ESCRAMURES s. f. pl. (è-skra-mu-re — rad. *écrémer*). Techn. Impuretés qui remontent à la surface du verre fondu, avant ou pendant le travail, et dont on se débarrasse par l'opération appelée *écrémage*.

ESCRÉPÉ, ÉE (è-skrépé) part. passé du v. Escréper : *Soie* ESCRÉPÉE.

ESCRÉPER v. a. ou tr. (è-skré-pé). Techn. Eventer la soie teinte en bleu.

ESCRIME s. f. (è-skri-me. — Les mots *escrime*, *escrimer* se retrouvent dans toutes les langues romanes, comme on le voit par la comparaison de l'italien *schermo*, défense, *schermire, schermare*, se défendre, se garder, faire des armes, s'escrimer, *scherma*, exercice des armes, escrime; du provençal *escrimir, escremir, escrima;* du catalan *esgrimar*, de l'espagnol et du portugais *esgrimir*, *esgrima*, même sens. Dans notre ancienne langue, *escremir* signifiait également se défendre en combattant, combattre et faire des armes, s'escrimer. Toutes ces formes françaises et romanes se rattachent évidemment au germanique : ancien allemand *scrimen*, *scirmin*, *sckirmin*, se défendre en combattant, combattre; ancien suédois *skirma*, même sens; allemand *schirmen* et *beschirmen*, même sens; hollandais *schermen*, faire des armes, s'escrimer, toutes formes provenant sans doute elles-mêmes de l'ancien allemand *scerm*, *scirm*, bouclier et défense, protection, lequel correspond pour sa part au sanscrit *carma*, *carman*, bouclier et peau, écorce. Les boucliers, en effet, se faisaient primitivement en peau ou en écorce. Le sanscrit *carma*, *carman*, auquel répondent également le persan *carm*, le kourde *cierma*, l'afghan *sarman* et l'ossète *garm*, peau, cuir, se rattache lui-même à la racine *car*, *cal*, fendre, déchirer; un grand nombre de termes servant à désigner l'écorce ou la peau se rapportent d'ailleurs à cette racine ou à d'autres ayant des significations analogues. On peut rattacher au même groupe général le siahpôsh *karai*, bouclier. Comparez le latin *corium*, cuir, et peut-être l'irlandais *cail*, *coil*, bouclier et protection; comparez l'ancien allemand *skâla*, scandinave *skêl*, écorce, etc. Benfey compare aussi avec le sanscrit *carma* le grec *parmê*, palme, bouclier, et le latin *parma*, même sens; le *k* primitif se serait ici changé en *p*, comme dans beaucoup d'autres cas). Art du maniement de l'épée et du sabre; exercice par lequel on se forme à ce maniement : *Savoir l'*ESCRIME. *Faire de l'*ESCRIME. *L'*ESCRIME *est le métier des lâches.* (Marmontel.) *Quand un homme est sur le pré, une médiocre habileté dans l'*ESCRIME *l'expose plus à l'épée de son ennemi qu'elle ne l'en préserve.* (J.-J. Rouss.) *Pour les habiles en* ESCRIME, *il n'est pas de duel plus dangereux qu'avec des maladroits.* (Ste-Beuve.)

— Fig. Art de lutter en quelque chose que ce soit : *L'*ESCRIME *de la parole. L'utilité la plus assurée du syllogisme est d'être une espèce d'*ESCRIME, *de gymnastique, qui délie l'esprit de ceux qu'on y exerce.* (J. Joubert.) *Il ne serait pas difficile de prouver que c'est une supériorité qu'ont les femmes de refuser de croiser le fer dans l'*ESCRIME *ennuyeuse de la dialectique.* (A. Karr.)

Dans les combats d'esprit, fameux maître d'*escrime*,
Enseigne-moi, Molière, où tu trouves la rime.
BOILEAU.

La satire, à coup sûr, décèle un mauvais cœur;
J'eus toujours du dégoût pour ce genre d'*escrime*.
C. D'HARLEVILLE.

‖ Fermeté acquise par un long exercice : *Il n'y a si belle* ESCRIME *qui ne se perde quand on en vient là.* (Montaigne.) ‖ Vieux dans ce dernier sens.

— Loc. fam. *Etre hors d'escrime*, Etre à bout de raisons, ne savoir pas comment se défendre.

— **Encycl.** Considérée dans son acception la plus large, l'*escrime* est l'art de se servir des armes de main de la manière la plus avantageuse, soit pour l'attaque, soit pour la défense; mais, le plus souvent, on donne à ce mot un sens tout spécial en l'appliquant exclusivement au jeu de pointe. Il est fort difficile d'assigner une date à la naissance de cet art. Le besoin de se défendre ou d'attaquer pour se procurer les objets nécessaires à la vie ou pour assouvir ses passions, dut être une des grandes préoccupations de l'homme : de là l'invention des armes. Peu à peu le maniement de ces armes devint familier, et l'appréciation du jeu le plus avantageux amena tout naturellement à l'établissement de principes qui devaient faire de ce jeu un art spécial, l'*escrime*. Ces principes durent, sans nul doute, varier selon les diverses transformations qu'eurent à subir les armes de main; car il est évident que le maniement du ξιφός des Grecs ou de l'*ensis* des Romains, dont la longueur variait entre $0^{m},42$ et $0^{m},50$, ne pouvait être le même que celui de la flamberge de nos pères, ou même que celui de notre épée de combat, dont la longueur peut atteindre $0^{m},86$.

Les maîtres d'*escrime* jouissaient, chez les Romains, d'une grande considération. Sous le nom de lanistes (*lanistæ*), ils étaient spécialement chargés d'instruire les gladiateurs qui devaient descendre dans l'arène, et d'enseigner aux légionnaires la partie de leur art qui pouvait être utile à chaque arme.

En France, où l'amour des combats singuliers fut poussé jusqu'à la folie, l'*escrime* ne pouvait manquer d'être cultivée d'une façon toute particulière : on lui donna le nom de *noble science*. Bien longtemps, cependant, la force musculaire et l'équitation jouèrent le principal rôle dans l'*escrime*. La longueur et le poids de la rapière dont on usait encore au commencement du règne de Louis XIII, nécessitaient des efforts qui rendaient le jeu de l'épée extrêmement pénible et souvent dangereux. Aussi cette arme ne fut-elle longtemps que purement agressive. Le combattant était obligé de se servir de la main gauche, armée d'une dague, pour parer les coups qui lui étaient portés. L'enseignement de l'*escrime*, à cette époque, différait donc complètement de celui qui est usité dans nos salles d'armes. L'adoption d'une épée plus légère donna naissance à un nouveau jeu et, par suite, à de nouvelles règles. C'est en Espagne qu'eut lieu cette réforme de l'art de l'*escrime*. De là elle passa en Italie, où elle reçut des perfectionnements considérables, et ne tarda pas à trouver en France des maîtres accomplis. Mais l'*escrime* était encore surchargée de principes d'une complication difficile à saisir et d'une exécution pénible. C'est à La Boessière et à son élève, le chevalier de Saint-Georges, que revient l'honneur d'avoir dégagé l'*escrime* des difficultés qui en rendaient l'étude si pénible, et posé des principes qui en ont fait une véritable science. L'*escrime* est, en effet, une science soumise à certaines lois nettement déterminées et d'un enchaînement mathématique. Ce serait une erreur profonde de croire que le hasard joue dans l'*escrime* un grand rôle : un tireur sérieux obéit, dans l'assaut et sur le terrain, à des règles fixes; ses coups, comme ses parades, ont leur raison d'être et une logique inflexible.

L'*escrime* a un double but, l'attaque et la défense. Il ne s'agit pas seulement, en effet, d'atteindre son adversaire, il faut aussi, et avant tout, se protéger. Là est la grande supériorité de l'école française sur l'école italienne. Cette dernière est surtout agressive; elle prodigue les changement de main; l'épée voltige comme un sabre ou un bâton; le coup est porté de bas en haut ou de haut en bas; mais, par suite de ces évolutions, la poitrine du tireur n'est plus couverte et se trouve à la merci de l'adversaire qui a quelque sang-froid. L'épée ne doit donc jamais abandonner les gardes protectrices pour se livrer à des écarts exagérés. Un autre principe de l'école française est de considérer le coup porté à l'adversaire comme ne devant pas aboutir. On doit, avant de tirer, prévoir la riposte qui sera tentée et préparer à l'avance la parade qu'on lui opposera. Tout coup, quel qu'il soit, a sa parade. Certains tireurs ont recours à un jeu très-compliqué, mais dont le moindre inconvénient est d'être plus dangereux pour celui qui porte le coup que pour son adversaire. Si le tireur a recours à des coups trop compliqués, il est souvent obligé d'abandonner sa garde naturelle et s'expose, par conséquent, à des ripostes terribles. La plupart de ces coups sont, du reste, relégués dans les salles d'armes. Sur le terrain, le coup droit et le dégagé sont presque seuls employés, les coupés, coupés dégagés, etc., étant considérés comme trop dangereux.

Ces principes généraux posés, nous allons étudier successivement les diverses leçons de l'*escrime*.

Le premier exercice consiste à se mettre en garde et à se développer. Pour se mettre en garde, c'est-à-dire dans la position la plus propre à l'attaque et à la défense, il faut prendre la poignée du fleuret avec la main droite, le pouce à plat sur la poignée, les ongles des autres doigts faisant face à gauche. Il est inutile de serrer l'arme dans la main; il faut, au contraire, ne la tenir qu'avec le pouce et l'index, les trois autres doigts ne devant servir qu'à élever ou abaisser la pointe du fleuret sans être obligé de remuer le bras. On doit ensuite fléchir les genoux, porter le poids du corps sur la jambe gauche, lever le pied droit, le porter en avant de la longueur de deux semelles environ, en frappant la terre pour bien assurer sa position; le talon droit doit être en face du pied gauche, les deux pieds formant l'équerre. On porte en même temps la main gauche en arrière, à hauteur de l'épaule, le bras arrondi avec grâce et la main à demi ouverte. Pour le bras droit, on doit avoir le coude au corps sans roideur, le poignet couvrant le sein et la pointe de l'épée à la hauteur de l'œil. Les épaules devront être bien effacées, c'est-à-dire ne se présenter que de profil à l'adversaire, qui ne pourra dès lors atteindre que le côté droit. Le corps doit être droit, d'aplomb sur les hanches, la tête haute et les pieds posés à plat, les genoux légèrement ployés, la jambe droite verticale et la cuisse presque horizontale.

Le développement consiste dans l'extension donnée à la garde pour frapper l'adversaire. Pour se développer ou se fendre, on élève la main très-haut en abaissant l'épaule; on ouvre les deux derniers doigts en tournant la main les ongles en dessus; la jambe gauche se tend rapidement comme un ressort; le pied droit rase la terre et la jambe tombe toujours dans la même position, le genou perpendiculaire à la cheville; la main gauche s'abaisse le long de la cuisse sans y adhérer, le corps étant vertical pour accélérer la retraite. Ces mouvements doivent s'exécuter sans secousse et simultanément, de même qu'il faut se relever d'un seul temps et se retrouver en garde comme avant le développement. Au moment où l'on est fendu, le pied gauche doit toujours être à plat; autrement on s'exposerait à perdre l'équilibre. Il est d'usage, quand on se fend, de faire un appel, c'est-à-dire de frapper le sol avec le pied droit, afin d'attirer l'attention de l'adversaire, et aussi pour donner au corps l'aplomb nécessaire.

Selon les besoins de l'attaque ou de la défense, le tireur est quelquefois obligé de marcher ou de rompre. Pour marcher, c'est-à-dire pour se rapprocher de son adversaire, il avance d'abord le pied droit d'une semelle, puis rapproche immédiatement le gauche. Pour rompre, c'est-à-dire s'éloigner de son adversaire, il recule le pied gauche, puis le pied droit, toujours en rasant le sol et en conservant la position de la garde.

Pour marcher comme pour rompre, il faut avoir le soin de bien marquer deux temps : *une*, pour mouvoir une jambe; *deux*, pour rapprocher l'autre. Ces deux mouvements peuvent être très-précipités; mais il ne faut pas chercher à rompre en sautant, autrement on s'exposerait à perdre l'équilibre. Il ne faut jamais marcher sur son adversaire que lorsque, pressé par votre fer, il se trouve forcé de rompre : vous rattrapez alors vos distances. Il ne faut également rompre que lorsque l'adversaire a marché sur vous et que les deux épées se trouvent trop engagées, ou par feinte, c'est-à-dire pour tromper son adversaire lorsqu'il se fend, afin de revenir brusquement, aussitôt après la parade, l'attaquer à son tour par un coup de riposte.

En termes d'*escrime*, on donne le nom de lignes aux diverses positions de l'épée engagée. On appelle ligne du dedans la position de l'épée contre le côté gauche de l'arme ennemie; ligne du dehors, celle qu'elle occupe du côté droit. Si la pointe est plus haute que la main, c'est la ligne du haut; si le contraire a lieu, c'est la ligne du bas. De là naissent des combinaisons qu'on désigne sous les noms de lignes du dedans haut, du dehors haut, du dedans bas et du dehors bas. Ces diverses positions, résultant de mouvements du poignet, prennent les noms de prime, de seconde, de tierce, de quarte, de quinte, de sixte, de septime et d'octave, et renferment tous les coups qui servent à l'attaque, à la parade et aux feintes.

L'attaque est le coup que tente le tireur pour frapper son adversaire : on l'appelle franche si elle est faite sans provocation, motivée si elle est amenée par les mouvements de l'adversaire. Faite de pied ferme, en réponse à une autre attaque, elle se nomme coup de temps; coup d'arrêt si l'adversaire a attaqué en marche; redoublement si elle est faite immédiatement après une ou plusieurs attaques; riposte lorsqu'elle succède à une parade, et contre-riposte quand elle a lieu après la parade d'une riposte. On dit que l'attaque est complète lorsqu'elle renferme le coup et la botte. Le coup est l'ensemble des divers mouvements tentés par le tireur pour arriver à frapper son adversaire; la botte n'est autre chose que la réussite du coup. Le coup est simple ou composé. Le coup simple se fait par le coup droit ou par le dégagement. Le coup composé consiste à faire précéder le coup simple d'une ou de plusieurs feintes ou d'une attaque à l'épée. L'attaque à l'épée est l'action que le tireur exerce sur le fer de son adversaire pour le déplacer ou l'attirer d'un autre côté. Nous n'entreprendrons point l'énumération des coups composés qui, d'après Lafougère (*Traité de l'art de faire des armes*, Paris, 1825, in-8°), dépassent le nombre de douze mille.

La parade, ainsi que le mot l'indique, consiste à détourner, à parer le coup porté par l'adversaire. Outre les noms de parade de prime, de seconde, de tierce, etc., qu'elle prend selon la position des épées et de la main, on appelle parade simple celle qui fait dévier l'épée de la ligne qu'elle suit; parade en opposition, celle qui va chercher l'épée dans une ligne opposée, en contre ou en demi-contre; parade de tac, celle qui renvoie l'épée par un coup sec; parade d'opposition, celle qui détourne l'épée sans secousse, et enfin parade en pointe volante, celle qui consiste à relever l'épée en baissant la main.

La feinte n'est autre chose qu'un coup simulé dans l'intention de déterminer l'adversaire à parer d'un autre côté que celui où l'on veut le frapper.

Nous ne parlerons pas ici de la contre-pointe ni de l'*escrime* à la baïonnette, le sabre et la baïonnette n'étant guère employés dans les salles d'*escrime* autres que celles des régiments. On pourra, du reste, consulter, pour le maniement de ces deux armes, la *Théorie des manœuvres de la cavalerie* et la *Théorie des manœuvres de l'infanterie*, qui expliquent plus longuement que nous ne pourrions le faire les divers mouvements dont se compose cette sorte d'*escrime*.

Nous terminerons en donnant les diverses locutions usitées dans l'*escrime : Aller à l'épée*, Suivre le fer de l'adversaire dans tous ses mouvements. *Assaillant*, Celui des deux adversaires qui attaque l'autre. *Avoir de la main*, Avoir de la justesse, saisir avec à-propos le moment de tromper l'épée, agir avec vitesse. *Avoir de l'épaule*, Tirer avec cette partie du corps, défaut capital que l'on remarque surtout chez les commençants. *Avoir de la tête*, Concevoir rapidement un plan d'attaque, ne pas se laisser déconcerter par les feintes de l'adversaire. *Avoir des jambes*, Savoir conserver l'aplomb, l'équilibre lorsqu'on se fend ou qu'on se relève. *Coup pour coup, coup fourré*, Coup par lequel les deux adversaires s'atteignent mutuellement et en même temps. *Corps à corps* se dit lorsque les deux adversaire ne conservent plus leurs distances et sont trop rapprochés. *Donner l'épée*, Placer franchement son épée dans de bonnes lignes où l'adversaire puisse facilement la joindre. *Etre en ligne*, Avoir les jambes bien placées, qualité essentielle et trop rare chez les tireurs. *Ferrailler*, Multiplier les parades inutiles, vouloir tromper des parades que ne fait pas l'adversaire. *Jeu*. On dit d'un tireur qu'il a un bon ou un mauvais jeu suivant qu'il obéit à des principes nettement déterminés ou qu'il s'en rapporte au hasard. *Main dure*, Main qui n'a pas de souplesse et qui emploie trop de force. *Partir du corps*, Faire commencer le mouvement agressif par le corps au lieu du bras. *Plastronner*, Prendre leçon d'armes. *Prendre le corps*, Arrêter son adversaire sur des feintes, sur des absences d'épée, des dégagements, des menaces, etc. *Tac au tac*, Riposte au moment même où les épées se joignent, sans appuyer sur le fer. *Rompre*, Reculer suivant des principes nettement définis. *Sauter* se dit d'un tireur qui fait un bond, soit pour se rapprocher, soit pour s'éloigner de l'adversaire; c'est là une faute des plus graves. *Se couvrir*, Tenir l'épée ennemie hors de la ligne, soit à droite, soit à gauche, dessus ou dessous. *Se croiser*, Porter le pied droit devant le gauche, lorsqu'il doit être sur la ligne du talon gauche, de manière à pouvoir également se porter en avant ou en arrière. *Se loger*, Approcher le pied gauche seul ou le pied droit seul, ou avancer le haut du corps. *Tirer dans le fer*, Tirer dans une ligne où l'adversaire est couvert. *Tirer de pied ferme*, Ne pas rompre sur les attaques qui sont faites. *Volter*, Se jeter le corps à droite ou à gauche. On n'emploie les voltes que lorsqu'on a affaire à un adversaire ignorant l'*escrime* et qui se bat en furieux.

Nous ne donnons pas ici tous les termes de l'*escrime;* les plus importants seront examinés à leur place alphabétique.

ESCRIMER v. n. ou intr. (è-skri-mé — rad. *escrime*). Faire des armes, s'exercer à l'escrime : *Passer son temps à* ESCRIMER *dans les salles d'armes.* ‖ Se battre corps à corps : AVOIR ESCRIMÉ *dans quelques combats particuliers n'est point du tout une preuve sûre qu'on a véritablement de la valeur.* (St-Foix.)

— Fam. Agiter, mouvoir un objet que l'on tient en main, comme on ferait d'un fleuret : ESCRIMER *avec un bâton.*

— Fig. Se livrer à quelque lutte; discuter : *Des dialecticiens qui* ESCRIMENT *l'un contre l'autre ne sont jamais près de s'entendre.*

S'escrimer v. pr. Se battre, attaquer et parer :

Le chat était souvent agacé par l'oiseau,
L'un *s'escrimait* du bec, l'autre jouait des pattes.
LA FONTAINE.

— S'appliquer avec effort à quelque chose; y mettre toute son application sans y réussir : *Je M'*ESCRIME *à le dissuader. Il* S'ESCRIME *à faire des vers. Les filles de portiers* S'ESCRIMENT *aujourd'hui sur le piano. L'homme a tout envahi, jusqu'aux minutieuses occupations de la couture et de la plume, tandis que l'on voit des femmes* S'ESCRIMER *aux pénibles travaux de la campagne.* (Fourier.)

A ce triste exercice il a beau *s'escrimer*.
BARTHÉLEMY.

‖ A signifié S'occuper, se mêler, avec ou sans succès :

Tel que vous me voyez, je m'en *escrime* un peu.
MOLIÈRE.

— *S'escrimer des pieds et des mains*, Travailler des pieds et des mains; s'efforcer de monter, de grimper, à l'aide de ses pieds et de ses mains : S'ESCRIMER DES PIEDS ET DES MAINS *pour aller dénicher des oiseaux.* ‖ Faire tous ses efforts pour arriver à quelque chose : *S'il ne réussit pas, ce ne sera pas faute de* S'ÊTRE ESCRIMÉ DES PIEDS ET DES MAINS.

— *S'escrimer des mâchoires, s'escrimer des dents*, Manger avec un grand appétit.

— *S'escrimer contre l'eau avec une épée de bois*, A signifié Ramer sur les galères.

ESCRIMEUR s. m. (è-skri-meur — rad. *escrime*). Celui qui connaît, qui pratique l'escrime : *Il y a plaisir à voir faire des armes à deux bons* ESCRIMEURS. (Acad.) *Cet* ESCRIMEUR *est adroit, mais poltron; il manie très-bien le fleuret, mais le duel lui fait peur.* (Chamfort.)

ESCROC s. m. (è-skro — Plusieurs étymologistes, et entre autres Lancelot, dérivent avec le plus grand sérieux *escroquer* du grec *aischropedês*, qui signifie celui qui fait un gain sordide. Le Père Labbé et Ménage dérivent *escroc* de *croc*. D'après Ménage, c'est de la même façon que nous disons d'un homme qui est sujet à prendre qu'il a les mains crochues. Mais Diez rejette cette étymologie, parce que *crocco* manque à l'italien, et puis parce que le mot aurait donné en français *escrocher*. Il dérive *escroc* de l'allemand *schurke*, ancien haut allemand *scurgo*, coquin, dont l'origine est inconnue). Celui qui s'approprie le bien d'autrui en usant de fourberie : *Les assassins et les* ESCROCS *de la capitale considèrent les jours d'épais brouillard comme jours de bonne fortune.* (Toussenel.) *Le jeu n'a été inventé que pour les imbéciles et les* ESCROCS. (Boitard.)

— Fig. Ce qui trompe subtilement : *L'amour-propre est un* ESCROC *qui ne manque jamais sa dupe.* (Balz.)

— Adjectiv. Qui use d'escroquerie : *A femme avare galant* ESCROC. (Titre d'un conte de Boccace imité par La Fontaine.)

— **Epithètes**. Effronté, éhonté, impudent, hardi, audacieux, vil, infâme, adroit, habile, subtil, expérimenté, consommé, redoutable, fin, ingénieux, maladroit, novice, inexpérimenté, surpris, confondu.

— **Syn. Escroc, filou, fripon, larron, voleur.** L'*escroc* parvient par ses fourberies à s'emparer de ce qui ne lui appartient pas. Le *filou* prend subtilement, avec une adresse de mains telle qu'on ne s'aperçoit de rien. Le *fripon* n'est pas de bonne foi, il promet et il ne tient pas; il trompe sur la qualité ou sur la quantité des choses. Le *larron* est un voleur furtif, il se glisse dans les appartements quand il n'y a personne, et il fait main-basse sur tout ce qu'il rencontre. *Voleur* est le terme le plus général; il convient à toutes les manières de s'emparer du bien d'autrui.

ESCROQUÉ, ÉE (è-skro-ké) part. passé du v. Escroquer. Pris par escroquerie : *Argent* ESCROQUÉ. ‖ Qui est victime d'une escroquerie : *Etre* ESCROQUÉ *par un filou.*

ESCROQUER v. a. ou tr. (è-skro-ké — rad. *escroc*). S'approprier par fourberie, au moyen de manœuvres coupables : *Il m'*A ESCROQUÉ *cent francs sous prétexte de me les emprunter.* (Acad.) ‖ Prendre, dérober en général :

Aussitôt fait que dit : Raton, avec sa patte,
D'une manière délicate,
Écarte un peu la cendre et retire les doigts,
Puis les reporte à plusieurs fois,
Tire un marron, puis deux, et puis trois en *escroque*,
Et cependant Bertrand les croque.
LA FONTAINE.

‖ S'approprier par fourberie le bien de : ESCROQUER *un vieillard crédule.*

— Par ext. Se procurer par ruse ou par surprise : ESCROQUER *des applaudissements. Pour toi, Aristippe, je veux te faire avoir une bonne hôtellerie sur le marché aux poissons; c'est là le vrai lot d'un gourmand comme toi; au lieu d'*ESCROQUER *des dîners, tu feras dîner les autres.* (P.-L. Courier.)

S'escroquer v. pr. Etre escroqué : *L'argent qui* S'ESCROQUE *par des moyens honteux ne déshonore pas moins que celui qui se vole par des moyens violents.*

— Réciproq. Se faire des escroqueries l'un à l'autre : *Des filous qui cherchent à* S'ESCROQUER *leur argent.*

— **Syn. Escroquer, attraper, dérober,** etc. V. ATTRAPER.

ESCROQUERIE s. f. (è-skro-ke-rî — rad. *escroquer*). Action d'escroquer; vol commis à l'aide de manœuvres frauduleuses : *User d'*ESCROQUERIE. *C'est sous le nom de spéculation que le parasitisme, l'intrigue, l'*ESCROQUERIE *dévorent la richesse publique.* (Proudh.) *L'usurpation de la noblesse n'est plus guère que la parure de la vanité sans intelligence ou le déguisement de l'*ESCROQUERIE. (Prévost-Paradol.)

— **Encycl.** Législ. *Escroquerie*, voilà une dénomination qui, à l'exemple de bien d'autres, a passé de la législation ancienne dans le langage juridique moderne sans conserver la signification que lui donnait autrefois le législateur. Sous le régime antérieur à 1789, l'*escroquerie* désignait cette multitude de vols simples commis soit par adresse dans les lieux publics, soit dans les maisons particulières, par des individus qui s'y sont introduits sous un prétexte quelconque. Il faut remarquer que, pour être qualifié *escroquerie*, le larcin ne devait s'accompagner d'aucune des circonstances qui constituent, dans l'état actuel, le vol qualifié, telles que le port d'armes, la réunion de deux ou plusieurs malfaiteurs, la nuit, l'escalade, l'effraction, etc.; le législateur punissait, sous le nom d'*escroquerie*, le simple fait de s'être approprié par une ruse le bien d'autrui. Il ressort implicitement de là que l'on n'avait en vue que le délit qui peut mettre en péril les biens, mais sans jamais compromettre la vie ou la sécurité des personnes. Notre code, en conservant la qualification d'*escroquerie*, l'a appliquée à des délits d'un autre ordre.

C'est d'abord la loi de 1791 qui a fixé les caractères, les éléments du délit auquel elle appliquait cette dénomination ancienne. Voici son texte : « Ceux qui, par dol ou à l'aide de faux noms, ou de fausses entreprises, ou d'un crédit imaginaire, ou d'espérances ou de craintes chimériques, auraient abusé de la crédulité de quelques personnes et escroqué la totalité ou partie de leur fortune, seront poursuivis devant les tribunaux de district; et, si l'*escroquerie* est prouvée, le tribunal de district, après avoir prononcé la restitution et les dommages-intérêts, est autorisé à condamner, par voie de police correctionnelle, à une amende qui ne pourra excéder 5,000 livres, et à un emprisonnement qui ne pourra excéder deux ans. » Il est facile de voir combien ces termes vagues devaient amener de difficultés dans la pratique. En effet, la loi reproduisait, à côté du mot *escroquerie*, le terme de *dol*, également emprunté à l'ancien droit. Or, pour comprendre la nature du dol, il faut admettre une distinction que le législateur de 1791 n'avait pas pris le soin d'établir.

Il y a le *dol* civil et le *dol* criminel. Le dol civil est constitué par les ruses et les artifices, blâmables sans doute, mais qui échappent à la répression et que l'on rencontre souvent dans les transactions civiles ou commerciales. Pour n'en donner que des exemples saisissants, les billets dits *de complaisance*, les annonces de ventes à perte pour cause de liquidation, les exagérations de valeur données à un immeuble, à un fonds de commerce, à un objet quelconque, par le propriétaire qui veut ainsi maintenir ou augmenter son crédit, tous ces faits, qu'il serait facile de multiplier, constituent le dol civil. Tous cependant échappent à la répression. Dans l'intérêt même des transactions loyales qu'il a voulu dégager de toute entrave, le législateur a voulu que le ministère public ne pût pas intervenir dans les affaires particulières sans un motif sérieux, sans un préjudice souffert par quelqu'un. Le dol civil est donc ce que l'on nomme en langage ordinaire une indélicatesse. Or la loi ne punit pas l'indélicatesse. Eh bien! la loi de 1791, en employant le mot *dol* comme synonyme d'*escroquerie*, avait précisément eu le tort de comprendre sous une dénomination trop large des faits qu'il n'était pas dans son intention de punir. L'effet ne se fit pas attendre, et bientôt le tribunal de cassation eut à réformer diverses décisions qui, s'appuyant sur le texte de la loi de 1791, punissaient de l'amende et de la prison le seul dol civil. Mais c'est toujours un signe de faiblesse et d'imperfection que cette obligation où se trouve la jurisprudence d'interpréter, d'expliquer, de commenter la loi. Une loi du 7 frimaire an II donna une sanction à la théorie du tribunal de cassation. Elle attribuait aux tribunaux correctionnels la connaissance des faits d'*escroquerie*. C'était une explication bien nette du mot dol; c'était dire que l'on ne pouvait désormais en séparer l'idée de délit, ce que la loi de 1791, en le soumettant à la juridiction des tribunaux de district, n'avait pas suffisamment expliqué. Un mot encore laissait à l'arbitraire un champ trop vaste, c'est le mot : « A l'aide de faux noms. » S'agissait-il de faux noms employés *par écrit* ou *verbalement?* Toutes ces incertitudes, toutes ces ambiguïtés condamnaient la rédaction de l'art. 35 de la loi de 1791. Aussi, dans l'exposé des motifs du code de 1810 M. Faure avait-il grande raison de condamner ce texte : « On a tâché, dans la nouvelle définition de ce qui constitue le délit d'*escroquerie*, d'éviter les inconvénients qui étaient résultés des rédactions précédentes. Celle de la loi du 16-22 juillet 1791 était conçue de manière qu'on en a souvent abusé, tantôt pour convertir les procès civils en procès correctionnels, et par là procurer à la partie poursuivante la preuve testimoniale et la contrainte par corps, au mépris de la loi générale; tantôt pour éluder la poursuite de faux en présentant l'affaire comme une simple *escroquerie*, et par là procurer au coupable une espèce d'impunité, au grand préjudice de l'ordre public. Cet abus cessera sans doute d'après la rédaction du nouveau code. La suppression du mot *dol*, qui se trouvait dans les deux premières rédactions, ôtera tout prétexte de supposer qu'un délit d'*escroquerie* existe par la seule intention de tromper. En approfondissant les termes de la définition, on verra que la loi ne veut pas que la poursuite en *escroquerie* puisse avoir lieu sans un concours de circonstances et d'actes antécédents qui excluent toute idée d'une affaire purement civile. »

Ainsi les rédacteurs du code avaient parfaitement compris quels étaient les côtés faibles de la loi de 1791. Il leur était désormais interdit de tomber dans les erreurs qu'ils avaient signalées. Ils ont cependant laissé dans leur rédaction certains points obscurs que nous devrons indiquer et expliquer. Mais donnons, avant tout, le texte de l'article 405 du code pénal qui renferme la définition du mot *escroquerie*, les éléments constitutifs de ce délit et les mesures de répression.

Article 405. Quiconque, soit en faisant usage de faux noms ou de fausses qualités, soit en employant des manœuvres frauduleuses pour persuader l'existence de fausses entreprises, d'un pouvoir ou d'un crédit imaginaire, ou pour faire naître l'espérance ou la crainte d'un succès, d'un accident ou de tout autre événement chimérique, se sera fait remettre ou délivrer des fonds, des meubles ou des obligations, billets, promesses, quittances ou décharges, et aura, par un de ces moyens, escroqué ou tenté d'escroquer la totalité ou partie de la fortune d'autrui, sera puni d'un emprisonnement d'un an au moins et de cinq ans au plus, et d'une amende de 50 francs au moins et de 3,000 francs au plus.

Il ressort des termes de cet article que la réunion de trois conditions est absolument indispensable pour que l'*escroquerie* existe : 1° emploi de moyens frauduleux; 2° remise de valeurs, etc., obtenues par ce moyen; 3° détournement ou dissipation des valeurs, ce qui constitue le préjudice et complète l'*escroquerie*. Examinons brièvement ces trois conditions.

— I. EMPLOI DE MOYENS FRAUDULEUX. Ces moyens sont de deux sortes : Usage de faux noms et de fausses qualités, ou emploi de manœuvres frauduleuses ayant eu pour but et pour résultat de faire croire à l'existence de fausses entreprises, d'un pouvoir ou d'un crédit imaginaire, ou de faire naître l'espoir d'un succès, ou la crainte d'un échec, d'un accident chimérique.

— *Usage de faux noms ou de fausses qualités.* On remarquera que, à l'exemple du législateur de 1791, le législateur de 1810 n'a pas ajouté le mot *verbalement*. Ce n'est pas une omission. Le texte du projet portait : « Quiconque, soit en se donnant verbalement et sans signature de faux noms, etc... » Mais, au sein du conseil d'Etat, M. Defermon s'éleva contre cette restriction; il soutint avec raison que l'on peut, par écrit, se donner de fausses qualités, telles que celles de négociant, par exemple, sans que la peine du faux puisse être appliquée. Cette fausse qualification échapperait donc, parce qu'elle serait écrite, au lieu d'être simplement verbale, à toute répression, ce qui est illogique. On fit donc disparaître la restriction proposée, mais on ajouta à l'article une réserve pour le cas de faux.

Nous ne pouvons entrer dans l'examen des nombreuses difficultés que soulève la question de faux nom ou de fausse qualité; nous devons renvoyer au mot FAUX. Disons seulement que, pour constituer un élément du délit, il est nécessaire que le faux nom ou la fausse qualité soit de nature à exercer une influence sur l'esprit de la victime, sur sa détermination. C'est une condition essentielle. Examinons maintenant l'autre espèce de moyens frauduleux.

— *Manœuvres frauduleuses*. Il est tout à fait impossible d'énumérer les signes auxquels on reconnaîtra tout d'abord une manœuvre frauduleuse; le législateur romain avait éprouvé la même difficulté quand il avait réservé au préteur le soin d'apprécier les faits de dol. Nous devons nous borner à indiquer les caractères généraux qui peuvent servir à les déterminer, et donner quelques exemples fournis par la jurisprudence. Pour qu'il y ait manœuvre frauduleuse, il faut qu'il y ait surprise de la confiance d'un tiers par la combinaison de ruses, de machinations, d'allégations mensongères destinées à voiler la vérité, ou à donner à ce tiers l'espoir ou la crainte d'un événement chimérique le touchant directement; il faut que cette crainte ou cet espoir, inspirés par les manœuvres, l'aient déterminé à remettre les valeurs qui ont été reçues par l'agent. Il y a ceci de bien essentiel, que la remise des valeurs doit toujours être volontaire. Seulement cette volonté est inspirée par une imagination trompée, abusée. Pierre fait dire par diverses personnes à Paul, en secret, que la maison de ce dernier doit être attaquée; Pierre simule même, à l'aide de quelques personnes, des semblants d'attaque; on entend des coups de sifflet; la nuit, on voit des gens rôder autour de la maison. Le tout a pour but d'inspirer à Paul la peur de se voir enlever une somme qu'il a chez lui. Pierre offre de les lui garder dans son coffre-fort. Paul considère cette offre comme avantageuse, et apporte lui-même l'argent, que Pierre dissipe. Tout se découvre. Pierre a commis un délit d'*escroquerie*. A l'aide de machinations, de fausses allégations, il a inspiré à Paul la crainte d'un événement chimérique, dans le but d'en obtenir la remise de valeurs. Cette crainte a eu une telle influence sur Paul qu'elle l'a déterminé à porter lui-même son argent chez Pierre. Voilà les manœuvres bien caractérisées. Pierre n'a pas commis un vol. Il n'y a pas eu soustraction de sa part. Il a eu l'adresse d'amener Paul à faire ce qu'il désirait; il a employé des manœuvres frauduleuses; il a commis une *escroquerie*. Nous ne pouvons indiquer, même sommairement, les nombreuses affaires où la cour de cassation a reconnu ou repoussé l'existence de manœuvres frauduleuses. Bornons-nous à renvoyer aux ouvrages spéciaux, notamment à la *Théorie du code pénal*, par MM. Chauveau Adolphe et Faustin Hélie, un des plus beaux livres de droit criminel qu'ait produits ce siècle.

Nous avons dit que les manœuvres frauduleuses devaient avoir pour but de faire croire à un crédit ou à un pouvoir imaginaire. Sans entrer dans la nomenclature des circonstances nombreuses où l'agent s'attribue faussement une puissance qu'il n'a pas, prenons, entre autres, deux arrêts de la cour de cassation du 28 mars 1812 et du 25 avril 1813, qui qualifient *escroquerie :* 1° le fait par lequel un individu se fait remettre diverses sommes en se faisant fort de faire élargir des individus détenus pour délit; 2° le fait par un commissaire de police de s'engager, moyennant une somme d'argent, à faire maintenir un conscrit dans la réserve et à le faire exempter du service militaire. Les manœuvres peuvent encore avoir pour but de faire naître l'espérance ou la crainte d'un événement chimérique. On a demandé une définition exacte du mot *chimérique*. Suivant la cour de cassation, **un fait chimérique n'est pas absolument impossible, ni faux. Il est arrivé** parfois qu'il se produisait, contre les prévisions mêmes du coupable. Mais il suffit qu'au moment où il le faisait craindre ou espérer il ne pût croire lui-même à sa réalisation, ou qu'au moins la réalisation n'en fût pas en son pouvoir. Tel est le fait qui se produit fréquemment dans nos campagnes, ou des jeunes gens remettent à des soi-disant sorciers des sommes plus ou moins fortes contre l'assurance donnée par le sorcier que, moyennant la somme versée et certaines conjurations dont il se charge, ils n'auront rien à craindre de la conscription. Si le jeune homme tire un bon numéro, il ne se plaint pas, et croit à l'efficacité du sortilége; mais s'il en tire un mauvais, il crie, et le procureur de la république, beaucoup moins crédule, voit dans le soi-disant sorcier un simple escroc, et l'envoie en police correctionnelle, comme contrevenant à l'article 405 du Code pénal.

Nous avons suffisamment expliqué ce qui constitue le premier élément en délit d'*escroquerie*. Passons à l'examen du second.

— II. REMISE DES VALEURS DÉTERMINÉE PAR L'EMPLOI DE MOYENS FRAUDULEUX. Cette seconde condition n'est pas moins essentielle que la première. Sans sa réalisation, en effet, il y a eu, de la part de l'agent, une série de tentatives, de manœuvres, de machinations, mais qui n'ont par elles-mêmes rien de coupable, rien au moins que la loi punisse. C'est leur succès qui leur donne le caractère délictueux. Ce n'est qu'en constatant leurs résultats qu'on peut constater leur criminalité. Ajoutons qu'il est de toute nécessité que la remise de valeurs opérée par le tiers ait été faite volontairement, et déterminée par les manœuvres de l'agent. Si la remise reconnaissait une autre cause, le délit tomberait de lui-même. Les tribunaux doivent donc avoir grand soin, quand ils prononcent les peines de l'*escroquerie*, de constater que la remise des effets, fonds, valeurs, etc., à l'agent a été amenée par les manœuvres frauduleuses indiquées à l'article 405. Diverses questions de détail se sont élevées au sujet des objets qui peuvent être remis à l'agent. Une semblable discussion appartient plutôt aux traités spéciaux. Il nous suffira de dire que l'*escroquerie* ne peut avoir pour objet que des meubles et jamais des immeubles.

— III. DÉTOURNEMENT OU DISSIPATION DES VALEURS. Voilà l'élément définitif du délit. Sans lui, il n'y a qu'une simple tentative. En effet, la remise des valeurs n'est pas la consommation du délit, elle n'en est qu'un acte d'exécution. Il peut fort bien se trouver que l'agent fasse des sommes obtenues un emploi favorable au dépositaire, ou qu'il les restitue volontairement. Dans ces deux hypothèses, il n'y a pas de délit. Mais le délit existe, au contraire, si, une fois les valeurs remises, l'agent en fait usage pour lui ou refuse de les restituer. Dès lors, l'article 405 devient applicable.

— *Tentative*. Sous la législation intermédiaire, la simple tentative d'*escroquerie* n'était pas punissable. Les criminalistes soutenaient que les faits constitutifs sont d'une nature souvent insaisissable, et que, dès qu'il n'y a pas eu détournement, il n'y a plus aucun délit. M. Rossi soutint la même opinion avec une grande vigueur. D'autres criminalistes cependant professent une théorie contraire. Ils divisent le délit en périodes, et disent : « Quand il y aura eu manœuvres frauduleuses et remise des valeurs, il y aura tentative; si, de plus, il y a détournement ou dissipation des valeurs, l'*escroquerie* sera complète. » C'est, du reste, ce système qu'a adopté la jurisprudence. Il est rationnel et conforme aux principes du droit commun. L'*escroquerie* se constitue donc, à titre complet, par le détournement de valeurs obtenues à l'aide de manœuvres frauduleuses.

ESCROQUEUR, EUSE s. (è-skro-keur, euze — rad. *escroquer*). Celui, celle qui escroque, qui commet des escroqueries : *C'est un* ESCROQUEUR *d'argent.*

ESCUARA s. m. (è-skoua-ra). Linguist. Langue basque. ‖ On dit ESCUALDUNAC dans le pays même. V. BASQUE.

ESCUDARDE s. f. (è-sku-dar-de). Bot. Espèce de champignon.

ESCUDE s. f. (è-sku-de). Bot. Ancien nom du cotylédon ou nombril de Vénus. ‖ On disait aussi ESCUDET s. m.

ESCUDIER (Jean-François), homme politique français, né à Pélissane (Provence) en 1760, mort à Toulon en 1819. Il avait adopté avec chaleur les idées révolutionnaires et était juge de paix à Toulon lorsqu'il fut nommé, en 1792, député du Var à la Convention. Escudier alla siéger à la Montagne, vota pour la mort dans le procès de Louis XVI, et fut nommé, en 1793, commissaire près de l'armée de Carteaux, chargé alors de soumettre les Marseillais, qui avaient voulu marcher au secours de Lyon. Escudier pénétra dans Marseille, et, quoique révolutionnaire zélé, la conduite qu'il y tint parut presque modérée auprès de celle des représentants qui lui succédèrent. Sa modération le fit rappeler à la Convention, ce qui ne l'empêcha pas, en réunissant ses efforts à ceux de son collègue Granet, d'empêcher la destruction des villes de Marseille et de Toulon, qui avait été ordonnée par son successeur Fréron. Il s'était cependant déjà signalé lui-même à la tête de la commission d'Orange, qui fit couler tant de sang, et l'on vit Escudier, après le 9 thermi-