



THE RAYMOND J. LORD

COLLECTION OF HISTORICAL
COMBAT TREATISES



IN CONJUNCTION WITH THE MASSACHUSETTS CENTER FOR RENAISSANCE STUDIES



Terms of Use

The following document is a digital reproduction of an existing historical document or manuscript. It has been scanned and converted into Portable Document Format (PDF) for the purpose of making it freely available to the public.

Feel free to distribute unaltered copies of this document via electronic means. You may not, however, alter the document without permission nor profit from its redistribution.

To download other works in the Collection, and for more information, please visit:

www.umass.edu/renaissance/lord

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,
AVEC PRIVILEGE DU ROI.

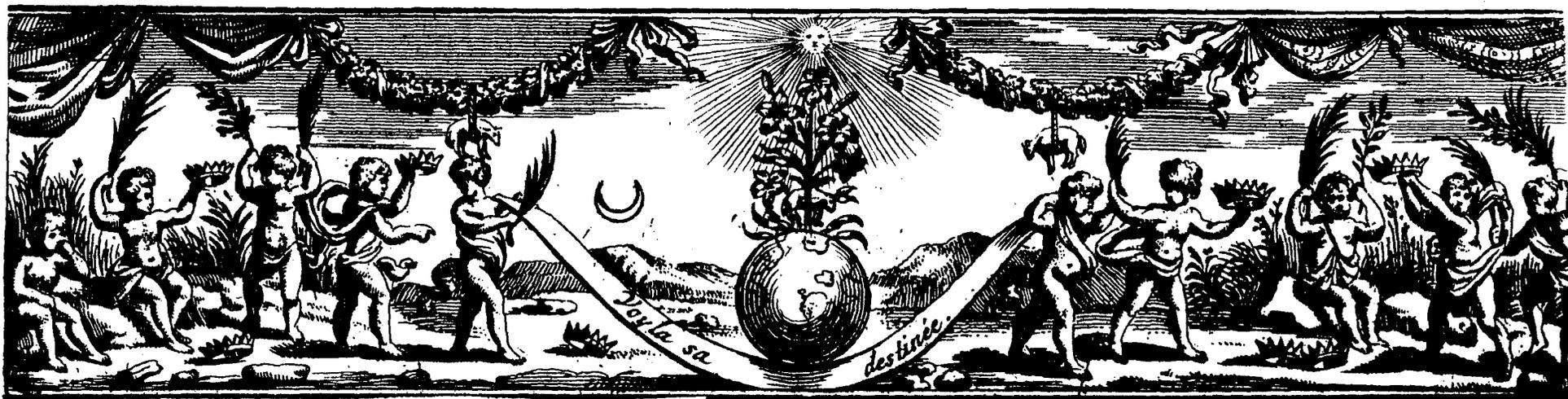
Et se vendent

A AMSTERDAM,
Chez DANIEL DE LA FEUILLE, près de la Bourse.

M. DC. XCII.



Les attitudes des figures de ce liure ont esté posées par le S^r de Triancourt, l'a Feuilles ex



A MONSEIGNEUR

LE DUC DE BOURGOGNE.

MONSEIGNEUR,

C'est une grande témérité à moi, de mettre à la teste 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 évidens ; Enfin, MONSEIGNEUR, tous ces miracles dont Vous surprendrez l'Univers, sembloient devoir m'intimider dans le dessein où j'étois de Vous consacrer mes travaux : Mais si j'ai été assez heureux pour découvrir quelques nouvelles connoissances dans la Profession que je fais des Armes, à qui pourrois-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'Exercice 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, sur tout à l'Illustre Sang des BOURBONS, me fait esperer que Vous ne mépriserez pas mon offrande, & que vous me permettrez de me dire avec un profond respect,

MONSEIGNEUR,

Votre très-humble très-obéissant Serviteur,
DE LIANCOUR.

A 2

PRE-

P R E F A C E.

Les Etats les mieux disciplinez 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 sa Profession au plus haut point dont il est capable. Je sai bien que la défense exacte que Sa Majesté a faite des Combats singuliers préméditez, que l'on appelloit Duels, a fait croire mal-à-propos à quelques particuliers que nôtre Exercice en quelque façon étoit inutile; c'est en quoi ils se sont fort trompez, puisqu'ils n'ont pas sceu quel est son but, qui est seulement de se deffendre ou de n'attaquer, que lorsque la force de la Justice & des Loix nous y oblige. C'est ainsi que chaque Corps en particulier peut être comparé à un Etat tout entier. Choisissons le plus florissant de tous les Etats du Monde, & suivons pour nos causes particulières la maxime du grand Roi 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 savoit se deffendre; & lorsqu'il a été le Maître de ses Ennemis, il leur a genereusement accordé, ou plutôt les a forcez d'accepter une Paix qu'il n'auroit peut-être pas obtenue d'eux, s'ils avoient été les Vainqueurs. Suivons de loin ses belles leçons, & tâchons de les appliquer à nos intérêts particuliers. Ne combatons que pour les choses justes, & même tâchons que ce ne soit qu'en se deffendant, 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 deffense. Ce raisonnement ne peut venir que d'un homme qui veut être inutile à l'Etat & à son Roi. Athenes & Rome, mesme dans les tems de Paix, étoient des lieux où cet Exercice florissoit le plus; & c'étoit autrefois dans ces deux Villes que toutes les Nations du Monde alloient prendre des leçons d'adresse, afin de quitter ce nom de Barbare que l'on donnoit à ceux qui n'avoient aucune teinture des beaux Arts. Puisque le glorieux Regne de LOUIS LE GRAND, anime aujourd'hui chacun de ses Sujets à pouloir exceller dans sa Profession, j'exhorte mes Confreres à seconder la justice de mes intentions, & à contribuer de leur savoir pour réveiller ce bel Exercice qui me paroît comme endormi depuis quelques années. Je leur déclare que je ne m'enteste point de mes opinions particulières; que mon seul chagrin est de remarquer que nos Gentils hommes d'aujourd'hui n'ont plus cette même adresse dans nôtre Exercice, qu'ils acquerissent autrefois. Afin que l'on ne s'en prenne point à nôtre negligence, 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 cœur, quand elles seront meilleures que les miennes; ce qui sera plus utile pour l'intérêt de la Noblesse, que tout ce qu'ils pourroient dire contre mon Ouvrage, en des lieux où je ne serai pas pour leur répondre.

LE

L' E MAITRE D'ARMES

O U

L'EXERCICE DE L'EPÉE SEULE.

CHAPITRE PREMIER.

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

Avant que de venir à l'essentiel des Armes pour l'Epée seule ; & de vous en expliquer les véritables principes, il est à propos d'apprendre la manière de faire monter une Epée : car pour la connoissance 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 Quillions, de la Plate, des Pas-d'armes, & 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'Epée, & je viendrai d'abord à la manière de la faire monter.

Il faut que l'Epée 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 inclination ; parce que si

le revers est avantageux contre les coups d'estramacon, & 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 limez & percez au dedans ; car il vaut mieux que l'ouverture de la Garde & le trou du Pommeau soient grands, que d'alterer la soye de l'Epée, 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 mettra 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 soye, pour s'épargner de limer en dedans le corps de la Garde & le Pommeau, puis il met du bois par tout pour remplir l'espace vuide, & l'Epée n'en est jamais si ferme. C'est à quoi il faut prendre garde : Et même je conseillerois de la voir monter ; car il est arrivé à beaucoup de gens l'Epée à la main, que la moindre parade ou battement faisoient separer les parties

ties de l'Épée : ce qui causoit de grands accidens. Sur tout que la soye soit bien rivée au bout du Pommeau.

Après avoir parlé des Qualitez nécessaires à la *Garde*, il faut présentement dire pour la *Lame*, qu'il dépend de la volonté de la choisir de deux pieds & demy, ou tout au plus de trois. Il me semble que c'est la véritable longueur qu'elle doit avoir. Pour connoître sa bonté, il sera bon de la visiter par tout, depuis la pointe jusqu'à la soye, dessus l'arreste, & au dedans; si elle n'a que trois quarres; & dessus les deux arrestes; 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 sont 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* droite & roide, c'est un grand défaut. Mais si elle prend bien son cercle en long, qui répond 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'en est pas bonne, quoique pourtant il vaut mieux qu'elle fausse un peu, que de ne point fausser du tout; puisque ce seroit la marque d'une

trempe aigre & facile à casser. Mais quand elle fausseroit un peu, ce ne seroit pas un défaut; au contraire ce seroit signe d'une trempe douce & des meilleures. Il seroit bon de la faire émousser par la pointe, & la casser dans l'étau. Quand elle sera rompue, vous en connoîtrez mieux la trempe. Si dans la cassure vous la trouvez de couleur grise, vostre *Lame* sera fort bonne: Si elle est blanche, c'est tout le contraire. D'autres luy font faire un double cercle, en l'appuyant fort contre le mur ou cloison, & luy font faire un tour, & la laissent tomber après par un mouvement de poignet. C'est ce que plusieurs appellent *le tour du chat*. Pour moy, lorsque je choisis une *Lame*, après l'avoir visitée comme j'ay 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 esté affoiblie par les premiers efforts qu'on luy a fait faire. Il faut toujours faire monter sa *Lame* toute droite. A l'égard de la *Poignée*, cela dépend de la diversité des sentimens, & sur tout des grandeurs de mains; puisque quelques-uns l'aiment grosse, & les autres menue; les uns quarrée, & les autres ronde. Pour moy je la veux un peu longue & quarrée, la main en est plus à son aise, & l'on en tient mieux son Épée: Mais chacun se doit satisfaire là-dessus.

CHAPITRE SECOND.

On il est parlé des premiers mouvemens pour réussir au fait des Armes.

VENONS aux principes de l'Épée senté. Mais comme cette matière ne demande pas tant la politesse de nostre Langue, que la netteté dans l'explication, & la naïveté dans les termes de l'Art, je prie le Lecteur de chercher icy l'utilité plutôt que le plaisir. Je commenceray 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 connoissance. Je diray seulement que dans une Épée il y a le fort & le foible. Le fort se prend depuis la *Garde* jusqu'au milieu de la *Lame*, & le foible est ce qui reste de la *Lame*. Si je ne m'estois proposé de ne rien mettre d'embarassant, je

je parlerois présentement, comme beaucoup d'autres, de demy-fort, de demy-foible, & même de quart: mais cela seroit superflu; c'est assez de sçavoir que l'Epée estant bien conditionnée, l'on s'en servira de la maniere qui suit.

Pour se bien servir de l'Epée, il faut considerer que la fermeté du corps sur les jambes, est une des principales conditions necessaires; & cela observé, je commenceray par ce principe à faire marcher, avant que d'attaquer. Après avoir établi ces marches & démarchés de plusieurs levées d'Armes, il faut ployer le corps en avant & en arriere, tantôt sur la jambe droite, tantôt sur la 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, roidir le genoux gauche, & ployer le droit; ensuite se remettre en arrie-

re sur la jambe gauche, & roidir la droite, le corps se retirant & s'avancant, savoir, se retirant lorsque l'on ploye en arriere, & s'avancant lorsque l'on ploye en avant, pour donner cette grande liberté que l'on acquiert avec le temps par le moyen de ces mouvemens, sans quoi il est impossible d'y réussir: Mais quand on aura acquis la facilité de ces mouvemens, on sera en état de tout entreprendre, & le corps étant ainsi disposé, pourra mettre en pratique les coups suivans, avec moins de peine & plus de seureté. Pour les rendre plus sensibles, il faudroit les exposer dans plusieurs Planches; mais comme la quantité des principes en demanderoit 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.

CHAPITRE III.

Où il est parlé des Principes.

Cette Planche contient cinq Figures, dont la première représente la premiere action que l'on doit faire pour mettre l'Epée à la main. Elle est tournée de cette maniere, en éfaçant 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 aussi-tôt prest à la tirer. Elle est dans toute la force pour lâcher le pied droit derriere le gauche, comme il paroît dans la seconde Figure, qui après avoir tiré l'Epée du fourreau, l'élève en forme de parade d'estramacon, pour estramaconner en cas de besoin; car en voulant tirer l'Epée, 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 tot en garde. Ce que l'on peut faire de bien des manieres. Il y en a qui tiennent leur gar-

de de Prime, les autres de Seconde, de Tierce, de Quarte & de Quinte; & même l'on pousse de ces cinq sortes de façons, que je montrerai en son lieu, tant de ces gardes, que de ces coups poussez. La troisième Figure en cette Planche, est la garde ordinaire. Il faut mettre le pied gauche dans l'espace de deux semelles ou environ, derriere le droit, comme on voit la situation, de laquelle vous commencerez 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 Epée, en avançant la main la premiere, au devant de soi, en tournant la main de Quarte, éfaçant fort le côté gauche, roidissant 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 defendre, de même que si vous étiez

étiez en garde. Mais ceux qui auront un peu de connoissance des Armes, ne le feront pas dans la mesure; car en avançant l'autre pied, vous vous trouveriez trop près de votre ennemy. La Figure cinquième represente la garde que l'on doit tenir d'ordinaire pour attaquer & pour se défendre. C'est dequoy je vous instruiray cy après.

C'est donc de cette premiere Planche & de ces cinq Figures que je tireray mes premiers principes, en faisant faire réiterer plusieurs fois ces mouvemens qui font la fermeté entiere du corps; & c'est à quoy principalement tous les Maîtres doivent s'étudier, comme étant la plus importante leçon que nous devons observer, & ce que l'on doit appeller véritable principe. C'est pourtant à quoy la plupart ne font aucune reflexion, & en quoy ils sont condamnables; puisqu'il est impossible de tirer un bon succez d'un corps qui n'aura pas eu ces véritables principes. Il est arrivé de grands accidens à beaucoup de gens en se battant, qui n'étoient point fermes sur les jambes: Et il est certain que plusieurs Maîtres les mettent seulement en garde & les font pousser aussi tôt, sans leur montrer à marcher ny à faire aucun mouvement. Il suffit pour eux que l'Ecolier pousse toujours. Au lieu de luy montrer à marcher sur les mêmes lignes, ployer, comme j'ay dit, en avant & arriere; & par ce moyen acquerir la facilité de l'attaque & de la retraite. J'ay souvent vû venir dans ma Salle des gens qui dans la retraite se retiroient en sautant sur la jambe gauche seulement, & levant la droite en l'air, ce qui faisoit qu'ils tomboient d'un autre côté, & sans aucune fermeté, n'ayant pas appris ces principes; qui néanmoins pouffoient assez bien leur botte: mais ils ne pouvoient se remettre en garde.

Je mets donc en garde ma cinquième Figure de cette maniere pour l'expliquer. Son corps, comme l'on voit, est situé en arriere, se reposant sur la jambe gauche qui est un peu ployée, le genouil plus en dehors qu'en dedans, & la pointe

du pied gauche droite en ligne traversante; la jambe droite toute étendue, & qui ne porte rien, & le pied droit en ligne directe; son talon regarde l'œil du foulier gauche, à la distance de deux semelles & demye, ou environ, l'un de l'autre. Plusieurs font mettre les deux talons sur une mesme 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 estant en ligne directe de l'œil du foulier gauche, il est dans toute sa force; d'autant que la force du pied n'est pas au talon, mais elle commence à l'œil du foulier, & va jusqu'à la pointe. Le talon droit répondant au fort du pied, l'on en doit estre plus ferme sur les jambes. Vous y voyez 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 estant éloignée de mon corps, c'est comme un membre perdu, & estant tendu dans cet éloignement, il fait ouvrir le côté gauche, & oste la force au bras droit. Mais estant près du corps, toutes les forces se réunissent, & toutes ces parties estant ramassées ensemble feront dans l'occasion partir le coup avec une plus grande vitesse; outre qu'on en est bien mieux couvert, tenant bien l'Epée devant soy, le bras droit estant à demy-étendu pour avoir plus de liberté: Mais en poussant qu'il le soit tout-à-fait, même après avoir poussé, & en se remettant en garde, parcequ'il est encore dans la mesure. Que la main droite soit tournée demy-tierce, les ongles vers la terre; d'autant qu'en parant l'on n'a qu'à tourner la main demy-quarte, l'on parera les coups poussez tout droit de Quarte dans les Armes, du tranchant de son Epée. Comme aussi, si l'on veut pousser de Quarte ou de Tierce, cela donnera plus de facilité à pousser son coup, parceque le mouvement du poignet tourné de Quarte ou de Tierce, dans



Les veritables principes de l'Espee seule.

dans le moment porte son coup avec plus de vitesse. Il ne faut pas avoir le coude gauche bas, il le faut plutôt élever. La raison est que lors que vous vous déterminez pour vouloir pousser votre coup, le coude bas fait retirer le corps en arriere; ainsi vous n'avez plus tant de mesure, ny le coup tant

de force: Mais l'élevant lors que vous poussez votre botte, le bras gauche ne tombe point, & n'attire point le corps en arriere, & est seulement étendu tout droit. C'est dequoy nous parlerons plus amplement dans son lieu.

CHAPITRE QUATRIEME.

Où il est parlé de la Parade, du fort de l'Epée au dedans des Armes; de la maniere de pousser de Quarte aussi au dedans des Armes; du coup qu'il faut à cette Parade, que l'on nomme coup coupé, ou demy-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'Epée 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 panché en avant, la teste en ligne directe du fort de l'Epée, aussi un peu panchée 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 sur la terre, le pavé & les lieux les plus glissans. Et non pas comme beaucoup qui font mettre le corps droit au milieu des deux jambes affairé & ployé presque jusqu'à terre: Ainsi rien ne porte le corps, puisqu'il n'est ny sur une jambe ny sur l'autre. Mais les plus grands défauts sont d'avoir le pied gauche couché tout-à-fait à terre, la teste droite, la main droite fort élevée, & la main gauche fort

baissé le long de la cuisse, lorsqu'il pousse de Quarte. Il ne faut que la raison naturelle pour faire voir ces manquemens dans les Armes, pour la Quarte & pour les autres coups. La première raison est que le corps étant droit, n'atteindra pas si loin que s'il étoit ployé en avant, & ne sera pas si ferme que s'il étoit posé sur la jambe droite, qui est en cette occasion le pillier qui soutient le corps, & a 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 lors qu'il est couché. Je feray voir le contraire par ces mêmes raisons, en l'experimentant, à ceux qui en auront la curiosité. La teste ne doit pas être droite, elle est plus en danger d'être frappée, que lors qu'elle est panchée, d'autant que cette longueur depuis le haut de l'épaule, jusqu'à la teste, donne une découverte fort grande. L'on me dira que l'on se couvre la teste du fort de son Epée, en élevant le bras & le poignet droit de Quarte bien haut. Je repondray à cela, qu'élevant le bras si haut, les forces sont perdues: Ce qui fait aussi élever le coup, & est cause que la

plù part n'adjustent 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, plù-tôt 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 arriere, & lui fait perdre toutes ses forces & sa mesure, comme j'ay vû des Figures dans des Livres precedens. Que le bras droit soit à la hauteur des deux épaules, & que dans la même ligne le bras gauche soit tout étendu, pour être dans sa force, la jambe gauche, comme j'ay dit, roide & 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'Épée.

La botte étant poussée de Quatre dans les armes, comme j'ay dit, la parade étant faite comme vous la voyez, qui est du fort de l'Épée, en étendant le bras, il ne faut pas quitter le fer; mais y opposer le bras gauche, en cas que l'on vult tourner la main 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 racourcissant 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 élevant le coup, comme on le voit; & l'ayant remarqué, après luy 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 hors de mesure, crainte de la riposte. Cette retraite m'a paru très-excellente, quoi qu'il y en ait qui se servent de plusieurs autres manières, comme d'aprocher 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 seure, d'autant qu'étant allongé, il n'y a, comme j'ay dit, qu'à lâcher un pied & puis l'autre; & par ce moyen vous ne vous ostez jamais de garde, & avez l'Épée toujours devant vous, sans quitter jamais la terre, & par consequent toujours ferme & sur vos pieds. La seconde n'est pas si mauvaise que la dernière, quoi que 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 mouvemens pour vous élancer dans votre retraite, de sorte que votre Épée n'est plus devant vous: Outre qu'ayant de l'âge, & n'ayant pas toute la 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 marcherez un grand pas naturel, comme j'ay dit dans le troisième Chapitre, qui est un pas du pied gauche devant le droit, & ensuite le droit devant 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 ferrer la mesure. Il se peut faire de trois manières. La première sera de lever doucement le pied droit en avant, & l'avancer environ d'une semelle, & faire suivre le pied gauche, le corps en arriere sur la jambe gauche ployée. L'autre sera en avançant un peu le pied droit. Si

votre



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

vôtre ennemi reculoit dans ce tems , vous pourriez en faire encore un autre , sans démarer le pied gauche , qui est que vous sentant assez proche , vous ferriez le pied gauche le plus vite qu'il vous sera possible , & toujours le corps sur la jambe gauche , pour entreprendre aussi-tôt & faire ce que vous jugerez à propos selon les mouvemens de l'ennemy. L'autre est en avançant le pied gauche près du droit , sans que votre ennemi s'en apperçoive , pour avancer aussi-tôt le droit & être prêt à excuter. L'on peut facilement par ces manieres dérober la mesure ; étant chose de consequence de le sçavoir bien faire. Aussi-tôt que les Epées se touchent , éloignant le corps en arriere sur la jambe gauche , l'on est en mesure. Ce sera donc à vous de prendre garde de n'y pastrop entrer , à cause du danger. Vous la pouvez connoître par tous ces moyens. Mais pour y entrer raisonnablement , il faut que les Epées se croisent d'un bon pied. Je présuppose qu'ayant fait ces démarches , on doit être en mesure. Ayant donc remarqué que son ennemy a paré du fort de l'Epée , lors qu'on lui a poussé , comme je l'ay dit , il faut qu'on lui pousse une demy-botte le long de son Epée , de même que si on lui vouloit donner le coup premier. Que cette demy-botte se fasse en battant ferme l'Epée ennemie , levant le fort & s'en couvrant la tête ; car l'ennemy 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 d'avantage dessous les armes , en battant l'Epée ferme. Il ne faut point trop

avancer le pied droit en commençant vôtre coup. Que le corps s'éloigne en arriere en battant. Cette representation bien faite du coup precedent , l'ennemy croira que c'est le veritable coup que l'on pousse , & ne manquera pas de retourner à la même faute , & voudra élever son fort en parant ; c'est dans ce tems 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'ay dit qu'il ne falloit pas tourner le poignet autrement que comme il est marqué : Mais' il faut porter le pied hors la ligne ; ce qui fera que vôtre corps ne se trouvera pas dans la ligne de l'Epée ennemie , & 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 releverez vôtre Epée à celle de vôtre ennemy , en dehors des armes , & engagerez son Epée de Tierce , & ensuite releverez vôtre corps & ferez vôtre retraite , étant assuré de l'Epée ennemie ; ou bien ayant retiré vôtre corps & vous mettant en vôtre garde ordinaire , vous pouvez vous découvrir dans les armes , en cas qu'il voulût vous pousser à cette découverte , pour risposter le long de l'Epée , sans la quitter , & revenir à l'Epée , & en toute assurance ferez vôtre retraite , comme je l'ay marqué cy-devant.

L E M A I T R E
C H A P I T R E V.

De la Parade de la pointe ou du foible au dedans des Armes, & des Dégagemens.

A Prés avoir parlé du coup poussé de Quarte au dedans des armes, & de la parade du fort, nous parlerons présentement du foible au dedans des armes. La parade de la pointe ou du foible, 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 connoîtrez jamais ceux qui en parent, qu'en leur poussant une estocade dans les armes de Quarte; d'abord ils 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 sa 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 cy-devant. Ayant remarqué cette parade, vous ferez votre retraite, crainte de la riposte, & reviendrez au plus vite à la mesure ordinaire, qui est, comme je l'ay dit, par un grand pas étant éloigné; ou un petit, étant prest, pour ferrer la mesure: Et dans cette mesure vous luy représenterez le même coup ci-devant poussé, luy faisant le semblant de pousser, que l'on nomme feinte au dedans des armes, & ne toucherez pas sa 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'ennemy tireroit dans ce temps (ce qui se peut faire) il ne pourroit toucher, d'autant que le fort de vostre Épée est devant vous,

& vostre corps en arrière, qui rompt 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'ennemy 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, que vous ferez autour de sa lame, vous dégagerez dessus les armes de Quarte, que vous pousserez de toute vostre 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 poussez de Quarte, & que vostre ennemy 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'ennemy 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 mesme qui parent de la pointe, en la faisant aller jusqu'à terre. Ainsi il n'y a rien à craindre pour le mesme 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 seure pour ajuster; quoi que je ne dise pas que ce soit une règle générale, revenant toujours au principe, qui est



Parade de la pointe au dedans des armes.

Le coup qu'il fait a cette parade.

D' A R M E S.

est de Quarte au dedans des armes , de Tierce au dehors des armes , & de Seconde deffous les armes , à cause du même tems. Mais en cet endroit il n'y a aucun risque ni crainte du mesme temps , puis qu'il va à la parade. Si en marquant cette feinte , vostre ennemy ne va point à la parade , vous n'avez qu'à achever de vitesse le coup tout droit , ou s'il

vous pouffoit dans ce temps , vous pourriez encore parer & risposter. Enfin vostre coup pouffé , il sera bon de revenir à l'Epée , vostre fort à son foible , sans pourtant la forcer , puis faire vostre retraite , dont j'ay parlé ci-devant , pour entreprendre quelques autres coups , que je vais vous faire voir dans la suite.

13

C H A P I T R E V I.

Où il est parlé des Temps.

C'Est une chose si difficile à prendre que les Temps , l'Epée 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'Epée ennemie , sans oster la sienne de devant soy. Car de tirer sur les Temps , de prendre des deffous de mesme temps , toutes ces voltes faites mal à propos , cela n'est guères en usage aux combats dont je parleray dans la suite. Je m'étendrois beaucoup sur ce Chapitre , mais comme j'ay résolu de ne parler que des choses essentielles , je diray seulement que c'est un jeu de Salle , où ces coups se pratiquent assez souvent , mais fort rarement l'Epée à la main. Il est pourtant nécessaire , selon ma profession , de vous en éclaircir. Par exemple , si l'ennemy 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 vostre coup. Si vous y rencontrez l'Epée ennemie , vous tirerez de vostre fort à son foible. Si c'étoit 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 foible , en y rencontrant l'Epée ennemie. Si l'on faisoit une feinte à la teste , il faudroit dans ce tempsti-

rer deffous , en tournant la main de Seconde , qui sera l'endroit où il aura été découvert , & toujours revenir à l'Epée ; généralement de toutes les feintes , doubles feintes , engagements , tentemens , battemens , croisemens d'Epées , coulemens du pied gauche en avant , tant dedans , dehors , que deffous , enfin sur toutes les actions du corps , l'on peut fraper & être frapé. Ce sera à vous de vous attacher aux découvertes pour prendre ces temps bien à propos , & de tâcher de n'être pas surpris vous-même. Quand vous prendrez ces temps , que ce soit toujours au pied levé , comme je diray au Chapitre des Passes. Mais , comme j'ai déjà dit , attachez-vous plutôt à une bonne parade , à moins que vous ne voyiez de grandes découvertes de corps , de grands mouvemens , comme de courir en avant la teste la première , le bras racourcy. En ces occasions le jugement vous fera connoitre comme vous devez tirer : Car il n'est pas toujours seur 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 pouffant partent du corps & levent le pied fort haut , ce qui retarde le coup ; au lieu d'avancer la main la première. Les autres partent du mesme 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'ay dit, la main la première, & que ce soit au pied levé de l'ennemy; ce sera toujours le moyen d'y mieux réussir. Enfin pour obvier à tous les inconvéniens qui peuvent arriver sur ces risques, at-

tachons-nous aux Parades, c'est le plus seur; mais en parant, il ne faut pas éloigner l'Epée de devant soy: car l'on ne pourroit plus revenir à la parade. On peut aussi parer une feinte, même plusieurs, par la parade en forme de cercle, que j'expliqueray cy-aprés.

C H A P I T R E V I I.

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

A Prés avoir parlé du dedans des Armes, il est à propos de parler du dehors des Armes. J'ay dit cy-devant que plusieurs gens paroient naturellement de la pointe dans les Armes, venons à ceux qui naturellement parent du fort dessus les Armes, en élevant le coup, & font 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. Celle qui pousse, le fait à dessein de reconnoître la manière de parer de l'autre. Quand vous remarquerez que vostre ennemy pare du fort de son Epée, en l'élevant au dessus de la teste, se découvrant dessous les Armes, vous ferez vostre retraite, pour revenir ensuite dans la distance accoutumée. Vous luy marquerez une feinte à la teste, & tirerez de Seconde dessous les Armes, où il s'est découvert, comme il est marqué dans la deuxième action; puis vous ferez encore la retraite, pour faire ce que vous jugerez à propos, selon les défauts de vostre adversaire. Je ne parleray plus des manières d'avancer & de ferrer la mesure, puis que ce que j'en ay dit, doit servir pour tout ce qui suit. Revenons à la manière de pousser la botte marquée dans la première action.

Quand vous ferez dans la distance raisonnable, vous luy pouf-

rez 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 la crainte que l'on a de tomber sur le nez. Ce qui est un très-grand défaut, puis qu'on ne peut avoir ny force, ny mesure, ny 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 vostre Epée soit bien opposé à celui de vostre ennemy, sans le trop baisser, afin de garantir la teste. 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. Etant tourné de Tierce, la gauche doit être de même. Et dans les coups la main gauche doit suivre les mouvemens de la droite. Si l'on pousse de Quarte, elle doit être tournée de Quarte; & ainsi des autres coups. Autrement cela feroit 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'ay vû montrer à quelques Maîtres. Que la cuisse & la jambe gauche soient élevées, & aussi les reins, le plus que vous pourrez, sans néanmoins démarer le pied gauche, comme vous le voyez marqué: Et non pas com-



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

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

me des Figures que j'ay veües, qui avoient la cuisse & la jambe presque touchante à terre, & le pied gauche tout à fait couché. La mesure, la force, ny 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'ennemy, 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 se fait presque toujours. L'on me dira qu'en faisant la feinte, je peux être pris sur le temps. Je répondray qu'il n'y a point de coup qui n'ait son contre-coup, comme je feray 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 luy ferez la feinte, ou le semblant de luy donner au visage, sans pourtant toucher son Épée. Vous baisserez un peu le corps, en faisant cette feinte. Dans le temps qu'il levera son Épée pour parer, il levera aussi le bras & se découvrira dessous les armes, c'est dans ce temps que vous dégagerez & luy porterez le coup sous la ligne du bras droit, en tournant la main de Seconde, baissant le corps, tournant le poignet & l'élevant un peu davantage qu'à la Tierce. On la nomme Seconde, parce qu'elle est d'un degré plus haut que la Tierce. La Prime est plus haute que la Seconde. Ce que j'expliqueray en son lieu.

Prenez bien garde que la main parte la première dans tous vos coups. Bela est si nécessaire, qu'il faudroit même que le coup fust porté au corps, devant que le pied fust levé, & le coup se-

roit parfait. Prenez aussi garde de ne poser pas le corps & les jambes autrement que je vous ay fait faire cy-devant à la Tierce. Après avoir poussé vostre coup, il faudra vous retirer de cette manière, pour être sans danger. Avant que de relever le corps qui est baissé, il faut s'asseurer de l'Épée ennemie, en faisant un petit cercle autour, pour la trouver de Tierce dessus les Armes; & s'en étant assuré, vous releverez vostre corps, & ferez vostre retraite avec assurance, hors la mesure, & l'Épée bien devant vous. Si l'ennemy venoit pour vous poursuivre, quand vous vous retirez, vous pourriez le prendre sur le temps, en cas que vous vissiez de grandes découvertes. S'il vous pouffoit, vous pourriez pour le mieux tâcher à parer, pour donner après la rispoite. Il y a encore une autre manière de s'en aller, qui est qu'ayant poussé vostre botte de Seconde, vous pouvez vous retirer sans revenir à l'Épée, en baissant la vostre, le bras & l'Épée hors la cuisse droite, que l'on nomme *Épée perdue*. Vostre ennemy voyant cela, ne manquera pas d'aller pour trouver vostre Épée qui est basse, dans le tems qu'il fait ce mouvement, ne souffrez pas qu'il la touche, dégagez dessus les Armes, car ce sera où il se découvrira. Vous pouvez même redoubler dessous, après vous être remis, en cas qu'il leve le bras, puis relever vostre Épée à la sienne, comme je viens de dire, où vous découvrant dans les Armes, il viendra apparemment vous y pouffer; ne manquez pas de donner la rispoite le long de l'Épée, sans la quitter, en opposant la main gauche, comme je feray voir dans la suite. Ce qui est bon l'Épée à la main.

C H A P I T R E V I I I .

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

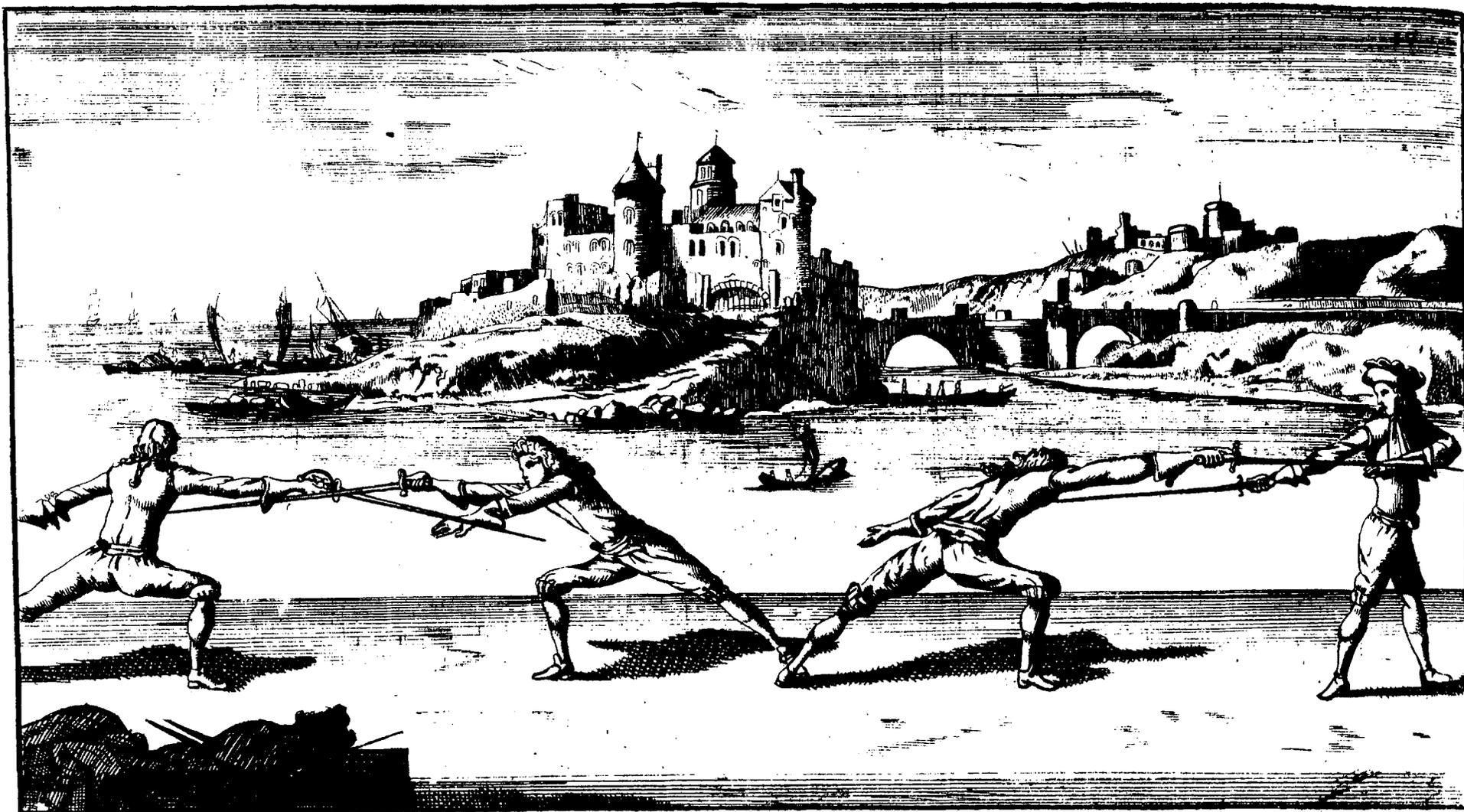
PLusieurs se servent de cette Parade, sur tout dans les Pays étrangers, comme je l'ay vù pratiquer, aussi bien que de la Parade en contre-dégageant, qui est que quand on leur pousse de Quarte dans les armes, lors que vous dégagerez, ils contre-dégagent, & parent dessus les armes. De même, si vous leur 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 pourquoy ils recevront souvent, lors qu'ils voudront dégager, & le coup que l'on leur pousse va plutôt au corps, dans le temps qu'ils dégagent, qu'ils n'ont songé à revenir trouver l'Epée. La meilleure Parade dessus les armes, est de tourner la main de Tierce, en baissant un peu le corps & le poignet à proportion, la pointe vis-à-vis le corps de l'ennemy, un peu élevée, afin que la Parade soit du fort à côté. De cette maniere la riposte est fort aisée à donner, d'autant qu'en parant, la pointe ne s'éloigne pas du corps de votre ennemy. Au contraire en parant de la pointe dessus les armes, comme il est marqué en cette Planche, votre Epée s'oste de devant vous, & fait une cavation au poignet 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 maniere de parer, par les moyens que j'ay marquez dans les autres coups cy-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 maniere de la pousser, &

aussi comme il faut qu'elle soit située, est expliquée dans le deuxiême & troisiême 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 couvert, & le fort devant vous, en faisant un petit cercle de votre pointe autour de la pointe ennemie, vous lui representerez, comme si vous lui vouliez donner droit de Quarte dessus les armes, & battriez du pied droit, pour le mieux signifier, en tenant le gauche ferme, l'épaule gauche bien éfacée, éloignant le corps en arriere sur la jambe gauche. Par ces manieres votre ennemy ne manquera pas de détourner sa pointe, pour parer, comme vous voyez en la premiere Figure; c'est dans ce temps qu'il ne faut pas qu'il trouve votre Epée, par ce que vous dégagerez dans le même temps de Quarte au dedans des armes, & pousserez droit au corps. Si vous y rencontrez son Epée, vous soutiendrez votre coup, & vous opposerez vostre fort à son foible. Car j'ay souvent remarqué que des gens ayant paré negligemment, leurs adversaires en soutenant ferme, ne laissoient pas de donner le coup; parce que la foiblesse & la negligence de leur Parade en étoient cause. C'est pourquoy 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'Epée en poussant, car vous n'ajusteriez pas; même



Parade de la pointe au dehors des armes .

Le coup qu'il faut a cette parade .



Flanconnade.

Demie volte du corps.

mesme si l'ennemy dégageoit & pouffoit dans le temps que vous forcez l'Epée, vous pourriez recevoir le coup.

Après avoir poussé, il faut songer à sa retraite, qui se fera comme je l'ay enseignée, ou à se remettre en garde; qui sera de cette manière. Il faut retirer vòtre corps le premier, le bras étendu, & l'Epée devant vous, puis retirer vòtre pied droit, sans bouger le gauche, & par ce moyen vous ferez remis à vòtre garde ordinaire. Vous vous découvrirez dessus les Armes, l'ennemy ne manquera pas de vous pouffer, & dans ce temps vous parerez de la manière que j'ay dite dans le Chapitre cinquième, pour vous faire jour dessous les Armes, & y risposterez; puis vous ferez vòtre retraite. Vous pouvez aussi, si vous le jugez à propos, parer à côté de Tierce, dessus les Armes, pour y

risposter le long de l'Epée, dessus les Armes, sans la quitter; puis vous ferez vòtre retraite, après laquelle vous pouvez attendre vòtre ennemy. 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 prendre le dessous de mesme temps. Ce qui se peut faire: Mais en cette occasion, comme j'ai dit, je fais aller l'ennemy à la parade; par conséquent il ne peut faire deux actions, savoir celles de parer & de pouffer. Je parleray 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 Demy-volte.

IL y a bien des sortes de Parades. J'en ay parlé dans le quatrième Chapitre, touchant la demy-botte. Dans le cinquième Chapitre, sur la feinte dedans, & tiré dessus. Dans le septième, sur la feinte à la teste, & tiré dessous. Dans le huitième, sur la feinte dehors, & tiré dedans. Il me reste à faire voir dans ce Chapitre, comme je l'ay 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 mesme parade pour le dedans des Armes. Pour la figure qui pousse de Quarte dans les Armes, sa situation est de mesme que les autres qui poussent de Quarte, sinon que vous luy voyez son Epée plus basse, d'autant que celui qui pare, par la force de la parade luy fait baisser son Epée, 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 ce ne seroit plus opposition de main, ce seroit parer de la main. Il y a grande différence entre opposer la main gauche, & en parer. Je parleray cy-après des Parades de main. Son Epée ayant paré, sa main gauche vient au secours. En cas que l'Epée 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'Epée 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 risposte, comme vous voyez en cette Planche, principalement pour les

coups poussez au dedans des Armes. Cette posture se donne sous la ligne du bras, en forçant un peu l'Épée, sans la quitter, & se donne au flanc comme il est marqué : C'est pourquoi on la nomme *Flanconade*. Mesme vous y pouvez redoubler, tant que vous tenez l'Épée de vostre ennemy engagée par la vostre, & par la main gauche. Autrement, sans cette opposition, il pourroit vous frapper, sans être frappé, parce que dans le temps que vous vous opposez à l'Épée ennemie, sans opposition de main gauche, il n'auroit qu'à tourner la main en levant le poignet fort haut, de Prime ou de Seconde, & vous seriez touché. Pour vostre retraite, vous la pouvez faire Épée perdue, comme je vous l'ay expliqué cy-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 le découvre, vous ne manquerez pas de l'arrêter, & il voudra parer dans le temps que vous luy pousserez; mais il ne sera dans aucun état de le faire, d'autant que ses pieds ny son corps ne seront plus fermes, 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'ennemy. Ils peuvent être frappez au premier temps; mais il faut que ce soit avec grande vitesse, comme j'ay enseigné au Chapitre V. des Temps. C'est pourquoy je dis que l'Épée à la main, les parades sont meilleures, & tout à fait nécessaires pour l'occasion. Je ne puis trop le repeter.

Il y a encore deux Figures dans cette Plaque, qui ont un coup assez particulier, qu'il faut observer. C'est en son pour le dessus des Armes. Si l'on vient à vous pousser une grande botte dessus les Armes, de Tierce ou de Quatre, il n'importe, & que d'on veuille vous tirer du fort au foible, en forçant vostre Épée, vous ne résisterez pas à l'Épée de vostre ennemy; mais plutôt vous céderez à la force, en la quittant, & vous luy ferez comme vous voyez en cette Figure qui est pour l'expliquer. Vostre ennemy ayant poussé cette grande botte dessus les Armes, en forçant vostre Épée, vous laisserez tomber la pointe de Quatre dessous la ligne du bras droit de vostre ennemy, pour luy porter, comme vous voyez, en tournant le corps à demy, & pivotant sur la pointe des pieds, pour faire une demy-volte, sans pourtant démarer d'une mesme place. Il faut aussi que les deux bras & les yeux soient tournez du côté de l'ennemy, 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 repiroüettant, vous vous retrouverez en vostre garde ordinaire, & tout prêt à exécuter ce que vous verrez à propos, selon le mouvement de vostre ennemy, tant pour reprendre, parer, que résister. Ce coup est particulier, & différent de ceux qui vontent, comme je feray voir après.

C H A P I T R E X.

D'une manière de Garde à l'Italienne.

IL y en a qui se mettent en garde le poignet tout à fait de Quatre, la pointe basse, les deux genoux pliez, le bras droit raccourcy, comme vous pouvez voir en la deuxième Figure en garde. Celle que je luy oppose, est une garde approchante

de la mesme. Le corps situé presque à l'ordinaire. Je luy 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.



Garde Italienne .

Le coup pour cette garde .

Ils tirent toujours sur les temps, & ne parent jamais, qui font, comme j'ay dit, des coups très-périlleux. C'est pourquoy il n'y a rien qui les embarrasse plus que la mesme garde & la mesme posture. Celuy qui voudra se défendre de cette garde, prendra donc la mesme posture, & étant dans la mesure & distance raisonnable, il tâchera d'attirer l'ennemy par des demy-coups, des feintes, des découvertes de corps, pour le faire parir; & dans le mesme temps qu'il poussera son estocade, il ne faut pas manquer de parer & répondre le long de la ligne de son Epée, 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 gardes; 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 demy-volte ne sera pas mauvaise, lors que vous la pourrez faire à propos. Quelquefois ils coulent un demy coup deffus 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 le pouffez, ils prennent le dessous. Gardez vous de vous y abandonner, car c'est un appas pour vous surprendre: mais vous ferez plutôt un demy coup qui ira presque jusqu'au corps; & dans le temps qu'il prend son dessous, vous reviezdez au fer le long de la ligne de son Epée, 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 passerez du talon ou du fort de vostre lame, & pousserez aussi-tôt le long de son Epée, sans la quitter, en pouf-

sant droit au corps de l'ennemy, 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 ny 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 mesme garde de l'ennemy, vous coulerez un petit pas; & trouvant son Epée, vous l'engagerez au dedans des Armes, en baissant vostre pointe le long de la lame, entrant un peu dans la mesure; vous ferez sans vous arrêter un cercle autour de son Epée, sans la quitter, & à mesure que vous acheverez ce cercle, vous tournerez le poignet de Seconde deffous les Armes, & pousserez vostre 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 aura été commencé, & il sera encore plus aisé à luy donner. Si après avoir donné, il veut reculer le corps, vous pourriez passer le pied gauche, pour serrer davantage la mesure, & finiriez vostre coup par le saisissement d'Epée, comme il est marqué en la treizième Planche, & comme je l'expliqueray. S'il avançoit le corps, son Epée au devant, vous pourriez saisir la garde de la manière que vous verrez cy-aprés. S'il demeurait, vous pourriez, après avoir donné le coup, faire vostre retraite, pour faire ce qu'il seroit à propos, selon ses démarches & ce que vous en pourriez juger.

L E M A I T R E
C H A P I T R E X I.

Des Parades de main.

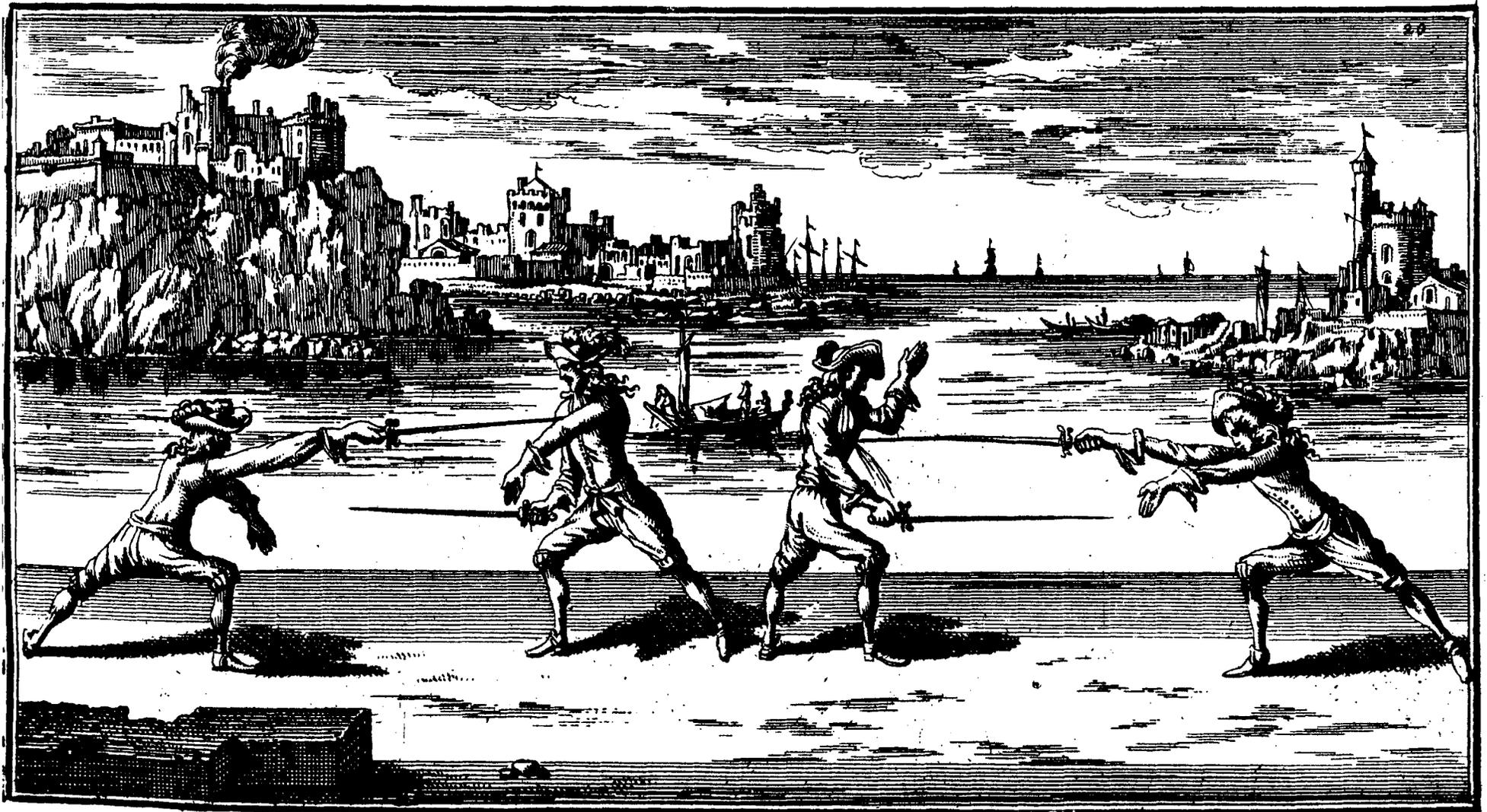
IL y en a de tant de sortes qu'un Livre fort gros ne les pourroit contenir, d'autant que naturellement tous les hommes veulent éloigner avec la main les coups qui les menacent. Pour faire voir les plus ordinaires, je commenceray à faire distinction entre les Parades de la main gauche, & les oppositions de main gauche, dont peu de gens connoissent la différence. L'opposition de main gauche, comme j'ay dit dans le Chapitre V. & marqué dans la cinquième Planche, au coup de Flanconnade, est que l'Epée ayant fait son effet en parant, il faudra après y joindre la main & le bras gauche, en cas que l'Epée ennemie vienne à y former des lignes angulaires & transversantes; car alors l'Epée ne seroit pas capable de les parer, à moins que de voler du corps: ce qui seroit fort perilleux, comme je le feray voir. C'est pourquoy on a trouvé à propos cette opposition, quoyque peu s'en sçachent servir. Je traiteray en ce Chapitre de deux sortes de Parades de main: La première sera en abaissant le coup par en bas; & l'autre est en élevant & jettant le coup par dessus la teste. L'un & l'autre sont très-dangereux, parceque l'on a vû souvent dans des combats, que l'on perçoit la main de celui qui vouloit en parer, jusqu'à l'attacher au corps. Ainsi cette maniere de parer est très-perilleuse, comme je vais le faire voir, parcequ'on neglige toujours la parade de l'Epée, pour se servir de la main. Par exemple, j'ay affaire à celui qui pare de la main en baissant le bras. Il se met en garde la main droite fort basse & demy-tierce, l'Epée droite, que l'on nomme de Quinte, comme il est marqué en cette Planche. Il a l'épaule & la main gauche

fort avancées, & par consequent 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 cravatte, & aille presque au corps, sans pourtant vous abandonner. L'ennemi voyant ce demy coup venir, ou ce semblant de pousser à cette découverte, ne manquera pas de vouloir parer de sa main gauche; c'est dans le tems qu'il pare, que vous dégagerez vostre Epée autour du bras gauche, & lui tirerez tout droit de Quarte par dessus son bras gauche, & lui donnerez à la hauteur de la cravatte. Vous réussirez bien de cette maniere, en opposant vostre main gauche, comme vous voyez en cette Planche, aux deux premières Figures. Si vous vous trouviez surpris d'un même tems, vous n'aurez qu'à baisser vite vostre Epée, & vous opposer à la sienne, en opposant aussi la main gauche. Vous pourrez risposter en tournant la main & l'élevant de Prime, c'est à dire, que vostre poignet soit au dessus de la teste, & 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 davantage que de Seconde, comme il est dans la Planche du coup de l'Epée à deux mains. L'on pourra faire après la retraite, & si l'on estoit trop près, l'on pourroit passer le pied gauche dans la même posture, & venir au faissement dont je veux vous parler dans la suite.

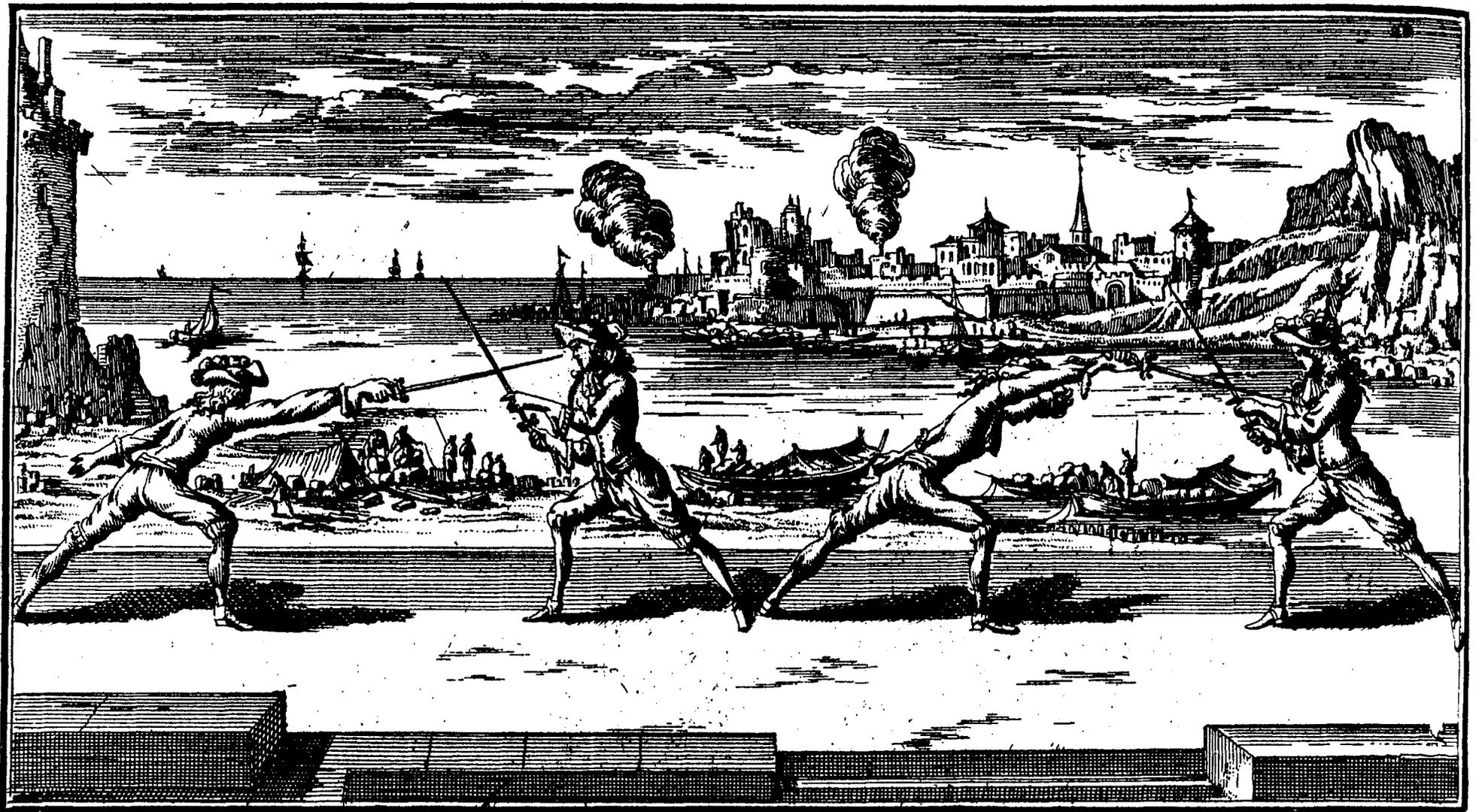
L'autre parade de main, est qu'en poussant droit au corps, ils jettent le coup pardessus la teste avec la paume de la main,

&

Parade de main



Coup donné à ceux qui parét en abais^s le bras Coup donné à ceux qui parét en eslevant le bras



Parade de l'épée que l'on tient des deux mains

L'é coup qu'il faut donner.

& peuvent par ce moyen parer le coup poussé, & donner après au corps, faisant écarter l'Épée de son ennemy de 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-cy jette le coup par dessus la teste, & l'autre l'abaisse. Il sera aisé de voir cette maniere de parer sans rien hasarder, qui est, comme je l'ay dit à l'autre parade, de pousser à l'ennemy un coup qui n'aille pourtant pas jusqu'au corps. En voulant parer, il ne manquera pas de vous faire voir sa maniere de parade; ce qu'ayant remarqué, vous vous retirerez hors la mesure, & après vous reviendrez lui représenter le coup precedent, 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 cravatte, & 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-necessaire. Après avoir donné, faites votre retraite; & si votre ennemy courroit en avant, ne le prenez pas sur le temps, mais faites-y toujours la feinte à la main, comme j'ay marqué: Ce qui est très-bon. Il y a encore autre chose à craindre dans ces sortes de Parades; car il y en a qui parent de leur main gauche, & poussent de même temps: mais il sera aisé de s'en garantir. En marquant un temps ou demy-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 seur. Ensuite vous ferez votre retraite.

C H A P I T R E X I I.

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, sçavoir 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 foible 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. 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 lors qu'ils se mettent en cette garde, ils en ont plus de fermeté & de force en parant, par ce 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 derriere, & portent la botte. Ils ont le corps beaucoup en avant. Ils ployent le genouil droit, & roidissent le gauche, afin d'être plus prêt à partir: Mais il est aisé de leur donner, d'autant 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 engageroient votre Épée, que vous auriez peine à dégager. S'ils viennent pour chercher votre lame par de grandes découvertes, en la vou-

Il faut forcer, ne vous la laissez pas toucher, & dégagez dans ce temps de l'autre côté. Ayez la poigne fort délicate. S'ils vouloient la chercher au dedans des armes, dégagez dessus en élevant le poignet de Seconde. S'ils la cherchent dehors les 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: Voyans cette représentation, ils ne manquent jamais de se découvrir beaucoup, c'est dans ce temps qu'il faut 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.

Ces répétitions vous paroîtront ennuyeuses, mais je ne puis les retrancher, étant une des maximes pour l'Exercice la plus neces-

saire. En un mot c'est le secret généralement pour tous les coups.

Vous voyez dans cette Planche, comme cecy est représenté. Dans la première, c'est celui qui paré, & 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 font aussi une même ligne, soutenus par la jambe droite, dont le genouil est ployé dans l'état naturel, qui répond à la poigne 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'ay vu en certains Livres des Figures qui étoient trop allongées hors de forces, après avoir poussé. J'en ay fait voir les défauts.

C H A P I T R E X I I I .

De quelques sortes de Gardes Allemandes.

Il est à propos de vous entretenir d'une garde dont j'ay vu souvent se servir dans les pays étrangers, sur tout en Allemagne & en Hollande, où j'ay fait plusieurs assauts avec les Maîtres les plus distinguez. 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'ay déjà parlé de leurs manières de parer, & même de pousser en contre-dégageant, je diray icy en passant, que leurs contre-dégagemens en poussant sont les meilleurs. Dans ce Chapitre je feray voir leur garde,

leur manière d'attaquer & de se défendre, & aussi la manière de les attaquer & de s'en défendre.

Cette garde paroît fort embarrassante, à ceux qui ne l'ont pas pratiquée; mais je vais en instruire ceux qui n'en ont aucune connoissance. Elle est toute différente des nôtres. Ils se mettent le corps fort avancé, le reposant sur la jambe droite, la teste aussi en avant & plus basse que le poignet, en sorte qu'ils sont tout couverts du fort de leur Epée; la main tournée de Prime, ou fort de Seconde, leur poigne fort

fort basse, le genouil 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 pousse dessous les Armes de Seconde; & ne masquent pas, après cette parade de main, de donner leur coup du haut en bas, de Prime dans les Armes, ou quelquefois dessus. Il faut que la pointe baïsse, & que le poignet soit au plus haut. Ils ne se tiennent que sur la pointe du pied gauche, toute leur force étant en avant, & prétendent qu'ils en ont plus de liberté, & leur pointe d'Espée plus délicate pour le dégagement. Il est vray qu'ils savent bien se servir de cette garde. On a peine à trouver leur Espée: 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 lors que 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 rez de terre; autrement cela retarderoit tout à fait le coup. Mais sur tout la main la première. Ce que je rétablis toujours comme le premier principe. Et non pas comme plusieurs qui font tout partir à la fois. Ils se trouvent si souvent embarrasés dans l'Espée emmenée, qu'ils ne savent comment se dégager; car le pied étant avancé, & le coup 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, & pour

font en même temps qu'ils parent. Ils reviennent aussi-tôt chercher d'Espée, & 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 Ecoliers, 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 en apprend tous les secrets. Si un Maître dit qu'il fait un bon coup, qu'il peut donner quand il luy 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 faudroit qu'un Maître en sçeut plus de cent, pour toutes les gardes différentes. Ainsi ne vous arrêtez jamais à ces discours de vray Charlatan & d'ignorant. J'ay vû plusieurs fois des Gentilshommes qui me disoient avoir donné dix pistoles pour une botte secrète: Et quand j'ay vû ce que c'étoit, je leur ay fait voir qu'on les avoit trompez, & que ce secret étoit 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 premières Figures. Je luy fais opposer son Espée à celle de son ennemy; au dessus des Armes, la main droite tournée en dessous, la pointe basse & croisant l'Espée de l'ennemy. Pour luy donner le coup convenable à cette garde, vous dégagerez en faisant un cercle au dessus des Armes, tournant le poignet de Quatrième, où vous vous trouverez encore opposé à son Espée: Vous entrerez par un petit pas dans la mesure, en gagnant le fort de son Espée, & vous y opposerez la main gauche. Dans ce même temps vous allongez une grande botte, du fort à son foible, tournant bien la main de Quatrième, droite à l'estomac, à la hauteur de la ceinture. Ainsi il ne pourra parer de la main

Il faut forcer, ne vous la laissez pas toucher, & dégager dans ce temps de l'autre côté. Ayez la pointe fort délicate. S'ils vouloient la chercher au dedans des armes, dégager dessus en élevant le poignet de Seconde. S'ils la cherchent dehors les armes, dégager dedans en tournant la main de Prime, du haut en bas, comme il est marqué en cette Planche, au coup pare, & 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: Voyans cette représentation, ils ne manquent jamais de se découvrir beaucoup, c'est dans ce temps qu'il faut 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.

Ces repetitions vous paroîtront ennuyeuses, mais je ne puis les retrancher, étant une des maximes pour l'Exercice la plus neces-

saire. En un mot c'est le secret généralement pour tous les coups.

Vous voyez dans cette Planche, comme cecy 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 étrendue ne fait qu'une ligne, depuis la tête jusqu'au talon gauche, le long des reins. La tête & le bras droit font aussi une même ligne, soutenus par la jambe droite, dont le genou est ployé 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'ay vu en certains Livres des Figures qui étoient trop allongées hors de forces, après avoir poussé. J'en ay fait voir les défauts.

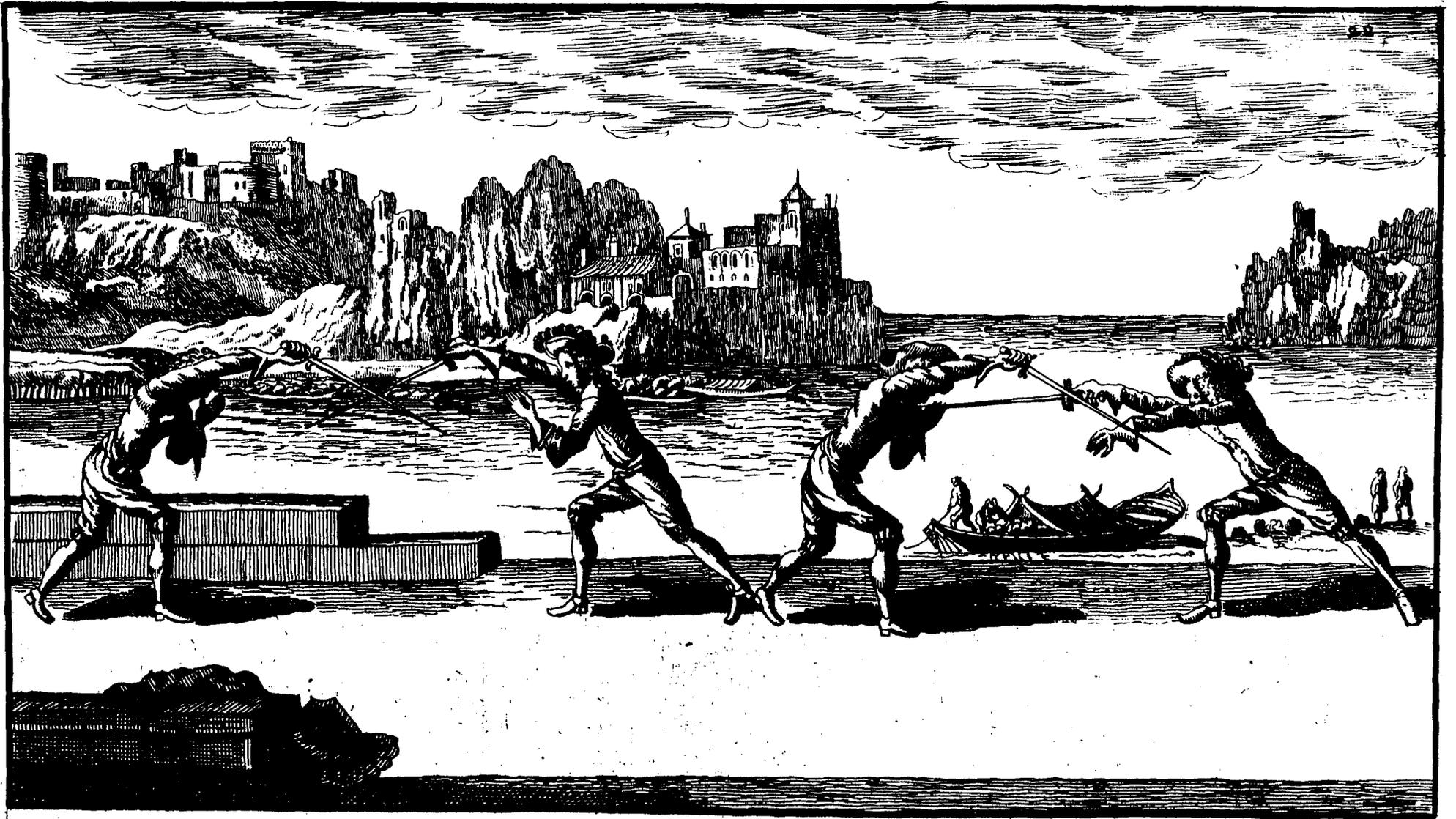
C H A P I T R E X I V I.

De quelques sortes de Gardes Allemandes.

Il est à propos de vous entretenir d'une garde dont j'ay vu souvent se servir dans les pays étrangers, sur tout en Allemagne & en Hollande, où j'ay fait plusieurs affaires avec les Maîtres les plus distinguez. 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'ay déjà parlé de leurs manières de parer, & même de pousser en contre-dégageant, je diray icy en passant, que leurs contre-dégagemens en poussant sont les meilleurs. Dans ce Chapitre je feray voir leur garde,

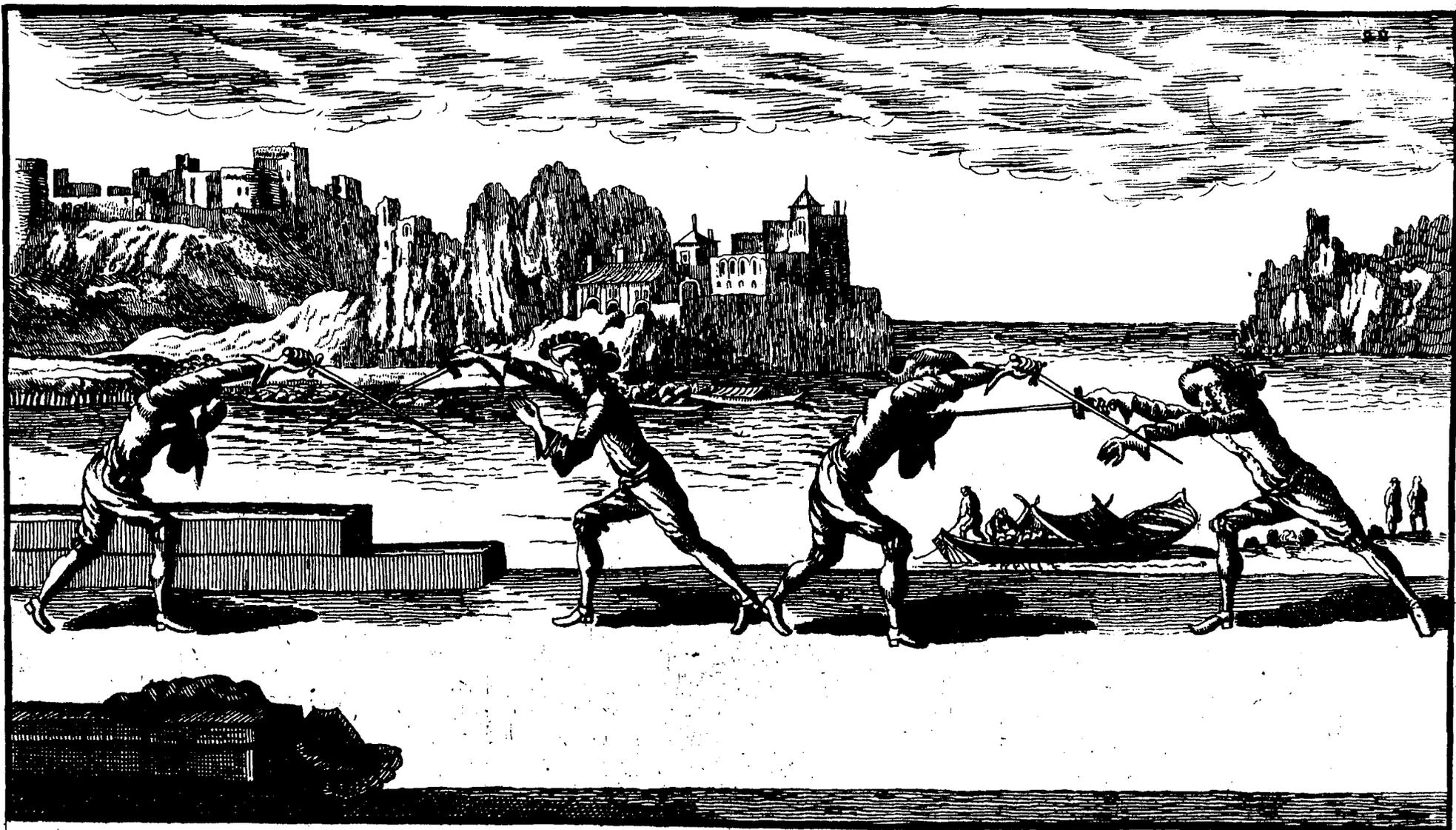
leur manière d'attaquer & de se défendre, & aussi la manière de les attaquer & de s'en défendre.

Cette garde paroît fort embarrassante, à ceux qui ne l'ont pas pratiquée, mais je vais en instruire ceux qui n'en ont aucune connoissance. Elle est toute différente des nôtres. Ils se mettent le corps fort avancé, le reposant sur la jambe droite, la teste aussi en avant & plus basse que le poignet, en sorte qu'ils sont tout couverts du fort de leur Epée; la main tournée de Prime, ou fort de Seconde, leur point fort



-Garde Allemande.

Le coup a cette garde.



Garde Allemande.

Le coup a cette garde.

fort basse, le genouil 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 pouffe de fois 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 quelquefois dessus. Il faut que la pointe baïsse, & que le poignet soit au plus haut. Ils ne se tiennent que sur la pointe du pied gauche, toute leur force étant en avant, & prétendent qu'ils en ont plus de liberté, & leur pointe d'Espée plus délicate pour le dégagement. Il est vray qu'ils savent bien se servir de cette garde. On a peine à trouver leur Espée: 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 lors que vous leur allongez 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 éviter 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 six de terre; autrement cela retarderoit tout à fait le coup. Mais sur tout la main la première. Ce que je dirai 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'Espée emmenée, qu'ils ne savent comment se dégager; car le pied étant avancé, & le coup 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, & pour

font en même temps qu'ils parent. Ils reviennent aussi-tôt chercher l'Espée, & 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 Ecoliers, 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 en apprend nous les secrètes. Si un Maître dit qu'il fait un bon coup, qu'il peut donner quand il luy 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 faudroit qu'un Maître en sçût plus de cent, pour toutes les gardes différentes. Ainsi ne vous arrêtez jamais à ces discours de vray Charlatan & d'ignorant. J'ay vû plusieurs fois des Gentilshommes qui me disoient avoir donné dix pistoles pour une botte secrète: Et quand j'ay vû ce que c'étoit, je leur ay fait voir qu'on les avoit trompez, & que ce secret étoit 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 premières Figures. Je luy fais opposer son Espée à celle de son ennemy; au dessus des Armes, la main droite tournée en dessous, la pointe basse & croisant l'Espée de l'ennemy. Pour luy donner le coup convenable à cette garde, vous dégagerez en faisant un travail au dessus des Armes, tournant le poignet de Quatre, où vous vous arrêterez encore opposé à son Espée: Vous entrerez par insensiblement dans la mesure, en gagnant le fort de son Espée, & vous y opposerez la main gauche. Dans ce même temps vous allongez une grande botte, du fort à son faible, tournant bien la main de Quatre, droite à l'estomac, à la hauteur de la ceinture. Ainsi il ne pourra parer de la main

main gauche, d'autant que vous en aurez pris les défauts, tenant son Epée engagée. Dans cette posture vous pourrez réitérer deux ou trois fois le même coup, dans la même ligne, sans quitter l'Epée; puis ferez votre retraite. Vous voyez le coup donné, dans la deuxième action de cette Planchette. Il y a encore à observer qu'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 levent souvent la pointe de leur Epée: 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 loins & par conséquent ils reçoivent fort souvent. Ils font aussi beaucoup de feintes. Ce sera à vous à en profiter, comme je vous l'ay enseigné au Chapitre des Temps. Mais sur tout ne manquez pas, à tous les coups que vous leur pousserez, d'opposer la main gauche, car il y a tant d'avantures à ces fortes de gardes, que cela y sera fort utile. Je ne me suis arrêté qu'au principal & aux coups que j'ay vû arriver. Je ne répons nullement du coup de hasard, d'autant que nul ne se peut vanter d'avoir un coup seur; Mais j'assurerais que celui qui est le plus instruit dans l'Exercice, ayant du cœur, réussira contre cent mal adroits, j'entends l'un après l'autre, suivant le proverbe qui dit que *Nullus Hercules contra duos.*

C H A P I T R E X I V

Des Passes au dedans & au dehors des Armes.

A Prés avoir parlé des coups ou estocades de pied ferme, je parleray 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 ay fait seulement deux Planches; car il en faudroit 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'ennemy leve le pied, ou le droit ou le gauche, de même que si l'on vouloit prendre le temps au coup de pied ferme; néantmoins il s'en fait assez souvent d'une autre manière, savoir qu'étant allongé, & votre

ennemy 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'Epée, dont je vous instruiray dans le Chapitre suivant. Gardez-vous de passer dans le temps que l'ennemy éloigne le corps en arrière, comme beaucoup l'enseignent; car il n'y auroit aucune seurété, d'autant que le corps de votre adverfaire s'éloignant, il rompt la mesure, & vous voit venir; Au contraire, passez dans le temps que votre ennemy leve le pied droit ou le gauche, pour marcher en avant, comme il est marqué en cette Planchette; 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'ennemy en voulant marcher ou avancer le



Parade du fort au dehors des armes. — Le coup a ceux qui y parent eslevant leur espee

le corps en avant, cherchoit vostre fer & le vouloit forcer (je suppose que vous soyez engagé au dehors des Armes à son Epée) vous avanceriez la main la première, par un petit dégagement fort court, élevant bien haut vostre fort à son foible, 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. Voicy encore un coup seur, qui est qu'en passant vous feriez un battement sec, & acheveriez vostre coup de Quarte au dedans des Armes. Ordinairement pour attirer l'ennemy à cette embûche, l'on doit faire un tentement d'Epée, pour obliger l'ennemy à venir trouver vostre Epée & vostre corps, tant dedans pour les passes de dessus, que dessus pour les passes au dedans & au dessous. Ce tentement d'Epée, pour ceux qui ne l'entendent pas, est qu'il faut battre deux fois l'Epée ennemie, de la vostre, 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 vostre ennemy, pour l'attirer à vous. Il ne manquera pas de vouloir chercher vostre fer, qui n'est plus dans la ligne où vous avez tenté l'Epée 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 mouvemens de vostre ennemy.

L'on doit remarquer dans ces Figures, que la force y est toute entière. Vous y voyez les reins élevez, d'où dépend une partie des forces. La cuisse, la jambe & le pied gauche ne sont pas couchez, comme j'ay vû des Figures dans des Livres précédens, dont la cuisse, la jambe & le pied traînent jusqu'à terre, & sont si écartez qu'il est impossible qu'ils soient en état de pousser aucun coup; puis qu'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 genouil gauche, après l'avoir passé, ne soit que fort peu ployé, & que le droit soit roide & tout 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 que l'on puisse jamais avoir. Dans les Chapitres précédens j'en ay dit les conséquences.

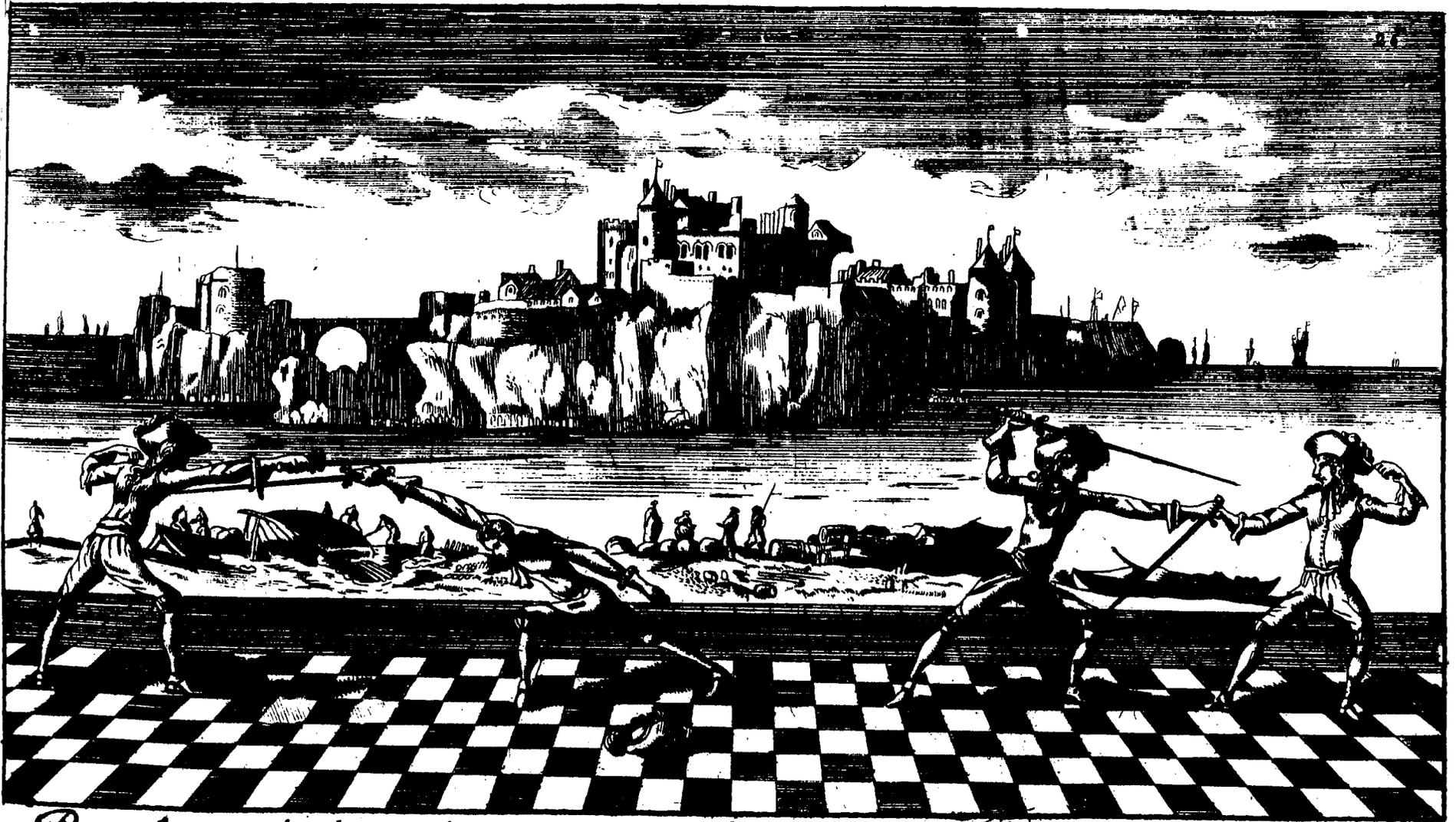
L'autre action de cette Planche, est une passe de Tierce, qui est qu'après avoir fait vostre tentement d'Epée au dedans des armes, & retirant le corps en arrière pour obliger vostre ennemy à chercher vostre Epée, ce sera dans le temps qu'il se découvrira dessus les armes & qu'il voudra passer, que vous 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 je l'ay 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 connoître le hazard qu'il y a pour y bien réussir, & les manières pour y attirer son ennemy par ces tentemens d'Epée que j'ay expliqué dans toutes les passes. Ce n'est pas une règle qu'il faille toujours saisir l'Epée; 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'ennemy qui recule, & en ce cas il faut se remettre en garde comme auparavant. Le jugement fera connoître toutes ces difficultés. Passons maintenant à l'autre Planche.

De la Passe de Seconde sous les Armes, & du Saisissement d'Epée.

Lors que l'on est assuré de l'Epée dessus les Armes, l'ennemy se découvrant dessous, en élevant le fort de son Epée, l'on peut avec vitesse avancer la main la première, le bras tout étendu, en jettant le gauche aussi tout étendu, tournant bien le poignet de Seconde, & le levant fort haut dans le temps que vostre ennemy veut lever son Epée, puis avancer le corps, comme vous voyez en cette Planche de la première action. Vous passerez 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 genouil à l'estomac, & la teste un peu plus avant, pour continuer la ligne le long du bras de vostre Epée; ce qui vous garantira de recevoir à la teste. Vous aurez toute vostre 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 roide, continuant sa ligne jusqu'au sommet de la tête; ce qui fait toute la force. On peut aussi passer dessous les Armes d'autres manières. Par les tentemens d'Epée 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 lors que l'ennemy 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 ennemy, comme j'ay dit, pour faire votre retraite. Et de la manière que j'enseigne à passer, il fera fort aisé dans l'occasion de se remettre, ou bien de saisir l'Epée, 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'ennemy 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 coupez, n'ayant saisi que la lame. D'autres encore au lieu de saisir la garde, saisissent le bras. C'est à quoy vous devez prendre garde, car vostre ennemy pourroit changer de main, en prenant l'Epée par le milieu de la lame avec la main gauche, comme il est souvent arrivé, & vous en donner au corps. Vous croiriez avoir saisi une garde, & ce ne seroit que le bras. Ce qui est exprimé par ces deux autres Figures.

Ayant donc passé dessous, il faut revenir à l'Epée de vostre ennemy, comme je l'ay dit, devant que de relever le corps. Ensuite il faut avancer le pied droit (qui est derrière) devant le gauche, puis étant proche de vostre ennemy, les deux forts l'un contre l'autre, vous releverez vostre Epée en forme d'estramacon, & en quittant l'Epée de l'ennemy, vous luy saisirez en même temps la garde, de vostre main gauche, & élevez votre Epée en forte qu'il n'y puisse toucher ny l'attrapper avec sa main gauche. Vous tournerez le corps en éfaçant 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 vostre ennemy voulut se jeter sur vous, vous l'arrêteriez.



Passé de seconde dessous les armes.

Saisissement d'espée.



Voltement de corps.

Saisissement de corps et de l'espée.

Si la force vous venoit à manquer par la violence qu'il vous feroit, vous n'aurez qu'à lâcher un pied derrière, & même l'autre après, s'il en étoit besoin. Mais s'il vouloit retirer son corps en arrière, pour vous attirer sur luy, vous pourriez marcher à luy un grand pas naturel, ou deux, s'il le falloit. 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'ennemy ne vouloit pas composer, & qu'il fût si opiniâtre que de vouloir toujours se jeter sur vous, je crois que l'on ne pourroit se dispenser à la fin d'en user par les voyes 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 couchez: Que le genouil 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'ay vûes dans les Livres precedens, touchant le saisissement d'Épée. Ils font trop écarter & ployer le corps en arrière, le genouil de devant si étendu, qu'il seroit impossible de tenir cette posture, & de garder ses forces: Outre que le moindre coup de pied que l'on pourroit donner à ce pied dont le genouil est étendu, feroit tomber le corps à terre. C'est ce que j'ay vû souvent arriver dans les Salles. Cela

seroit très-perilleux l'Épée à la main. Comme aussi de tenir l'Épée basse, la pointe dessus l'estomac. J'ay vû arriver un accident là-dessus, qui fut de cette maniere. Un Gentilhomme ayant saisi la garde de son ennemy, & luy tenant la pointe sur l'estomac; l'ennemy 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'avoit saisi, dont il mourut, & l'autre sauva ainsi sa vie. Cela arriva à Paris sur le Quay des Augustins, il y a environ 12 ou 13 ans. C'est à quoy il faut prendre garde. Il y en a qui ont écrit sur des manieres pour arracher l'Épée des mains de l'ennemy. Pour moy j'en écrirais de bien des sortes, que j'ay vû pratiquer dans les pays étrangers: Mais cela est si peu en usage, que j'ay trouvé que la chose n'en valoit pas la peine, & que ce ne seroit qu'embarraffer un Gentilhomme qui voudroit s'y appliquer. Ce n'est auopnement ma methode, quoyque je ne blâme ny ne deffende de le faire, si l'on peut y réussir, comme d'ôter ou faire tomber l'Épée des mains de son ennemy. 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.

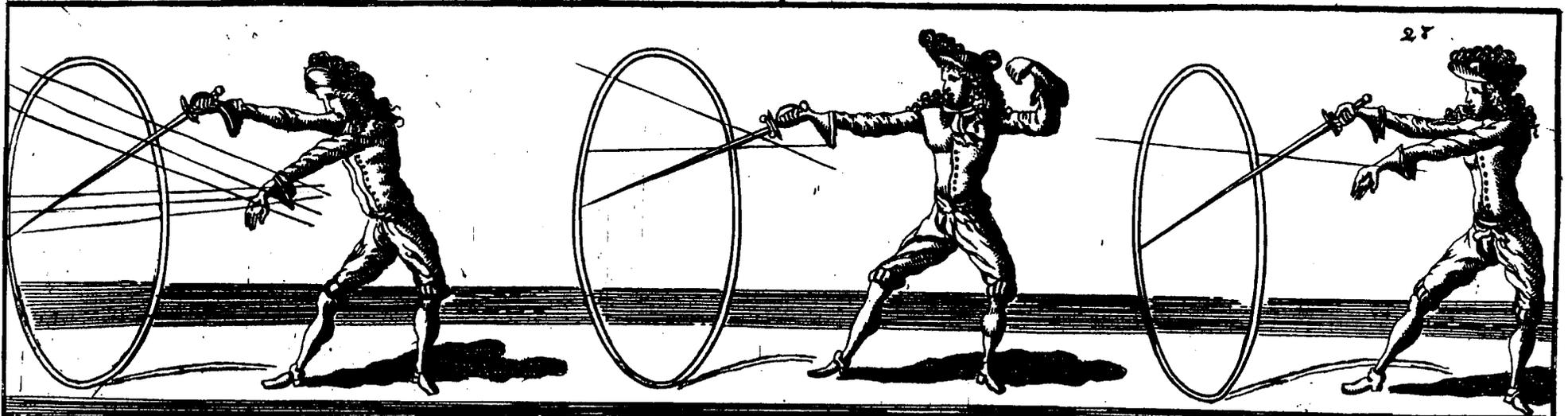
C H A P I T R E X V I.

Du Voltement de corps, & du coup achevé.

PLusieurs se servent de ce coup, de volter du corps, & peu s'en sçavent servir, & croient sçavoir beaucoup, lorsque sur les moindres mouvemens de leur ennemy, & à toutes les estocades qu'il leur pousse, ils ne man-

quent pas à volter; ce qui leur cause souvent des coups dans le dos: Et s'ils y réussissent une fois, ce sera par hazard. Pour le pratiquer avec plus de facilité, & moins de risque, quand vous aurez à faire à un homme qui aura la garde ordi-

Parade en forme de cerde.



Coup des tramasson a l'espagnol

naire, vous viendrez pour luy engager son Epée au dedans des armes. Se voyant engagé, il ne manquera pas de vouloir dégager dessus les armes. Vous mettez votre corps en butte, cela veut dire, en présentant le corps tout découvert en avant: Et comme il dégagera dans ce temps, vous retirerez le corps en arriere, sans demarer les pieds. Votre ennemy vous voyant loin de luy, ne manquera pas de vouloir achever 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 premiere action de cette Planche, & que je vais vous expliquer. Cette maniere de voler sera dans le temps que votre ennemy passe. Vous dégagerez au dedans des armes, tournant bien la main de Quarte, & l'élevant jusqu'à la hauteur de la tête de votre ennemy, au dessus de son bras, & voltant le plus promptement que vous pourrez; de face que vous étiez, vous devez vous trouver montrant le dos à votre ennemy, & vos pieds comme si vous étiez en garde à gauche, en passant le pied gauche derriere le droit: Mais que ce ne soit pas comme aux passes, où on le doit passer par devant; car à cette action, ce doit être par derriere. 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 ennemy, en sorte que ce pied droit se trouve derriere ceux de l'ennemy, en tenant toujours le gauche devant, & luy appuyant le bras droit sur son estomac, vous porterez la main de ce même bras appuyé, sur la garde de l'ennemy. Dans ce même temps que vous saisissez la garde de la main droite, il faut changer votre Epée de main, & la prendre de la gauche, par le milieu de la lame, pour menacer votre ennemy de sa vie, en luy présentant la pointe, comme il est marqué dans cette Planche, du saisissement de corps & d'Epée. Ce qui se peut faire en bien des rencontres, principalement lorsque l'on joint l'ennemy, ou qu'il se jette sur vous. On peut aussi voler sur les passes de Tierce dessus les Armes, tout d'un tems: Mais sur les autres coups, comme de Quarte & tous les dedans des Armes, cela est très-périlleux. Ce qui se peut fort bien hazarder dans une Salle: Mais je ne le conseille pas l'Epée à la main. Pour le saisissement, il sera toujours très-bon, comme j'ay dit, en toutes sortes de rencontres, même après les parades & les rispostes. La maniere que j'ay enseignée, ôte toutes les forces à l'ennemy, & l'on peut aisément le renverser à terre: ce que vous pouvez experimenter.

C H A P I T R E X V I I .

Des Parades en forme de cercle; & des manieres de Garde & 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 ay marqué de trois sortes, qui néanmoins reviennent toutes à la même, à la reserve de l'opposition de main gauche, que la premiere & la dernière représentent. L'autre fait la même figure, sans opposer la main gauche, & ne laisse pas de
parer

parer de même, sans opposition. J'en diray les raisons.

La première Figure, comme vous voyez, a plusieurs lignes qui luy tombent sur son Epée, & de son Epée à son bras gauche. Toutes ces lignes sont autant de coups poussez, tant du 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 de 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 vostre Epée, & leverez le poignet, sans pourtant bouger le bras de son centre, & rencontrerez par ce moyen les coups qui vous viendroient au corps, avec l'Epée & la main gauche opposée. Si par hazard vous ne rencontrez point l'Epée Ennemie, vous recommencerez le cercle, en relevant vostre Epée, & en même tems la rabaisseriez, & 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 pourroient vous être poussez, depuis la teste 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'Epée en parant, les a renvoyez au bras gauche, quoy qu'il ne quitte point l'Epée de son ennemy; même je dis davantage, que ce cercle étant bien fait, cette main gauche bien op-

posée, un homme peut assurément parer quatre ou cinq coups poussez 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 Epée, comme dans les autres coups cy-devant, sans faire ce cercle. Je répons que si l'on étoit assuré que ce fût un véritable coup tiré de droite ligne, sans feinte, on pourroit y parer en opposant la main gauche, comme je l'ay fait voir dans mes autres Planches. Mais l'on peut être trompé par des feintes, ou par des demy coups, & étant surpris, cette parade de cercle enveloppera tous ces coups qui pourroient vous être poussez, & même fera perdre tous les desseins de vostre ennemy. On peut aussi parer, comme vous voyez en la deuxième Figure: mais on coureroit plus de risque, à cause de ces lignes angulaires; même après avoir paré, on ne pourroit pas bien riposter sans danger, car tenant l'Epée ennemie engagée de la main gauche, après que l'Epée a fait son effet, il est aisé de donner le coup, d'autant que l'ennemy n'a plus d'Epée devant luy. Dans cette deuxième Figure, le corps est bien éfacé, la main gauche derrière l'oreille, les jambes bien situées, le bras droit tout étendu: Ce sera pour ceux qui n'ont pas de coûtume d'opposer la main gauche, ne laissant pas que de bien parer de cette manière; mais non pas, comme j'ay dit, avec tant de seureté. Je vous mets cette troisième en 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 n'y a point de ces coups traversans, comme de Seconde & autres, que j'ay expliquez; quoy que 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'ay enseigné au

Chapitre des Parades. Pour de Seconde, cette dernière parade est très-bonne, & pour tous les autres coups, desquels on sera surpris; & c'est en pareille occasion la meilleure de toutes les parades.

Les deux autres Figures d'embas représentent ce que les Espagnols ont le plus en pratique dans les combats, savoir les coups d'estramacon, après qu'on leur a poussé. Je ne laisseray pas que de parler d'autres coups qu'ils font aussi souvent, comme je l'ay remarqué lors que j'ay fait avec eux. Après avoir expliqué celui de l'estramacon, je parleray des autres les plus usitez. Il faudroit 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 les Armes, comme vous avez vû 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 luy 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'estramacon: car pour parer, il leur seroit impossible, d'autant qu'ils tiennent fort mal leur Epée, savoir en passant deux doigts en forme de crochet au travers de leur garde, faite exprés avec deux anneaux, & les trois autres doigts à la poignée; ce qui fait qu'ils ont plus de liberté pour leurs coups d'estramacon. 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 aussi-tôt que vous leur avez allongé, ils se retirent, comme j'ay dit, & viennent vous décharger sur la teste deux ou trois coups d'estramacon, avec grande vitesse. Lors qu'ils ne 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 seurs du coup d'estramacon, 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'estramacon, de ne pas s'abandonner tout d'un coup, ou du moins, lors qu'on leur donne de vitesse, il ne faut pas demeurer au bout du coup: mais plutôt joindre aussi-tôt le corps, & saisir l'Epée, comme je l'ay marqué cy-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 demy-estocades à retirer son corps en arrière; & dans le temps qu'il donne son coup d'estramacon sur la teste, vous levez votre Epée fort haut au dessus de la teste, en ligne traversante, & comme il est marqué en la deuxième Figure de la première Planche, & parerez ainsi ce coup d'estramacon. Vous songerez même à en parer deux, en cas qu'il vienne à les donner. Ensuite vous ne manquerez pas de luy donner la riposte de Seconde, en dégagant dessous les Armes; & après vous reviendrez au plus vite à son Epée, pour vous en asseurer: Vous joindrez aussi-tôt le corps, & saisirez l'Epée, ainsi que je l'ay enseigné. Ils se mettent aussi en garde tout droit sur les jambes; & selon nos mouvemens, ils tournent sur le fort des pieds, sans sortir d'un même endroit, l'Epée toujours devant eux, & leur pointe vis à vis de la teste de leur ennemy. 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 porteroit au corps; Ils tendent seulement le bras droit, & avancent leur Epée pour tirer droit à l'œil. 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 aisément y réussir: mais pour les en empêcher, il est à propos de les faire tirer les premiers, comme j'ay déjà

déjà dit , par des demy-coups, qu'ils croiront être des coups achevez , en les représentant comme il faut. Ils ne manqueront pas dans ce temps de retirer le corps en arrière , & tendront leur Epée 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 Epée , du fort au foible , & baisserez un peu votre pointe : Vous opposerez votre main gauche , & aussi tôt joindrez & fairesz la garde. Souvent ils contre-dégagent , & tirent pour se garantir. Il faudra que vous dégagiez , à dessein de les faire contre-dégager , & lors qu'ils contre-dégageront , vous parerez & pousserez en même tems , en opposant le bras gauche ; puis ferez votre

retraite , ou joindrez le corps de l'ennemy , & fairesz son Epée , selon la situation & ses mouvemens.

J'aurois bien écrit contre & pour les gauchers , mais ce seroit une chose inutile ; car si vous avez affaire à un gaucher , tous les coups que j'ay mis dans ce Livre , luy peuvent servir , comme à un droitier , en faisant le contraire. Par exemple où l'on doit 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 METHODIQUE

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'ay eu l'honneur de montrer, m'ayant sollicité de joindre à mon Livre un Discours touchant la Méthode que j'ay observée pour les enseigner, je me suis résolu de les satisfaire, d'autant plus volontiers que j'ay crû que cet ouvrage seroit utile à beaucoup de gens. Les Maîtres qui seront de bonne foy, tomberont d'accord que l'on ne peut jamais arriver à la perfection des Armes, sans observer cette Méthode. Je la croy particulièrement nécessaire aux Maîtres que l'on a choisis pour enseigner à ces Compagnies de Gentilshommes, que le Roy a établies en plusieurs de ses Citadelles : Autrement, s'il en sort quelqu'un qui réussisse dans cet 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 connoissance, il sera aisé de pratiquer les leçons que je vais mettre par ordre.

Peu de gens ignorent la haute reputation 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 estimez ; & c'est aussi de lui que j'ay reçu ces connoissances. Il me les a commu-

niquées sans réserve, tant par une amitié particuliere, que par ce que je suis son parent. Il s'est fait un plaisir de me donner ces belles teintures dès mes premieres années. Depuis il a continué de me faire part de tout ce qui l'avoit élevé au dessus de ceux de sa profession. Ensuite ne voulant pas faire comme plusieurs qui se bornent d'eux-mêmes & se contentent d'être arrivez à un certain point, j'ay suivy ma curiosité naturelle, & j'ay passé chez les Etrangers, pour voir si je pourrois découvrir chez eux quelque chose qui me fût caché, & qui fût utile à mon Exercice. J'ay eu plusieurs conferences avec eux, nous nous sommes donné des leçons mutuelles ; & j'ay souvent écouté avec attention les raisons qu'ils alleguoient pour deffendre leurs principes. Je declare encore aujourd'huy, que lors que je pourray découvrir un Maître qui aura quelque connoissance particuliere dans mon exercice, je me feray toujours un grand plaisir d'en profiter, & n'approuveray jamais la présomption de ceux à qui j'entens dire journellement, qu'ils en sçavent assez pour le besoin qu'ils en ont.

Il n'est pas necessaire qu'un Maître trouve toujours un corps bien

bien disposé, pour en faire 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 mal adroit. Au contraire de ceux qui ne savent que gêner les bonnes dispositions, & qui par leurs faux principes, font souvent d'un homme qui étoit naturellement bien disposé, ce qui s'appelle un véritable mal adroit. 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 mal adroit.

Un véritable Maître d'Armes doit sur tout observer six choses, dont la première est de voir comment doit être son Fleuret, & celui de l'Ecollier, 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 ses leçons, le tenir devant lui: Ce qu'il ne pourroit pas toujours faire, si son bras étoit fatigué par la pesanteur de son Fleuret. Il ne doit pas être si long que ceux qui servent aux assauts, pour mieux faire connoître à son Ecollier le fort & le foible. Il doit être plus long que celui de leçon, pour lui faire concevoir ce que c'est que la mesure, par ce qu'il pourra l'empêcher d'y trop entrer, lors qu'il étendra le bras. Le Fleuret de leçon doit être sans garde ny croix, pour deux raisons: La première est que quand l'Ecollier 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 Epée ferme. Au contraire en poussant avec un Fleuret sans garde & sans croix, la main ayant été plusieurs fois obligée de couler jusques sur la lame,

par la résistance qu'elle a trouvée au plastron, ou s'en corrige bien tôt en serrant mieux la poignée.

La seconde raison est que que quand le Maître poussera à son Ecollier, pour luy apprendre à parer, l'Ecollier n'ayant point de garde à son Fleuret, sera obligé de bien parer, qui est du fort de son Epée devant luy, parce que s'il pare seulement de la pointe (ce qui est une méchante parade) le Fleuret du Maître qui luy pousse, tombera sur ses doigts, & luy fera du mal; ce qui l'obligera une autre fois de bien parer, tant dedans, dessus que dessous les Armes: C'est ce qu'il negligeroit, s'il avoit 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 couchez en long jusqu'au pommeau, & sur tout serrer bien le petit doigt, qui est celui qui doit tenir plus ferme.

La seconde chose que le Maître doit observer, est de faire d'abord pratiquer à son Ecollier tous les divers mouvemens dont j'ay parlé; * & de les lui faire répéter du moins pendant les premiers 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'ay simplement parlé au commencement de ce Livre: Mais que je vais icy vous expliquer.

La première levée d'armes est qu'après avoir placé l'Ecollier dans un état naturel, on lui fera approcher la jambe droite de la gauche, le talon droit touchant au commencement du fort du pied gauche; ce qui représentera une demy 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 Epée, la pointe au bout du pied, & l'autre bras au côté, puis aussi tôt relever son Epée, & la passer par dessus la tête en forme d'estramaçon; ensuite se mettre l'Epée devant lui; demy-tierce, & lâcher le pied gauche en arriere, dans la même ligne du droit, ployer aussi la jambe gauche, & roidir la droite, le corps bien éfagé, en tournant fort la partie gauche, levant le bras, le coude & la main derriere l'oreille: Et ce sera la garde qu'il doit tenir. Il faut faire réiterer plusieurs fois tous ces mouvemens.

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 aussi tôt les tourner en dedans, & les baisser pour se reposer sur son Epée, à côté de la pointe du pied droit, & un bras sur la hanche: En même temps relever ses deux bras tout étendus, & joindre ses deux poignets ensemble devant lui, à la hauteur de la cravatte, les tournant de Quarte, puis aussi-tôt les separer, en les tournant de Tierce; ensuite les laisser tomber de Quinté, à côté du corps; puis relever ses deux bras, & faire un grand certe 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 arriere, & la main gauche à l'oreille. Ce sera encore sa garde ordinaire. La troisième chose qu'un Maître doit observer, ce sera de prendre garde, en donnant ses leçons, de ne point

avancer le corps, ny d'aller au devant du coup, lors que l'Ecollier vient à pousser sa botte, comme plusieurs font tous les jours. Ce qui est un des plus grands defauts qu'un Maître puisse avoir, & ce à quoy la plupart ne font aucune reflexion. Comme aussi de prendre le Fleuret de son Ecollier avec la main gauche, pour se l'attirer au plastron, & vont même le chercher devant que l'Ecollier ait poussé, pour se l'ajuster au corps. Cela est si contraire à l'Exercice, qu'il ne faut que la raison pour faire connoistre ce defaut, & sans savoir l'Exercice on en pourra juger. N'est il pas mieux qu'un Ecollier vienne trouver le corps du Maître, que le Maître le coup de l'Ecollier? Il faut faire ajuster l'Ecollier de lui-même au plastron, le Maître éloignant son corps en arriere, dans le temps que l'Ecollier lui porte le coup. Par cette methode l'on apprendra à faire soutenir son Ecollier de lui-même: Il fera toujours bien plus ferme, & connoistra mieux la mesure. Il aura plus de peine dans les commencemens, 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 Ecollier, en éloignant son corps, sans aller chercher le coup pour se le porter luy-même? Et dans l'occasion trouvera t on un homme qui prenne la pointe de votre Epée, pour se la porter au corps? Si l'Ecollier 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 Ecolliers qui avoient appris ailleurs. Lors que je voulois leur enseigner ma methode, à chaque coup ils tomboient le nez en terre, par ce qu'ils ne rencontroient aucun appuy, ny main gauche, ny corps en avant, pour les soutenir: Mais avec le temps & cette methode, je les trouvois bien tôt tout changez.

Chap.
12.7.5.
4 & 11

* La quatrième chose qu'un Maître doit savoir, c'est de connoître 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 connoissent ce que c'est que Prime & Quinte.

La cinquième chose nécessaire au Maître, c'est de savoir toutes les sortes de parades & réponses. Je les ay aussi expliquées: Mais il observera une chose sur laquelle plusieurs ne font aucune reflexion, qui est sur la maniere de faire parer son Ecollier. Ce que chacun pourra remarquer en leur voyant donner leçon. Lors qu'ils doivent pousser à leur Ecollier, pour le faire parer, ils se contentent de dire, *parez*, en présentant seulement leur Fleuret au devant de celui de l'Ecollier, & touchent simplement sa lame, sans pousser ny lémarer le pied droit. L'Ecollier n'a garde d'apprendre à parer, puisque l'on ne luy pousse pas; & de cette maniere il néglige sa parade, qui est la chose la plus nécessaire pour l'occasion. Au contraire, quand on fait parer un Ecollier, il faut luy pousser le coup selon la force que l'on lui trouvera, & jusqu'au corps. De cette maniere il sera obligé d'aller ferme au devant du coup, & d'y employer toute sa force. Je ne dis pas que dans les commencemens, il ne faille ménager l'Ecollier: Mais ensuite on viendra peu à peu à luy pousser ferme, même jusqu'à deux coups de suite, pour après luy faire donner la réponse. 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'Ecollier une resolution de même que si c'étoit tout de bon qu'il eût à faire à son ennemy; car cet Exercice n'est pas un jeu, puisque c'est pour la deffense de sa vie, & pour luy donner l'adresse de se délivrer des occasions perilleuses.

Enfin, la sixième chose qu'un Maître observera, c'est qu'en donnant leçon, il ne doit pas se donner de ces airs affectez, comme de se quarrer & 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 grace, & n'ont soin que d'eux-mêmes, pour acquerir la reputation d'avoir les armes belles à la main. Cependant ils ne songent point aux défauts de l'Ecollier, dont ils doivent à tous momens imiter les méchantes postures, afin de l'en corriger. C'est à quoy l'on ne pense point, quand on ne songe qu'à soy-même. Il faut donc que le Maître contre-fasse incessamment la méchante maniere de son Ecollier, & même la chargé avec outrance, pour lui en inspirer une plus grande averfion: Et ensuite fasse un bon mouvement selon les règles. Vous lui donerez plus d'envie de retenir ce qui est bon, par la connoissance que vous lui aurez faite avoir de ce qui est mauvais. Il faut même lui représenter les défauts de quelques particuliers de sa connoissance, & les lui faire remarquer. Ce qu'il ne peut jamais faire, s'il veut toujours être comme un Maître en peinture, & s'il préfere le plaisir d'être agreable, à l'avancement de son Ecollier. J'avoué que l'on dira de lui, qu'il a les armes belles à la main ce que je n'estime pas peu: Mais notre véritable siffice ne dépend pas de là, elle consiste bien plutôt dans la connoissance des différentes gardes que l'on a à combattre, & dans les moyens d'inspirer à un Gentilhomme l'adresse & la vivacité qui lui sont nécessaires.

Après avoir fait faire ces divers mouvemens à l'Ecollier, après l'avoir bien affermy sur les jambes, par les principes que j'ay établis, & lui avoir donné la liberté, par le dénouement de son corps, il faudra qu'il commence à s'allonger, comme je l'ay enseigné, * pour être dans

*Chap. IV. V. VII. & VIII.
 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 dégagemens, 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, fondez 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 Ecolier, 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 Ecolier y prenne de la peine, il sera impossible

qu'ils n'y réussissent tous deux; car la négligence du Maître dégoûte l'Ecolier, & 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 d'avantage. Par ce moyen plus de gens sçauront se défendre, & l'on ne verra pas tant de mal adroits, qui dès la première fois qu'ils mettent l'Épée à la main, font des coups fourrez, se tuent, ou se blessent tous deux, ne sçachans ny parer, ny 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, connoissant mieux le peril. Les Maîtres ayans égard à toutes ces circonstances, je suis sur que l'Exercice en deviendra plus florissant, & les Gentilshommes & les Maîtres plus contents.

P R E M I E R J E U.

CE premier Jeu icy fera contre deux qui demeurent, cela veut dire que vous ferez comprendre à vostre Ecolier, que lors qu'il aura affaire à un homme qui demeure en une place, qui n'avance ny ne recule, il faudra l'attaquer par des coups de pied ferme: Et lors que l'ennemy l'attaquera, il s'en défendra par les parades, & ensuite les réponses, comme je vais vous en instruire.

Chap. II. III. & IV.
 Je n'expliqueray plus tous les premiers mouvemens, les principes, les marches & dé marches, les retraites, les grands pas pour marcher en avant, ny les petits pas pour ferrer la mesure, ny les situations pour la garde, ny 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 vostre Ecolier étant en sa mesure, vous luy ferez d'abord pousser une grande 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 demy-tierce, le long de la vôtre, sans la quitter. Vous luy ferez encore pousser une autre botte de Quarte, puis la retraite, l'Épée bien devant luy, & le bras droit tout étendu, à cause qu'en vous retirant vostre corps est encore dans la mesure. Vous le ferez revenir à la mesure ordinaire, toujours son Épée demy-tierce; vous vous découvrirez dessus les Armes, & luy

Ch. IV.

Ch. VII. luy ferez mettre son Epée du même côté, sans pourtant toucher la vostre : Vous luy 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, & son Epée devant luy. Ensuite il reviendra en mesure, élevant son Epée de Tierce, plus haut que sa garde ordinaire, pour luy 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 Epée de Tierce, pour reprendre tout d'un temps tout droit de Quarte, puis sa retraite, & reviendra en mesure; il posera son Epée sur la vostre, au dedans des Armes, & y pesera 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, puis fera sa retraite. Il reviendra en mesure, & engagera encore l'Epée 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 vostre Ecolier ne le la laisse engager par la vostre : mais bien plutôt, dans le temps que vous la voudrez trouver, faites-le contredégager & pousser son coup jusqu'au corps, de Quarte au dedans des Armes, & luy dites qu'il prenne garde que vous ne la touchiez; & vous tâcherez à la toucher, pour luy apprendre la vitesse pour le contredégagement, & luy ferez comprendre que toutes les fois que vous la toucherez, le coup ne vaudra rien. Cela luy paroitra difficile, mais avec le temps il y viendra. Cela est aussi de conséquence pour tous les au-

Prendre le temps sur les dégagemens au Ch. VI.

Contredégagemens.

tres coups; car lorsqu'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 Epée, 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 luy ferez faire plusieurs fois ces contredégagemens; & à la dernière fois vous parerez du fort au dedans des Armes, & luy ferez après faire le coup à cette parade, pour parer & riposter. Après vostre retraite, vous reviendrez en mesure, & luy ferez faire encore ce même contredégagement : Vous parerez de la pointe, & luy ferez remarquer; & l'ayant remarqué, vous luy ferez faire le coup pour cette parade : A la fin du coup, il se remettra, & vous luy pousserez au dedans des Armes. Il ripostera tout droit le long de l'Epée, 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 vostre Ecolier son Epée de Tierce, du même côté, & luy 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, & redoublera tout droit un autre coup de Tierce; Ensuite il fera sa retraite, & reviendra en mesure; où vous luy ferez poser son Epée sur la vostre de Tierce sur les Armes, & luy ferez peser sur vostre lame. Dans le temps que vous sentirez cette résistance, vous dégagerez, & vous vous ouvrirez au dedans des Armes, & luy ferez tirer tout droit de Quarte, pour prendre ce temps-là; après il fera sa retraite, & reviendra en mesure encore peser sur vostre lame, pour vous faire dégager : Vous dégagerez, & reviendrez engager son fer. Dans le tems que vous irez l'engager, avertissez-le de ne pas souffrir que vous

Expliqué au IV. Ch. de la 2. Planche. Expliqué au V. Ch. de la 3. Planche.

Ch. VII

Tirer sur les dégagemens.

*Tirer en
contre-
dégageant.*

*Expli-
qué au
VII Ch.
de la 4.
Plan-
che.
Ch. VI.*

*Expli-
qué au
C. VIII.
de la 5.
Plan-
che.*

touchiez sa lame : mais qu'il contredégage au plus vite, & qu'il pousse sa botte de Tierce, jusqu'au corps. Après il se remettra en garde ; & vous luy ferez réitérer plusieurs fois le même contredégagement, pour le luy apprendre. Ensuite vous parerez du fort, en élevant le coup par dessus la tête ; puis il fera sa retraite ; & reviendra en mesure faire le coup qu'il faut à cette parade, & les autres coups suivans ; puis fera sa retraite. Il reviendra encore en mesure, où vous luy marquerez la feinte à la tête, & luy direz que si l'on vient à luy faire cette figure pour l'ébranler, il prenne le temps & tire dessous les Armes : Vous luy ferez faire plusieurs fois le même coup, & au dernier vous parerez du fort, en abaissant son coup fort bas, & le luy ferez remarquer. Il fera sa retraite, & reviendra en mesure, pour faire une feinte dessous les Armes, & tiret dessus, puis se remettra en garde, en se découvrant au dedans des Armes : Vous luy pousserez, & il rispostera tout droit de Quarte, le long de la ligne, sans quitter votre Epée, puis fera sa retraite, & reviendra en mesure, pour faire encore le même contredégagement. Là vous parerez de la pointe, pour luy faire remarquer cette manière de parer. Ensuite il fera sa retraite ; car aussi-tôt que l'ennemy pare, il faut se retirer, crainte de la risposte. 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, & luy pousserez une grande botte. A cette grande décou-

verte, il parera du fort de son Epée, & il rispostera sous la ligne du bras, de Seconde, sous les armes ; puis fera sa retraite, & reviendra en la mesure, où vous luy ferez faire le dernier coup de ce Jeu, qui est que tenant sa main de Quarte, la pointe basse, vous traverserez son Epée avec la vôtre, en vous appuyant dessus ; & luy direz qu'il ne souffre pas cette ligne qui pese sur son Epée : mais qu'il la relève droite, par un mouvement de poignet, le bras pourtant étendu, en faisant un temps, le corps en arrière. Vous luy ferez tomber son Epée de Tierce dessus les armes, sans suivre la vôtre. Il poussera son coup jusqu'au corps. Cette botte se nomme *coupe 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 luy pousserez, & il parera & rispostera le long de la ligne de votre Epée, sans la quitter ; puis fera sa retraite, le bras étendu, & l'Epée bien devant luy. 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 risposte. Les règles & l'ordre y sont observez. Après tous les incidens 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.

*La ma-
nière de
pousser
de Se-
conde
est au
Ch. VII*

D E U X I E M E J E U.

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

L'Ecolier étant en sa garde ordinaire, ayant engagé votre Epée 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 Epée, sans demeurer sur votre lame, retenant son corps, & l'éloignant sur la jambe gauche; & par une autre action, presque en même temps, il tirera de pied ferme, tout droit de Quarte au dedans des armes, du fort au foible.

Ch. IV. Si l'Epée ennemie (que la vôtre représente) étoit éloignée quand il la battra, il ne faudroit pas la suivre; mais bien tirer droit au corps, & ensuite se remettre en sa même garde, le long de votre Epée, dans la même figure, pour reprendre tout droit de Quarte, puis faire sa retraite. Il fait ce battement pour détourner l'Epée, & se faire jour, à cause du bras tendu & de l'Epée qui est devant le corps de son ennemy. Cette reprise, après s'être remis en garde, servira à le prendre sur le temps, à cause qu'aussitôt que l'on luy 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, par ce que l'on tourne la main de Tierce, & après de Quarte, qui sont deux mouvemens: Mais la tournant de Quarte, l'Epée demeure toujours devant vous, & est bien plutôt au corps, ne perdant pas tant de temps. Tous ces battemens se peuvent faire aussi tout droit le long de l'Epée, sans dégager tant dedans que dessus. Lors que votre Ecollier fera ses reprises, à tous les coups de ce Jeu, vous avancerez le corps dans ce moment, pour lui faire connoître que c'est pour ceux qui veulent courir en avant; & dans le temps qu'il achevera 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 Ecollier à vous le venir trouver de luy-même, sans aussi le secours de votre main gauche, comme j'ay 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'Epée; & dans le temps que vous ferez remettre votre Ecollier, vous dégagerez & engagerez son Epée de Tierce. Aussi tôt qu'il sera remis, vous dégagerez votre Epée; & il prendra ce temps tout droit de Quarte; où vous vous *Ch. VI.* ferez 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

Chap.
XVII.

votre Ecollier étant en mesure, vous luy ferez encore battre votre Epée 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 Epée, de la maniere qu'il est marqué aux Parades en forme de cercle. Vous lui ferez faire la même figure, en opposant son Epée à la vôtre, & lui ferez pousser sa botte dans la même situation qu'est son Epée, sans relever sa pointe, tout le long de la ligne de la vôtre, jusqu'au corps, & luy ferez opposer la main gauche; & dans le temps qu'il poussera, vous tournerez la main de Seconde, pour luy montrer que s'il n'avoit pas opposé la main gauche, il auroit reçu. Après il se remettra dans la même figure, & vous relèverez votre Epée devant vous. Dans le temps que vous la relèverez, 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 Epée, & 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 demy-botte, en coupant sous le poignet (étant le coup pour ceux qui parent du fort, en étendant le bras) & ferez comme je l'ay expliqué. Ensuite il fera sa retraite, & reviendra en mesure, pour le sixième coup au dedans des armes. Vous lui ferez encore battre l'Epée sec, & tirer droit; vous parerez de la pointe, & il fera sa 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.

Chap.
IV.Chap.
V.

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 Epée à votre Ecollier, au dedans des armes, pour dégager & battre sec votre Epée, dessus les armes, en tournant le poignet de Quarte, pour détourner votre pointe, qui doit être droit vis-à-vis de votre Ecollier. L'ayant chassée de devant luy, vous luy ferez achever 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'Epée sec, dessus les armes, & tirer droit, puis se remettre. Dans le temps qu'il se remettra, vous vous découvrirez dessous les armes, exprès pour luy faire comprendre que vous avez levé le bras, & luy ferez redoubler dessous. Après sa retraite, vous le ferez revenir encore, qui sera le troisième coup. Vous luy ferez aussi battre sec & tirer droit, puis il se remettra & reviendra à la lame. Dans ce temps vous délagerez: Il prendra encore ce temps, tout droit de Quarte, où vous vous ferez découvert, puis fera sa retraite, & reviendra encore en mesure, pour le quatrième coup. Vous luy ferez battre toujours l'Epée sec en dégageant, puis il se remettra; & dans ce temps vous baisserez votre pointe en forme de cercle, comme j'ay dit, & luy ferez opposer son Epée à la vôtre, pour pousser tout droit de Quarte, sans quitter la lame, & opposer la main gauche; même vous luy ferez redoubler, dans la même situation; après il fera sa retraite, en faisant son cercle, comme je l'ay 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'Epée sec & tirer droit. Vous parerez ce coup de la pointe au dehors des armes, en gagnant

Chap.
XVII.

Chap.
VIII.
Plan-
che 5.

gagnant son fort (expliqué au premier Jeu, au dernier contre-dégagement) Ensuite il fera sa retraite, & reviendra en mesure, pour luy 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 luy ferez toujours battre l'Épée sec & tirer droit, & vous parerez du fort, en élevant le coup, puis il fera sa retraite. Vous lui ferez comprendre de la maniere que vous avez paré, & le ferez revenir en mesure pour luy 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 luy ferez prendre le temps dessous les armes, & luy ferez encore réiterer une autre fois, où vous parerez du fort, en abaissant le coup. Vous lui ferez comprendre la maniere dont vous avez paré, & luy 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

Chap.
VII.

éleverez exprés le bras pour vous découvrir dessous. Vous luy 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: A ce deuxième Jeu-cy l'on ne pate point du tout, à cause que l'on a affaire à un homme qui veut toujours avancer & courir en avant. C'est pourquoy à chaque coup, l'on reprend toujours sur les temps, même après la retraite de votre Ecollier, vous pouvez marcher à luy pour le poursuivre, & vous faire prendre sur le temps, de la maniere que vous le jugerez. Vous luy ferez aussi commencer à fuir un petit pas en arriere, pour attirer l'ennemy; & dans le temps qu'il fera ce petit pas, vous marcherez en avant, vous découvrant tantôt de Quarte, & tantôt de Tierce, puis luy ferez des feintes, pour luy 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.

Chap.
VI.

T R O I S I E M E J E U.

Pour faire entendre à vostre Ecolier, que ce troisième Jeu doit luy servir lors qu'il aura affaire à un homme qui recule, vous luy ferez comprendre qu'il doit, au premier coup qu'il passera, juger si son ennemy recule. C'est pourquoy, au premier coup que vous luy ferez pousser, vous ne manquerez pas de reculer un petit pas en arrière; & vostre Ecolier, 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 luy ferez faire ce que je vais expliquer.

Il faut que vous fassiez écarter vostre Ecolier plus qu'à l'ordinaire; l'Epée bien devant luy, 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 luy ferez engager l'Epée dessus les armes, le poignet tourné de Tiercé; & 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 luy faire porter le pied droit en avant, environ d'une semelle, & faire suivre le gauche, roidissant les deux jambes, élevant les reins; & vous luy montrerez à gagner le foible de vostre Epée, en y avançant son fort. Dans le même temps qu'il coulera & marchera en avant, ce sera à vous à luy faire faire la même chose en arrière, qu'il aura faite en avant, hors qu'il faudra que dans le temps qu'il aura gagné la mesure & qu'il vous poussera, vous éloigniez le corps en arrière sur la

jambe gauche, & le fassiez ajuster de loin, jusqu'à vostre corps, pour luy apprendre à bien connoître sa mesure. Enfin ayant gagné le fort, comme j'ay dit, il achevera sa botte tout droit de Quarte, puis se remettra pour reprendre encore tout droit de Quarte; après vous luy ferez faire sa retraite. Ce premier coup servira pour l'intelligence des autres coulemens, tant dedans, dessus que dessous. Le deuxième coup de ce Jeu, sera qu'étant dans la même distance, comme j'ay dit, vous luy ferez encore couler au dedans des armes, en dégageant. Il viendra encore pour gagner vostre foible, 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 avancé, il n'aura qu'à achever son coup tout droit de Tiercé: Ce sera où vous vous ferez 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 revenu à l'Epée. Le troisième coup est qu'étant revenu dans la même mesure & la même garde; & vous sur tout à tous ces coups ayant l'Epée devant vous, la partie gauche bien éfacée. Il coulera encore pour gagner vostre foible par le même dégagement, & dans le temps qu'il s'attachera à vostre fer, vous résisterez à sa lame, & dans le temps de la contestation, vous luy 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 re-

trai-

- Ch. 4.* traite, & 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 demy 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 luy pousserez à sa découverte. Il parera & rispostera le long de vostre Épée, sans la quitter, sous la ligne du bras en flanc; parce que vous luy devez donner le jour; & luy 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 vostre Épée, & voulant gagner vostre foible, vous luy ferez tourner davantage la main de Quarte, qu'aux autres coups; ce qui fera un angle contraire au coup qu'il poussera; & luy ferez forcer vostre lame. Dans le mesme temps, vous luy ferez tourner la main de Prime, du mesme côté, en élevant fort haut le poignet & les reins. Il poussera sa botte jusqu'au corps, puis fera sa retraite, Épée perduë. Vous le poursuivrez 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 coulemens 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 mesme garde qu'aux coups précédens, vous ferez engager vostre Épée au dedans des armes, sans rien forcer, puis luy ferez faire un petit dégageant dessus les armes, tournant la main & le poignet de Quarte, engageant le fort de vostre lame, & coulant le long de la ligne de vostre Épée, en marchant un petit pas pour gagner la mesure. Dans le temps qu'il marchera, vous reculerez un petit pas, pour luy faire connoître que c'est encore pour ceux qui reculent, & luy ferez roidir les deux jambes, lors qu'il marchera en avant. S'étant fait jour dessus les armes, en gagnant vostre foible par son fort, il achevera son coup tout droit, en tournant la main de Tierce jusqu'au corps; ensuite il se remettra en garde, son Épée de Tierce, élevée un peu haute. Vous irez pour la chercher; Dans ce temps là vous luy ferez reprendre dessous les armes. Si vous demeurez découvert dessus les armes, vous luy 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 luy ferez couler de Quarte dessus les armes, en gagnant vostre foible par son fort. Vous dégagez dans ce tems: Son Épée se trouvera au dedans des armes; par le dégageant que vous aurez fait, son Épée étant encore tournée de Quarte. Il n'aura qu'à achever son coup tout droit le long de vostre Épée, jusqu'au corps. Il se remettra pour reprendre encore tout droit de Quarte, sans quitter vostre 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 vostre Épée, & y résister. Vous en ferez de même. Dans le temps que vous contesterez fort contre fort, vous luy ferez ceder à la force: Vous le ferez dégager au dedans des armes, pour y pousser tout droit de Quarte, du fort au foible; & en même temps il se remettra pour reprendre encore tout droit de Quarte, où quelques fois pour la re-

Chap. XVII. prise, vous lui ferez dégager dessus les armes, ou bien rapporter son Epée opposée à la vostre, 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. Celuy-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 vostre Epée & cherchant la sienne; & dans ce temps vous le ferez dégager de Seconde dessous les armes, puis il fera sa retraite, Epée perdue, comme j'ai enseigné, & les coups qui doivent suivre. Le cinquième coup est que vous vous mettez en garde Allemande, à la manière que je l'ay expliqué, & ferez mettre vostre Ecollier 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 mettez en garde, l'Epée fort basse, que l'on nomme Quinte, le bras & l'Epée hors la cuisse. Vostre Ecollier se mettra en sa garde ordinaire; vous lui ferez croiser vostre Epée, en tournant sa main les ongles vers la terre; en coulant il doit rencontrer vostre Epée; 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 dégagetez pour lui faire prendre le temps, puis il fera la retraite & reviendra en mesure; vous lui ferez couler encore dessus les armes. Alors vous dégagetez, & dans ce temps vous pourrez lui faire prendre le dessous. Ce dernier coup n'est guères d'usage, d'Epée à la main. Il y a encore un autre coup pour les coulemens, expliqué au Chapitre X. qui est une garde à l'Italienne. Vous le ferez faire aussi de la manière que je l'ay enseigné.

Chap. VII.
Chap. XIII.

Chap. XI.

Il faut remarquer dans ce Jeu, que lors que vous ferez faire tous ces coulemens, en marchant en avant; il faudra que vostre Ecollier demeure un petit temps pour juger ce que son ennemy peut faire; & luy ferez remarquer tous les mouvemens 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 les coups, sans secours de main gauche, ny avancer le corps. Ce Jeu se doit montrer plus longtems que les deux autres, étant le plus difficile. Dans ce Jeu l'on pourra apprendre à son Ecollier 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 corps 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 vostre ennemy. Ce qui fera une marche pour le surprendre lors qu'il tournera. Dans le tems qu'il s'arrête, vous vous arrêterez aussi pour prendre vostre garde ordinaire, & pour entreprendre tous les coups convenables aux défauts qu'il pourroit avoir.

Après avoir enseigné ce dernier Jeu, vous pouvez encore, durant quelque temps, le faire recommencer d'une autre manière plus seure, & pourtant fort aisée à pratiquer. Lors que vostre Ecollier commence le Jeu cy devant, vous luy faites engager vostre Epée de Tierce dessus les armes, pour dégager & couler au dedans des armes, en gagnant de son fort vostre foible. A celuy-cy vous luy ferez engager vostre Epée au dedans des armes; ce sera pour donner

au dedans des armes. Vous le ferez résister à vostre Epée, devant que de commencer à entrer en mesure; & par un petit mouvement de corps, en l'éloignant en arriere, vous le ferez dégager dessus les armes, sans toucher à vostre Epée, & dans ce même moment vous le ferez dégager & couler le long de vostre Epée, 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 suivans, si ce n'est qu'au commencement, avant que de venir couler & gagner le fort de vostre Epée, vous luy 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 luy ferez dégager de la pointe, en tournant le poignet de Quarte au dedans des armes, en éloignant le corps en arriere, sans qu'il trouve vostre Epée; & 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 expliquez dans ce troisième Jeu.

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

Ayant fait mettre vostre Ecollier en la garde ordinaire, vous luy ferez engager son Epée au dedans des armes; & en même temps vous luy ferez faire un appel, en dégageant & en engageant son Epée de Tierce dessus les armes. L'Ecollier se découvrant au dedans des armes, vous ne

manquerez pas de luy pousser à cette découverte. Il parera & ripostera tout droit le long de vostre Epée, même dans le temps qu'il fera son appel, vous dégagerez & n'attendrez pas qu'il touche vostre lame; mais bien le faire revenir parer, & aussi-tôt riposter sous la ligne du bras. Ainsi vous luy ferez réitérer plusieurs fois cet appel, & chaque coup vous luy pousserez une estocade, & luy ferez remarquer les mouvemens de vostre Epée; 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 luy donnerez le jour pour cela: Le troisième fera la demy botte tout droit, sans dégager; & le quatrième fera la feinte tout droit, & tirer dessus. Vous luy ferez faire aussi les appels dessus les armes, en luy faisant engager vostre Epée dessus les armes, pour dégager & faire son appel au dedans des armes, pour se découvrir dessus. Dans ce temps vous luy pousserez à cette découverte, & ne souffrirez pas qu'il trouve vostre Epée; mais dans le même temps luy pousserez vostre estocade jusqu'au corps, pour l'obliger à parer. Vous le ferez parer & riposter tout droit, & ensuite recommencer ces appels. Vous luy pousserez, comme j'ay 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, & luy ferez faire la feinte tout droit dehors, & dégagerez de Quarte au dedans des armes. Le quatrième est qu'après l'appel vous luy pousserez; il parera & fera la feinte dessous & tirera dessus. Enfin vous luy apprendrez à parer la demy botte & la feinte à la tête, que vous luy représenterez, & luy 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 en a encore deux autres qui roulent sur

celuy-cy, c'est pourquoy il n'est pas nécessaire d'en répéter tous les coups, je diray seulement que lors que vous ferez faire l'appel à vostre Ecollier, & qu'il aura trouvé vostre Epée, tant dedans que dessus, vous luy ferez marcher un pas du pied droit seulement, sans bouger le pied gauche; & dans le temps qu'il marche, vous luy pousserez vostre botte jusqu'au corps. Il rispостera, sans démarer le pied gauche, à tous les coups marquez. Dans l'autre Jeu, tant dedans que dessus, à chaque coup; il fera l'appel & marchera son pas. Aussi à chaque coup, vous luy pousserez, & il exécutera selon les mouvemens de vostre Epée, comme je l'ay enseigné. L'autre fera lors qu'il fera son appel, en engageant vostre Epée, sans dégager, ou en dégageant; car les appels se peuvent faire tout droit, tant dedans, dessus que dessous, ou en dégageant. Luy ayant fait trouver vostre Epée, il faudra le faire marcher un pas du pied droit, sans bouger le pied gauche; & dans ce temps qu'il marche, vous ferez la mesme chose du pied gauche, puis luy 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 luy ferez, sans quitter vostre lame, pousser en deux temps, à l'endroit où vous luy aurez fait engager son Epée. Mais il faut toujours commencer au dedans des armes, puis au dehors. Vous luy ferez faire encore tous les autres coups marquez cy-devant. Après ces deux pas faits, vous luy pousserez. Il ferrera la mesure du pied gauche, en parant il rispостera tous les coups de suite, tant dedans, dessus que dessous. Ce que j'ay marqué cy-devant, & expliqué aux autres Jeux.

Il y a encore ces bottes en trois tems, que l'on montre aussi par régles, 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'Ecollier pousse une botte de pied ferme, tant au dedans des armes, qu'au dehors & au dessous, c'est le coup simple, en dégageant, ou tout droit. Si en poussant, il a porté un coup au corps, il ne manquera pas d'y retourner, tant que l'ennemy 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'ennemy la pare, il luy 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, lors qu'il faut doubler les feintes. Quand vous luy ferez doubler les feintes, il faut, comme j'ay dit, que cela commence par un coup simple, ensuite par le coup double, qui est la feinte ou le semblant de tirer, que j'ay expliqué cy-devant. Les trois temps qu'il faut faire après, ou la double feinte & poussé, seront de marquer les feintes aux endroits où l'ennemy parera, en battant deux fois du pied droit, & au deuxième battement il faudra faire suivre le pied gauche, s'il recule, en roidissant les deux jambes, le bras droit tout étendu, l'Epée bien devant soy; & l'ennemy s'ébranlant du côté où on luy aura fait la dernière feinte, pour aller à la parade, on ne manquera pas de pousser à cette découverte, mesme y redoubler selon la situation de son Epée. L'on peut, à tous les coups que j'ay enseignez, faire cette botte en trois temps, pourvu que ce soit, comme j'ay dit, en commençant par le coup simple, ensuite le double, & enfin le triple: Et que ce soit après les parades de l'Ennemy; 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 battemens secs & tirer droit, après les avoir faits, si vostre ennemy paroît & reculoit, il faudroit faire vostre même battement, & au lieu de tirer droit, vous luy marqueriez

riez seulement le semblant de pousser tout droit, en battant du pied droit, pour le battement, & un autre battement en mesme temps du mesme 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 mesme 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 roûlent sur ces trois premiers Jeux principaux : C'est pourquoy sans s'embarasser, vous pou-

vez, le mieux qu'il vous sera possible, les faire exécuter; & vous verrez le profit que fera vostre Ecolier. Après la pratique de ces Jeux, vous viendrez à celle des autres coups particuliers de mon Livre, comme sont les Passes, les Voltes, demy-voltes, les Saisssemens d'Epée & de Corps, les Parades en forme de cercle, & coups à l'Espagnol, que vous pouvez fort bien montrer, pour peu que vous ayez d'auiduité & d'application.

F I N.

A V E R T I S S E M E N T.

Plusieurs Amis de *Daniel De La Feuille*, ayant trouvé ce Livre bon & utile, pour l'Instruction des Personnes d'Epée, & sur tout dans ce tems de Guerre, qui empêche qu'on n'en puisse tirer de France que difficilement; lui ont conseillé de le faire imprimer. Ce qu'il a fait très-volontiers, dans l'espérance qu'il sera bien reçu du Public & même d'un grand secours à ceux qui se mêlent du Mé tier de la Guerre, puisqu'il contient une grande quantité d'Instructions & de Leçons, que le Sr. DE LIANCOUR, Habile & des plus Experts dans l'Exercice de l'Epée, y donne, avec une Méthode facile & aisée, tant aux Maitres qui l'enseignent, qu'aux Gentilhommes qui le veulent aprendre.

Il a aussi fait imprimer un Livre de plus de 700 Dévises & Emblèmes, avec l'Explication en Latin, François, Espagnol, Italien, Flaman, Anglois, & Alleman, pour l'usage de ces sept Nations. Ce Livre sera dans peu de tems augmenté d'une Seconde Partie, où il y aura sous chaque Devise & Emblème, un Quatrain, d'un des meilleurs Poètes du Pais.

On trouve aussi chez lui un Livre de Chifres, qu'il a déjà donné au Public il y a deux ans, augmenté d'une Seconde Partie, beaucoup plus ample que la Première; comme aussi un Livre de Dessin pour les Arquebusiers, tirez des meilleurs Maitres de l'Europe, & généralement tout ce qui s'imprime en Hollande, tant en Taille-Douce, qu'autrement.

Il mettra dans peu au jour, un Livre contenant l'intelligence du Blason, plus ample & plus curieux que pas un qui ait encore paru, avec les Armes des Rois & des Princes de l'Europe, & les Pavillons de ceux qui vont en Mer, en Flaman, en Anglois, & en François.