terre, jusqu'à le faire tomber. Ce qui est souvent arrivé en mes mains, ayant eu quelques Écoliers qui avaient appris ailleurs. Lorsque je voulais leur enseigner ma méthode, à chaque coup ils tombaient le nez en terre, parce qu'ils ne rencontraient aucun appui, ni main gauche, ni corps en avant, pour les soutenir : Mais avec le temps & cette méthode, je les trouvais bientôt tout changés.

La quatrième chose qu'un Maître doit savoir, c'est de connaître les bottes de Prime, de Seconde, de Tierce, de Quarte & de Quinte ; de les savoir faire pousser & parer, & de les appliquer aux endroits où il faut s'en servir. Peu connaissant ce que c'est que Prime & Quinte.

La cinquième chose nécessaire au Maître, c'est de savoir toutes les sortes de parades & ripostes. Je les ai aussi expliquées : mais il observera une chose sur laquelle plusieurs ne font aucune réflexion, qui est sur la manière de faire parer son Écolier. Ce que chacun pourra remarquer en leur voyant donner leçon. Lorsqu'ils doivent pousser à leur Ecolier, pour le faire parer, ils se contentent de dire, parez, en présentant seulement leur Fleuret au devant de celui de l'Écolier, & touchent simplement sa lame, sans pousser ni démarrer leur pied droit.

L'Écolier n'a garde d'apprendre à parer, puisque l'on ne lui pousse pas ; & de cette manière il néglige sa parade, qui est la chose la plus nécessaire pour l'occasion. Au contraire, quand on fait parer un Écolier, il faut lui pousser le coup selon la force que l'on lui trouvera, & jusqu'au corps. De cette manière il sera obligé d'aller ferme au devant du corps, & d'y employer toute sa force. Je ne dis pas que dans les commencements, il ne faille ménager l'Écolier : mais ensuite on viendra peu à peu à lui pousser ferme, même jusqu'à deux coups de suite, pour après lui faire donner la riposte. Ce qui l'affermira sur ses jambes, & le fortifiera beaucoup , & ainsi il contractera une très bonne habitude. Il faut aussi, en donnant leçon, témoigner à l'Écolier une résolution de même que si c'était tout de bon qu'il eut à faire à son ennemi ; car cet Exercice n'est pas un jeu, puisque c'est pour la défense de sa vie, & pour lui donner l'adresse de se délivrer des occasions périlleuses.

Enfin, la sixième chose qu'un Maître observera, c'est qu'en donnant leçon, il ne doit pas se donner de ces airs affectés, comme de se querrir & se regarder souvent. Il y a des Maîtres qui ne s'attachent qu'à vouloir plaire aux yeux des spectateurs. Ils tâchent à se mettre en garde de bonne grâce, & n'ont soin que d'eux-mêmes, pour acquérir la réputation d'avoir les armes belles à la main. Cependant ils ne songent point aux défauts de l'Écolier, dont ils doivent à tous moments imiter les méchantes postures, afin de l'en corriger. C'est à quoi l'on ne pense point, quand on ne songe qu'à soi-même. Il faut donc que le Maître contreface incessamment la méchante manière de son Écolier, & même la chargé & outrage,

pour lui en inspirer une plus grande aversion : Et ensuite fasse un bon mouvement selon les règles. Vous lui donnerez plus d'envie de retenir ce qui est bon, par la connaissance que vous lui aurez faite avoir de ce qui est mauvais. Il faut lui même lui représenter les défauts de quelques particuliers de sa connaissance, & les lui faire remarquer. Ce qu'il ne peut jamais faire, s'il veut toujours être comme un Maître en peinture, & s'il préfère le plaisir d'être agréable, à l'avancement de son Écolier. J'avoue que l'on dira de lui, qu'il a les armes belles à la main; ce que je n'estime pas : mais notre véritable science ne dépend pas de là, elle consiste bien plutôt en la connaissance des différentes gardes que l'on a à comprendre, & dans les moyens d'inspirer à un Gentilhomme l'adresse & la vivacité qui lui sont nécessaires.

Après avoir fait faire ces divers mouvements à l'Écolier, après l'avoir bien affermi sur les jambes, par les principes que j'ai établis, & lui avoir donné la liberté, par le dénouement de son corps, il faudra qu'il commence à s'allonger, comme je l'ai enseigné, pour être dans une bonne situation, durant une quinzaine de jours. On lui apprendra donc à pousser ces trois premières bottes, Tierce, Quarte & Seconde : Ensuite les trois Parades de ces trois coups : Après il commencera ses dégagements, à se remettre & à faire sa retraite. Il faut aussi qu'il commence à faire quelques petites feintes tout droit, tant dedans, dehors, que dessous les armes, en cet état il sera capable d'entreprendre trois Jeux principaux, que je vais mettre par ordre, fondés sur les trois principales actions de l'Exercice, qui sont demeurer, avancer, & reculer. Un Maître qui les observera, & qui les fera faire régulièrement à son Écolier,

pourra le fortifier au plus haut degré, & même le rendra capable d'être Maître. Pourvu qu'il ne se néglige pas, en donnant ses leçons, & que son Écolier y prenne de la peine, il sera impossible qu'ils n'y réussissent tous deux ; car la négligence du Maître dégoute l'Écolier, & fait qu'il ne profite jamais. Au contraire, y prenant toute la peine & le soin qu'il faut, il fera aimer son Exercice, & l'aimera aussi davantage. Par ce moyen plus de gens sauront se défendre, & l'on ne verra pas tant de maladroits, qui, dès la première fois qu'ils mettent l'Épée à la main, font des coups fourrés, se tuent, ou se blessent tous deux, ne sachant ni parer, ni même saisir une Épée. Mais s'ils ont acquis l'adresse, ils conserveront leur vie & leur honneur, en toutes rencontres ; & ils auront plus de jugement & de retenue, connaissant mieux le péril. Les Maîtres ayant égard à toutes ces connaissances, je suis sûr que l'Exercice en deviendra plus florissant, & les Gentilshommes & les Maîtres plus contents.

PREMIER JEU.

Ce premier jeu sera contre ceux qui demeurent, cela veut dire que vous ferez comprendre à votre Écolier, que lorsqu'il aura affaire à un homme qui demeure en une place, qui n'avance, ni ne recule, il faudra l'attaquer par des coups de pied ferme : Et lorsque

l'ennemi l'attaquera, il s'en défendra par les parades, & ensuite les ripostes, comme je vais vous en instruire.

Je n'expliquerai plus tous les premiers mouvements, ls principes, les marches & démarches, les retraites, les grands pas pour marcher en avant, les les petits pas pour serrer la mesure, ni les situations pour la garde, ni les manières de parer & de pousser, tant dedans, dessus, que dessous, en ayant parlé suffisamment dans le corps du Livre.

Le premier coup de ce Jeu, sera que votre Écolier étant en sa mesure, vous lui ferez d'abord pousser une grand botte de Quarte tout droit au dedans des armes, puis se remettre en garde, retirant le corps en arrière sur la jambe gauche, l'Épée demi-tierce, le long de la votre, sans la quitter. Vous lui ferez encore pousser une autre botte de Quarte, puis la retraite, l'Épée bien devant lui, & le bras droit tout étendue, à cause qu'en vous retirant votre corps est encore dans la mesure. Vous le ferez revenir à la mesure ordinaire, toujours son Épée demi-tierce ; vous vous découvrirez dessus les armes, & lui ferez mettre son Épée au même côté, sans pourtant toucher la vitre : Vous lui ferez pousser tout droit une grande botte de Tierce, puis se remettre, pour après en pousser encore une autre de même, puis sa retraite, le bras étendu, & sont Épée devant lui. Ensuite il reviendra en mesure, élevant son Épée de Tierce, plus haut que sa garde ordinaire, pour lui donner plus de liberté pour pousser son coup, qui sera en deux temps, tournant la main de Quarte, sans s'arrêter, & ira jusqu'au corps, en battant deux fois du pied droit, sans

pourtant le lever si haut ; puis se remettra, son Épée de Tierce, pour reprendre tout d'un temps tout droit de Quarte, puis sa retraite, & reviendra en mesure ; il posera son Épée sur la votre, au dedans des armes, & y pèsera pour vous obliger à dégager : Vous dégagerez, & vous vous ouvrirez dessus les armes, & ferez prendre le temps tout droit de Tierce ; il se remettra, & dans ce temps vous dégagerez, & vous vous ouvrirez au dedans des armes : Il tirera encore sur le dégagement, tout droit de Quarte, qui fera sa retraite. Il reviendra en mesure, & engagera encore l'Épée au dedans des armes, pour vous obliger à dégager : Vous dégagerez, & viendrez pour engager son Epée, de l'autre côté. Dans ce temps il faut prendre garde que votre Écolier ne se la laisse engager par la votre : mais bien plutôt, dans le temps que vous la voudrez trouver, faites-le contre-dégager & pousser son coup jusqu'au corps, de Quarte au dedans des armes, & lui dites qu'il prenne garde que vous ne la touchiez ; & vous tacherez à la toucher, pour lui apprendre la vitesse pour le contre-dégagement, & lui ferez comprendre que toutes ls fois que vous la toucherez, le coup ne vaudra rien. Cela lui paraîtra difficile, mais avec le temps il y viendra. Cela est aussi de conséquence pour tous les autres coups ; car lors qu'il fera quelque feinte ou autre semblant de pousser, pour vous obliger d'aller à la parade, & lors que vous irez à cette parade, si vous touchiez à son Épée, son coup sera imparfait : Au contraire, il faut le faire dégager dans le moment que vous faites le premier mouvement, pour aller chercher son fer. Vous lui ferez plusieurs fois ces contre-dégagements ; & à la dernière fois vous parerez du fort au dedans

des armes, & lui ferez après faire le coup à cette parade, pour parer & riposter. Après votre retraite, vous reviendrez en mesure, & lui ferez faire encore ce même contre-déagement : Vous parerez de la pointe, & lui ferez remarque ; & l'ayant remarqué, vous lui ferez faire le coup pour cette parade : A la fin du coup, il se remettra, & vous lui pousserez au dedans des armes. Il ripostera tout droit le long de l'Épée, sans la quitter, puis il fera sa retraite, & reviendra en mesure, pour faire les coups propres pour le dessus des armes. Vous vous découvrirez dessus les armes, & ferez mettre à votre Écolier son Épée de Tierce, du même côté, & lui ferez pousser sa botte en deux temps, tout droit de Tierce, jusqu'au corps, en battant deux fois du pied droit; puis il se remettra, & redoublement tout droit un autre coup de Tierce : Ensuite il fera sa retraite, & reviendra en mesure ; où vous lui ferez poser son Épée sur la votre de Tierce sur les armes, & lui ferez peser sur votre lame. Dans le temps que vous sentiez cette résistance, vous dégagerez, & vous vous ouvrirez au dedans des armes, & lui ferez tirer tout droit de Quarte, pour prendre ce temps là; après il fera sa retraite, & reviendra en mesure encore peser sur votre lame, pour vous faire dégager : Vous dégagerez, & reviendrez engager son fer. Dans le temps que vous irez l'engager, avertissez-le de ne pas souffrir que vous touchiez sa lame : mais qu'il contre-dégage au plus vite, & qu'il pousse sa botte de Tierce, jusqu'au corps. Après il se remettra en garde ; & vous lui ferez réitérer plusieurs fois le même contre-déagement, pour le lui apprendre. Ensuite vous parerez du fort, en élevant le coup par dessus la tête ; puis il fera sa retraite, & re-

viendra en mesure faire le coup qu'il faut à cette parade, & les autres coups suivants ; puis fera sa retraite. Il reviendra encore en mesure, où vous lui marquerez la feinte à la tête, & lui direz que si l'on vient à lui faire cette figure pour l'ébranler, il prenne le temps & tire dessous les armes : Vous lui ferez faire plusieurs fois le même coup, & au dernier vous parerez du fort, en abaissant son coup fort bas, & le lui ferez remarquer. Il fera sa retraite, & reviendra en mesure, pour faire une feinte dessous les armes, & tirer dessus, puis se remettra en garde, en se découvrant au dedans des armes : Vous lui pousserez, & il ripostera tout droit de Quarte, le long de la ligne, sans quitter votre Épée, puis fera sa retraite, & reviendra en mesure, pour faire encore le même contre-déagement. Là vous parerez de la pointe, pour lui faire remarquer cette manière de parer. Ensuite il fera sa retraite ; car aussitôt que l'ennemi pare, il faut se retirer, crainte de la riposte. Après il reviendra en mesure pour faire le coup qu'il faut à cette parade, & se remettra en garde de la manière qu'il aura poussé, qui est de Quarte au dedans des armes. Alors vous le ferez découvrir dessus les armes, & lui pousserez une grande botte. A cette grande découverte, il parera du fort de son Épée, & il ripostera sous la ligne du bras, de Seconde, sous les armes ; puis fera sa retraite, & reviendra en la mesure, où vous lui ferez faire le dernier coup de ce Jeu, qui est que tenant sa main de Quarte, la pointe basse, vous traverserez son Épée avec la votre, en vous appuyant dessus ; & lui direz qu'il ne souffre pas cette ligne qui pèse sur son Épée : mais qu'il la relève droite, par un mouvement de poignet, le bras pourtant éten-

du, en faisant un temps, le corps en arrière. Vous lui ferez tomber son Épée de Tierce dessus les armes, sans suivre la votre. Il poussera son coup jusqu'au corps. Cette botte se nomme coupé par dessus la pointe, & ce coup est bon aussi pour ceux qui parent de la pointe au dedans des armes. Ensuite il se remettra, en se découvrant au dedans des armes. Vous lui pousserez, & il parera & ripostera le long de la ligne de votre Épée, sans la quitter ; puis fera sa retraite, le bras étendu, & l'Épée bien devant lui. C'est la fin de ce premier Jeu qui est pour la fermeté entière du corps, & contre ceux qui demeurent toujours en une place. J'établis toutes ces parades, parce que l'on ne peut trop parer à ce Jeu. Chaque coup a sa parade, & ensuite sa riposte. Les règles & l'ordre y sont observés. Après tous les incidents qui peuvent arriver au dedans des armes, je fais voir ceux de dessus & du dessous des armes. L'on peut fort bien faire exercer ce premier Jeu, au moins pendant deux mois. Passons maintenant au deuxième jeu.

DEUXIÈME JEU.

Il y en a qui, après avoir paré un coup, voyant leur ennemi se remettre, ou faire quelque retraite, s'abandonnent sur lui à corps perdu, & avancent tout le corps, l'Épée toujours devant eux, dans la forte passion qu'ils ont de lui donner. Ce deuxième Jeu est pour combattre ces démarches sans ordre.

L'Écolier étant en sa garde ordinaire, ayant engagé votre Épée de Tierce dessus les armes, vous lui ferez faire un petit dégagement, le plus court qu'il sera possible, tournant la main de Quarte, & battre sec & ferme votre Épée, sans demeurer sur votre lame, retenant son corps, & l'éloignant sur la jambe gauche ; & par une autre action, presqu'en même temps, il tirera de pied ferme, tout droit de Quarte au dedans des armes, du fort au faible. Il l'Épée ennemi (que la votre représente) était éloignée quand il la battrà, il ne faudrait pas la suivre ; mais bien tirer droit au corps, & ensuite se remettre en sa garde, le long de votre Épée, dans la même figure; pour reprendre tout droit de Quarte, puis faire sa retraite. Il fait ce battement pour détourner l'Épée, & se faire jour, à cause du bras tendu & que l'Épée qui est devant le corps de son ennemi. Cette reprise, après s'être remis en garde, servira à le prendre sur le temps, à cause qu'aussitôt que l'on lui a poussé le premier coup, il ne manque jamais après d'avancer le corps, & de se jeter pour courir en avant. Il y en a qui, en faisant ce battement, tournant la main de Tierce ; ce que je n'approuve pas, d'autant qu'alors l'on se découvre dessus les armes, & le temps en est aussi plus grand, parce que l'on tourne la main de Tierce, & après de Quarte, qui font deux mouvements : mais la tournant de Quarte, l'Épée demeure toujours devant vous, & est bien plus tôt au corps, ne perdant pas tant de temps. Tous ces battements se peuvent faire aussi tout droit le long de l'Epée, sans dégager tant dedans que dessus. Lorsque votre Écolier fera ses reprises, à tous les coups de ce Jeu, vous avancerez le corps

dans ce moment, pour lui faire connaître que c'est pour ceux qui veulent courir en avant; & dans le temps qu'il achèvera son coup, gardez-vous bien de le tenir avancé, au contraire retirez-le au plus vite en arrière, en éloignant le corps sur la jambe gauche, pour obliger votre Écolier à vous le venir trouver de lui-même, sans aussi le secours de votre main gauche, comme j'ai déjà dit. Par ce moyen il apprendra la mesure, la fermeté & la justesse. Ce premier coup sera l'instruction pour tous les autres de ce Jeu, tant au dedans des armes, que dessus & dessous. Après ce redoublement, vous lui ferez faire sa retraite, puis revenir en mesure. Passons au second coup. Vous lui ferez faire encore le même battement sec & tirer droit le long de l'Épée ; & dans le temps que vous ferez remettre votre Écolier, vous dégagerez & engagerez son Épée de Tierce. Aussitôt qu'il sera remis, vous dégagerez votre Épée ; & il prendra ce temps tout droit de Quarte, où vous vous serez découvert, puis se remettra en garde, pour reprendre encore tout droit, dans le temps que vous avancerez le corps, puis fera sa retraite. Le troisième coup sera que votre Écolier étant en mesure, vous lui ferez encore battre votre Épée sec & tirer droit, en dégageant de Quarte au dedans des armes, & le ferez remettre. Dans le temps qu'il se remettra, vous baisserez la pointe de votre Épée, de la manière qu'il est marqué aux Parades en forme de cercle. Vous lui ferez faire la même figure, en opposant son Épée à la votre, & lui ferez pousser sa botte dans la même situation qu'est son Épée, sans relever sa pointe, tout le long de la ligne de la votre, jusqu'au corps, & lui ferez opposer la main gauche ; & dans le temps qu'il poussera, vous

tournerez la pain de Seconde, pour lui montrer que s'il n'avait pas opposé la main gauche, il aurait reçu. Après il se remettra dans la même figure, & vous relèverez votre Épée devant vous. Dans le temps que vous la reverrez, il poussera tout droit de Quarte, & ensuite se remettra & redoublera sa botte, pour reprendre, puis fera sa retraite, & reviendra en mesure. Au quatrième coup, il battra sec encore votre Épée, & tirera tout droit, & vous parerez du fort, le bras étendu. Voyant que vous avez paré, il fera sa retraite, & reviendra pour le cinquième coup, faire la demi-botte, en coupant sous le poignet (étant le coup pour ceux qui parent du fort, en étendant le bras) & ferez comme je l'ai expliqué. Ensuite il fera sa retraite, & reviendra en mesure, pour le sixième coup au dedans des armes. Vous lui ferez encore battre l'Épée sec, & tirer droit ; vous parerez de la pointe, & il fera a retraite. Vous lui ferez remarquer que c'est de la pointe au dedans des armes, que vous avez paré. Vous le ferez revenir faire la feinte à la pointe, & tirer dessus, puis le ferez remettre pour redoubler de Seconde dessous les armes, du même côté, & faire sa retraite, qui est le septième & dernier coup du dedans des armes.

Venons aux coups dessus les armes, pour ce même Jeu, pour ceux qui avancent. Le premier coup pour le dehors des armes, sera qu'il faut que vous fassiez engager votre Épée à votre Écolier, au dedans des armes, pour dégager & battre sec votre Épée, dessus les armes, en tournant le poignet de Quarte, pour détourner votre pointe, qui doit être droit vis-à-vis de votre Écolier. L'ayant chassée de devant lui, vous lui ferezachever son coup

tout droit de Tierce, puis se remettre, pour reprendre dans la même ligne de Tierce. Après sa retraite, vous le ferez revenir en sa mesure, pour faire le second coup, qui sera de battre de même l'Épée sec, dessus les armes, & tirer droit, puis se remettre. Dans le temps qu'il se remettra, vous vous découvrirez dessous les armes, exprès pour lui faire comprendre que vous avez levé le bras, & lui ferez redoubler dessous. Après sa retraite, vous le ferez revenir encore, qui sera le troisième occup. Vous lui ferez aussi battre sec & tirer droit, puis il se remettra & reviendra à la lame. Quand ce temps vous dégagerez : Il prendra encore ce temps, tout droit de Quarte, où vous vous serez découvert, puis fera sa retraite, & reviendra encore en mesure, pour le quatrième coup. Vous lui ferez battre toujours l'Épée sec, en dégageant, puis il se remettra ; & dans ce temps vous baisserez votre pointe en forme de cercle, comme j'ai dit, & lui ferez opposer son Épée à la votre, pour pousser tout droit de Quarte, sans quitter la lame, & opposer la main gauche ; Même vous lui ferez redoubler, dans la même situation ; après il fera sa retraite, en faisant son cercle, comme je l'ai enseigné. Vous pouvez le poursuivre, pour le faire prendre sur le temps. Le cinquième coup de ce Jeu, est que vous lui ferez encore battre l'Épée sec & tirer droit. Vous parerez ce coup de la pointe au dehors des armes, en gagnant son fort (expliqué au premier Jeu, au dernier contre-dégagement). Ensuite il fera sa retraite, & reviendra en mesure, pour lui faire la feinte dehors, & tirer dedans. Après il se remettra, pour reprendre encore tout droit de Quarte, puis fera sa retraite, & reviendra en mesure pour faire le sixième coup. Vous lui ferez toujours battre l'É-

pée sec & tirer droit, & vous parerez du fort, en élevant le coup, puis il fera sa retraite. Vous lui ferez comprendre de la manière que vous avez paré, & le ferez revenir en mesure pour lui faire faire la feinte à l'endroit où vous avez paré. Après sa retraite, il reviendra en mesure, pour faire le septième coup de ce Jeu ; où vous pourrez vous-même lui marquer la même feinte qu'il a faite auparavant. Vous lui ferez prendre le temps dessous les armes, & lui ferez encore réitérer une autre fois, où vous parerez du fort, en abaissant le coup. Vous lui ferez comprendre la manière dont vous avez paré, & lui ferez faire la feinte dessous, & tirer dessus de Tierce, puis redoubler dessous, & faire sa retraite. Il reviendra à la mesure pour faire le huitième coup. Vous lui ferez faire le coup coupé par dessus la pointe (expliqué au dernier coup du premier Jeu) hors qu'il ne faut point parer ; mais bien reprendre dessous les armes, & pour cela vous élèverez exprès le bras pour vous découvrir dessous. Vous lui ferez prendre ce temps là, & dans le temps que vous chercherez son Épée, il faudra qu'il dégage, sans que vous touchiez sa lame.

Dans le premier Jeu l'on pare à chaque coup, à cause que l'on a affaire à un homme qui tient pied ferme : À ce deuxième Jeu-ci l'on ne pare point du tout, à cause que l'on a affaire à un homme qui veut toujours avancer & courir en avant. C'est pourquoi à chaque coup, l'on reprend toujours sur les temps, même après la retraite de votre Écolier, vous pouvez marcher à lui pour le poursuivre, & vous faire prendre sur le temps de la manière que vous le jugerez. Vous lui ferez aussi commencer à fuir un petit pas en arrière pour attirer l'ennemi;

& dans le temps qu'il fera ce petit pas, vous marcherez en avant, vous découvrant tantôt de Quarte, & tantôt de Tierce, puis lui ferez des feintes, pour lui faire prendre sur tous ces temps. C'est dans ce Jeu où il profitera beaucoup, s'affermira bien sur les jambes, & sera en état, après l'avoir exercé du moins l'espace de deux ou trois mois, de passer à ce troisième Jeu, qui sera pour ceux qui reculent. Il est plus difficile à exercer aussi à montrer.

TROISIÈME JEU.

Pour faire entendre à votre Écolier, que ce troisième Jeu doit lui servir lorsqu'il aura affaire à un homme qui recule, vous lui ferez comprendre qu'il doit ,au premier coup qu'il poussera, juger si son ennemi recule. C'est pourquoi, au premier coup que vous lui ferez pousser, vous ne manquerez pas de reculer un petit pas arrière; & votre Écolier, à cause du petit pas que vous aurez fait en arrière, & que vous aurez rompu la mesure, se trouvera éloigné de vous. Quand il l'aura compris, vous lui ferez faire ce que je vais expliquer.

Il faut que vous fassiez écarter votre Écolier plus qu'à l'ordinaire, l'Épée bien devant lui, le bras tout étendu. Vous en ferez tout de même, qui est de vous tenir en la même garde,

& aussi plus écarté. Dans le même temps vous lui ferez engager l'Épée dessus les armes, le poignet tourné de Tierce; & le ferez dégager, la main la première le bras tout étendu, tournant le poignet de Quarte. Dans le temps qu'il fera son dégagement, il doit faire un petit pas, commençant par lui faire porter le pied droit en avant, environ d'une semelle, & faire suivre le gauche, raidissant les deux jambes, élevant les reins ; & vous lui montrerez à gagner le faible de votre Épée, en y avançant son fort. Dans le temps qu'il aura gagné la mesure & qu'il vous pousserez, vous éloignez les corps en arrière sur la jambe gauche, & le faisiez ajuster de loin, jusqu'à votre corps, pour lui apprendre à bien connaître sa mesure. Enfin ayant gagné le fort, comme j'ai dit, il achèvera sa botte tout droit de Quarte puis se remettra pour reprendre encore tout droit de Quarte ; après vous lui ferez faire sa retraite. Ce premier coup servira pour l'intelligence des autres coulements, tant dedans, dessus que dessous. Le deuxième coup de ce Jeu, sera qu'étant dans la même distance, comme j'ai dit, vous lui ferez encore couler au dedans des armes, en dégageant. Il viendra encore pour gagner votre faible, en entrant dans la mesure, dans ce temps, vous ne le souffrirez pas; mais bien dégagerez, pour le prendre sur ce temps. Sa main & son corps étant avancés, il n'aura qu'à achever son coup tout droit de Tierce : Ce sera où vous vous serez découvert. Même il peut y redoubler, après s'être remis ; ou bien vous pouvez lever la main

& le bras, pour le faire redoubler dessous les armes, puis sa retraite, après être revenir à l'Épée. Le troisième occup est qu'étant revenu dans la même mesure & la même garde ; & vous surtout à tous ces coups ayant l'Épée devant vous, la partie gauche bien effacée. Il coulera encore pour gagner votre faible par le même dégagement, & dans le temps qu'il s'attachera à votre fer, vous résisterez à sa lame, & dans le temps de la contestation, vous lui direz de céder à la force, de dégager dessus les armes, & pousser ferme son coup jusqu'au corps ; ensuite le faire remettre pour reprendre tout droit, ou dessous, comme vous jugerez à propos, puis fera sa retraite, & reviendra faire le quatrième coup. Il coulera encore le long de l'Épée ; à ce coup vous parerez du fort au dedans des armes, en levant un peu le bras, & il fera sa retraite, puis reviendra en la distance accoutumée, faire la demi-botte, toujours en coulant le long de la lame, en la forçant un peu, & poussera dessous la ligne du bras, puis reviendra engager l'Épée dessus les armes, se découvrant au dedans des armes. Vous lui pousserez à sa découverte. Il parera & ripostera le long de votre Épée, sans la quitter, sous la ligne du bras en flanc ; parce que vous lui devez donner le jour ; & lui ferez opposer son bras gauche, puis se remettre & redoubler tout droit de Quarte : Après sa retraite, il reviendra dans la mesure accoutumée, pour faire ce cinquième & dernier coup du dedans des armes, qui est qu'en coulant encore, en dégageant & engageant votre Épée, & voulant gagner votre faible, vous lui ferez tourner davantage la main de Quarte, qu'aux autres coups ; ce qui fera un angle contraire au coup qu'il poussera ; & lui ferez forcer votre lame. Dans

le même temps, vous lui ferez tourner la main de Prime, du même côté, en élevant fort haut le poignet & les reins. Il poussera sa botte jusqu'au corps, puis fera sa retraite, Épée perdue. Vous le poursuiverez pour engager son Épée, qui sera basse. Dans ce temps-là vous l'avertirez de ne pas souffrir que vous la touchiez, & de dégager au plus vite, de Tierce dessus les armes. Vous le ferez remettre pour reprendre encore dessous, puis sa retraite. Il reviendra en mesure pour faire tous les coups & les coulements qui se doivent faire dessus les armes, & pour ce Jeu. Le premier coup dessus les armes, que vous ferez faire, sera qu'étant tous deux en la même garde qu'aux coups précédents, vous ferez engager votre Épée au dedans des armes, sans rien forcer, puis lui ferez faire un petit dégagement dessus les armes, tournant la main & le poignet de Quarte, engageant le fort de votre lame, & coulant le long de la ligne de votre Épée, en marchant un petit pas pour gagner la mesure. Dans le temps qu'il marchera, vous reculerez un petit pas, pour lui faire connaître que c'est encore pour ceux qui reculent, & lui ferez raidir les deux jambes, lorsqu'il marchera en avant, S'étant fait jour dessus les armes, en gagnant votre faible par son fort, il achèvera son coup tout droit, en tournant la main de Tierce jusqu'au corps; ensuite il se remettra en garde, de son Épée de Tierce, élevée un peu haute. Si vous demeurez découvert dessus les armes, vous lui ferez reprendre tout droit de Tierce, sans dégager. Le second coup du dessus des armes, est qu'étant encore engagé au dedans des armes, vous lui ferez couler de Quarte dessus les ar-

mes en gagnant votre faible par son fort. Vous dégagerez dans ce temps : Son Épée se trouverez au dedans des armes, par le dégagement que vous aurez fait, son Épée étant encore tournée de Quarte. Il n'aura qu'à achever son coup tout droit le long de votre Épée, jusqu'au corps. Il se remettra pour reprendre encore tout droit de Quarte, sans quitter votre Épée, puis fera sa retraite, & reviendra après en mesure pour faire ce troisième coup. Il engagera toujours son Épée au dedans des armes, pour dégager & couler dessus les armes. Cette fois il doit y rencontrer votre Épée, & y résister. Vous en ferez de même. Dans le temps que vous contesterez fort contre fort, vous lui ferez céder à la force : Vous le ferez dégager au dedans des armes, pour y pousser tout droit de Quarte, du fort au faible ; & en même temps il se remettra pour reprendre encore tout droit de Quarte, où quelques fois pour la reprise, vous lui ferez dégager dessus les armes, ou bien rapporter son Épée opposée à la votre, comme est la Figure en forme de cercle, pour reprendre aussi dans la même figure, puis la retraite. Il reviendra en mesure pour le quatrième coup. Celui-là est qu'il doit encore couler dessus les armes, & tirer droit ; vous parerez du fort, en élevant le coup : Voyant cette parade, il fera sa retraite, & reviendra en mesure ; & lui ferez faire un coulement dessus les armes, tournant sa main de Tierce. Vous irez pour lui parer, en élevant votre Épée & cherchant la sienne ; & dans ce temps vous le ferez dégager de Seconde dessous les armes, puis il fera sa retraite, Épée perdue, comme j'ai enseigné, & les coups qui doivent suivre. Le cinquième coup est que vous vous mettre en garde Allemande, à la ma-

nière que j'ai expliqué, & ferez mettre votre Écolier en la même figure, & lui ferez faire le coup propre à cette garde, qui est encore un coulement pour gagner la mesure. Le sixième coup est que vous vous mettre en garde, l'Épée fort basse, que l'on nomme Quinte, le bras & l'Épée hors la cuisse. Votre Écolier se mettra en sa garde ordinaire, vous lui ferez croiser votre Épée, en tournant sa main les ongles vers la terre ; en coulant il doit rencontrer votre Épée ; il résistera au fer, & dans ce temps vous y résisterez aussi / Vous le ferez dégager dessus les armes, puis se remettre pour reprendre dessous, ou bien vous dégagerez pour lui faire prendre le temps, puis il fera sa retraite & reviendra en mesure ; vous lui ferez couler encore dessus les armes. Alors vous dégagerez, & dans ce temps vous pourrez lui faire prendre le dessous. Ce dernier coup n'est guère d'usage, l'Épée à la main. Il y a encore un autre coup pour les coulements, expliqué au Chapitre X. qui est une garde à l'Italienne. Vous le ferez faire aussi de la manière que je l'ai enseigné.

Il faut remarquer dans ce Jeu, que lorsque vous ferez faire tous ces coulements, en marchant en avant, il faudra que votre Écolier demeure un petit temps pour juger ce que son ennemi peut faire ; & lui ferez remarquer tous les mouvements que vous devez faire pour ce Jeu, qui sont de reculer dans le temps qu'il viendra à vous, & de le faire bien ajuster jusqu'au corps, à tous ses coups, sans secours de la main gauche, ni avancer le corps. Ce Jeu se doit montrer plus longtemps que les deux autres, étant le plus difficile. Dans ce Jeu l'on

pourra apprendre à son Écolier à tourner ; ce qui est fort nécessaire quelques fois pour le choix du terrain, ou pour le Soleil. Cela se fera de cette manière, savoir qu'ayant poussé & fait sa retraite, vous pourrez approcher le pied droit à côté du gauche, & pencher le corps sur la jambe gauche : Dans ce temps vous avancerez le pied gauche, en faisant un grand pas à côté du corps ; ensuite vous avancerez le pied droit en ligne directe du gauche, par ce moyen le coups se trouvera dans un autre terrain. Vous pouvez ensuite lever le pied gauche & passer le droit devant, & le réitérer plus vite plusieurs fois, en tournant autour de votre ennemi. Ce qui fera une marche pour le surprendre lorsqu'il tournera. Dans le temps qu'il s'arrête, vous vous arrêterez aussi pour prendre votre garde ordinaire, & pour entreprendre tous les coups convenables aux défauts qu'il pourrait avoir.

Après avoir enseigné ce dernier Jeu, vous pouvez encore, durant quelque temps, le faire recommencer d'une autre manière plus sûre, & pourtant fort aisée à pratiquer. Lorsque votre Écolier commence le jeu ci-devant, vous lui faites engager votre Épée de Tierce dessus les armes, pour dégager & couler au dedans des armes, en gagnant de son fort votre faible. A celui-ci vous lui ferez engager votre Épée au dedans des armes , ce sera pour donner au dedans des armes. Vous le ferez résister à votre Épée, devant que commencer à entrer en mesure ; & par un petit mouvement de corps, en l'éloignant en arrière, vous le ferez dégager dessus les armes, sans toucher à votre Épée, & dans ce même moment vous le ferez dégager & couler le long de votre Épée, de même qu'aux autres coups du troisième

Jeu, qui est de Quarte au dedans des armes, pour tirer tout droit ; & ainsi des autres coups suivants, si ce n'est qu'au commencement, avant que de venir couler & gagner le fort de votre Épée, vous lui ferez faire ce petit mouvement que je viens d'enseigner : Ce qui est fort bon pour surprendre celui à qui l'on aura affaire. Vous ferez aussi faire, pour les coups du dehors des armes, le même mouvement, avant que d'entreprendre aucun coup, qui est qu'étant engagé dessus les armes, vous lui ferez dégager de la pointe, en tournant le poignet de Quarte au dedans des armes, en éloignant le corps en arrière, sans qu'il trouve votre Épée ; & ensuite le ferez dégager & couler dessus les armes, la main tournée de Quarte, & au même temps la tourner de Tierce, pour achever son coup : Et ainsi des autres coups expliqués dans ce troisième Jeu.

Après tous ces principes, ces trois premiers Jeux différents, & la suite du troisième Jeu, il faudra encore apprendre à son Écolier toutes les manières pour faire partir l'ennemi, & pour bien parer & riposter. Toutes ces sortes de coups sont fondées sur ces trois premiers Jeux, où il faut toujours revenir.

Ayant fait mettre votre Écolier en la garde ordinaire, vous lui ferez engager son Épée au dedans des armes ; & en même temps vous lui ferez faire un appel, en dégageant & engageant son Épée de Tierce dessus les armes. l'Écolier se découvrant au dedans des armes, vous ne manquerez pas de lui pousser à cette découverte. Il parera & ripostera tout droit le long de votre Epée, même dans le temps qu'il fera son appel, vous dégagerez & n'attendrez pas

qu'il touche votre lame ; mais bien le faire revenir parer, & aussitôt riposter sous la ligne du bras. Ainsi vous lui ferez réitérer plusieurs fois cet appel, & chaque coup vous lui pousserez une estocade, & lui ferez remarquer les mouvements de votre Épée ; que le premier coup doit se riposter tout droit, & le second sous la ligne du bras en Flanconnade, en opposant le bras gauche ; que vous lui donnerez le jour pour cela : Le troisième sera la demi-botte tout droit, sans dégager ; & le quatrième sera la feinte tout droit, & tirer dessus. Vous lui ferez faire aussi les appels dessus les armes, en lui faisant engager votre Épée dessus les armes, pour dégager & faire son appel en dedans des armes, pour se découvrir dessus. Dans ce temps vous lui pousserez à cette découverte, & ne souffirez pas qu'il trouve votre Épée ; mais dans le même temps lui pousserez votre estocade jusqu'au corps, pour l'obliger à parer. Vous le ferez parer & riposter tout droit, & ensuite recommencer ces appels. Vous lui pousserez, comme j'ai dit, dans le temps de l'appel ; au second coup il parera & ripostera de Seconde dessous les armes ; & au troisième, quand il vous ripostera, vous parerez de la pointe dessus les armes, & lui ferez faire la feinte tout droit dehors, & dégagerez de Quarte au dedans des armes. Le quatrième est qu'après l'appel vous lui pousserez ; il parera & fera la feinte dessous & tirera dessus. Enfin, vous lui apprendrez à parer la demi-botte & la feinte à la tête, que vous lui représenterez ; & lui pousserez jusqu'au corps. Il se servira de la parade en forme de cercle, pour ces deux coups ; & ce sera encore la fin de ce Jeu. Il y a encore deux autres qui roulent sur celui-ci, c'est pourquoi il n'est pas nécessaire

d'en répéter tous les coups, je dirais seulement que lorsque vous ferez l'appel à votre Ecolier, & qu'il aura trouvé votre Épée, tant dedans que dessus, vous lui ferez marcher un pas du pied droit seulement, sans bouger le pied gauche ; & dans le temps qu'il marche, vous lui pousserez votre botte jusqu'au corps. Il ripostera, sans démarrer le pied gauche, à tous les coups marqués. Dans l'autre Jeu, tant dedans que dessus, à chaque coup, il fera l'appel & marchera son pas. Aussi à chaque coup, vous lui pousserez, & il exécutera selon mes mouvements de votre Épée, comme je l'ai enseigné. L'autre sera lorsqu'il fera son appel, en engageant votre Épée, sans dégager, ou en dégageant ; car les appels se peuvent faire tout droit, tant dedans, dessus que dessous, ou en dégageant. Lui ayant fait trouver votre Épée, il faudra le faire marcher un pas du pied droit, sans bouger le pied gauche ; & dans ce temps qu'il marche, vous ferez la même chose du pied gauche, puis ferez encore marcher un autre pas du pied droit, sans bouger le pied gauche, qui seront deux pas qu'il aura faits : Et après vous lui ferez, sans quitter votre lame, pousser en deux temps, à l'endroit où vous lui aurez fait engager son Épée. Mais il faut toujours commencer au dedans des armes, puis en dehors. Vous lui ferez faire encore tous les autres coups marqués ci-devant. Après ces deux pas fait, vous lui pousserez. Il serrera la mesure du pied gauche, en parant il ripostera tous les coups de suite, tant dedans, dessus que dessous. Ce que j'ai marqué ci-devant, & expliqué aux autres Jeux.

Il y a encore ces bottes en trois temps, que l'on montre aussi par règles, qui est que du

coup simple l'on vient au coup double, & du coup double l'on vient au triple. Pour l'expliquer. Si l'Écolier pousse une botte de pied germe, tant au dedans des armes, qu'au dehors & au dessous, c'est le coup simple, en dégageant, ou tout droit. Si on poussant, il a porté un coup au corps, il ne manquera point d'y retourner, tant que l'ennemi n'y parera pas, mais aussitôt qu'il parera, il fera la feinte à l'endroit de sa parade, qui sera le coup double. Si l'ennemi la pare, il lui doublera la feinte, qui sera le coup triplé, ou en trois temps. Et ainsi des autres coups, tant dedans que dessus, de suite, comme aux autres Jeux, lorsqu'il faut doubler les feintes. Quand vous lui ferez doubler les feintes, il faut comme j'ai dit, que cela commence par un coup simple, ensuite par le coup double, qui est la feinte ou le semblant de tirer, que j'ai expliqué ci-devant. Les trois temps qu'il faut faire après, ou la double feinte & poussé, seront de marquer les feintes aux endroits où l'ennemi parera, en battant deux fois du pied droit, & au deuxième battement il faudra faire suivre le pied gauche, s'il recule, en raidissant les deux jambes, le bras droit étendue, l'Épée bien devant soi ; & l'ennemi s'ébranlant du côté où on lui aura fait la dernière feinte, pour aller à la parade, on ne manquera pas de pousser à cette découverte, même y redoubler, selon la situation de son Épée. L'on peut, à tous les coups que j'ai enseigné, faire cette botte en trois temps, pourvu que ce soit, comme j'ai dit, en commençant par le coup simple, ensuite le double, & enfin le triple : Et que ce soit après les parades de l'ennemi ; car pour bien exécuter toutes les leçons, il ne faut jamais faire une feinte, simple ou double, qu'après que vous aurez

remarqué l'endroit où l'on aura paré. Par exemple, à ces battements secs & tirer droit, après les avoir faits, si votre ennemi paraît & reculait, il faudrait faire votre même battement ; & au lieu de tirer droit, vous lui marqueriez seulement le semblant de pousser tout droit, en battant du pied droit, pour le battement, & un autre battement en même temps, du même pied, en faisant suivre le pied gauche, en cas qu'il recule, & pousserez dessus les armes. Ainsi de tous les autres coups, en suivant la même règle. Ce Jeu se peut faire aussi de pied ferme, sans suivre le pied gauche. Ce sera pour ceux qui ne reculent point.

Vous voyez que tous rouent sur ces trois premiers Jeux principaux : C'est pourquoi sans s'embarrasser, vous pouvez, le mieux qu'il vous sera possible, les faire exécuter ; & vous verrez le profit que fera votre Écolier. Après la pratique de ces Jeux, vous viendrez à celle des autres coups particuliers de mon Livre, comme son les Passes, les Voltes, demi-voltes, les Saisissements d'Épée & de corps, les Parades en forme de cercle, & coups à l'Espagnole, que vous pouvez fort bien montrer, pour peu que vous ayez d'assiduité & d'application.

FIN.

AVIS.

Dans l'impression de ce Livre il s'est glissé une faute assez considérable pour en avertir le Lecteur : C'est qu'à la 77. page 7. ligne, au lieu de *ce que je n'estime pas*, il faudrait qu'il y eût *ce que je n'estime pas peu*.

