

Numérisation du traité de Jean-Baptiste Campenon

Titre : De l'escrime à l'épée et de son importance dans la cavalerie

Auteur : Jean-Baptiste-Marie Campenon

Type : manuscrit

Date de publication : 1869

Ce document est téléchargeable à cette adresse :

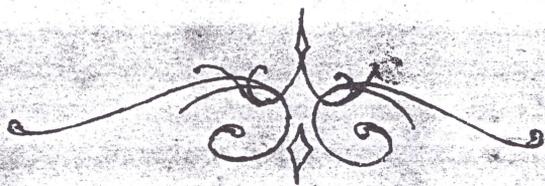
<http://www.ffamhe.fr/sources/campenon.pdf>

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

http://www.ffamhe.fr/collection_palas

En savoir plus sur Jean-Baptiste-Marie Campenon sur le Wiki AMHE :

https://www.ffamhe.fr/wiki/Jean-Baptiste-Marie_Campenon



DE

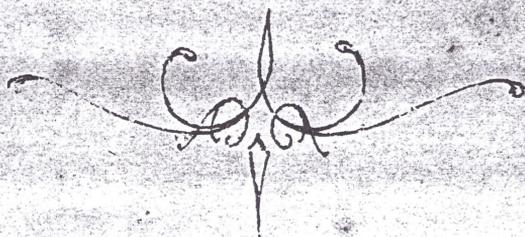
L'ESCRIME A L'ÉPÉE

ET

DE SON IMPORTANCE

DANS

LA CAVALERIE



Jean Baptiste Marie Camperon
1 Lyon 1869

Les armes à feu perfectionnées ont considérablement réduites, dit-on, le rôle de la Cavalerie. Non seulement elle ne décidera plus du sort des batailles, mais il faut qu'elle se renonce presque à se mesurer contre l'infanterie devenue invulnérable par la supériorité de son feu. Dès lors, il faut réduire cette arme coûteuse et inutile, ou n'en faire qu'une infanterie montée qui se transportera rapidement sur un point donné.

Ces idées qui se font jour de toutes parts, et qui tendent à ébranler la confiance du Cavalier, ne sont certes pas nouvelles. Elles ont régné déjà, au seizième siècle quand le mousquet a remplacé la pique, et l'histoire des guerres passées s'est chargée de leur infliger un éclatant démenti.

Bien avant l'invention du fusil à tir rapide, la Cavalerie marchait à un revers certain quand elle attaquait de l'infanterie n'ayant pas souffert, et dans une bonne position. Souvent même pour résister, la bonne infanterie n'aurait pas besoin de recourir à des formations de carrés, et elle n'est pas née dans un cerveau profane, cette idée que le Maréchal Gouville 1^{er} C^{te} a mise en pratique pendant vingt ans de guerre : idée qui consiste à recevoir la charge en ligne déployée.

Mais alors il s'agit d'une phase du combat, ou la Cavalerie qui n'avait joué souvent qu'un rôle secondaire pendant les périodes de la lutte, reprenait une action pré-

pondérante; c'était celle ou l'infanterie battue, se voyant forcée de se retirer. La Cavalerie lancée contre l'infanterie qui lâchait pied, trouvait devant elle les Cavaliers de l'ennemi, qui venaient protéger la retraite.

Alors s'engageait fatalement un double combat; combat de la Cavalerie fraîche et pleine de moral, contre une infanterie brisée de fatigue, dégarinée de son feu; (et avec le fusil à tir rapide cette dernière circonstance se présentera souvent dans l'avenir;) Combat de Cavalerie contre Cavalerie, dans lequel le succès avait une portée matérielle et morale, immense.

Tout cela est encore vrai aujourd'hui. Toute bataille complète doit se terminer par un grand duel de Cavalerie, duel dans lequel, avant d'en venir aux mains, les Cavaliers auront à parcourir de plus grandes distances qu'autrefois, en raison de l'augmentation de portée des armes nouvelles.

Pour sortir victorieux de ce duel, il faut donc, en mettant à part l'intelligence, le coup d'œil et la décision du chef, trois conditions essentielles:

- 1^o des chevaux ayant à la fois de la vitesse et de la solidité;
- 2^o des hommes exercés à bien manier leurs chevaux;
- 3^o des Cavaliers sachant bien se servir de leur sabre et de leur lance à de plus compétents que moi, le soin de vérifier par quels perfectionnements les deux premières

conditions peuvent être remplies. Il me semble pourtant qu'on entre dans cette voie par l'amélioration des logements, par l'allégement du harnachement, par le mariage civil exigé des officiers et des sous-officiers, par le travail individuel.

Je veux m'occuper seulement de la troisième condition.

Les Corps qui tiennent sont les corps de pointe, les autres ne font que bloquer.

C'est en appliquant ce principe que, dans la guerre d'Espagne, nos Cavaliers se firent une réputation terrible parmi les troupes espagnoles et anglaises. C'est en l'appliquant encore, qu'ils eurent raison des Cavaliers allemands qui sont tous autres pointeurs.

Mais pour savoir se servir de la pointe, il est essentiel d'avoir de bons principes d'escrime à l'épée, et de là, la nécessité d'en encourager l'étude.

Or jus qu'à ce jour, deux motifs principaux se sont opposés à ce que cet enseignement soit sérieusement donné et suivi, dans nos régiments.

Le premier est la non gratuité des leçons pour les sous-officiers et les Cavaliers. Il est à désirer que cette question sur laquelle l'attention du Ministre de la Guerre vient d'être appelée, soit résolue dans le sens de la gratuité.

Le second, qui éloigne des salles bien des individus convaincus de l'utilité de cet exercice, est l'ennui causé par un enseignement, obscur, fastidieux, variable dans chaque Régiment.

J'ai essayé d'obvier à cet inconvénient, en donnant plus
 loin, aussi simplement et aussi complètement que possible,
 l'exposé de la leçon d'armes.

En résumé, je pense qu'un principe sérieux sera obtenu,
 quand dans nos régiments de Cavalerie, le maître d'armes et-
 ant rétribué convenablement, les leçons étant gratuites pour
 les Sous-Officiers et Soldats et obligatoires pour tous, y compris
 les officiers, on sera parvenu à donner au Cavalier autant de
 confiance dans son sabre, que le fantassin en a dans son
 fusil.

Lyon le 25 Janvier 1869.

J. Campenon
 Leçon d'armes.

Exposer aussi clairement que possible la leçon d'armes;
 présenter dans un ordre méthodique et, en allant du simple
 au composé, l'enchaînement des coups et des parades; réduire
 ces coups et ces parades à ce qui est réellement utile;
 remplacer par un enseignement lucide et parlant à
 l'intelligence de l'élève, les leçons compliquées, obscures qui
 varient dans chaque régiment, tel est le but de ce travail
 dans l'exécution duquel les conseils éclairés de M^r le
 Maréchal des Logis Demanchy, maître d'armes au 1^{er}
 Dragons, m'ont été d'un grand secours.

Première Partie.

On distingue dans l'épée, la lame et la monture.

La Monture se compose de la Fusée qui a derrière elle le Commun, et en avant d'elle, la garde, ou sumette, ou coquille.

On remarque dans la fusée, le dessous, le dessus, le devant et le derrière.

Manière de tenir l'Épée.

Pour bien tenir l'épée, il faut placer le pouce de la main droite, allongé sur le dessous de la fusée, et l'index plié sur le dessous; pouce et index à un demi-pouce de la garde; les trois autres doigts fermés autour de la fusée et maintenant l'épée solidement, mais sans trop de force, ce qui empêcherait de la saisir dans le poignet et dans le bras.

La Garde, un temps six mouvements.

1^{er} Mouvement. - L'élève faisant face au maître, les deux bras pendant le long du corps et l'épée tenue de la main droite, ainsi que cela a été expliqué précédemment, placer les pieds en équerre, le talon droit en avant du talon gauche et le touchant.

2^e Mouvement. - Lever le bras droit étendu devant soi, et dans une direction un peu au dessus de la verticale.

3^{ème} Mouvement. - Rapporter le bras droit demi plié

devant le corps, le coude bien effacé, le poignet à hauteur du tétou droit, les ongles en dedans, la pointe de l'épée à hauteur de l'œil.

4^e Mouvement: Elever le bras gauche, et le rapprocher en demi-cercle derrière la tête, les épaules effacées et tombant naturellement.

5^e Mouvement: Porter également les jarrets.

6^e Mouvement: Porter la jambe droite en avant, le talon droit vis-à-vis le gauche, le genou droit placé sur la verticale du cou-de-pied, le corps d'aplomb et posant également sur les deux jambes. (Dans ces conditions, il y a environ la distance de deux semelles, entre les talons.)

Relevez-vous, -Saluez, un temps, cinq mouvements.

1^{er} Mouvement: Lever le bras droit, comme dans la 1^{re} mouvement de En garde.

2^e Mouvement: Laisser tomber le bras gauche, le long du bras gauche.

3^e Mouvement: Rapprocher le talon droit contre le gauche et tenir les jarrets.

4^e Mouvement: Rapprocher le bras droit plus devant le corps, le coude effacé, le poignet à hauteur du menton.

5^e Mouvement: Saluez de l'épée, en baissant le bras droit tendu dans toute sa longueur et légèrement à droite.

Marcher, Rompre, Arrêts.

Marcher, un temps, un mouvement. Porter le pied droit,

Sans frapper, à une demi-semelle en avant, puis le faire suivre
 du pied gauche qui s'avance aufoi d'une demi-semelle, le corps
 restant d'aplomb.

Rompiez, un temps, un mouvement. Porter le pied gauche à
 une semelle ou une demi-semelle en arrière, et le faire suivre
 du pied droit, qui se porte également à une semelle ou une
 demi-semelle en arrière, le corps restant d'aplomb.

Deux Appels. Afin de s'affirmer que dans tous ces mou-
 vements, le corps reste d'aplomb, le maître commande de temps
 en temps: Deux Appels, à ce commandement, l'élève frappe
 deux fois la terre du pied droit. Ce mouvement doit se faire
 légèrement, sans trop lever le pied.

Développement.

Fendez-vous. Un temps deux mouvements

1^{er} Mouvement, allonger rapidement le bras, sans saccade,
 les ongles en dedans, le poignet à hauteur du tétos, la pointe
 de l'épée dans le prolongement du bras.

2^{em} Mouvement. Tendres vigoureusement le jarret
 gauche, laisser tomber le bras gauche à quinze centimètres de
 la cuisse et aller en même temps le pied droit en avant, aussi
 loin que possible, le genou droit restant toujours sur la verti-
 cale du con-de-pied, la tête haute, l'œil droit regardant
 l'effet du coup, le pied gauche bien fixé au sol.

En garde. un temps un mouvement. Oter le jarret

gauche chasser la main droite en arrière par un mouvement des reins et prendre la position de la garde.

Dans les commencements, on fait faire l'élève en deux mouvements, puis on l'habitue à ne laisser qu'un intervalle presque insensible entre les deux mouvements l'attention du bras précédant toujours celle du corps.

On l'exerce également à se mettre en garde, en portant le pied gauche en arrière, et à se relever en reportant le pied gauche contre le droit.

Enfin le maître doit faire reposer souvent, pour éviter l'engourdissement, la fatigue, et par suite le dégoût.

2^e Partie.

Des lignes, de l'engagement.

La lame de l'épée se divise en faible, partie située vers la pointe; moyenne, partie du milieu, et forte, partie située vers la garde.

On appelle ligne, la direction que suit la lame pour toucher le corps de l'adversaire.

L'élève étant en garde, le maître se place en face de lui, à une distance telle que l'élève puisse le toucher en se fendant, et il prend également la position de en garde les épées à la droite l'une de l'autre et se touchant par leur partie moyenne, la pointe dirigée vers les yeux de l'adversaire.

Dans cette position, la partie du corps de chacun, située à

gauche de son épée, se nomme le Dedans; celle située à droite, se nomme le dehors; celle située au dedans du poignet, se nomme le Dedans; celle située au dehors du poignet, se nomme le dehors.

Chaque coup porté dans le dedans, est dit porté dans la ligne du dedans, ou la ligne de quarté. s'il est porté dans le dehors, il est dit porté dans la ligne du dehors, ou dans la ligne de terce. s'il est porté dans le dedans, il est dit porté dans la ligne du dedans, ou dans la ligne haute; s'il est porté dans le dehors, il est dit porté dans la ligne du dehors, ou la ligne basse.

Engager l'Épée, ou prendre l'engagement, c'est de la part de l'Élève qui est en garde, comme je l'ai dit plus haut, son épée à droite de celle du maître, c'est-à-dire, porter la main à gauche de manière à fermer la ligne du dedans, ou de quarté; l'Élève est ainsi engagé en quarté.

Si le maître et l'élève étaient en garde, leurs épées à la gauche l'une de l'autre, pour engager l'épée ou prendre l'engagement, l'élève porterait le poignet à droite, de manière à fermer la ligne du dehors, ou de terce; il serait ainsi engagé en terce.

Changer l'engagement, c'est placer son épée d'une ligne dans l'autre, ou la faisant passer sous l'épée de l'adversaire et près d'elle; par un mouvement des doigts sur la garde, puis fermer la nouvelle ligne.

Coup droit, (en quarte, entierece, dessus, dessous.)

L'élève étant en quarte, l'élève prend l'engagement de la maître laisse la ligne de quarte ouverte. Le coup qui se présente naturellement à l'élève est le coup droit en quarte. Pour le lui faire exécuter, le maître commande: 1^o Allongez le bras allongez le bras dans toute sa longueur, mais en laissant une légère flexibilité dans la saignée de manière à éviter l'ensoudiffement. Les ongles bien en dessus, le poignet est l'épée sur le prolongement de l'épaulé, le poignet conservant sa position en quarte, de manière à toujours fermer à l'adversaire la ligne de quarte. (Cette position du poignet, qui a pour but de se couvrir, est ce que l'on nomme l'opposition.

L'opposition est de règle absolue dans toutes les lignes.)

2^o Fendez-vous: défendre rapidement, en portant la pointe de l'épée dans le haut du corps de l'adversaire, les doigts fermés mais sans raidir, de manière à bien diriger l'épée et en amortissant, d'il y a lieu, la dureté du coup. par la flexibilité et l'éloignement du poignet; le corps bien d'aplomb, la tête haute et regardant avec l'œil droit, par dessus le poignet, l'effet du coup.

En garde: l'élève remet en garde.

Changez l'Engagement: l'élève prend l'engagement de tierce, le maître lui laisse cette ligne ouverte et commande:

1^o Allongez le bras, 2^o Fendez-vous. Cet est dans

mouvements s'exécutent ainsi que cela a été dit, pour le coup droit en quarte, l'élève conservant les angles en défense, et regardant avec l'œil droit, garde-sons le poignet, l'effet du coup.

En garde. - chargez l'engagement. L'élève ayant pris l'engagement de quarte, pour le faire tirer droit dans la ligne basse, le maître commande: 1° allongez le bras: baisser rapidement la pointe de l'épée par un mouvement de rotation du poignet, en allongeant le bras et en dirigeant l'épée vers le bas du dedans, 2° Tendez-vous: Ce mouvement s'exécute ainsi qu'il a été dit précédemment.

Le Coup droit dans le bas du dehors ou de la ligne de tierce se fait par les mêmes principes. Il est entendu que quand l'élève est un peu familiarisé avec l'épée, le maître, au lieu de décomposer ces coups en deux mouvements, les fait exécuter en un seul, au commandement de tierce droit dans le haut ou dans le bas.

Ces quatre coups droits étant connus, il est naturel d'exposer comment l'on peut s'en préserver, au moyen de la parade qui doit invariablement se terminer par la riposte.

Des Parades, de la Riposte.

Les Parades se divisent en parades simples, et parades composées soit il sera question plus tard.

Les Parades simples sont elles mêmes de deux sortes.

Les uns ferment la ligne menacée par l'adversaire, en s'opposant au passage de son épée, et se nomment parades pour cela. Parades d'opposition. Les autres chassent fortamment l'épée ennemie de la ligne, et se nomment Parades détachées, ou simplement Parades. Elles doivent toutes se terminer par un coup droit porté, au moment de la rencontre des épées, dans le dessus ou dans le dessous de la ligne dans laquelle les épées se sont rencontrées.

Ce coup droit qui a pour but de profiter de la situation critique dans laquelle se trouve l'adversaire, au moment où il se relève, se nomme: Riposte du tac au tac.

J'expliquerai dans la suite, comment on empêche ce genre de Riposte, mais pour le moment, toutes les parades énumérées dans la deuxième et dans la troisième partie de ce travail, doivent se terminer à l'indication faite par le maître de Ripostez, par un coup droit tiré du tac au tac.

Opposez Quarte, tierce, demi-cerle, Octave, Ripostez.

Le maître prend l'engagement de quarte, porte le coup droit dans le haut de cette ligne et commande: Opposez quarte.

Porter le poignet droit vers le gauche, de manière à fermer la ligne de quarte, sans allonger le bras dans ce mouvement.

Ripostez: Dès que l'épée a rencontré l'épée adverse, porter le coup droit dans le haut.

En Garde —

Le Maître prend ensuite l'engagement de terce et porte

le Coup droit sous le bras de cette ligne en commandant:

Opposez tierce: Porter le poignet à droite de manière à former la ligne de tierce, les angles en dedans la pointe vers nous l'adversaire.

Ripostez. Comme précédemment.

Le maître prend l'engagement de quarte, porte le coup droit dans le bas et commande:

Opposez demi-cercle, Ripostez —

Porter le poignet à gauche, en faisant décrire à la pointe de l'épée un demi-cercle, de manière à former le bas du dedans, le poignet vis-à-vis le tétou gauche, et dès qu'on a rencontré l'épée, porter le coup droit dans le bas du dedans, ou en demi-cercle.

Le maître prend l'engagement de tierce, porte le coup droit dans le bas du dehors et commande:

Opposez en octave, Ripostez. Soulever la pointe de l'épée, en portant le poignet à droite et un peu au dessus de celui de l'adversaire, de manière à former le bas du dehors, les angles en dedans, la pointe au corps. Dès qu'on a rencontré l'épée, porter le coup droit dans le bas du dehors, ou en octave.

Dégagez, en quarte, en tierce, dedans dedans.

Le maître engage en tierce et exécutant une légère pression, il commande à l'élève auquel il forme la ligne directe.

Dégagez: Soulever à l'aide du contact simultané du poignet et de l'index sur la poignée, la pointe de l'épée sans celle de l'adversaire, en allongeant le bras rapidement et portant le coup droit

en quarte.

Le dégagement en tierce se fait d'une manière analogue et se termine par le coup droit en tierce. Enfin le dégagement peut aussi se faire dans les lignes basses de quarte ou de tierce.

Parade quarte, tierce, Demi-cercle, octave, Riposte. Ces parades se font, ainsi que cela a été expliqué pour les oppositions, aussi près du corps que possible, afin d'agir sur le fort au faible, mais en évitant l'épée ennemie par une action de droite, au lieu de s'opposer simplement à sa marche.

Deux tierces sont en présence, l'un d'eux a pris l'engagement de quarte, l'autre veut attaquer en dégagant, celui-ci peut évidemment dégager dans le haut ou dans le bas du dehors, et son adversaire, au moment où le coup part, doit hésiter entre les parades de tierce ou d'octave; s'il prend l'une pour l'autre il est touché. afin de faire cesser ce doute de l'Esprit, on a été amené à rechercher des parades qui rencontrent l'épée dans plusieurs lignes et qu'on appelle Contres.

Contre de quarte, de tierce, Riposte. L'élève ayant pris l'engagement de quarte, au moment où le maître dégage, il commande: pariez ou prenez le contre de quarte:

Au moment où l'adversaire dégage, laissez le poignet en place, ou même l'élever un peu, puis par un

mouvements des doigts et de l'articulation du poignet, faire décrire à la pointe de son épée, en la faisant passer sous l'épée adverse, une ellipse dont les axes sont la hauteur et la largeur du buste, ~~de l'adversaire~~, et sans que le poignet se soit écarté à droite ou à gauche, revenir à l'engagement de quarts.

Le Contre de tierce se prend, par les mêmes principes, sur un dégagement sans le dedans.

Les Contres sont donc, en résumé, les Parades de l'incertitude. Ils offrent l'avantage de fermer plusieurs lignes et de reprendre l'épée de l'adversaire dans une ligne où il n'est pas couvert.

Couper en quarts, en tierce. Quand une ligne est fermée, au lieu de faire passer son épée dans l'autre, par dessus l'épée ennemie, ainsi que cela a lieu dans le dégagement, on peut à l'aide du doigt et de l'élasticité du poignet, la faire passer par dessous, puis allonger le bras et porter le coup droit. Ceci se nomme Couper, et se fait, soit en quarts, soit en tierce.

Parer le Coupé, par une opposition, par un contre.

Le Coupé se pare comme le dégagé, par les mêmes moyens et les mêmes principes.

Des feintes. Les feintes consistent à menacer dans une ligne pour tirer dans une autre. Elles ont donc pour but de tromper l'adversaire en attirant son épée dans une ligne autre que celle où l'on veut porter

le coup. Elles doivent se faire, au moyen du doigt pris de l'Espée adverse, et en allongeant progressivement le bras, de manière que celui-ci ait eu la détente, quand il porte le coup final. Une, deux, en quarte, en tierce.

Le maître prenant l'engagement de quarte l'élève fait une feinte de dégagement en tierce, au moment où le maître vient à la parade de l'élève dégage en quarte, en se fendant avec oppos. Une, deux en tierce, se fait d'une manière un Parer une, deux, par deux oppositions, par une position et le contre.

Le maître tire une deux dans les deux lignes, et l'élève pare, tierce, quarte, quarte tierce, tierce, Contre, quarte, contre.

Coupez-dégagez, dans les deux lignes.

Parer, par deux oppositions, par une opposition et le

Le maître explique ensuite à l'élève que si, à la première feinte de une, deux, l'adversaire parait un contre, le coup devient impossible, et que pour toucher, il faut trumper le Contre, c'est-à-dire dévier une seconde fois dans la ligne ou l'on a fait la première feinte, ce qui s'appelle doubler, le gagement, ou simplement Doubler.

Doubler, dans les deux lignes, dessus, dessous Parer le Double par un contre et l'opposition

17.

par un double contre.

Le maître double dans les deux lignes et fait successivement parer à l'élève contre de quarte, tierce; double contre de quarte; contre de tierce, quarte; double contre de tierce; contre de quarte, demi-cercle; contre de tierce, octave. Il lui fait remarquer que ces deux dernières parades rencontrent plus vite l'Espée que celles de contre de quarte, octave; ou contre de tierce, demi-cercle.

Il répète que pendant l'exécution de cette 2^{ème} partie, le maître doit avoir la plus grande soin de ne pas fatiguer son élève. Il le fait donc reposer de temps en temps, et entre-mêle les différents coups et parades, de coups droits et de dégagés.

Il fait ensuite exécuter cette deuxième partie, en faisant marcher et Rompre, chacun de ces mouvements étant précédé d'un changement d'Engagement.

Troisième Partie

Mne, deux, trois, dans les deux lignes.

Parer, par deux oppositions et un contre. Mne, deux, trompez, dans les deux lignes.

Parer, par une opposition, un contre et une opposition; par une opposition et deux contres.

Doublez-dégagés, dans les deux lignes. Parer, par un contre et deux oppositions; par un contre

une opposition et le contre.

Attaques à l'épée. On appelle ainsi certains mouvements qui précèdent le coup que l'on veut porter, et qui ont pour but, ou d'entraîner l'adversaire dans une ligne autre que celle où l'on tire, ou de s'emparer de son épée.

Des Battements. Sur une épée tranquille et qui n'obéit à aucune feinte, on emploie les battements qui se divisent en faux battements, et battements réels.

Le faux battement consiste à battre légèrement l'épée de l'adversaire, par un mouvement des doigts et de l'articulation du poignet, de manière à l'amener soit à ouvrir la ligne, et l'on tire droit; soit à opposer et l'on dégage.

Le Battement réel consiste dans le même mouvement, mais fait avec force.

Tous les deux peuvent se faire: soit dans la ligne où l'on est engagé, soit en changeant l'engagement. Battez, tirez droit, dégagez, coupez, une, deux. Changez l'engagement par battement, tirez droit, dégagez etc...

Parer ces différents coups par les parades connues.

Sur une épée fortement tendue, on emploie soit le frôlement, soit le liement.

Le frôlement d'épée ou fait de son épée sur la faible de celle de l'adversaire, par un mouvement

rigoureux des doigts et du poignet, mais en allongeant le bras, de manière à ne pas quitter l'épée qu'on écarte violemment. Il se termine par le coup droit.

Engagez en quarte, froissez, tirez droit.

Engagez en tierce, froissez, tirez droit.

Quand la froissée est bien faite, dans la ligne de tierce, il désarme souvent.

Le liement se divise en demi-liement et liement proprement dit.

Le demi-liement se fait sur une épée tendue et engagée en quarte, en prenant avec son fort sur le faible de l'épée ennemie, allongeant le bras et dirigeant la pointe vers le flanc droit de l'adversaire. Si l'on porte ce coup, les ongles en dedans, il se nomme flancomade; si les ongles en dehors, croisé.

Tirez flancomade, ou le Croisé.

Parez, par l'opposition en octave et la rigoste du coup droit dans cette ligne.

Le liement proprement dit consiste à s'emparer du faible de l'épée tendue, avec le fort de son épée qu'on ramène, sans quitter l'autre, dans la ligne où l'on était engagé.

Tirez l'épée, en quarte, ou en tierce, tirez droit.

Parez le liement, en reprenant la position de la garde, dans la ligne où le liement a été fait.

Ces liements deviennent une parade excellente

quand ils sont faits au moment ou l'adversaire se développe la main très près du corps. Par cette dernière condition, on maîtrise l'épée ennemie qui vient naturellement s'engager sur le fort de la pointe, et l'on a une bonne riposte.

Engagez en quarte, ou en tierce, Sur mon dégageant, tirez en quarte, ou en tierce, Ripostez droit.

Engagez en tierce ou en quarte, Sur mon dégageant sans le bas, Octave au lieurement, ou dans le cercle et lieurement.

Enfin Sur une épée qui fatigue le poignee par des changements d'engagement continuel, on peut ou tirer droit, ou tromper l'engagement par un dégaçé.

À mon changement de ligne, tirez droit, ou dégagez dessous et principalement dessous.

Ensin qu'il a été question des parades de demi-cercle et d'octave, il faut savoir tromper ces parades.

Le maître fera donc engager l'épée en demi-cercle et en Octave, puis tirer droit dans ces deux lignes changer l'engagement et dégaçer.

Cela se fait par les mêmes principes, que dans les lignes hautes, en remarquant que pour changer de ligne, ou pour dégaçer, la pointe de l'épée doit passer par dessus l'épée de l'adversaire, au lieu de passer par dessous.

Engagez en demi-cercle, tirez droit, en garde.

Changez l'engagement, dégagez, en garde.

Cette troisième partie, ainsi que la seconde, est d'abord exécutée de pied ferme. On la fait ensuite répéter, en faisant marcher et rompre l'éleve. Chacun de ces mouvements de marche en avant ou en arrière, doit toujours être précédé d'un engagement ou d'un double engagement. La marche est un moment critique, et l'on ne doit la commencer que quand on tient l'épée ennemie dans une ligne, tout en s'apprêtant à parer si elle passe dans une autre, on évite ainsi, autant que possible, l'attaque sur la marche, qui est toujours dangereuse.

Par des moments de repos, par des coups simples tels que coups droits ou dégagés tirés de temps en temps, on évite à l'éleve soit la fatigue du corps, soit celle de l'esprit.

On lui recommande, après un coup porté, de se relever rapidement pour fuir le danger de la riposte, en se couvrant du côté où les épées sont engagées. On l'amène ensuite, en le menaçant par un dégagé, à prendre un Contre, en se relevant, et particulièrement le contre de quarte qui force l'adversaire à riposter dans la ligne du dehors, ligne offrant moins de surface que celle du dedans. Enfin on lui fait remarquer que les parades de contre de quarte et demi-cercle, Contre de quarte et Contre de tierce rencontrent, dans toutes les lignes,

l'épée de celui qui riposte.

Quatrième Partie.

Ripostes Composées. Ce sont toutes les ripostes qui ne peuvent pas se faire du tac au tac, c'est-à-dire par le Coup droit. En voici plusieurs exemples:

Engagez en quarte; sur mon dégageement, parez tierce; à mon opposition, dégagez.

Engagez en tierce; sur mon dégageement parez quarte à mon opposition. Courez.

Engagez en quarte; sur mon dégageement, parez tierce; à mon opposition de tierce et de quarte, une, deux.

Contre Riposte. C'est le Coup que l'on porte à son adversaire, après l'avoir attaqué et paré sa riposte.

Dégagez en tierce; à mon opposition et coup droit, parez tierce et contre riposte.

Dégagez en quarte; à mon contre de tierce et coup droit, prenez la contre de quarte et Ripostez droit.

La Riposte intimement liée à la parade, n'est, pour ainsi dire, que la seconde partie. Elle doit donc en général se faire dans la ligne ou l'on a rencontré l'épée. Quand cela n'est pas possible, la Riposte composée ne doit pas aller au delà d'un dégage, d'un Coup, et rarement de une, deux.

Le manque de riposte, ou la lenteur dans la Riposte, ou la Riposte par des fintes, expose aux redoublements, à la Remise, à la remise en coup de temps.

Redoublement, Remise, Remise en Coup de temps.

Toutes les fois qu'après s'être fendu, on porte un second coup sans se relever, on fait: 1^o un redoublement, si le second coup est porté dans une ligne autre que celle dans laquelle on a tiré le premier; 2^o une Remise, si l'on replace l'épée dans la ligne ou l'on a déjà tiré; 3^o une Remise en coup de temps, si le second coup est porté sur l'une des fintes en riposte de l'adversaire.

Voici des exemples de ces trois cas:

Dégagez en quarte, à ma parade sans riposte, redoublez dessous, ou en dégageant.

Dégagez en tierce; sur ma riposte lente et sans apposition, remisez.

Dégagez en quarte; à ma parade de quarte, opposez; à mon dégagement, Remisez en coup de temps.

Le jeu de remise et de redoublement ne doit se tenter que contre un adversaire qui ne riposte pas, ou qui riposte lentement, ou qui riposte par des fintes. On en abuse l'effet en simulans une retraite de corps, pour faire croire qu'on se relève, quand au contraire

ou contre-croiser. En somme, ce jeu est mauvais; il s'agira soit à faire coup double, soit à être atteint mortellement par un adversaire qui riposte vite.

On combat ce jeu, en ripostant rapidement et en rompant d'un pas. On évite aussi le redoublement, en parant le premier coup par un loquent, car si l'on peut redoubler sur un homme qui paré, cela devient impossible sur celui qui tire en parant.

Coup de temps et d'arrêt. Le Coup de temps est un coup droit tiré sur l'une des feintes de l'adversaire, ou sur sa marche; dans ce second cas, il se nomme coup d'arrêt. Il doit toujours se prendre avec opposition; Exemple d'un coup de temps, pris sur la première feinte:

Engagez en quarte; sur ma feinte de dégagé, tirez droit. Coup de temps, pris sur la seconde feinte:

Engagez en tierce; sur ma feinte de dégagé en quarte, opposez quarte; sur ma feinte de dégagé en tierce, tirez droit.

Coups à l'arrêt:

Engagez en quarte et rompez; sur ma feinte de dégagé en marchant, tirez droit.

Le Coup de temps présente deux grands dangers:

1^o s'il n'est pas pris à propos, c'est-à-dire si l'adversaire tire au moment où l'on croit qu'il feinte, on fait coup double. 2^o s'il est pris sur un adversaire qui le présente avec intention par des feintes très larges, on s'expose à la parade et à la riposte.

Parades de Prime, seconde, quarte croisée.

Indépendamment des parades dont j'ai parlé et qui suffisent pour couvrir dans toutes les lignes, il en est d'autres qui s'emploient plus rarement, mais qui il est bon de connaître.

Sur un coup porté dans le haut du dehors, un trévier de petite taille peut, au lieu de parer tierce, parer Prime avec avantage.

La Prime se pare de deux manières, selon la Riposte que l'on veut faire;

1^o La Prime se pare, les ongles en dehors, le poignot à hauteur et à quinze centimètres du front, de manière à voir l'adversaire par dessus l'épée dont la lame est presque horizontale. Dans cette position, la riposte se fait: soit par le coup droit porté les ongles en dehors, ou coup droit en prime; soit en liant l'épée par un renversement du poignot la main de quarte seule comprendrait dans le haut du dedans.

Ex: Engagez en quarte; sur mon dégagement,
primez; Ripostez droit, la main de Prime.

Engagez en tierce; sur mon dégagement, primez;
Ripostez en liant, la main de quarte.

2^o Elle peut se parer également, les ongles en dehors, le poignot à hauteur du front et le touchant presque, de manière à voir par dessus, la lame fortement inclinée. Dans cette position, la riposte se fait par un

Coupié. Com cela, par une rotation rapide du poignet en quart de cercle on dirige la pointe de son épée dans le haut de la ligne du dedans et l'on termine par le coup droit.

Ex: Engagez en tierce, sur mon dégagement, ripostez,
Ripostez par un Coupié.

Seconde. La parade de seconde s'emploie contre un coup porté dans le bas du dehors. Elle se fait, les ongles en dessous, le poignet un peu plus bas que celui de l'adversaire, la pointe au corps et dirigée plus haut que le poignet. La riposte se fait par le coup droit, les ongles en dessous, ce qui s'appelle coup droit en seconde.

Ex: Engagez en quarte, sur mon dégagement dans le bas, pariez seconde, ripostez droit.

On peut évidemment menacer du coup droit en seconde, pour tirer dans le dedans, ou pour faire une, deux etc. c'est ce que dans les anciennes leçons, on appelle: feinte seconde, dégagez - ou, feinte seconde; une, deux, etc.

Ces coups se parent au moyen des parades communes.

Quarte-croisée. Cette parade qui porte aussi le nom de quinte, s'emploie contre les coups portés, à bras raccourcis dans le bas du dedans. Elle se fait, la main basse, les ongles en dessous, l'épée près et en travers du corps. La riposte se fait par le Coup droit en quarte.

Ex: Engagez en tierce, sur mon dégagement dans le bas, pariez quarte croisée, Ripostez -

Parades rétrogrades Elles s'emploient contre un

l'incurs qui a la main dure et qui, résistant avec violence à la parade, empêche de riposter surtax au tax.

Elles ont pour but de rompre cette résistance violente par un échappement qui fait tomber l'Épée adverse dans le vide, et consistent en un Courbé fait immédiatement après la parade d'opposition ou de Contre.

Ex: Engagez en quarte; sur moy dégageant,
parez le Contre de quarte et Courbez.

Le dedans du Corps, ainsi que j'ai frisé souvent remarquer, offre plus de surface à couvrir que le dehors il est prudent afin d'éviter la remise et après une parade rétrograde de tierce, ou de Contre de tierce, de faire précéder l'allongement du bras dans le Courbé, d'un battement en quarte.

Ex: Engagez en tierce; sur moy dégageant, parez con-
tre de tierce, feinte de Courbé et battement en quarte; ripos-
tez vous.

Le Mur.

Le Mur est un exercice qui consiste à dégager alternativement dehors et dedans, sur l'adversaire qui fait une parade simple, sans riposte. Il précède l'absence et prépare à tenir avec coup d'œil, opposition et vitesse.

Il se fait ainsi: Le maître et l'élève se placent en garde, la main de tierce, puis ils se relèvent et prennent la position du deuxième mouvement de En Garde.

Le maître par les mots de: à VOUS, invite l'élève à mesurer sa distance. Celui-ci répond: par obéissance, et

de front, puis il se relève, dans la position du dernier mouvement de En garde. L'usage veut qu'on s'abaisse de sa distance, sans cependant toucher.

Le maître et l'élève saluent. Pour cela, ils rapportent, en pliant le bras, le poignet droit vis à vis l'épaule gauche, les angles en dessous, la lame presque horizontale et tête légèrement tournée à gauche. Ils saluent ensuite à droite, en portant la main vis à vis de l'épaule droite, les angles en dessous la lame presque horizontale, la tête légèrement tournée à droite. Ils reprennent ensuite la position du deuxième mouvement de En garde, et se mettent en garde de quarte.

Le maître prend l'engagement, l'élève dégage plusieurs fois dans les deux lignes, et ses dégagements sont faits par des parades simples. Le maître tirant sans masque, il est d'usage après chaque parade, d'écarter la pointe du corps de l'adversaire, qui cède à la parade, en laissant ramener la pointe de son épée en arrière, le bras restant tendu. L'élève termine par une demi-demi; se relève en rapportant le pied gauche, contre le droit, et prenant la position du deuxième mouvement de En garde: il engage ensuite l'épée entière, les angles en dessous, et se met en garde en portant le pied gauche en avant.

Le maître et l'élève, engagés entière, les angles en dessous font chacun un appel et reprennent la position du deuxième mouvement de En garde.

Le maître mesure sa distance, reprend la position du deuxième mouvement de En garde et salue ainsi que l'élève, comme

cela a été expliqué précédemment. Il tûe à son tour plusieurs engagements, termine par une deuxiè^{me} redans, se relève en avant, engage l'épée de tierce, les ongles au dessous et se met en garde, en portant le pied gauche en arrière.

Le maître et l'élève font un appel du pied droit, reprennent la position du deuxième mouvement de en garde, se remettent en garde de tierce, les ongles au dessous en portant le pied gauche en arrière, font deux appels du pied droit, saluent à gauche et à droite, reprennent la position du deuxième mouvement de en garde et se saluent.

Exercice des Contres.

C'est un exercice très bon et beaucoup trop négligé; quand il se fait avec soin, il établit une transition naturelle et facile entre l'aveu et d'après. Il se fait ainsi:

L'élève prend l'engagement de quarte, par exemple, et porte le coup droit en se penchant. Le Maître pare le contre de tierce et riposte droit. Il porte ensuite le coup droit en tierce à l'élève qui s'est relevé, et celui-ci pare le contre de quarte et riposte droit.

Pour changer la ligne, le maître pare quarte, au lieu de contre de tierce. Après quelques coups, le maître prend l'engagement de quarte, l'élève dégage, le maître pare le contre de quarte et riposte, s'élève prend à son tour l'engagement de quarte et le maître dégage.

Pour changer la ligne, le maître pare par une opposition

Il fait ensuite tirer à l'épée, une, deux, & dans, et il paraît
 tierce, ^{et positif} il tire ensuite une, deux, & chose, l'épée par quarté et contre.

On change la ligne, en parant par deux oppositions.

On exécute, en suivant les mêmes principes, le Double,
 le Double degage, et l'on arrive ainsi à passer en revers, tous
 les coups de la ligne.

— De l'assaut. —

L'assaut est le simulacre du combat, il ne doit donc compren-
 dre que les coups qui peuvent se faire sans trop de dangers
 l'épée à la main.

On peut résumer ainsi les principes sur lesquels il se
 base; se mettre en garde hors mesure et calculer la hauteur
 de sa garde en raison de la taille de l'adversaire. En général
 se laisser attaquer. Si l'on redoute les attaques à l'épée
 telles que battements, pressions liement, etc. ne pas donner
 de fer. Carer en rompant, ce qui donne à la parade, double
 sécurité. Pour soulager l'esprit, employer des parades qui
 rencontrent l'épée dans toutes les lignes, comme par exemple,
 les liements exécutés la main près du corps, ou contre de quarté et
 demi-cercle, ou contre de quarté et contre de tierce. Riposter droit
 quand on le peut, et éviter les feintes en riposte, qui exposent à la
 remise; prendre quelquefois le temps d'arrêt, et rarement le coup de temps.

Si quand on s'est mis en garde hors mesure, l'adversaire ne
 peut pas attaquer, il faut alors marcher par demi-mesure
 en faisant précéder sa marche, de pressions ou de

changements d'engagement, de manière à tenir l'Épée ennemie dans une ligne, tout en s'apprêtant à parer si elle passe dans une autre, et menacer, par de fausses attaques, dans toutes les lignes. Si l'adversaire donne le fer, pas de feintes; mais des coups simples précédés de battements, froissements, pressions, absences d'Épée etc. Si l'adversaire ne donne pas le fer, il faut menacer vivement du coup droit et alors: on l'adversaire joint le fer malgré lui; et le but qu'on se propose est rempli;

On bien il pare, et l'on peut tromper sa parade; ou bien encore il tend l'Épée et l'on peut s'en emparer. On ne doit jamais oublier qu'attaquer, c'est aller au danger contre un inconnu, et qu'avant d'attaquer à fond, il faut par de fausses attaques sonder cet inconnu, afin de savoir s'il tend l'épée, ou s'il pare.

Quand l'attaque a été parée, il faut se relever rapidement en prenant une parade qui rencontre l'épée dans plusieurs lignes; enfin si l'on a touché, se relever rapidement encore, en parant et en se tenant sur la défensive.

Tels sont les principes essentiels du Combat. Quant aux usages et aux coups secrets sur lesquels tant de pages ont été écrites, tout ce que l'on peut en dire se réduit, selon moi, à ceci:

Les Usages qui consistent, par exemple: à faire croire à une attaque, quand on veut parer et rompre; à indiquer une parade, sur une menace, avec l'intention d'en prendre une autre sur l'attaque réelle; à menacer dans le haut, pour tirer sans balai; à faire croire au dégagement par une absence d'épée, pour tirer droit; à présenter la flanco-made pour tirer droit avec opposition.

en octave; à feinter large pour se faire prendre le tempo, avec l'intention de parer et de riposter; à tromper sur la mesure par des marches inégales en avant et en arrière, de manière à faire tirer l'adversaire dans le vide; etc. etc.

Ces Ruses, dis-je, sont des moyens licites, et une application des principes de la leçon que l'intelligence du tireur rend plus ou moins variée.

Les Postes savées ou Coups secrets, ne sont que des Coups exécutés en dehors des règles, et par cela même, fort dangereux.

Ils se divisent en Coups d'attaque et Coups faits sur l'attaque.

Les premiers consistent, pour exemple: à retirer le bras après une fausse attaque, pour faire tomber la parade dans le vide, puis à s'élancer sur l'adversaire, en se jettant de côté et le frappant dans le flanc;

Ou, à pousser un cri aigu, en rejetant le bras en arrière pour fuir l'épée, et à profiter du temps d'arrêt involontaire produit chez l'adversaire, pour tirer à'improvisu ou; ou à s'emparer de l'Épée, en jettant le corps de côté et en portant en avant le pied qui était en arrière;

Ou enfin, après une fausse attaque, à se coucher à terre, en s'appuyant sur une main, et à éviter ainsi la parade et la riposte, en tirant dans les lignes basses.

Les coups faits sur l'attaque, consistent: à se jeter de côté sur l'attaque de l'adversaire et à le frapper dans le flanc;

Ou, au lieu de parer les coups qu'il porte dans les lignes hautes à se coucher, en s'appuyant sur une main, ou à se fendre cela

jambe gauche, en tendant l'épée dans les lignes basses;

On a d'emprunter de l'épée par un liement à tourner sur soi-même en portant le pied gauche en avant, pour arriver au Corps à Corps, et tuer soit en avant, soit à bras raccourci;

Tous ces coups, dont j'emprunte l'énumération, ont été ouvrage de M^r de Bazancourt, sur les secrets de l'épée, se font à peine dans une salle d'armes, et exposent au plus grand danger, l'épée à la main.

Ils sont condamnés par le raisonnement suivant: Votre adversaire est de même force ou plus faible que vous, et ils sont inutiles; ou bien il est plus fort, et ils sont mortels.

Résumé de la Secon.

Première Partie.

Manière de tenir l'épée - En garde, un temps, six mouvements - Relevez-vous, Saluez, un temps, cinq mouvements - Marchez - Rompez - Deux appels - En garde - allongez le bras, fondez-vous - En garde - Relevez-vous, Saluez -

Deuxième Partie.

Des lignes et de l'engagement - Engagez l'épée - changez l'engagement - Comptez, en quarte, en tierce, de six, de dix - Appuyez quarte tierce, demi-cercle, octave, Ripostez - Dégagez,

en quarte, en tierce, dessus, dessous - Parer quarte, tierce, demi-
 corde, octave, Ripostez - Parer le contre de quarte, de tierce, Ripos-
 téz - Coupez, en quarte, en tierce - Parer la Coupe, par une
 opposition, puis par un contre, Ripostez - une, deux, dans
 les deux lignes - Parer une, deux, par deux oppositions, puis
 par une opposition et le Contre, Ripostez - Coupez - dégagez
 dans les deux lignes. - Parer par deux oppositions, par une
 opposition et le contre, Ripostez - Doublez dans les deux lignes
 dessus, dessous - Parer par un Contre et une opposition, par le
 double contre, Ripostez - Répéter tous ces mouvements en
 faisant marcher et rompre, la marche en avant ou en
 arrière étant toujours précédée d'un engagement.

Troisième Partie.

une, une, trois, dans les deux lignes - Parer par deux opposi-
 tions et le contre, Ripostez - une, deux, trois, dans les
 deux lignes - Parer par une opposition, un contre et une
 opposition, puis par une opposition et un double contre, Ripos-
 téz - Doublez dégagez dans les deux lignes - Parer par un
 contre, une opposition et le Contre, Ripostez, - Battez, tuez droit
 dégagez, Coupez, une, deux - changez l'engagement par l'atta-
 que tuez droit, dégagez etc - Parer ces différents coups, Ripostez
 Engagez en quarte, en tierce, trois fois, tuez droit - Engagez en
 quarte, tuez flanconné ou le Croisé, - Parer par l'oppo-
 sition en octave, Ripostez - Suez l'épée, en quarte, en tierce,

tirez droit - Parer le liement, en reprenant la position de
 en garde, Ripostez - Sur mon dégagement, liez en quarte
 ou en tierce, Ripostez - Sur mon dégagement sans le bas,
 octave et liement ou demi-cercle et liement, Ripostez -
 Engagez en demicercle, tirez droit, en garde - changez
 l'engagement, dégagez, en garde - Répéter tous ces
 coups en faisant un archer et un mure, la marche étant
 précédée d'un double engagement. habituer l'Élève
 à se relever rapidement, en parant contre de quarte,
 ou contre de quarte et cercle.

Quatrième Partie.

Ripostes composées. Engagez en quarte; sur mon
 dégagement, parer tierce; à mon opposition, dégagez -
 Engagez en tierce; sur mon dégagement parer quarte;
 à mon opposition, Coupez - Engagez en quarte; sur mon
 dégagement, parer tierce; à mon opposition de tierce
 et de quarte, une danse.

Contre-Riposte. Dégagez en tierce; à mon opposition
 et coup droit quand vous vous relevez; parer tierce et
 ripostez droit.

Redoublement, Remise, Remise en coup de temps.

Dégagez en quarte; à ma parade sans riposte;