

46

DAD AUTÓ

LÓN GENE

GV1146

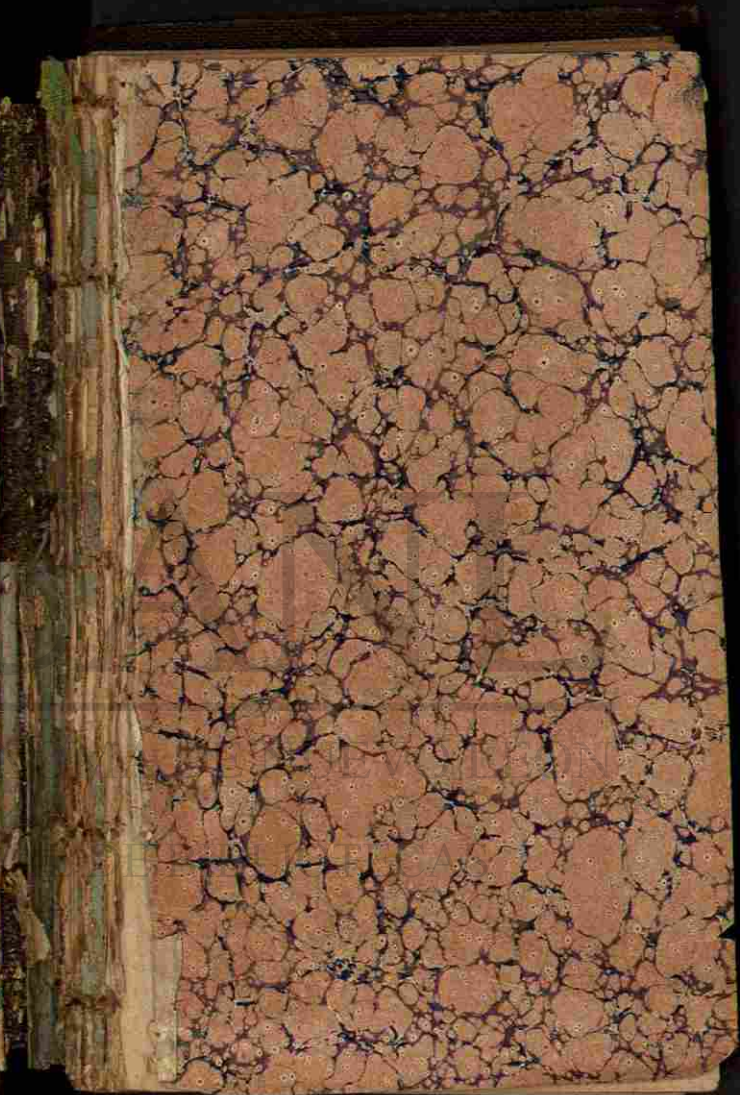
B56

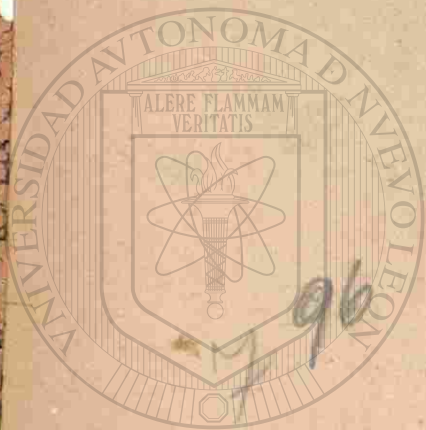
c.1

NOM



1080078071





UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE NUEVO LEÓN
DIRECCIÓN GENERAL DE BIBLIOTECAS

6H76#161

Al mag
tro, lo adm
ro al amigo
lo aprecio

R. Barragán



BIBLIOTHÈQUE DES SALONS

L'ÉCOLE
DE
L'ESCRIME

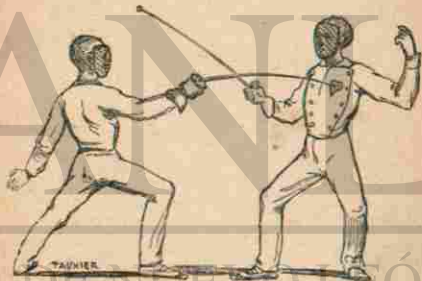
PETIT MANUEL PRATIQUE A L'USAGE DE L'ARMÉE

PAR J.-A. BLOT

Ancien maître d'armes au régiment

SUIVI

DU CODE DU DUEL



Prix : 2 francs

PARIS

LIBRAIRIE DE JULES TARIDE

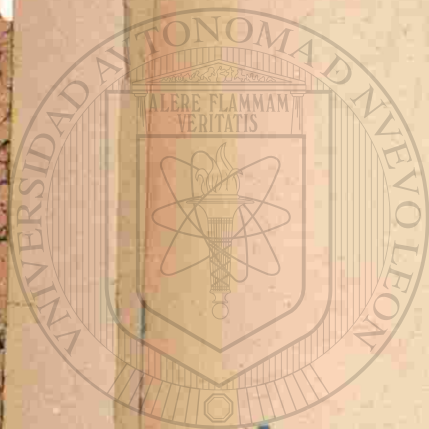
2, RUE DE MARENGO, 2

1875

28456

GV1146

B56



L'ÉCOLE

DE

L'ESCRIME

NOTE PRÉLIMINAIRE

I. Je n'ai pas d'autre but, en présentant à l'armée ce manuel pratique de l'escrime, que de contribuer à mettre de l'uniformité dans les leçons des maîtres d'armes du régiment. J'en ai moi-même rempli les fonctions, et j'ai reconnu la nécessité d'un enseignement typique et régulier. Je me suis donc attaché, en détaillant les principes usuels de l'escrime, à les présenter sous une forme de commandement, et me modelant sur l'école du soldat, j'ai employé les divisions connues en temps et mouvements. Au moment de faire paraître ce petit livre, j'ai appris que j'avais été devancé par la publication d'un ouvrage inspiré par M. Bénard, professeur d'armes, et ayant pour effet d'introduire dans la démonstration de l'escrime une nouvelle méthode. L'auteur lui donne le nom d'escrime *simultanée*. Elle consiste surtout à enseigner plusieurs élèves à la fois. M. Bénard obtint d'a-

voir à sa disposition un certain nombre de soldats tirés des régiments en garnison à Paris, et fut autorisé à faire sur ces élèves l'expérience de son innovation. Mais le résultat ne répondit pas à ses espérances, et on fut obligé de revenir à la pratique suivie jusqu'alors. Elle est, en effet, la seule possible.

II. Il y a cinquante ans que je professe l'escrime soit au service militaire, soit dans des leçons particulières. J'ai collaboré avec M. Fillias, maître d'armes distingué au 1^{er} régiment de la garde royale; en 1824 avec M. Lebrun, le plus fort gaucher de son temps; enfin avec M. Mathieu Coulon, un des plus habiles démonstrateurs que j'aie connus. A cette époque, l'escrime était représentée par des hommes intelligents, qui en comprenaient l'importance et désiraient vivement la remettre en honneur. Ils regrettaient qu'il fût permis au premier venu de s'emparer du titre de maître d'armes. Sans doute nous n'étions plus au temps où des édits royaux (1567, 1585) réglementaient notre maîtrise, créaient des académies d'armes, et accordaient même la noblesse à des maîtres en fait d'armes. Mais encore pouvait-on tenter de relever la profession en établissant entre ses adeptes une solidarité de talent et de caractère. C'est ce que voulurent les maîtres qui, en 1827, fondèrent à Paris la Société d'armes. C'était une manière d'académie avec ses séances, ses travaux mis en commun, et en outre une société de secours mutuels organisée pour le soulagement des confrères pauvres et malheureux. La présidence en fut offerte à M. Bertrand fils, comme une récompense de son beau et rapide talent. Les principaux membres étaient MM. Bertrand père, Lebrun, Charlemagne, Mathieu Coulon, Fillias et Gomard fils, etc., etc. J'en faisais partie moi-même comme membre et comme secrétaire. Nous recueillîmes bientôt les fruits de cette combinaison. La fréquentation des anciens profitait aux jeunes. Les études étaient plus sérieuses, plus fortes; les assauts plus intéressants pour

les amateurs, la profession enfin y gagnait de toutes les manières.

La révolution de 1830 fut l'occasion de la dissolution de cette société que je regrette encore, et que je voudrais voir renaître.

III. C'est au milieu de ces travaux que je me suis affermi dans les principes que je veux ici transmettre à l'armée en peu de lignes.

Il est d'usage au régiment qu'il n'y ait pas de salle d'armes le samedi. Pourquoi, ce jour-là, le maître d'armes ne réunirait-il pas ses prévôts pour les exercer à donner leçon et leur faire répéter de mémoire une page ou deux d'une théorie d'escrime arrangée pour leur instruction?

IV. Je me suis efforcé d'être aussi clair que possible dans mes démonstrations. Je les ai fait suivre d'observations portant tantôt sur les conséquences des principes, tantôt sur l'emploi impropre de certains termes, ou sur l'incurie avec laquelle le maître les prononce, sans en donner l'explication. Ainsi on commandera *une, deux, trois*, sans dire que ce mot indique le trompement de deux parades simples; ou un *double dégagement*, sans considérer qu'il ne peut jamais y avoir qu'un dégagement suivi d'un autre mouvement comme le trompement d'un contre.

V. En un mot, l'escrime est un art aussi difficile que noble. La méthode y est indispensable, et le respect des anciens principes de toute nécessité. C'est ce qu'avaient compris nos prédécesseurs. Aujourd'hui ces principes sont abandonnés; c'est un grand tort, il faut revenir à la tenue sévère, à l'observation rigoureuse des règles; et nous rendrons sans doute quelque éclat à une carrière qui peut ne pas être sans illustration.

PREMIÈRE SECTION

EXPOSITION DES PRINCIPES

PREMIÈRE PARTIE

POSITIONS ET DÉVELOPPEMENT DU CORPS

1^{re} LEÇON

MANIÈRE DE PLACER LES ÉLÈVES EN GARDE EN TROIS POSITIONS

1^{re} POSITION

1. Le talon du pied droit devant le talon du pied gauche, les deux pieds formant l'équerre et joints ensemble, les genoux tournés en dehors, les jarrets tendus, les hanches également rentrées, les épaules basses, la tête droite sans roideur, le corps effacé de manière à ce qu'il ne présente qu'un quart de profil, les bras tombant naturellement, le droit vis-à-vis la cuisse droite et le gauche vis-à-vis la cuisse gauche.

2^e POSITION

2. Le maître ayant donné à l'élève la première position, lui apprend à tenir un fleuret. A cet effet, il le lui place

dans la main droite de la manière suivante : la poignée embrassée par les quatre doigts, et le pouce, qui doit être allongé sur le plat, à un centimètre de la garde, et sur la partie convexe ; ensuite il lui fait placer le fleuret le long de la cuisse gauche, et saisir la lame de la main gauche, entre le pouce et le premier doigt, près de la garde, les bras allongés.

3. Le maître s'assure que l'élève est bien affermi dans ses positions ; il lui commande d'enlever les deux bras jusqu'à la hauteur de la tête, de lâcher le fleuret de la main gauche qui reste en l'air, le bras gauche formant un cercle, la main ouverte, les quatre doigts joints et à hauteur de la tête ; il lui fait placer la main droite vis-à-vis le sein droit, le bras un peu ployé, la pointe à hauteur et vis-à-vis des yeux, la main partageant le corps en deux, le coude rentré ; la main droite se trouve alors en position moyenne, le pouce en dessus.

3^e POSITION OU LA GARDE

4. Le maître commande à l'élève de ployer sur les deux jarrets, toujours en conservant ses positions, de porter le pied droit en avant, environ à 42 centimètres du talon gauche (suivant la taille de l'homme), de manière que le genou droit soit perpendiculaire à la boucle du pied droit, et le genou gauche également perpendiculaire à la pointe du pied gauche. Le corps doit être bien droit.

*Observation sur les gardes offensives
ou défensives.*

5. La troisième position ayant pour but d'être en garde à tout événement, on ne doit, quand on l'a prise, se laisser surprendre d'aucune manière, soit qu'on ait à parer les coups de l'adversaire, soit qu'on ait à l'attaquer. La garde est donc ou offensive ou défensive.

2^e LEÇON

DE LA MARCHÉ EN AVANT

6. Le maître expliquera à l'élève la manière de marcher en avant; le pied droit doit se porter en avant du pied gauche, et le pied gauche suivre le pied droit à la distance observée dans la garde, à peu près 42 centimètres. Il faut éviter de se croiser, c'est-à-dire de porter le pied trop à droite ou trop à gauche, ce qui entraînerait infailliblement la perte de l'équilibre. Quelques pas faits suivant cette méthode familiariseront l'élève avec la marche en avant.

DE LA MARCHÉ EN ARRIÈRE OU RETRAITE

7. Le maître indiquera comme il suit le mécanisme de la marche en arrière. L'élève étant en garde doit porter le pied gauche d'un grand pas en arrière, puis le pied droit. Le maître veillera à ce que le corps conserve ses positions et les talons leurs distances (à peu près 42 centimètres).

Observation.

8. La marche en avant a lieu pour se mettre à portée de l'adversaire, parce qu'il arrive qu'il soit trop loin pour être attaqué. Il faut marcher sur lui à petits pas et avec prudence, parce qu'il peut sur votre marche tirer le coup d'arrêt (nous verrons plus tard ce que c'est que le coup d'arrêt). Il faut chercher à s'emparer de son fleuret en marchant et ne faire aucune feinte sans attaquer l'épée par un battement, parce que si l'adversaire veut faire une tension ou prendre le temps d'arrêt, c'est le moyen de le prévenir (le maître expliquera plus tard les battements et les tensions).

9. La marche en arrière, au contraire de la marche en avant, a lieu pour se mettre promptement hors de portée au moyen d'un grand pas, ou même d'un saut en arrière, et fuir un danger pressant. Marcher en arrière se dit aussi rompre.

10. Quelquefois l'on rompt pour attirer l'adversaire et le faire marcher en avant; s'il fait la moindre faute, on en profite pour prendre un temps d'arrêt.

11. Ou bien, si la partie adverse est supérieure en vitesse, on rompt en parant l'attaque.

3^e LEÇON

DES PASSES EN AVANT

12. Lorsque le maître est assuré que l'élève sait bien marcher et rompre sans se croiser, et qu'il est parfaite-

ment d'aplomb sur ses jambes, il lui apprend à faire la passe en avant : à cet effet, il lui commande lorsqu'il est en garde :

13. De rapporter le talon du pied gauche derrière le talon du pied droit, de faire descendre la main gauche vis-à-vis la cuisse gauche, à environ 15 centimètres, élever le bras droit, placer la main droite à hauteur du sommet de la tête dans la ligne de sixte et tournée en supination, le bras allongé et la pointe du fleuret inclinée.

14. Le maître fera replacer l'élève en garde, en lui commandant d'élever la main gauche à hauteur de la tête, et derrière elle ; de faire reprendre à la main droite sa position devant le sein droit ; de ployer de nouveau les jarrets et porter le pied en avant, comme à la première position de la garde.

DES PASSES EN ARRIÈRE

15. Dans la passe en arrière, le maître fait faire un mouvement opposé à celui de la passe en avant ; le pied droit se porte en arrière devant le talon gauche ; les bras prennent les mêmes positions que pour la passe en avant ; mais c'est le pied gauche qui se replace en arrière, lorsque l'élève doit reprendre la position de la garde.

Observation.

16. Le maître fera répéter souvent l'exercice de la passe en avant et en arrière, de manière à ce que l'élève apprenne à se placer en garde correctement, et acquière

de la grâce dans ces changements de position. Nous nous servirons plus tard des passes dans l'enseignement du mur.

4^e LEÇON

DU DÉVELOPPEMENT OU LA FENTE

17. Lorsque l'élève saura prendre seul les positions de la garde, marcher, rompre, faire les passes, le maître lui enseignera les principes du développement. L'élève étant en garde, le maître se placera en avant de lui et de côté, saisira de la main gauche sa main droite, lui fera allonger le bras droit, tourner la main droite les ongles en l'air, tendre le jarret gauche : descendre la main gauche vis-à-vis de la cuisse gauche à environ 40 centimètres, la paume tournée en dehors.

18. Aussitôt que ces deux positions seront prises, le maître commandera :

Développez-vous, ou fendez-vous.

19. Au commandement, l'élève portera le pied droit en avant, de manière qu'étant fendu il ait le genou droit perpendiculaire à la bouche du pied droit, et le pied gauche fortement appuyé à terre. Dans le développement, le pied droit rasera le sol sans y toucher et sans sauter non plus.

20. Tous ces mouvements seront instantanés, pour éviter tout retard dans le développement.

21. La main droite doit se trouver dans la ligne de

quarte haute. L'élève fermera cette ligne, ou bien, comme l'on dit, se couvrira. Son genou droit sera tourné en dehors, le corps un peu penché en avant, la tête haute, les épaules basses, ainsi que les hanches qui seront également rentrées; les deux talons sur la même ligne.

22. Le maître pour faire relever l'élève, et le replacer en garde, lui expliquera qu'il doit relever la main gauche à hauteur de la tête, plier le bras droit, remettre la main droite devant le sein droit; plier le jarret gauche; rejeter le haut du corps en arrière; et remettre le pied droit à la position de la garde. Puis il commande

Relevez-vous.

Tous ces mouvements doivent se faire presque ensemble.

Observation.

23. Le développement ou la fente sert à porter le coup d'épée en avant. Il faut toujours que la main précède le corps. Lorsque le corps part avant la main, le tireur commet une faute grave. C'est un défaut très-répandu: par conséquent il sera très-utile que le professeur reprenne souvent l'élève sur cette observance, qu'il lui fasse dans le principe détailler le développement; et quand il sera plus avancé, qu'il lui fasse faire des attaques composées de plusieurs trompements de parades, pour le forcer à retenir l'élan du corps et à ne se développer qu'après le dernier coup trompé.

DEUXIÈME PARTIE

DU MANIEMENT DE L'ÉPÉE

24. L'élève sachant déjà comment il doit tenir son fleuret, le maître lui expliquera comment on peut faire avec l'arme les mouvements nécessaires.

5^e LEÇON

LE TOURNÉ DE LA MAIN

25. L'épée, tenue par la main, prend une direction différente suivant la position de la main elle-même. Or la main ne peut prendre que trois positions. Elle est toujours ou renversée, les ongles en l'air; ou en sens contraire, les ongles tournés vers la terre; ou bien entre les deux positions.

26. Quand la main est tournée les ongles en l'air, elle est en *supination*, ce qui veut dire sur le dos; quand elle a les ongles tournés vers la terre, elle est en *pronation*, c'est-à-dire la paume en bas; quand elle n'est ni en supination ni en pronation, elle est en tenue moyenne.

quarte haute. L'élève fermera cette ligne, ou bien, comme l'on dit, se couvrira. Son genou droit sera tourné en dehors, le corps un peu penché en avant, la tête haute, les épaules basses, ainsi que les hanches qui seront également rentrées; les deux talons sur la même ligne.

22. Le maître pour faire relever l'élève, et le replacer en garde, lui expliquera qu'il doit relever la main gauche à hauteur de la tête, plier le bras droit, remettre la main droite devant le sein droit; plier le jarret gauche; rejeter le haut du corps en arrière; et remettre le pied droit à la position de la garde. Puis il commande

Relevez-vous.

Tous ces mouvements doivent se faire presque ensemble.

Observation.

23. Le développement ou la fente sert à porter le coup d'épée en avant. Il faut toujours que la main précède le corps. Lorsque le corps part avant la main, le tireur commet une faute grave. C'est un défaut très-répandu: par conséquent il sera très-utile que le professeur reprenne souvent l'élève sur cette observance, qu'il lui fasse dans le principe détailler le développement; et quand il sera plus avancé, qu'il lui fasse faire des attaques composées de plusieurs trompements de parades, pour le forcer à retenir l'élan du corps et à ne se développer qu'après le dernier coup trompé.

DEUXIÈME PARTIE

DU MANIEMENT DE L'ÉPÉE

24. L'élève sachant déjà comment il doit tenir son fleuret, le maître lui expliquera comment on peut faire avec l'arme les mouvements nécessaires.

5^e LEÇON

LE TOURNÉ DE LA MAIN

25. L'épée, tenue par la main, prend une direction différente suivant la position de la main elle-même. Or la main ne peut prendre que trois positions. Elle est toujours ou renversée, les ongles en l'air; ou en sens contraire, les ongles tournés vers la terre; ou bien entre les deux positions.

26. Quand la main est tournée les ongles en l'air, elle est en *supination*, ce qui veut dire sur le dos; quand elle a les ongles tournés vers la terre, elle est en *pronation*, c'est-à-dire la paume en bas; quand elle n'est ni en supination ni en pronation, elle est en tenue moyenne.

LE DOIGTÉ

27. Le doigté est la faculté de faire agir avec les doigts la pointe de l'épée. Le pouce et l'index sont seuls employés pour obtenir les mouvements nécessaires. Ainsi on lâche le pouce pour faire incliner la pointe et la dégager; quand ce mouvement est fait, le pouce resserre la poignée et relève la pointe à sa hauteur. L'index aide le pouce dans ce travail. De même avec ces deux doigts on peut guider l'épée dans un mouvement circulaire. Sans doute il faut bien sentir la poignée dans la main pour faire manœuvrer la pointe. Cependant le médium, l'annulaire et le petit doigt doivent contenir la poignée sans la serrer, ou ne doivent serrer la poignée que dans le cas d'un choc trop violent pour qu'ils ne viennent pas au secours du pouce et de l'index.

28. Le doigté est indispensable pour l'escrime; si on possède naturellement cette qualité, le travail la développe; si on ne l'a pas, il est difficile, pour ne pas dire impossible, de l'acquérir.

Observation.

29. Nous avons déjà dit qu'il y avait en armes une position offensive et une position défensive. L'emploi du doigté varie suivant qu'on est sur l'offensive ou la défensive. Dans l'offensive, il faut avoir le doigté très-léger; les doigts doivent être desserrés. Le pouce et

l'index seuls dirigent la pointe; les autres embrassent la monture, en la laissant jouer dans la main. Dans la défensive, il faut, au contraire, que la poignée soit tenue bien solidement pour que l'on puisse soutenir le choc de l'attaque par la parade.

30. Quelquefois même il faut y mettre assez de force pour contenir l'épée de l'adversaire, surtout dans les parades où se produit une contraction.

6^e LEÇON

DE L'ENGAGEMENT

31. On appelle engagement la jonction des épées des deux adversaires. Celui qui a l'intention de se faire attaquer, forcera l'engagement par une pression, c'est-à-dire qu'en pesant sur le fer de la partie adverse, il la forcera à quitter l'engagement et à chercher à toucher. Il se tiendra sur la défensive.

DES LIGNES DE DÉFENSE

32. On appelle ainsi les lignes que forment les épées en se rencontrant à droite et à gauche des adversaires, en haut et en bas.

33. La droite du tireur se nomme le dehors des armes; sa gauche se nomme le dedans des armes.

34. Les épées peuvent se rencontrer en haut à droite, ou dans le dehors haut; en bas à droite, ou dans le dehors bas; en haut à gauche ou dans le dedans haut; en bas à gauche, ou dans le dedans bas. De là vient le nom usité des quatre lignes: 1^o la ligne de dehors haut; 2^o la ligne de dehors bas; 3^o la ligne de dedans haut; 4^o la ligne de dedans bas.

35. Les lignes prennent aussi le nom de la parade que la main forme au moment de la rencontre des épées. (Ligne de tierce, dehors haut; de quarte, dedans haut; de seconde, dehors bas; de septime, dedans bas.)

36. L'engagement dont nous venons de parler se fait le plus souvent dans la ligne de dehors haut et de dedans haut. On désigne également l'engagement par le nom de la parade qui correspond à la position de la main dans l'engagement. (On dit engagement en tierce, en quarte, en seconde, etc.)

TROISIÈME PARTIE

DES PARADES

7^e LEÇON

ÉNUMÉRATION DES PARADES, LES PARADES SIMPLES ET LEURS CONTRES

37. La parade simple est celle qui va droit au-devant de l'attaque. Il y en a huit, quatre primitives et quatre dérivées; leurs noms proviennent de l'ordre numérique qu'on leur a assigné.

38. Les primitives sont: 1^o la parade de prime; 2^o la parade de seconde; 3^o la parade de tierce; 4^o la parade de quarte.

39. Les dérivées sont: 1^o la parade de quinte, de la parade de quarte, qu'elle peut remplacer; 2^o la parade de sixte, de la parade de tierce, qu'elle supplée; 3^o la parade de septime, de la parade de prime; et 4^o la parade d'octave, de la parade de seconde.

40. Chaque parade simple a son contre: la prime, le contre de prime; la seconde, le contre de seconde; la tierce, le contre de tierce; la quarte, le contre de quarte; la quinte, le contre de quinte; la sixte, le contre de

sixte; la septime, le contre de septime; l'octave, le contre d'octave.

41. Ce sont des parades circulaires, c'est-à-dire qui décrivent une circonférence pour rencontrer et chasser l'épée de l'adversaire.

8^e LEÇON

COMMENT SE FONT LES PARADES SIMPLES

42. Elles se font généralement par le tourné de la main, 1^o en supination; 2^o en pronation; 3^o en tenue moyenne. La main est en supination pour attaquer; pour riposter elle est tantôt en supination, tantôt en pronation.

Le maître commande :

43. *Paréz prime.*

L'élève porte la main droite à la hauteur du front, en la tournant en pronation, le bras un peu ployé, la pointe de l'épée basse vis-à-vis le sein gauche; cette parade prend l'épée en dessous, afin de l'enlever.

44. *Paréz seconde.*

L'élève place la main droite tournée en pronation à hauteur de la hanche droite, le bras un peu ployé, la pointe plus basse que la main.

La parade de seconde renvoie l'épée par un coup sec, à droite et en dehors bas.

45. *Paréz tierce.*

La main droite, également en pronation, à hauteur du

sein droit, le bras un peu ployé, le coude au corps, la pointe à hauteur des yeux inclinée à droite et en dehors haut.

Cette parade renvoie l'épée par un coup sec à sa droite.

46. *Paréz quarte.*

La main rapportée vis-à-vis le milieu du corps, tournée en position moyenne, à hauteur du sein droit; la pointe à hauteur des yeux.

Cette parade se fait par un coup sec, qui renvoie l'épée à sa gauche, en dedans haut, la main venue en tenue moyenne.

47. *Paréz quinte.*

La main tournée en tenue moyenne, plus basse qu'à la position du quarte; la pointe à hauteur du sein gauche; la parade de quinte a lieu sur les coups tirés dans la ligne de septime.

48. *Paréz sixte.*

La main tournée en supination, placée à la même hauteur que pour la parade de tierce; la pointe élevée, puis inclinée en dehors haut, le bras ployé; le coude rentré en dedans.

49. *Paréz septime.*

La main à la hauteur de l'épaule droite tournée en supination.

Cette parade, prise en dessous, enlève le coup d'épée, à pointe vis-à-vis le sein gauche.

50. *Paréz octave.*

La main en supination, à hauteur de la hanche droite, comme pour la parade de seconde,

9^e LEÇONCARACTÈRE DES PARADES SIMPLÉS. RIPOSTES
AUXQUELLES ELLES DONNENT LIEU

51. La prime, élégante et légère, est une parade d'opposition; elle engendre la riposte.

1^o En ligne de quarte haute, le bras allongé, la main en prime;

2^o En ligne de seconde;

3^o En ligne de quarte haute, au moyen d'un coupé renversé ou coup de revers, dans l'exécution duquel la main se renverse de pronation en supination; le bras allongé;

4^o En ligne de sixte, au moyen d'un liement en sixte; le bras allongé.

52. La seconde est une parade très-vigoureuse, qui désarme quelquefois par son tac sévère.

Elle rend les ripostes :

1^o Dans la ligne de seconde, le bras allongé;

2^o Si la ligne de seconde est fermée, en ligne de sixte, la main tournée en supination. Le bras allongé.

53. La tierce est une parade sévère par le tourné de la main, qui est dans toute sa force. Elle est suivie de ripostes :

1^o En ligne de tierce pour tierce, la main restant tournée en pronation, et le bras s'allongeant pour riposter;

2^o Dans la ligne de seconde, la main restant tournée en pronation, le bras allongé;

3^o Par le coupé sur pointe de la ligne de tierce à celle de quarte. Dans l'exécution de cette riposte, la main doit être en supination, et le bras s'allonger.

4^o Si la ligne de quarte se trouve fermée, on trompe la parade de quarte en faisant le coupé tiré dessous.

54. La parade de quarte peut rendre les ripostes suivantes :

1^o Dans la ligne de quarte haute;

2^o Dans la ligne de septième basse;

3^o Dans la ligne de sixte, au moyen d'un coupé sur pointe; la main se met en supination, et le bras s'allonge en ripostant.

4^o Dans la ligne de sixte, au moyen d'un dégagement de quarte en sixte qui suit la parade; la main est en supination, le bras s'allonge.

Dans les deux derniers cas, on suppose que la ligne de quarte est fermée après et malgré la parade.

55. La parade de quinte rabat le coup d'épée dans la ligne basse, et rend la riposte dans la même ligne. Je n'en suis pas partisan, l'estimant dangereuse, et je ne la démontre que pour ne pas l'omettre, quand elle vient à son numéro d'ordre.

56. La parade de sixte, d'opposition légère, fournit les mêmes ripostes que la tierce; elle en diffère dans l'exécution, par le tourné de la main en supination, lorsque le bras s'allonge pour toucher.

57. La parade de septime est excellente et parcourt

toutes les lignes ; elle offre de grandes ressources et permet la riposte.

1^o Dans la ligne de septime basse ;

2^o Dans la ligne de sixte, au moyen d'un liement ;

5^o Dans la ligne de quarte, au moyen d'un coupé, dans le cas où la ligne de sixte se trouverait fermée ; la main est alors tournée en supination, et le bras doit être allongé.

58. La parade d'octave, d'une opposition très-faible, doit cet inconvénient au tourné de la main en tenue moyenne. Elle permet les mêmes ripostes que la parade de seconde ; le bras doit être allongé.

Observation.

59. Ces ripostes sont rendues par l'élève :

1^o En se développant ;

2^o De pied ferme, quand il sera solide sur ses jambes, le maître fera observer alors que, puisque lui-même se développe pour attaquer, l'élève n'a qu'à allonger le bras pour riposter après avoir paré.

60. Les parades simples deviennent souvent demi-circulaires ;

La prime, lorsque les attaques sont dirigées dans la ligne de quarte haute ;

La seconde, dans le mouvement qu'elle décrit pour passer en ligne de tierce ;

La tierce en quittant sa ligne, pour venir en seconde ;

La quarte, lorsqu'elle quitte sa ligne pour venir dans la ligne de septime ;

La septime, lorsqu'elle quitte sa ligne pour venir en quarte.

Il en est de même pour les parades de sixte et d'octave ; elles deviennent demi-circulaires, comme les parades de seconde et de tierce.

10^e LEÇON

DES CONTRES OU PARADES CIRCULAIRES
COMMENT ELLES SE FONT

61. Nous avons déjà vu précédemment que les contres sont des parades circulaires qui partant d'une ligne y ramènent l'épée, après avoir décrit un cercle.

62. Le contre de prime : Il suit son mouvement circulaire, après le dégagement de prime, passe en dessus de l'épée de l'adversaire, vient en dessous l'enlever, et conséquemment ramène le pareur dans la ligne d'où il est parti ; ce contre rend les mêmes ripostes que la parade de prime.

63. Le contre de seconde part d'un dégagement de seconde, décrit son mouvement circulaire en passant sur l'épée de l'adversaire, ramène le pareur dans la ligne d'où il est parti. Il rend les mêmes ripostes que la parade de seconde.

64. Le contre de tierce, après un dégagement de tierce en quarte, décrit son mouvement circulaire en passant en dessous, ramène le pareur au point de départ, et rend la riposte comme la parade de tierce.

65. Le contre de quarte décrit son mouvement cir-

culaire, après le dégagement de quarte en sixte, en passant sous la ligne, et ramène l'épée au point d'où elle est partie; elle rend les mêmes ripostes que la parade simple.

66. Le contre de quinte se pare comme le contre de quarte bas; il est suivi des mêmes ripostes que la parade simple.

67. Le contre de sixte se pare exactement comme le contre de tierce et rend les mêmes ripostes, sinon que la main est en supination.

68. Le contre de septime décrit son mouvement circulaire, après un dégagement de septime en ligne de seconde; il ramène l'épée au point de départ, et rend les mêmes ripostes que la parade simple.

69. Le contre d'octave se pare comme le contre de seconde, et décrit le même cercle; la main est tournée en supination.

Observation.

70. Le contre est une parade de sûreté, préférable à la parade simple, quoique celle-ci soit plus prompte. Mais la parade simple ne défend qu'un côté du corps, au lieu que la parade du contre trouve l'épée partout dans le cercle qu'elle décrit, dont la main est le centre, et la pointe la circonférence. Le corps peut s'ébranler plus facilement en cherchant une parade simple qu'une circulaire; lorsque surtout la parade simple est trompée et qu'on veut y remédier par une nouvelle parade simple,

opposée avec force, la main s'égarer, ne peut plus s'arrêter, et il arrive que le fleuret frappe à terre.

Dans le contre, au contraire, la main est un point fixe, sur lequel rayonne l'épée. La main reste donc toujours en place.

11^e LEÇON

DES CHANGEMENTS D'ENGAGEMENT

71. Le changement d'engagement sert à s'emparer de l'épée l'adversaire, avant l'attaque.

Le maître commande :

Changez d'engagement de tierce en quarte.

L'élève, sur ce commandement, fait passer la pointe de son épée en ligne de quarte, au moyen du doigté, en passant sous l'épée de l'adversaire. Il tourne la main en tenue moyenne.

Le maître commande ensuite :

Changez d'engagement de quarte en tierce.

Les épées se trouvant jointes en quarte, l'élève, au moyen des doigts et en tournant la main en pronation, fait passer son épée sous celle de l'adversaire et revient en tierce.

Le maître fait fermer les lignes du cercle à l'engagement a été pris.

Les changements d'engagement se font dans les quatre lignes, surtout dans celles de tierce et de quarte, où ils sont le plus usuels.

QUATRIÈME PARTIE

12^e LEÇON

COMMENT LE MAÎTRE DOIT SE COMPORTE AVEC L'ÉLÈVE, ET
DES SEPT FACULTÉS NÉCESSAIRES ET INDISPENSABLES
POUR FAIRE DES ARMES

72. Il est important que le maître connaisse parfaitement ses élèves; qu'il étudie leur caractère, leurs moyens physiques et intellectuels; qu'il s'applique à exercer leur jugement en leur faisant bien comprendre ses démonstrations, qu'il les reprenne avec douceur pour ne pas les dégoûter; et surtout qu'il s'explique toujours le plus clairement possible.

Il débutera par exposer quelles sont les facultés nécessaires et indispensables du tireur.

Elles sont;

1^o Le coup d'œil, qui sert à se rendre compte de la distance de lui à l'adversaire, et à n'être ni hors de portée, ni trop près; enfin, à bien voir par les préparations ce que l'adversaire a envie de faire.

2^o L'à-propos, qui consiste à attaquer en profitant des fautes de l'adversaire, à saisir le moment favorable pour le tromper, et surtout prendre les coups de temps de pied ferme et les coups d'arrêt.

3^o La vitesse, qui consiste à jeter la main en avant le

plus promptement possible, pour toucher. Le bras doit s'allonger précipitamment, mais sans saccade, pour attaquer ou riposter. C'est de la saignée que part et dépend la vitesse.

4^o Le jugement, qui permet d'apprécier ce que peut faire l'adversaire pour attaquer, en l'attirant dans quelque piège, ou en se rendant compte de ses ripostes. Il est sans doute fort difficile de juger de suite un tireur qui est habile, et de prévoir ses mouvements; ce serait de la divination et non plus du jugement. Mais on peut pénétrer un routinier, grâce à l'habitude qu'il a de faire toujours la même chose.

5^o La justesse, qui est l'art de bien ajuster ses attaques et ripostes au corps.

6^o Le doigté, ou la faculté de faire agir son épée par le moyen des doigts. Nous en avons donné les principes à part.

7^o Le sentiment de l'épée, qui consiste, quand on s'est emparé de l'épée de l'adversaire, à la tenir légèrement en la caressant, à ne pas laisser échapper un seul de ses mouvements, à la ressaisir au besoin en l'effleurant, à la quitter de même; le sentiment de l'épée doit vous amener à pouvoir faire même dans l'obscurité tous les mouvements d'escrime, et en retrouvant toujours la lame de l'adversaire.

Le tireur doit toujours avoir ces sept facultés à la mémoire; sans elles il ne peut réussir; il faut que leur emploi devienne pour lui une seconde nature.

15^e LEÇON

SUR LA MANIÈRE D'ENSEIGNER LE GAUCHER

73. Le maître placera l'élève gaucher en garde, comme il l'a fait pour le droitier. La différence est que le droitier présente en se mettant en garde le côté droit, et que le gaucher présente le côté gauche.

Le maître se servira des principes qui ont été indiqués pour la marche en avant et en arrière, ainsi que pour les passes.

Il y a un changement dans les quatre lignes ; la ligne de quarte haute se trouve à gauche pour le droitier, et à droite pour le gaucher. Réciproquement, la ligne de tierce se trouve à droite du droitier, tandis qu'elle est à gauche du gaucher.

Les lignes basses subissent les mêmes changements ; la ligne de septième du droitier devient ligne de seconde du gaucher.

Du reste le maître, pour faire plastronner le gaucher, se servira des mêmes principes et des mêmes termes que pour le droitier.

Il arrive souvent que le gaucher a l'avantage, en faisant assaut, sur le droitier, parce que le gaucher fait presque toujours des armes avec des droitiers, et qu'il est rare au contraire pour les droitiers de rencontrer des gauchers. Autrement, les principes et les coups sont les mêmes pour les uns et les autres,

14^e LEÇON

PRINCIPAUX TERMES USITÉS EN ESCRIME

74. *Appel*. Faire un appel du pied ou frapper de son pied la terre en faisant résonner la sandale.

75. *Doigts*. Avoir des doigts, ou la faculté naturelle de conduire la pointe de l'épée par les mouvements des doigts.

76. *Jambes*. Avoir des jambes, c'est-à-dire se développer et se relever avec aisance, souplesse et agilité.

77. *Tête*. Avoir de la tête, c'est-à-dire mettre du jugement et de l'à-propos dans l'attaque, la parade et la riposte.

78. *Tort*. Avoir tort, se dit, lorsque les deux tireurs se touchent en même temps, de celui qui a tiré dans l'attaque au lieu de parer, ou de celui qui a fait une remise, quoique l'adversaire ripostât ; il devait parer et ne pas s'exposer à être touché.

79. *Caver*. C'est-à-dire briser son poignet à droite ou à gauche, pour se faire jour et toucher d'autorité.

80. *Se couvrir*, ou fermer la ligne du côté de l'engagement, en attaquant, parant et ripostant.

81. *Corps à corps*, se dit de deux tireurs qui, en se disputant le coup d'épée, se trouvent relevés, l'un devant l'autre, tout près et tout debout.

82. *Coup jugé*. C'est le coup dont le résultat était prévu.

83. *Coup pour coup*. Lorsque les deux adversaires se touchent ensemble

84. *Le découvert* est le jour qu'on laisse en ne fermant pas les lignes.

85. *Se croiser*. Action du tireur qui porte le pied trop à droite ou à gauche, en se mettant en garde ou en se développant.

86. *Le jeu* est la manière particulière à chaque tireur de manier son arme.

87. *La phrase* est un enchaînement de coups résultant les uns des autres, *attaque, riposte, contre-riposte*.

88. *Pied ferme*. Le tireur est de pied ferme quand il ne marche ni ne rompt, quand il attaque sans marcher et qu'il pare et riposte sans reculer, en allongeant le bras.

89. *S'ébranler*, c'est chercher l'épée où elle n'est pas.

90. *S'écraser*, c'est se tenir trop ployé sur les jambes.

91. *Se loger*, ou rapprocher la pointe de la poitrine de l'adversaire, pour lui rendre la parade moins facile.

92. *Tourné du poignet*. C'est le passage de la main en pronation ou en supination, en tenue moyenne.

93. *Tromper*, ou éviter l'épée de l'adversaire dans les attaques, parades, ripostes, engagements, double engagement, etc.

94. *Contraction*. Elle a lieu lorsque l'un des tireurs faisant à faux une parade circulaire au lieu d'une simple, rencontre l'épée de l'adversaire et la ramène de force dans la ligne d'où elle est partie.

DEUXIÈME SECTION

LE PLASTRON

PREMIÈRE PARTIE

ATTAQUES SIMPLES

15^e LEÇON

LE COUP DROIT

1. L'élève connaissant parfaitement le nom des parades, leur état numérique, leur usage, ainsi que les contres et les changements d'engagement, le maître commence à le faire tirer sur le plastron.

2. Il se place lui-même à la distance voulue pour que l'élève puisse toucher en se fendant; son corps sera droit, ses jarrets tendus, les deux talons sur la même ligne et moins écartés qu'à la position de la garde; le bras droit partageant le milieu du corps et un peu ployé; la main gauche appuyée sur la hanche gauche.

84. *Le découvert* est le jour qu'on laisse en ne fermant pas les lignes.

85. *Se croiser*. Action du tireur qui porte le pied trop à droite ou à gauche, en se mettant en garde ou en se développant.

86. *Le jeu* est la manière particulière à chaque tireur de manier son arme.

87. *La phrase* est un enchaînement de coups résultant les uns des autres, *attaque, riposte, contre-riposte*.

88. *Pied ferme*. Le tireur est de pied ferme quand il ne marche ni ne rompt, quand il attaque sans marcher et qu'il pare et riposte sans reculer, en allongeant le bras.

89. *S'ébranler*, c'est chercher l'épée où elle n'est pas.

90. *S'écraser*, c'est se tenir trop ployé sur les jambes.

91. *Se loger*, ou rapprocher la pointe de la poitrine de l'adversaire, pour lui rendre la parade moins facile.

92. *Tourné du poignet*. C'est le passage de la main en pronation ou en supination, en tenue moyenne.

93. *Tromper*, ou éviter l'épée de l'adversaire dans les attaques, parades, ripostes, engagements, double engagement, etc.

94. *Contraction*. Elle a lieu lorsque l'un des tireurs faisant à faux une parade circulaire au lieu d'une simple, rencontre l'épée de l'adversaire et la ramène de force dans la ligne d'où elle est partie.

DEUXIÈME SECTION

LE PLASTRON

PREMIÈRE PARTIE

ATTAQUES SIMPLES

15^e LEÇON

LE COUP DROIT

1. L'élève connaissant parfaitement le nom des parades, leur état numérique, leur usage, ainsi que les contres et les changements d'engagement, le maître commence à le faire tirer sur le plastron.

2. Il se place lui-même à la distance voulue pour que l'élève puisse toucher en se fendant; son corps sera droit, ses jarrets tendus, les deux talons sur la même ligne et moins écartés qu'à la position de la garde; le bras droit partageant le milieu du corps et un peu ployé; la main gauche appuyée sur la hanche gauche.

Il commandera :

Fermez la ligne de quarte.

Il joindra l'épée en quarte, et laissera à l'élève juste assez de place pour toucher sans quitter l'épée.

Il commandera ensuite :

Allongez le bras, en tournant la main en supination et développez le coup droit.

Le maître recevra le coup sur le plastron, sans avancer le corps, ni conduire le fleuret de l'élève avec la main gauche. Il faut laisser ce dernier ajuster lui-même.

5. Ensuite, le maître se placera sur le côté pour corriger les défauts de l'élève dans l'exécution du développement. Après cet examen, il commandera.

Relevez-vous ! En garde en parant quarte.

Après avoir fait répéter plusieurs fois le coup droit, il le parera par quarte et ripostera dans la même ligne. L'élève parera quarte en se relevant et contre-ripostera dans la même ligne où il touchera.

4. Le maître fera répéter cet exercice dans la ligne de tierce ou de sixte. S'il commande de parer tierce, en se relevant, il fera riposter en tierce, la main tournée en pronation ; s'il fait parer sixte, la main sera tournée en supination. Mais s'il s'agit d'une attaque au lieu d'une riposte en tierce, l'élève devra tourner la main toujours en supination. — C'est une règle générale.

16^e LEÇON

DU DÉGAGEMENT

5. Le maître, pour faire faire le dégagement, joindra l'épée en ligne de quarte haute, que l'élève fermera, et il commandera :

Sur ma pression, dégagez !

A cet effet, l'élève passe la pointe de quarte en tierce, sous la lame du maître, allonge le bras, tourne la main en supination et se développe, en formant la ligne, et en levant la main à hauteur de la tête.

Le maître reçoit le coup sans parer ; il fait réitérer cet exercice jusqu'à ce qu'il soit convenablement exécuté. Puis le maître pare tierce pour se garantir, riposte en tierce ; l'élève à son tour pare tierce, et contre-riposte dans la même ligne, où le maître le laisse toucher.

6. De même pour le dégagement de tierce en quarte, jusqu'à ce que l'élève familier avec les ripostes et les parades simples, puisse passer aux coups et aux ripostes composés.

Observation.

7. Sur les coups droits :

Le coup droit se tire sur une faute de l'adversaire :

S'il ferme mal sa ligne de défense ;

S'il marche, en retirant le bras, au lieu de l'allonger pour attaquer ; etc.

C'est le cas de jeter le coup droit dans cette marche mal gardée. C'est ce qu'on appelle prendre un temps d'arrêt ; on le peut dans toutes les lignes.

8. Sur le dégagement. On peut le pratiquer ;
 De la ligne de tierce dans celle de quarte .
 De la ligne de quarte dans celle de tierce ;
 De la ligne de quarte haute dans celle de septime ;
 De la ligne de seconde en ligne de tierce ;
 De la ligne de tierce en celle de seconde ;
 De seconde en septime ; etc.

Les dégagemens sont des coups de vitesse, difficiles à parer, si on les dirige habilement.

Toute attaque composée commence par un dégagement.

DEUXIÈME PARTIE

ATTAQUES COMPOSÉES

17^e LEÇON

DU TROMPEMENT D'UNE PARADE SIMPLE

9. Trompement de la parade de tierce, un temps et deux mouvements.

L'élève étant en garde, le maître joindra l'épée en ligne de quarte, et commandera :

Sur ma pression, trompez la parade de tierce.

1^{er} MOUVEMENT

L'élève se dégagera de la ligne de quarte, en passant dans celle de tierce, le bras à demi allongé et la main en supination, sans se développer.

Le maître parera tierce pour se garantir.

2^e MOUVEMENT

L'élève trompera cette parade en repassant en ligne de quarte, finira d'allonger le bras et se développera pour toucher. ®

C'est ce qu'on appelle vulgairement *une-deux* dans les armes.

10. Le maître fera répéter ce coup et parera quarte, puis ripostera dans la même ligne.

L'élève parera quarte en se relevant et contre-ripostera dans la même ligne, ou il se développera et touchera.

11. Trompement de la parade de quarte. Un temps et deux mouvements.

L'élève étant en garde, le maître joindra l'épée en ligne de tierce et commandera :

Sur ma pression, trompez la parade de quarte.

1^{er} MOUVEMENT

L'élève engagé en tierce se dégagera et passera dans la ligne de quarte, la main tournée en supination, le bras à demi allongé, et sans se développer.

Le maître parera quarte pour se garantir.

2^e MOUVEMENT

L'élève trompera la parade de quarte en passant dans la ligne de tierce ; en achevant d'allonger le bras et en se développant, il touchera.

12. Le maître fera répéter ce coup d'épée ; il parera tierce et ripostera en tierce.

L'élève parera tierce en se relevant et contre-ripostera dans la même ligne où il touchera la main tournée en pronation.

Ce trompement de la parade de quarte s'appelle habituellement *une-deux* en dehors des armes.

18^e LEÇON

DU TROMPEMENT DE DEUX PARADES SIMPLES

13. Trompement de tierce et quarte : un temps, trois mouvements.

L'élève placé en garde, le maître joindra l'épée en quarte haute, et sur sa pression commandera :

Trompez tierce et quarte.

1^{er} MOUVEMENT

L'élève dégagera de quarte en tierce, la main en supination, en commençant à allonger le bras.

Le maître parera tierce.

2^e MOUVEMENT

L'élève trompera cette parade, sans se développer, le bras à demi allongé, en repassant dans la ligne de quarte ; le maître parera quarte.

3^e MOUVEMENT

L'élève trompera cette parade en allongeant le bras out à fait et se développera pour toucher.

14. Le maître fera répéter le coup, parera en tierce et ripostera en tierce.

L'élève parera tierce en se relevant et contre-ripostera dans la même ligne.

On appelle ce coup *une-deux-trois* en dehors des armes.

15. Trompement de quarte et tierce :

Un temps et trois mouvements.

L'élève étant en garde, les épées jointes en tierce, sur la pression du maître et son commandement :

Trompez quarte et tierce.

1^{er} MOUVEMENT

L'élève dégagera de la ligne de tierce en celle de quarte sans se développer, le bras un peu allongé, la main tournée en supination.

Le maître parera quarte.

2^e MOUVEMENT

L'élève trompera cette parade en allongeant le bras un peu plus et en repassant la pointe dans la ligne de tierce toujours sans se développer.

Le maître parera tierce.

3^e MOUVEMENT

L'élève trompera cette dernière parade, en finissant complètement d'allonger le bras, puis il se développera et touchera.

16. Le maître fera répéter le coup, et parera quarte sur la finale ; il ripostera quarte.

L'élève parera quarte en se relevant, contre-ripostera en se développant et touchera.

Observations sur les une-deux ou trompements d'une parade simple, et sur les une-deux-trois, ou trompement de deux parades.

17. Nous avons évité de nous servir, autrement que pour les rappeler, des termes qu'on emploie ordinairement en escrime pour démontrer les trompements de parades simples. On dit communément à l'élève, faites une, — deux ; ou bien : une — deux — trois.

L'élève exécute ces mouvements sans en connaître le but et la signification, et ne peut s'en rendre compte. Il lui est, au contraire, aisé de comprendre le commandement trompez tierce, puis quarte, puis tierce et quarte. Les parades qu'il apprend à rendre inutiles, confirment la démonstration orale.

Il évite la routine par la réflexion et conçoit facilement et en même temps la théorie et la pratique.

18. Du reste, dans l'application de ces principes, et en les détaillant, le maître ne peut trop veiller à ce que l'élève conserve ses positions, et ferme les lignes d'oppositions, soit en avant, soit après le développement.

Il peut le faire riposter dans toutes les lignes, et ensuite riposter lui-même comme il le jugera à propos, mais en allongeant le bras seulement, pour laisser à l'élève la facilité de parer.

19. Lorsque l'élève est affermi sur ses jambes, le

maître peut le faire riposter de pied ferme. A cet effet, le maître dégagera de quarte en tierce, pour faire parer tierce par l'élève, et lui commandera de riposter de pied ferme.

Dans les exercices qui précèdent et dans ceux qui suivent, il est recommandé de faire allonger le bras à l'élève graduellement, suivant les circonstances. Cela a pour but de lui faire gagner la distance du corps de l'adversaire; c'est en quoi consiste la vitesse des attaques composées.

TROISIÈME PARTIE

SUITE DES ATTAQUES COMPOSÉES

19^e LEÇON

DU TROMPEMENT DES CONTRES

20. Trompement du contre de quarte (ligne haute).

Un temps et deux mouvements.

L'élève étant en garde, le maître joindra l'épée en ligne de quarte haute; l'élève fermera cette ligne. Le maître commandera :

Sur ma pression, trompez le contre de quarte.

1^{er} MOUVEMENT

L'élève dégagera de quarte en tierce en allongeant son bras, entièrement, la main tournée en supination, sans se développer, la pointe ajustée au corps.

Le maître parera le contre de quarte.

2^e MOUVEMENT

L'élève trompera le contre, en passant dans la ligne de tierce; la main reste toujours en supination; l'élève se développe pour toucher

21. Le maître parera tierce et ripostera en ligne de seconde.

L'élève parera seconde en se relevant et contre-ripostera dans la même ligne, où le maître le laissera toucher.

22. Trompement du contre de tierce (en ligne haute).
Un temps et deux mouvements.

L'élève étant en garde, le maître joindra l'épée en tierce et commandera :

Sur ma pression, trompez le contre de tierce.

1^{er} MOUVEMENT

L'élève dégagera de tierce en quarte, en allongeant le bras, et en tournant la main en supination, sans se développer.

Le maître parera le contre de tierce.

2^e MOUVEMENT

L'élève trompera la parade en passant en ligne de quarte haute, et se développera pour toucher.

25. Le maître parera quarte pour se garantir, ripostera en ligne de septime.

L'élève parera septime en se relevant, et contre-ripostera en ligne de septime, où le maître le laissera toucher.

20^e LEÇON

TROMPEMENT DES CONTRES DE QUARTE ET DE TIERCE, DANS LES LIGNES DE SEPTIME ET DE SECONDE

24. Trompement du contre de quarte en ligne de septime.

Un temps, deux mouvements.

L'élève étant en garde, le maître joindra l'épée en ligne de quarte haute, que l'élève fermera, et commandera :

Sur ma pression, trompez le contre de quarte en ligne de septime.

1^{er} MOUVEMENT

L'élève dégagera de quarte en tierce, la main tournée en supination, le bras allongé sans se développer.

25. Le maître parera le contre de quarte.

2^e MOUVEMENT

L'élève évitera le contre en laissant tomber la pointe en ligne de septime, et se développera pour toucher.

26. Le maître parera septime pour se garantir, et ripostera dans la ligne de septime.

L'élève parera septime en se relevant, et contre-ripostera dans la même ligne, où il touchera.

27. Trompement du contre de tierce en ligne de seconde.

Un temps, deux mouvements.

L'élève étant en garde, le maître joindra l'épée en ligne de tierce, et l'élève fermera cette ligne : sur la pression du maître et son commandement :

Trompez le contre de tierce dans la ligne de seconde.

1^{er} MOUVEMENT

L'élève dégagera de tierce en quarte, en allongeant le bras, la main tournée en supination, sans se développer, et la pointe ajustée au corps.

Le maître parera le contre de tierce.

2^e MOUVEMENT

L'élève évitera la parade en laissant tomber la pointe de l'épée en ligne de seconde, et se développera pour toucher.

28. Le maître parera seconde et ripostera en seconde.

L'élève parera seconde et contre-ripostera dans la même ligne, où le maître le laissera toucher.

21^e LEÇONTROMPEMENT DES CONTRES DE SEPTIME
ET DE SECONDE

29. Trompement du contre de septime.

Un temps et deux mouvements.

30. L'élève étant en garde, le maître lui fait baisser

la pointe en ligne de septime, et joint l'épée dans cette ligne, que l'élève ferme.

Le maître commandera :

Sur ma pression, trompez le contre de septime.

1^{er} MOUVEMENT

L'élève dégagera de septime en seconde, en allongeant le bras, la main tournée en supination, et sans se développer.

Le maître parera le contre de septime.

2^e MOUVEMENT

L'élève évitera le contre de septime, en passant en ligne de seconde, et se développera pour toucher en octave.

31. Le maître parera seconde et ripostera en ligne de tierce.

L'élève parera tierce en se relevant, et contre-ripostera en tierce, la main en pronation.

52. Trompement du contre de seconde.

Un temps et deux mouvements.

53. L'élève étant en garde, en ligne de tierce, baisse la pointe dans la ligne de seconde, la main tournée pour prendre l'engagement en pronation. Le maître joignant l'épée, commande :

Sur ma pression, trompez le contre de seconde. [®]

1^{er} MOUVEMENT

L'élève dégagera de seconde en septime, en tournant

la main en supination, le bras allongé sans se développer.

Le maître parera le contre de seconde.

2^e MOUVEMENT

L'élève évite la parade en repassant en ligne de septime; puis il se développe pour toucher en septime.

34. Le maître pare septime pour se garantir, et riposte dans la ligne de quarte haute.

L'élève pare quarte en se relevant, et contre-riposte en ligne haute, où il touche.

22^e LEÇON

TROMPEMENT DES CONTRES DES LIGNES BASSES
DANS LES LIGNES HAUTES

35. Trompement du contre de septime dans la ligne de quarte.

Un temps, deux mouvements.

L'élève étant en garde et baissant la pointe en ligne de septime, et le maître joignant l'épée dans cette ligne que l'élève fermera, le maître commande :

Sur ma pression, trompez le contre de septime en ligne de quarte haute.

1^{er} MOUVEMENT

L'élève dégagera de septime en seconde, le bras allongé, la main en supination, sans se développer.

Le maître parera le contre de septime.

2^e MOUVEMENT

L'élève trompera la parade en élevant la pointe en ligne de quarte haute et se développera pour toucher.

36. Le maître parera quarte et ripostera dans la même ligne.

L'élève parera quarte et contre-ripostera en quarte où il touchera.

37. Trompement du contre de seconde en tierce.

Un temps et deux mouvements.

38. Les épées étant jointes en ligne de seconde, le maître fait une pression et commande :

Trompez le contre de seconde dans la ligne de tierce.

1^{er} MOUVEMENT

L'élève dégage de seconde en septime pour faire parer, en allongeant le bras et sans se développer; le maître pare le contre de seconde.

2^e MOUVEMENT

L'élève relève la pointe en tierce haute, et se développe pour toucher dans cette ligne.

Le maître pare tierce et riposte en tierce; l'élève pare tierce et contre-riposte dans la même ligne où il touche.

Observations.

39. Les différents mouvements que nous venons de

décrire et qui ont pour résultat de tromper les contres dans toutes les lignes, s'appellent vulgairement en armes, doubles dégagements, ou doubler l'épée.

Cette expression est impropre, car il n'y a jamais dans ces mouvements qu'un dégagement qui résulte du premier mouvement par lequel l'épée quitte la ligne de jonction pour une autre ; arrivée là, elle procède au second mouvement, mais elle n'a pas à se dégager puisqu'elle n'est pas engagée, et qu'un dégagement veut un engagement.

Il n'y a donc qu'un dégagement et un trompement de la parade du contre.

Par conséquent, le terme à employer dans la démonstration est celui-ci : trompement du contre dans toutes les lignes, en deux mouvements, un dégagement d'épée, et une finale qui est le trompement, et il faut dire à l'élève : Trompez tel contre, etc.

Cette observation fait suite à ce que nous avons déjà dit sur la désignation habituelle du trompement des parades simples.

23^e LEÇON

TROMPEMENT D'UNE PARADE SIMPLE ET D'UN CONTRE

40. Trompement de la parade de tierce et du contre de tierce.

Un temps, deux mouvements.

L'élève étant en garde, le maître joint l'épée en quarte, fait une pression et commande :

Trompez tierce et contre de tierce.

1^{er} MOUVEMENT

L'élève dégagera de quarte en tierce, la main tournée en supination, le bras à demi allongé, sans se développer.

Le maître parera tierce.

2^e MOUVEMENT

L'élève trompera la parade de tierce, en reposant sitôt dans la ligne de quarte, sans toucher l'épée, et le bras presque allongé.

Le maître alors parera le contre de tierce.

3^e MOUVEMENT

L'élève trompera le contre de tierce, en revenant dans la ligne de quarte, finira d'allonger le bras, et se développera en tirant dans la ligne de quarte.

41. Le maître parera quarte et ripostera en ligne de seconde.

L'élève doit parer seconde en se relevant, et contre-riposter en ligne de tierce, où il touchera. (La main en supination.)

On appelle ordinairement ce mouvement combiné, *une deux, trompez le contre de tierce.*

42. Trompement de la parade simple de quarte et du contre de quarte.

Un temps, et trois mouvements.

L'élève étant en garde, les épées jointes en tierce, le maître, sur sa pression, commandera :

Trompez quarte et contre de quarte.

1^{er} MOUVEMENT

L'élève dégage de tierce en quarte, la main tournée en supination, le bras à demi allongé, sans se développer.

Le maître pare quarte.

2^e MOUVEMENT

L'élève trompe la parade de quarte, en repassant dans la ligne de tierce, le bras presque allongé.

Le maître pare le contre de quarte.

3^e MOUVEMENT

L'élève trompe le contre de quarte en repassant dans la ligne de tierce, et touche en se développant.

43. Le maître pare tierce pour se garantir, et riposte en tierce.

L'élève, de son côté, pare tierce en se relevant, et contre riposte dans la même ligne, où il touche.

Ce coup s'appelle *une, deux, trompez le contre de quarte.*

On peut varier cette attaque, en la répétant dans toutes les lignes.

24^e LEÇON

TROMPEMENT D'UN CONTRE ET D'UNE PARADE SIMPLE

44. Trompement du contre de quarte et de la parade simple de tierce.

Un temps, trois mouvements.

L'engagement est en quarte. Le maître, sur sa pression, commande :

Trompez le contre de quarte et tierce.

1^{er} MOUVEMENT

L'élève dégage de quarte en tierce. Le maître pare le contre de quarte, en se conformant aux principes sus-indiqués.

2^e MOUVEMENT

L'élève évite la parade du contre, en passant en ligne de tierce. Le maître pare tierce.

3^e MOUVEMENT

L'élève trompe la parade de tierce, en passant dans la ligne de quarte, et se développe pour toucher.

45. Le maître pare septime et riposte dans la ligne de septime.

L'élève pare septime en se relevant, contre-riposte dans la même ligne, et touche dans le développement.

46. Trompement du contre de tierce et de la parade simple de quarte.

Un temps et trois mouvements.

Le maître commande :

Sur ma pression, trompez le contre de tierce et quarte.

1^{er} MOUVEMENT

L'élève dégage de tierce en quarte. Le maître pare le contre de tierce.

2^e MOUVEMENT

L'élève trompe la parade du contre de tierce, en repassant en quarte.

3^e MOUVEMENT

Le maître pare quarte. L'élève trompe cette parade en repassant en tierce; il se développe et touche en ligne de tierce.

Ces mouvements s'appellent doubler-dégager.

47. Le maître laissera toucher l'attaque plusieurs fois avant de parer, afin que l'élève apprenne à ajuster. Le maître, ensuite, pourra parer et riposter, faire parer l'élève en se relevant et contre-riposter en se développant. Il mettra de la variété dans les parades, les ripostes et contre-ripostes, pour éviter la routiné.

25^e LEÇON

TROMPEMENT D'UNE PARADE CIRCULAIRE ET D'UNE PARADE
SIMPLE SUIVIE D'UNE PARADE CIRCULAIRE

48. Trompement de la parade de septime.

L'élève étant en garde, le maître prendra l'engagement en ligne de tierce et commandera :

Trompez septime.

L'élève dégagera en baissant la pointe en ligne basse, sans se développer. Le maître parera septime que l'élève trompera en passant en ligne d'octave, et en se développant pour toucher.

49. Trompement des parades de tierce et septime.

L'élève étant en garde, le maître prendra l'engagement en ligne de quarte haute et commandera :

Sur ma pression, trompez tierce et septime.

L'élève dégagera de quarte en sixte sans se développer; le maître parera tierce que l'élève trompera en baissant la pointe en ligne de septime; le maître parera septime; l'élève trompera septime en passant dans la ligne d'octave et se développera pour toucher.

Observations sur les trompements de parades.

50. Pour tromper une parade, il faut que l'adversaire soit amené à prendre cette parade. Ainsi pour le trompement de la parade de septime, dont nous venons de parler, on peut amener l'adversaire à cette parade, soit en trompant tierce en ligne basse, soit en faisant un battement en quarte haute, et baissant la pointe en ligne de septime, etc.

Comme l'engagement de tierce et de quarte haute est en général le point de départ des attaques, c'est presque toujours de là que l'on descend dans les lignes basses,

pour déterminer la parade que l'on veut tromper; par exemple, on trompe le contre de quarte dans la ligne basse pour amener la parade de septime; et le contre de tierce dans la ligne basse pour amener la parade de seconde, et pour tromper tantôt septime, tantôt seconde.

51. Il y a trois parades qui se trompent de la même manière.

1° On trompe le contre de tierce en doublant le dégagement, étant engagé en tierce.

2° Le même double dégagement dans le même engagement trompe la prime.

3° Par le même moyen on trompe septime.

On trompe également seconde en présentant la pointe en ligne de seconde, pour amener la parade, et en relevant la pointe en ligne de sixte pour faire le trompement.

On trompe de même la parade de seconde, étant engagé en quarte.

En faisant une, deux, trois dans la ligne de sixte, on peut tromper non-seulement tierce et quarte, mais tierce et seconde.

Étant engagé en quarte, on peut tromper tierce et prime, tierce et contre de tierce, tierce et septime.

Pour faire parer l'adversaire, en lui persuadant par les réparations qu'on va tirer, il faut beaucoup de soutien de corps; la main doit, nous le répéterons encore, marcher la première, et le bras s'allonger par gradation jusqu'au moment de l'exécution du coup d'épée.

26^e LEÇON

TROMPEMENT DES CONTRES PAR UN COUPÉ

52. Du trompement du contre de quarte par le coupé sur pointe.

L'élève étant en garde, le maître prendra l'engagement en ligne de quarte haute et commandera :

Sur ma pression, trompez le contre de quarte par le coupé sur pointe.

L'élève dégagera dans la ligne de sixte, en allongeant le bras et menaçant de tirer. Le maître parera le contre de quarte en baissant la main et élevant la pointe. L'élève fera un coupé sur pointe en ligne de sixte, pour tromper le contre de quarte, et se développera pour toucher.

53. Du trompement du contre de tierce par le coupé sur pointes.

L'élève étant en garde, le maître prendra l'engagement en ligne de tierce et commandera :

Sur ma pression, trompez le contre de tierce par le coupé sur pointe.

L'élève dégagera en ligne de quarte haute; le maître parera le contre de tierce en baissant un peu la main et en élevant la pointe. L'élève coupera sur pointe en ligne de quarte haute, pour tromper le contre de tierce; il se développera pour toucher.

Observations

54. Le coupé est un dégagement qui se fait en passant par-dessus la pointe, tandis que habituellement les dégagements se font d'une ligne à l'autre, en tournant sous l'épée de l'adversaire.

Pour faire le trompement du contre par le coupé, il faut que la main de la partie adverse soit basse et sa pointe haute. On peut éviter par le coupé.

Le contre de quarte, le contre de quarte et la parade simple de tierce, la septime; après le trompement du contre de tierce, on trompe quarte en ligne basse; on peut également tromper seconde, toutes les parades enfin en général.

QUATRIÈME PARTIE

SUITE DES ATTAQUES COMPOSÉES

27^e LEÇON

DES BATTEMENTS, DÉGAGEZ

55. 1^o Battement, dégagez de quarte en tierce.
Un temps, deux mouvements.

L'élève étant en garde, le maître joint l'épée en ligne de quarte et commande :

Sur ma pression, battement, dégagez.

1^{er} MOUVEMENT

L'élève produira un petit battement en ligne de quarte en allongeant le bras.

2^e MOUVEMENT

Il dégagera de quarte en ligne de tierce ou de sixte, se développera et touchera.

Le maître fera répéter le coup et parera sixte pour se garantir, et puis ripostera en ligne d'octave.

L'élève parera en ligne d'octave en se relevant et contre-ripostera dans la même ligne, où il touchera.

56. Battement, dégagez de tierce en quarte.

Un temps, deux mouvements.

Le maître joint l'épée en tierce, quand l'élève est en garde, et il commande :

Sur ma pression, Battement, dégagez.

1^{er} MOUVEMENT

L'élève produit un petit battement en tierce, le bras allongé.

2^e MOUVEMENT

Il dégage, la main en supination, dans la ligne de quarte, et se développe pour toucher.

Le maître fait recommencer pour parer et ripostera en quarte; et puis pour faire parer et riposter l'élève dans la même ligne, où il touchera.

28^e LEÇON

DU PETIT BATTEMENT, TROMPEZ UNE PARADE SIMPLE

Un temps, trois mouvements.

57. Petit battement, trompez la parade de tierce.

Sur ce commandement et sur la pression du maître.

1^{er} MOUVEMENT

L'élève produit un petit battement en quarte;

Le maître fermera cette ligne en faisant un pression sur quoi,

2^e MOUVEMENT

L'élève dégagera en ligne de tierce sans se développer

Le maître parera tierce pour se garantir.

3^e MOUVEMENT

L'élève repassera en ligne de quarte en se développant et touchera.

Le maître fera répéter le coup, le parera par septime, ripostera en ligne de septime; l'élève parera septime et contre-ripostera dans la même ligne, où il touchera.

58 Petit battement, trompez la parade simple de quarte;

Un temps, trois mouvements.

L'élève étant en garde, le maître joindra l'épée en ligne de tierce et commandera :

Sur ma pression, petit battement, trompez quarte.

1^{er} MOUVEMENT

L'élève produira un petit battement en ligne de tierce en tournant la main en supination.

2^e MOUVEMENT

Il dégagera en ligne de quarte haute sans se développer.

Le maître parera quarte.

3^e MOUVEMENT

L'élève trompe la parade de quarte en passant dans la ligne de tierce et en allongeant le bras se développe aussitôt et touche en ligne de tierce.

Le maître fait répéter le coup et pare le contre opposé qui est le contre de quarte, riposte en ligne de quarte basse.

L'élève pare septime en se relevant, et contre-riposte dans la ligne de quarte, où il touche en se développant.

Les deux derniers coups s'appellent en escrime : *battement une-deux* devant les armes et en dehors des armes.

29^e LEÇON

DU BATTEMENT ET COUPÉ SUR POINTE

59. De la ligne de quarte à celle de sixte.

L'élève étant en garde, le maître engage l'épée en ligne de quarte et commande :

Sur ma pression, Battement en ligne de quarte et coupé sur pointe en ligne de sixte.

L'élève fera un petit battement rétrograde pour la facilité à passer par-dessus la pointe. Le maître baissera la main en relevant la pointe. L'élève coupe sur pointe, se développe et touche. Le maître fera répéter ce mouvement parera sixte pour se garantir et ripostera en ligne d'octave. L'élève parera le contre opposé de septime et contre-ripostera pour toucher ;

60. 2^e De la ligne de tierce ou de sixte à celle de quarte.

L'élève étant en garde, le maître engagera l'épée et tierce et commandera :

Sur ma pression, battement coupé sur pointe, de tierce en quarte.

L'élève fera le battement coupé en passant par-dessus la pointe, et renversant de main de tierce en quarte, il

se développera pour toucher. Le maître fera répéter cette attaque et parera quarte ; il ripostera en ligne de quarte. L'élève parera le contre opposé (de sixte) en se relevant et contre-ripostera en ligne de tierce, où il touchera.

30^e LEÇON

DU BATTEMENT COUPÉ SUIVI D'UN TROMPEMENT DE PARADE SIMPLE ; CE QU'ON APPELLE : BATTEMENT-COUPÉ-DÉGAGÉ

61. Battement coupé, trompez la parade de tierce.

Le maître se conformera aux principes établis ci-dessus pour faire faire le battement coupé de quarte en sixte, sur lequel il parera tierce. L'élève laissera tomber sa pointe en ligne d'octave, pour tromper la parade de tierce, et se développera pour toucher. Le maître parera seconde, ripostera en ligne de seconde. L'élève parera seconde et contre-ripostera en ligne de sixte, la main tournée en supination, où il touchera.

62. Battement coupé, trompez la parade de quarte. Le maître se conformera aux principes ci-dessus pour faire faire le battement coupé de tierce en quarte. Il parera quarte que l'élève trompera en passant dans la ligne de tierce, puis l'élève se développera. Le maître parera tierce et ripostera en ligne de seconde. L'élève parera septime et contre-ripostera dans la même ligne, où il touchera.

Nota. — On peut tromper les parades simples après le coupé, soit en ligne haute, soit en ligne basse. A cet effet, le maître fera ce qu'il jugera à propos.

CINQUIÈME PARTIE

51^e LEÇON

EXERCICES SUR LES PARADES SIMPLES

63. Le maître fera parer par les élèves les attaques qu'il leur a enseignées dans les leçons précédentes, et se conformera aux principes établis pour les parades.

Il fera en outre riposter de pied ferme.

64. De la parade de prime.

L'élève étant en garde, le maître prendra l'engagement en ligne de tierce; dégagera de tierce en quarte, la main en supination, allongera le bras, portera le pied droit un peu en avant, pour faciliter la parade de l'élève, et commandera :

Parer prime.

L'élève parera prime, et ripostera de pied ferme en ligne de seconde, en allongeant seulement le bras, la main en pronation.

Le maître veillera à ce que les positions de la garde soient observées.

Tous les mouvements détaillés ici seront applicables aux parades et ripostes suivantes :

65. De la parade de seconde.

L'élève étant en garde, le maître prendra l'engagement en ligne de tierce, et baissant la pointe en ligne de seconde, commandera :

Parer seconde.

L'élève parera seconde et ripostera de pied ferme en ligne de seconde, où il touchera, la main en pronation.

66. De la parade de tierce.

L'élève étant en garde, le maître prendra l'engagement en ligne de quarte, et dégageant de quarte en tierce, commandera :

Parer tierce.

L'élève parera tierce et ripostera de pied ferme dans la même ligne, où il touchera, la main en pronation.

67. De la parade de quarte.

L'élève étant en garde, le maître prendra l'engagement en ligne de tierce, et dégageant de tierce en quarte, commandera :

Parer quarte.

L'élève parera quarte, la main en tenue moyenne, et ripostera de pied ferme dans la même ligne, où il touchera, la main en supination.

68. De la parade de quinte.

Le maître fera parer quinte comme la parade de quarte, hors que la parade de quarte chasse l'épée à droite, et que la parade de quinte la rabat dans la ligne de quarte basse. La riposte a lieu dans la même ligne, la main en tenue moyenne.

69. De la parade de sixte.

Le maître fera exécuter la parade de sixte comme celle de tierce, si ce n'est que la main est tournée en supination.

L'élève ripostera de pied ferme dans la même ligne.

70. De la parade de septime.

L'élève étant en garde, le maître prendra l'engagement en ligne de quarte; il baissera la pointe en ligne de septime, et commandera :

Paréz septime.

L'élève parera septime et rendra la riposte dans la même ligne, la main en supination.

71. De la parade d'octave.

Le maître fera exécuter la parade d'octave comme il a fait parer seconde, si ce n'est que la main sera en supination. La riposte aura lieu dans la même ligne.

52. LEÇON

EXERCICES SUR LES CONTRES

Parades des contres ou parades circulaires.

72. Parade du contre de prime,

L'élève étant en garde, le maître lui fera prendre la position de la prime; s'engagera en prime, et commandera :

Paréz le contre de prime.

En même temps, le maître dégagera de prime en quarte.

L'élève suivra le mouvement, parera le contre de prime,

et ripostera de pied ferme en ligne de seconde, allongera le bras et touchera.

73. Parade du contre de seconde.

L'élève étant en garde en ligne de seconde, le maître prendra l'engagement en seconde, et dégageant dans la ligne de septime, commandera :

Paréz le contre de seconde.

L'élève faisant passer son épée en dessus, parera le contre de seconde, et ripostera de pied ferme dans la même ligne, où il touchera en allongeant le bras.

74. Parade du contre de tierce.

L'élève étant en garde, le maître engagé en ligne de quarte, commandera :

Paréz le contre de tierce.

L'élève parera le contre de tierce, ripostera de pied ferme en tierce, la main tournée en pronation, et le bras allongé.

75. Parade du contre de quarte.

L'élève étant en garde, le maître prendra l'engagement en quarte, et dégageant de quarte en tierce, commandera :

Paréz le contre de quarte.

L'élève parant le contre de quarte ripostera de pied ferme dans la même ligne, où il touchera.

76. Du contre de quinte.

Le maître fera pour le contre de quinte comme pour le contre de quarte.

La différence entre les deux parades est que le contre

de quarte chasse l'épée à gauche, et que le contre de quinte la rabat en ligne basse.

77. Du contre de sixte.

Le maître fera parer le contre de sixte comme il a fait parer le contre de tierce, excepté que la main se tourne dans le contre de sixte en supination et que la riposte de pied ferme se rend dans la ligne de sixte.

78. Du contre de septime.

L'élève étant en garde, le maître étant engagé dans la ligne de septime et dégageant de septime dans la ligne de seconde, commandera :

Parer le contre de septime.

L'élève ayant exécuté ce mouvement, ripostera de pied ferme dans la ligne de septime, où il touchera.

79. Du contre d'octave.

Le maître fera pour le contre d'octave, comme il a fait, pour le contre de seconde, sauf que la main est tournée en supination ; l'élève ripostera de pied ferme en ligne d'octave, où il touchera.

53. LEÇON

D'UNE PARADE SIMPLE SUIVIE D'UN CONTRE

80. De la parade simple de tierce et du contre de tierce.

L'élève étant en garde, le maître prendra l'engagement en ligne de quarte et fera une-deux pour tromper la parade simple de tierce ; il commandera :

Parer tierce et contre de tierce.

Ce qui étant exécuté, l'élève ripostera en ligne de tierce et touchera.

81. De la parade simple de quarte et du contre de quarte.

Le maître, l'élève étant en garde, prend l'engagement en ligne de tierce, et faisant une-deux pour tromper la parade de quarte, il commande :

Parer quarte et contre de quarte.

L'élève exécute ces mouvements et riposte de pied ferme pour toucher en ligne de quarte.

82. De deux parades simples suivies d'un contre :

Tierce-quarte, contre de quarte.

Et quarte-tierce, contre de tierce.

Le contre final pare le trompement des deux parades simples.

A cet effet,

83. L'élève étant en garde, le maître prend l'engagement en ligne de quarte fait une-deux-trois en dehors et commande :

Parer tierce, quarte et contre de quarte.

L'élève exécute et riposte de pied ferme, en ligne de quarte, où il touche.

84. Réciproquement, le maître, quand l'élève est en garde, prend l'engagement en ligne de tierce et fait une-deux-trois en dedans, tout en commandant :

Parer quarte, tierce et contre de tierce.

L'élève obéit à ce commandement et riposte de pied ferme en ligne de quarte, où il touche.

D'un contre suivi d'une parade simple.

85. Du contre de quarte suivi de la parade simple de tierce.

Le maître ayant fait mettre l'élève en garde, prend l'engagement de quarte et commande :

Paréz le contre de quarte et la parade simple de tierce.

L'élève exécute la parade du contre, qui est trompée par le maître, lequel menace en ligne de tierce; l'élève pare tierce et riposte de pied fermé en ligne de tierce, où il touche.

86. Du contre de tierce et de la parade simple de quarte.

L'élève étant en garde, le maître commande :

Paréz le contre de tierce et quarte.

L'élève pare le centre de tierce; le maître le trompe dans la ligne de quarte; l'élève pare quarte et riposte dans la même ligne.

34. LEÇON

DES CONTRE-OPPOSÉS, ET MANIÈRE DE LES PARER

87. Contre-oppo-sé de sixte.

L'élève étant en garde, le maître prendra l'engagement en ligne de quarte haute et commandera :

Paréz le contre-oppo-sé.

A cet effet le maître fera un petit battement en quarte, en menaçant le coup droit dans cette même ligne et

en allongeant le bras. L'élève parera le contre-oppo-sé qui est le contre de sixte et ripostera de pied ferme.

88. Contre-oppo-sé de quarte.

Le maître fait par les mêmes moyens parer le contre-oppo-sé, étant engagé en ligne de tierce. Dans ce cas, le contre-oppo-sé est le contre de quarte.

35. LEÇON

MANIÈRE DE TROMPER LES CONTRE-OPPOSÉS

89. Dans la ligne de quarte haute.

Quand l'élève est en garde, le maître prend l'engagement en ligne de quarte haute et commande :

Trompez le contre-oppo-sé (de sixte).

A ce commandement, l'élève fera un petit battement en ligne de quarte, en menaçant le coup droit et allongeant le bras sans se développer. Le maître parera le contre-oppo-sé que l'élève trompera, en revenant dans la ligne de quarte et en se développant pour toucher.

90. Dans la ligne de tierce.

L'élève étant en garde, le maître prend l'engagement en tierce et commande :

Trompez le contre oppo-sé de quarte.

A ce commandement, l'élève fait un petit battement en ligne de sixte, et allonge le bras sans se développer. Le maître parera le contre-oppo-sé, l'élève le trompera en revenant dans la ligne de sixte, et se développera pour toucher.

91. En ligne de seconde.

L'élève étant en garde, le maître prendra l'engagement en ligne de quarte haute et commandera :

Trompez le contre-opposé en ligne de seconde.

L'élève produira un petit battement en quarte, en menaçant le coup droit et allongeant le bras. Le maître parera le contre-opposé (qui est le contre-opposé de sixte), que l'élève trompera en baissant la pointe en ligne de seconde, et il se développera pour toucher.

92. En ligne de septime.

L'élève étant en garde, le maître prendra l'engagement dans la ligne de sixte et commandera :

Trompez le contre-opposé en ligne de septime.

A ce commandement l'élève produira un petit battement en sixte, en menaçant le coup droit et allongeant le bras. Le maître parera le contre-opposé (le contre de quarte) que l'élève trompera en baissant la pointe en ligne de septime, et il se développera pour toucher.

Observations sur les contre-opposés.

93. Les contre-opposés sont des parades que les anciens professeurs nommaient : *parer par le changement d'épée*. D'autres les appelaient demi-contres. Mais un professeur contemporain, M. Bertrand, leur a donné le nom de contre-opposés, solution vraiment logique, ces contres se parant contrairement à l'engagement.

Ainsi, lorsque la finale d'un coup d'épée est tirée dans la ligne de quarte haute, c'est le contre de sixte qu'il

faut parer. Si la finale se trouve dans la ligne de sixte, c'est le contre de quarte qu'il faut parer. Si le coup droit est tiré dans la ligne de septime, c'est au contre-opposé qu'il faut recourir ; si, au contraire, on tire le coup droit en ligne de seconde, c'est le contre-opposé de septime qu'il faut employer. Les contre-opposés ne diffèrent des contres que de l'épaisseur de la lame, et en ce qu'il faut un dégagement pour parer les contres.

Les contre-opposés peuvent se parer sur une riposte ou sur une contre-riposte ; ils sont d'un grand secours pour les personnes qui les ont bien en main, et contrarient beaucoup les attaqués, surtout en les arrêtant dans leurs préparations.

Les contre-opposés se trompent comme les autres contres, par deux mouvements successifs.

On peut les parer en rompant, combattre par ce moyen une vitesse supérieure, et rendre plus sûrement les ripostes.

On peut également tromper les parades après les contre-opposés.

SIXIÈME PARTIE

56^e LEÇON

DU CHANGEMENT D'ENGAGEMENT SUIVI D'UN DÉGAGEMENT

94. Du changement d'engagement et dégagement de la ligne de quarte en celle de tierce.

Un temps et deux mouvements.

L'élève étant en garde, le maître engagera l'épée en quarte haute et commandera :

Changez l'engagement et dégagez.

1^{er} MOUVEMENT

L'élève changera l'engagement de quarte en sixte et fera un petit battement.

2^e MOUVEMENT

Il dégagera en se développant en ligne de quarte haute, où il touchera.

Le maître fera répéter le coup, parera le contre-opposé que est le contre de tierce, ripostera en ligne de tierce. L'élève cédera en prime en se relevant, et contre-ripostera en ligne de seconde, où il touchera. (L'élève ne doit pas s'arrêter pour faire cette attaque.)

95. Du changement d'engagement et dégagement de la ligne de tierce en celle de quarte, un temps et deux mouvements. L'élève étant en garde, le maître engagera l'épée en ligne de tierce et commandera :

Changez l'engagement et dégagez.

1^{er} MOUVEMENT

L'élève changera l'engagement en ligne de quarte haute et fera un petit battement.

2^e MOUVEMENT

Il dégagera en ligne de tierce sans s'arrêter, se développera et touchera.

Le maître fera répéter ce mouvement, parera le contre-opposé qui est le contre de quarte, ripostera en ligne de septime ; l'élève parera septime en se relevant, et contre ripostera dans la même ligne en se développant.

57^e LEÇON

DU TROMPEMENT DES CHANGEMENTS D'ENGAGEMENT

96. De pied ferme. Lorsque l'élève est en garde, le maître prend l'engagement en ligne de quarte haute et commande :

Trompez le changement d'engagement.

Le maître change l'engagement en ligne de tierce, la main tournée en pronation. L'élève, par le tourné de la main, exécuté rapidement, passe dans la ligne de quarte

haute, sans rencontrer l'épée, et se développe pour toucher.

Le maître fera tromper le changement d'engagement de tierce, comme il aura fait tromper le changement d'engagement de quarte.

97. Sur la marche. Dans ce cas, le trompement de changement d'engagement est un coup d'arrêt.



Observation.

98. On opère le trompement du changement d'engagement par le moyen des doigts, avant le départ du pied. Quand l'élève est forcé à tromper le changement d'engagement, sans rencontrer l'épée, le maître prendra la parade qu'il jugera à propos de faire pour se garantir de ce trompement.

Par exemple, si sur le trompement d'engagement de quarte en ligne de tierce, il veut employer la parade simple de quarte, il commandera :

Trompez le changement d'engagement et la parade de quarte.

Ou bien si étant engagé en tierce, il veut parer tierce, il commandera :

Trompez le changement d'engagement et la parade de tierce.

S'il pare le contre, il fera tromper le changement et le contre.

Enfin, il passera en revue les différentes parades

usuelles pour se garantir du trompement des changements d'engagement.

38^e LEÇON

TROMPEMENT DU CHANGEMENT D'ENGAGEMENT DANS LES LIGNES BASSES

99. Trompement de changement d'engagement dans la ligne de septime étant engagé en tierce.

L'élève étant en garde, le maître prend l'engagement en ligne de tierce et commande :

Trompez le changement d'engagement en ligne de septime.

Le maître changeant l'engagement de tierce en quarte, l'élève le trompe en laissant tomber la pointe dans la ligne de septime ; le maître pare septime pour se garantir, et riposte dans la ligne de septime ; l'élève pare septime et contre-riposte dans cette ligne, où il touche.

100. Trompement du changement d'engagement dans la ligne de seconde, étant engagé en ligne de quarte haute.

Le maître prend l'engagement en ligne de quarte et commande :

Trompez le changement d'engagement en ligne de seconde.

Le maître change d'engagement en ligne de tierce ; l'élève trompe le changement d'engagement en passant en ligne de seconde, le bras allongé, la main en sup-

nation, en se développant. Le maître pare seconde pour se garantir et riposte dans la même ligne; l'élève pare seconde et contre-riposte dans cette ligne, où il touche.

Observations.

101. On peut tromper les changements d'engagement en ligne haute et basse. En les trompant dans les lignes basses, on simplifie en ce qu'on gagne un mouvement, comme on vient de le voir. Quand on trompe dans la ligne haute le changement d'engagement et septime on fait une-deux trompez septime, c'est-à-dire trois mouvements dans la ligne haute. Quand on trompe dans la ligne basse le changement d'engagement et septime, on ne fait qu'un dégagement et un coup d'épée, ou deux mouvements.

39^e LEÇONPRINCIPES DES DOUBLES ENGAGEMENTS EN MARCHANT
OU DE PIED FERME

102. En ligne de quarte haute.

L'élève étant en garde, le maître prendra l'engagement en ligne de quarte haute et commandera :
Faites le double engagement en marchant, pour vous emparer de l'épée.

L'élève fera le premier engagement en ligne de sixte, en produisant un petit tac sec; il repassera de suite en ligne de quarte, en marchant, et fermant bien cette ligne. Le maître le fera se développer pour toucher.

103. En ligne de sixte.

On se servira des mêmes moyens pour faire le double engagement en ligne de sixte. Sur le commandement du maître, l'élève fera le premier engagement en ligne, de quarte et après un petit tac sec, repassera de suite en ligne de sixte en marchant et fermant bien la ligne; il se développera pour toucher.

Observations.

104. On peut faire le double engagement en marchant ou de pied ferme, pour s'emparer de l'épée.

Il y a moins de danger à faire le double engagement en marchant, qu'à en faire un simple, parce que si le premier engagement est trompé, le second sert de parade.

40^e LEÇONDU TROMPEMENT DU SECOND ENGAGEMENT EN LIGNE DE
QUARTE ET DE SIXTE, ET DE LA MANIÈRE DE S'EN GARANTIR

105. Il peut arriver que l'adversaire trompe le second engagement sur la marche :

1^o En ligne de quarte.

L'élève étant en garde, le maître prendra l'engagement en ligne de quarte haute et commandera :

Faites le double engagement en marchant : si je trompe le deuxième en ligne de sixte, parez le contre

de quarte et ripostez de pied ferme dans la même ligne.

L'élève sur le trompement du second engagement, pare le contre de quarte et riposte de pied ferme.

106. 2^e En ligne de sixte.

Sur la garde de l'élève, le maître prend l'engagement en ligne de sixte et commande :

Faites le double engagement en marchant.

L'élève exécute le mouvement ; le maître trompe le second engagement en passant en ligne de quarte.

L'élève pare le contre de sixte qui le garantit et riposte de pied ferme en ligne de quarte.

Observations.

107. Le double engagement se faisant toujours sur un adversaire qui est hors de portée, il faut que le tireur qui marche le fasse avec prudence et à petits pas, pour ne pas tomber dans un piège. Le trompement d'engagement peut se faire par l'évitement en sixte, ou en quarte ou en septime, par tous les mouvements suivant la ligne d'engagement.

Si, au contraire, vous marchez et faites le double engagement sans que l'adversaire réponde, et que vous veuillez l'attaquer, ne manquez pas de commencer par un petit battement dégagé, ou battement coupé sur pointe, suivant la position de la main. Car il faut attaquer l'armé avant le corps, donner de l'inquiétude à l'adversaire ; c'est le moyen de prévenir les tensions et les coups de temps.

Du reste on peut après avoir fait le double engagement, attaquer par un dégagement, par une-deux, ou une-deux-trois, par tous les moyens enfin qui nous sont connus.

41^e LEÇON

PRINCIPES DU TEMPS D'ARRÊT

108. L'élève étant en garde, le maître prend l'engagement en ligne de quarte et commande :

Rompez un pas : sur ma marche, prenez un temps d'arrêt.

En même temps, le maître fait un pas en avant, en négligeant de se couvrir. L'élève saisit le moment où le pied du maître se lève pour marcher, et il tire droit dans le vide en se développant.

Observations.

109. Les temps d'arrêt se font sur les tireurs qui marchent pour attaquer sans s'emparer de l'épée.

On peut prendre le temps d'arrêt dans toutes les lignes :

En dégageant, si l'adversaire fait une pression sur votre épée.

Par le battement, dégagez.

Par le battement, tirez dans les lignes basses.

Enfin, sur tous les mouvements que l'adversaire peut faire en marchant.

Par exemple, si l'adversaire retire le bras, en mar-

chant pour attaquer, le temps d'arrêt est un coup sûr.

De même, sur un changement d'engagement en marchant, le trompement est un très-beau coup. (Le trompement, tirez-droit, est un temps d'arrêt.)

Il faut toujours se développer en prenant le temps d'arrêt, et prendre garde aux tensions de l'adversaire, qui peuvent produire un coup double.

Enfin, les temps d'arrêt sont d'une réussite plus certaine que les coups de temps de pied ferme.

42^e LEÇONPRINCIPES DES COUPS DE TEMPS TIRÉS DANS LES DEUX LIGNES
SOIT DE SIXTE, SOIT D'OCTAVE

110. Du coup de temps pris en ligne de sixte.

L'élève étant en garde, le maître prendra l'engagement en ligne de quarte haute, et commandera :

Prenez le coup de temps en ligne de sixte, sur le trompement du contre de quarte.

Le maître dégagera de quarte en sixte, en allongeant le bras. L'élève parera le contre de quarte ; le maître le trompera en passant dans la ligne de sixte, en se développant ; l'élève prendra le coup de temps dans cette dernière ligne, sans avoir trouvé l'épée, et touchera de pied ferme, en prenant bien l'opposition en ligne de sixte.

111. Coup de temps pris en ligne d'octave.

L'élève étant en garde, le maître prendra l'engagement en ligne de tierce, et commandera.

Prenez le coup de temps en ligne d'octave, sur le trompement du contre de tierce.

Le maître dégagera de tierce en quarte ; l'élève parera le contre de tierce, que le maître trompera en quarte. L'élève n'ayant pas trouvé le contre de tierce, prendra le coup de temps en ligne d'octave, en tirant dans l'attaque. Il prendra bien l'opposition pour toucher.

Observations sur les coups de temps.

112. On peut prendre le coup de temps sur tous les coups d'épée composés de plusieurs mouvements dont les finales se terminent en ligne de sixte ou en ligne de quarte. On peut le prendre même sur un simple dégagement ; mais il est préférable de le saisir sur un coup d'épée composé au moins de deux mouvements. Les coups de temps sont des coups d'épée tirés sur les attaques et sur les trompements de parades, ce qui fait que ces coups d'épée ressemblent beaucoup à une parade et à une riposte, quoique cela ne puisse pas être, puisqu'il faut avoir trouvé la parade avant que de riposter.

113. Il en résulte que tous les coups de temps sont des coups d'épée fort incertains ; ils se prennent souvent par inspiration ; mais il faut peu de chose pour les empêcher de réussir. Par exemple, le petit battement les contrarie et peut même annuler l'intention du tireur.

114. Beaucoup d'amateurs disent qu'on doit amener

son adversaire à laisser prendre le coup de temps. Cela, sans doute, est facile avec un tireur qui trompe les parades et qui est routinier, et le coup de temps sur le trompement de septième, par exemple, est superbe ; mais on n'a pas toujours affaire à des tireurs qui tombent dans les pièges qui leur sont tendus. On en trouve qui trompent les preneurs de coups de temps par un mouvement de plus. En effet, si au lieu de tromper la parade de septième, on trompait septième et octave, en revenant en sixte, le coup de temps deviendrait faux et dangereux pour l'un et l'autre tireur ; il en résulterait un coup double. Il en est de même pour tous les coups de temps.

115. Nous avons dit précédemment que le petit battement avait pour effet de contrarier le coup de temps. Il faut donc, par prudence, attaquer l'arme avant le corps, et on parvient par ce moyen à prévenir le coup de temps.

D'un autre côté, il vaut mieux chercher à parer et à riposter, que de faire de mauvais coups d'armes.

116. On peut parer les coups de temps comme on va le voir.

1° Pour parer les coups de temps se terminant en ligne d'octave.

L'élève étant en garde, le maître prendra l'engagement en ligne de quarte haute et commandera :

Parer le coup de temps par la parade de seconde.

L'élève fera une, deux dans les armes, pour faire prendre le coup de temps en ligne d'octave, et il parera seconde, en se développant pour toucher.

2° Pour parer le coup de temps en ligne de sixte, l'élève étant en garde, le maître prendra l'engagement en ligne de quarte haute et commandera :

Parer le coup de temps tiré en sixte, en parant tierce.

L'élève trompera le contre de quarte par le double dégagement en sixte. Le maître prendra le coup de temps en sixte, que l'élève parera par la tierce, en se développant pour toucher.

45^e LEÇON

PRINCIPES DU LIEMENT D'ÉPÉE

117. Le liement d'épée a pour but de se garantir des tensions et des remises.

Il peut se parer : en ligne de quarte.

L'élève étant en garde, le maître prendra l'engagement en ligne de quarte haute et commandera :

Sur la tension en ligne de quarte haute, liez l'épée en ligne d'octave.

En faisant ce commandement, le maître tendra son bras, et dirigera sa pointe au corps, sans se développer. L'élève liera l'épée en allongeant le bras et tournant la main en supination, à hauteur de la hanche droite. Il se développera pour toucher en ligne d'octave.

118. En ligne de sixte.

Sur la garde de l'élève, le maître prendra l'engagement de sixte et commandera :

Sur la tension en ligne de sixte, liez l'épée de septime en sixte.

Le maître fait la tension, et l'élève lie l'épée sans la quitter, par un tourné du poignet en supination, de septime en sixte. Il se développe pour toucher.

119. Lie la tension sur le second engagement en marchant, et de la manière de s'en garantir.

L'élève étant en garde, le maître prenant l'engagement en ligne de quarte haute, commandera :

Faites le double engagement en marchant. Si je prends le temps d'arrêt par une tension sur la marche, liez l'épée en ligne d'octave, développez-vous, et touchez.

L'élève exécute le commandement, et se garantit de la tension sur la marche en quarte haute, par un liement en ligne d'octave.

Si la tension était faite en ligne de sixte, il lierait l'épée de septime en ligne de sixte.

MANIÈRE DE PARER LES LIEMENTS

120. Lorsque le liement est fait de septime en sixte, il faut parer tierce pour se garantir ou bien céder en prime. Lorsque le liement est fait de quarte en octave, on pare seconde, en tournant la main en seconde ;

On bien on cède au liement en le ramenant dans la ligne de quarte.

Observations sur les liements d'épée.

121. Beaucoup de tireurs, comptant sur leur force physique, tendent le bras dans la persuasion qu'un battement ne suffit pas pour déranger leur coup d'épée, et qu'ils arriveront au corps. Il est vrai que l'épée, chassée par le battement, peut revenir de suite dans la ligne qu'elle occupait. On ne peut donc se débarrasser d'elle que par le liement qui s'en empare, et permet de tirer au corps sans danger. Le développement assure le liement.

122. De même pour les remises. On est souvent surpris, après avoir paré et riposté de recevoir une remise et d'être touché en touchant soi-même. C'est un mauvais coup d'armes, qui provient de ce que l'adversaire, quoique vous ayez paré et riposté, ne se relève pas, et revient au corps. Il faut lier son épée et riposter sans la quitter.

123. Des amateurs prétendent que les liements sont dangereux, parce qu'ils font passer l'épée devant le corps. Toutes les parades présentent le même inconvénient et le même danger. Par exemple, dégagez de tierce en quarte ; je pare quarte pour me garantir ; en chassant votre épée, ne la fais-je point passer devant mon corps ? On pourrait en dire autant de chaque parade.

On peut tromper les liements ; on peut les parer ; seulement, dans les parades ordinaires, le tac ou choc

des deux épées fait qu'elles se quittent, tandis que dans l'action de repousser le liement, les deux épées sont toujours jointes ensemble.

44. LEÇON

DES REMISES EN GÉNÉRAL ET DES REDOUBLEMENTS

124. La remise se fait sur les tireurs qui ont l'habitude de ne pas riposter, ou qui quittent l'épée pour riposter. Il vaut mieux, lorsque l'attaquant ne se relève pas, lier l'épée pour se garantir de la remise, que de se hasarder à riposter pour faire un coup double. Il est préférable, en fait d'armes, d'essayer une phrase de parade, riposte et contre-riposte, que de tenter des coups dangereux et sans art.

125. Du redoublement d'attaque.

Le redoublement d'attaque se fait avec le dessein d'empêcher la riposte. Il arrive quelquefois que l'attaque et le redoublement sont simultanés et arrivent ensemble ; mais le plus souvent l'attaque n'est pas dangereuse, parce qu'elle est négligée, pour que la vitesse soit tout entière dans le redoublement.

Si la riposte est rendue avec à-propos et vitesse, on n'a pas à craindre les redoublements.

Les redoublements et la reprise sont la même chose.

Observation générale.

126. On a pu remarquer que nous n'avons pas craint de faire quelquefois des répétitions dans le cours de nos démonstrations. Ce n'est pas sans dessein. Nous avons pensé qu'on ne pouvait trop souvent rappeler les principes, et qu'il n'y avait non plus aucun inconvénient à multiplier les exemples, même dans les leçons qui pouvaient présenter de l'analogie avec celles qui les précédaient. Nous n'avons eu qu'un but, comme il est dit dans la préface, à savoir, d'être aussi clair que possible.

TROISIÈME SECTION

ÉTUDES POUR L'ASSAUT

1. Les élèves doivent, avant de commencer à faire a saut, avoir la patience de se livrer à des études sérieuses, qui consistent à s'exercer aux contres et à tirer à toute feinte.

Le maître ne doit pas leur permettre l'assaut sans avoir prélué par des leçons préparatoires. Grâce à cette précaution, autrefois toujours suivie, les salles d'armes offraient plus de tireurs capables qu'à présent. La raison en est toute simple. Les élèves écoutaient alors les avis du maître et en faisaient leur profit. Aujourd'hui, au contraire, ils ont à peine un mois de leçons qu'ils veulent s'escrimer ! Que peuvent-ils produire ? Rien de bon. Qu'ils se pénètrent des difficultés que présente l'art des armes ! La leçon est l'image de l'assaut. Il faut donc savoir la théorie de la leçon avant de se permettre aucun essai pratique. Du reste, regardez deux élèves voulant, après quelques leçons, croiser le fleuret et lutter l'un contre l'autre. Imparfaitement mis en garde, ils restent à se considérer, et ne savent par où commencer

Que l'un se décide à attaquer, au lieu d'appliquer le peu de principes qu'il a reçus, d'allonger le bras, il le retire, dans l'espoir de frapper plus fort et lance une bourrade. Le pareur veut trouver l'épée et y met tant de force qu'il frappe à terre ; s'il rencontre juste, il ne peut plus riposter, parce qu'il presse le fleuret de l'adversaire, de manière à ce qu'il ne lui échappe pas.

En un mot, le maître doit insister sur ce point : pas d'assaut pour l'élève avant qu'il ait acquis les notions nécessaires.

CONTRES TIRÉS ALTERNATIVEMENT

2. Le maître place deux élèves en garde l'un devant l'autre à distance pour se toucher, et leur fait prendre l'engagement en ligne de quarte haute.

Il leur explique que l'un va attaquer et l'autre parer, cela alternativement, pour apprendre les contres.

Il commande :

Au pareur : Faites une pression qui provoque l'attaque.

A l'attaquant : Sur la pression, dégagez en sixte, dévalez-vous et touchez.

Au pareur : Parez le contre de quarte et vivement en fermant bien la ligne.

Ces mouvements étant exécutés, le pareur devient l'attaquant, et réciproquement l'attaquant qui s'est remis en garde se fait pareur ; l'exercice se continue dans la même ligne, autant que le maître le juge convenable.

Il fait ensuite changer la ligne, et à cet effet il commande :

Au pareur : Au lieu du contre de quarte, la parade simple de tierce ou de sixte.

A l'attaquant : Dégagez sur la pression, de sixte en quarte et touchez.

Au pareur : Parez le contre de tierce ou de sixte.

L'attaquant se relève, l'exercice se prolonge en échangeant les rôles.

Autre changement de ligne. Le maître commande au pareur :

Au lieu du contre de tierce, parez septime.

A l'attaquant : Dégagez de septime en seconde.

Au pareur : Parez le contre de septime.

Troisième changement de ligne.

Le maître commande

Au pareur : Parez seconde.

A l'attaquant : Dégagez en ligne de septime.

Au pareur : Parez le contre de seconde.

Et réciproquement.

Pour les faire revenir dans les lignes hautes, le maître commandera de parer tierce, et les élèves se reposeront.

Ensuite le maître fera tirer les doubles contres en se servant des mêmes principes.

Il commandera

A l'attaquant : Un double dégagement pour tromper le contre de quarte.

Au pareur : Un double contre de quarte.

Pour faire passer dans une autre ligne, le maître commandera

Au pareur : Un contre et une parade simple.

Il fera ainsi continuer l'exercice dans chaque ligne.

Le maître peut encore commander à l'attaquant :

Une-deux, ou trompez une parade simple.

Mais l'exercice est de cette manière plus difficile, parce que les parades ne sont plus les mêmes. L'un des tireurs est obligé de parer tierce et contre de tierce; l'autre quarte et contre de quarte; dans les lignes basses, l'un pare septime et contre de septime; l'autre seconde et contre de seconde; et ainsi de suite.

Pour les un-deux-trois, ou trompement des deux parades simples, l'élève pare tierce-quarte, contre de quarte; ou étant engagé en tierce, quarte-tierce et contre de tierce.

Nota. On peut, si l'on veut, parer les contres alternativement, et rendre de pied ferme la riposte du tac.

DES CONTRE-OPPOSÉS TIRÉS ALTERNATIVEMENT

5. On peut faire tirer alternativement les contre-opposés aussi bien que les contres. Seulement, au lieu de dégager, l'attaquant ne fera qu'un coup droit, et le pareur se garantira par le contre-opposé.

Exemple : les deux élèves étant engagés en ligne de quarte haute, l'un d'eux tire un coup droit en se dévissant; l'autre pare le contre-opposé qui est le contre de tierce; celui-ci fait à son tour le coup droit en ligne

de sixte; le premier pare le contre-opposé qui est le contre de quarte, continue par un coup droit en ligne de quarte, ce que le second pare avec le contre-opposé de sixte, etc.

On se sert des mêmes principes pour tirer les contre-opposés alternatifs dans les lignes basses.

Exemple : le tireur qui tout à l'heure parait le contre-opposé de tierce, pare septime, puis il attaque par un coup droit en ligne de septime; l'autre tireur pare le contre-opposé de seconde et riposte, etc. Ils pourront continuer ainsi dans toutes les lignes par des contre-opposés à l'engagement.

Observation.

On doit conseiller aux élèves les exercices répétés des contre-opposés alternatifs, en leur recommandant de faire précéder le coup droit d'un petit battement; c'est une attaque à l'épée qui donne plus d'élan pour l'attaque au corps et qui réussit plus souvent que le coup droit simple.

PRINCIPES POUR TIRER A TOUTE FEINTE

4. Cet exercice consiste à tirer chacun à son tour des attaques convenues.

Exemple : deux tireurs conviennent que l'un d'eux fera le dégagement de quarte en sixte; que l'autre essayera de parer,

1° Par tierce, en ripostant tierce sur tierce;

2° Par sixte, en ripostant en sixte;

3° En quarte, riposte en quarte;

4° En septime, etc.

L'attaquant fatigué devient pareur, etc

Les attaques peuvent varier à l'infini, la riposte de pied ferme doit se fournir de suite dans la ligne ouverte.

DE LA LEÇON D'ASSAUT DONNÉE PAR LE MAÎTRE

5. Lorsque les élèves commenceront à devenir forts au plastron, à exécuter avec à-propos les mouvements d'engagement, du changement d'engagement, du dégagement de vitesse, du trompement des parades simples et des contres, et de ces parades elles-mêmes, le maître leur fera faire des contres entre eux et leur donnera la leçon d'assaut. Elle consistera à amener les élèves à tirer sur lui-même tous les mouvements appris à la leçon. A son tour, le maître parera et ripostera doucement, pour habituer l'élève à contre-riposter, après avoir paré la riposte. Le maître proportionnera ses attaques à la force de l'élève, exigera surtout que la riposte suive immédiatement la parade trouvée, et que la tenue soit exactement conservée pendant cette leçon. Le maître augmentera la vitesse de ses mouvements à mesure que l'élève deviendra plus formé; et petit à petit, par ce moyen, il conduira les élèves à pouvoir faire assaut entre eux.

Observation.

Le maître évitera de toucher trop souvent l'élève. Il

doit être convaincu que cela aurait pour résultat de le retarder beaucoup plus que de lui faire faire des progrès. En effet, incapable de combattre la vitesse du professeur, il en viendrait à ne plus même tenter de parer, persuadé qu'il doit être infailliblement touché. Que le maître soit au contraire assez complaisant pour laisser parer ses attaques, tout en ayant l'air d'y mettre de la rapidité. L'élève parera avec confiance, et sa main prendra l'habitude de la parade et de la riposte, qualité rare dans l'art de l'escrime, et difficile à acquérir.

PRINCIPES DU MUR

6. Le maître et l'élève se placent l'un devant l'autre, et prennent la première position de la garde; le maître exécute lui-même ce qu'il commande :

1° Arrondissez vos bras en les élevant au-dessus du sommet de la tête;

2° Lâchez l'épée de la main gauche qui reste à sa position, les doigts réunis, le pouce séparé, le bras en cercle;

3° Présentez l'épée devant vous (2^a position de la garde), et joignez;

4° Tournez la main en pronation, en faisant un appel du pied, et en vous plaçant en garde;

5° Relevez-vous en première position, la main tournée en supination, à hauteur de la tête, la main gauche baissée,

6° Invitez votre adversaire à prendre le premier sa mesure, avec ces mots : A vous, monsieur.

Le maître laisse commencer l'élève et lui commande :

7° Rentrez la main droite vis-à-vis l'épaule gauche, la pointe inclinée; et développez-vous tout d'un trait sans chercher à toucher;

8° Relevez-vous de même en prenant position :

9° Portez la main droite à hauteur du menton, le bras ployé, l'épée placée verticalement;

10° Saluez, en allongeant le bras en ligne de quarte, la main en supination, la pointe inclinée du côté où vous saluez, les yeux suivant la même direction.

11° Ramenez la main tournée en pronation, à hauteur du menton.

12° Et saluez en ligne de tierce, la pointe inclinée et les yeux tournés du côté où vous faites le salut;

13° Reportez l'épée au côté gauche; arrondissez les bras, saluez de nouveau, placez-vous en garde.

Celui qui a pris le premier sa mesure doit commencer à tirer le mur.

A cet effet, le maître commande :

14° Dégagez de quarte en sixte, en allongeant le bras, et vous développant aussitôt.

L'élève exécute; le maître pare tierce et commande, sans que l'élève se relève :

15° Laissez pivoter la poignée du fleuret dans la main tournée en pronation, de manière à ce que la pointe aille

se placer vis-à-vis l'épaule gauche sans la toucher, à environ 15 centimètres.

Pendant ce mouvement, le maître baisse la main en présentant la pointe en ligne de seconde; après un moment, il commande :

16° Relevez-vous en garde.

Le maître alors engage l'épée en tierce et commande :

17° Dégagez de tierce en quarte, en vous développant.

L'élève exécute; le maître pare quarte, baisse la pointe en ligne de septime et commande :

18° Laissez pivoter la poignée dans la main tournée en supination, pour que la pointe se place vis-à-vis l'épaule droite, à distance.

L'élève tire ainsi quelques coups de mur; au commandement du maître, il termine en ligne de quarte, en faisant une-deux, et se relève.

Le maître pare tierce; il porte la main en dedans en ligne haute de quarte, en la tournant en supination, se développe et se relève d'un trait à la première position.

On se salue de nouveau, et le maître à son tour tire le mur: à cet effet, les épées sont engagées en quarte. Le maître dégage de quarte en sixte, et commande en se développant :

Parez tierce

Sur cette parade, le maître laisse pivoter le fleuret dans sa main en pronation, et la pointe se place vers son épaule gauche à la distance d'environ 15 centimètres.

Il commande à l'élève de baisser au même moment la

main en pronation, la pointe en ligne de seconde.

Le maître se relève, s'engage en tierce, dégage de tierce en quarte, et commande en se développant :

Parez quarte.

L'élève doit parer en chassant l'épée du maître, qui pivote de nouveau dans la main, et met sa pointe vers l'épaule droite du maître.

Le maître commande :

Baissez la main en ligne de septime.

L'exercice se termine de nouveau en ligne de quarte, où s'arrête le maître en faisant une-deux dedans, et commandant :

Parez tierce.

L'élève ayant paré tierce, le maître commande et exécute en même temps comme il suit :

Relevons-nous ensemble, la main en supination.

Portons le pied gauche en arrière pour reprendre la garde; la main en pronation.

Faisons un appel du pied droit, suivi de deux autres.

La passe en avant.

Le salut de l'assaut.

Remettons-nous en garde.

Deux nouveaux appels pour finir.

Et enfin, la passe en avant, en nous couvrant et tournant la main en pronation pour nous séparer.

Ces principes du mur, réglés et modifiés par M. Bertrand, professeur d'escrime et président de la société d'armes de Paris, fondée en 1827, ont été présentés aux

professeurs membres de cette société et acceptés par eux.

Observation.

Le maître ne doit pas attendre que l'élève en soit aux leçons d'a-saut pour lui apprendre à tirer le mur. C'est un exercice favorable au développement du corps ; il donne de la grâce dans la tenue et de l'habileté à la main.

LES APPELS DE PIED

7. Il est d'usage quand l'élève est en garde, de lui commander deux appels de pied, afin de s'assurer, dit-on, qu'il est d'aplomb. Cela ne me paraît pas utile. Car de deux choses l'une, ou l'élève s'est conformé aux principes, et dès lors sa solidité est certaine, ou il n'a pas suivi la règle, et il faut l'y ramener sans plus tarder.

On fait faire également des appels dans la marche, en avant et en arrière. Cela a des inconvénients dans la marche, en avant surtout. En e fet, il faut pour l'appel que le corps changeant sa position, se porte sur le jarret gauche, afin de laisser le pied droit libre ; puis il doit reprendre sa position pour attaquer. Il en résulte un grand retard dans l'exécution du coup d'épée.

En outre, l'appel en marchant donne plus de facilité à l'adversaire pour prendre un temps d'arrêt.

Dans la marche en arrière, l'appel est moins dangereux, mais il peut donner du retard à la parade, si on n'a pas

fait sa retraite avec à-propos ; car en armes comme en toutes choses, on ne peut pas faire deux choses à la fois.

Certains tireurs font des appels pour ébranler l'adversaire ; ce qui peut leur devenir préjudiciable, si l'adversaire tire dans cette préparation d'attaque.

En un mot, il est beaucoup plus prudent d'être en garde, de marcher, de rompre, d'attaquer, sans se permettre aucun mouvement compromettant.

Les appels conviennent dans l'exercice du mur, il est bon que l'élève se fende en faisant résonner la sandale, et prouve ainsi que son pied est à plat.

DES PHRASES D'ÉPÉE

8. Un des éléments les plus nécessaires de l'instruction de l'élève est celui-ci : le maître lui fait exécuter une série non interrompue de mouvements amenés les uns par les autres, et terminés par une finale qui en est la conclusion : *attaque, parade, riposte, parade, contre-riposte*. C'est ce qu'on appelle une phrase d'épée. Il lui dit ensuite de répéter de vive voix la phrase. Par exemple, le maître commande à l'élève de dégager de quarte en sixte, en se développant pour toucher ; le maître pare sixte, riposte en ligne d'octave ; l'élève pare le demi-cercle, et contre-riposte en ligne de septime, où il touche. Ensuite l'élève doit pouvoir réciter de mémoire : « Sur votre commandement, j'ai dégagé de quarte en sixte en me développant ; vous avez paré sixte et riposté en ligne d'octave ; j'ai paré septime et contre-riposté en

ligne de septime, où j'ai touché. » La phrase peut varier à l'infini, et le maître fait faire des attaques composées de plusieurs trompements, suivies de ripostes et contre-ripostes ; par exemple, il commandera de tromper le contre de quarte et tierce en ligne de quarte haute : il parera quarte et ripostera dans la ligne de quarte haute. L'élève parera cette riposte par le contre-opposé et ripostera dans la ligne de sixte. Le maître parera cette première contre-riposte par la parade de tierce, et contre-ripostera en tierce sur tierce ; l'élève parera alors en prime et finira cette phrase par le coupé renversé, en touchant dans la ligne de quarte haute.

Le maître demandera à l'élève : Que venons-nous de faire ?

Et l'élève devra répondre : Sur votre commandement, j'ai trompé les parades de contre de quarte et tierce dans la ligne de quarte haute ; vous avez paré quarte et riposté en quarte, j'ai paré cette riposte par le contre-opposé, et riposté moi-même en sixte ; vous avez paré cette première contre-riposte par tierce, et contre-riposté en tierce sur tierce. Enfin j'ai paré cette seconde contre-riposte en prime et rendu par le coup renversé en touchant en quarte haute.

Cette méthode a pour avantage de meubler la mémoire de l'élève, et de l'empêcher d'être routinier. Le maître en modifiant son jeu forcera l'élève à rendre les ripostes et contre-ripostes dans toutes les lignes. Cette méthode provient de l'école de M. Bertrand.

CONSEILS POUR L'ASSAUT

9. L'assaut fait découvrir les difficultés de l'escrime, Mettre en pratique les principes reçus, ne jamais sortir des règles établies pour l'attaque, la riposte et la contre-riposte ; observer et garder sévèrement sa tenue, ne jamais se décomposer ni se baisser pour éviter un coup, telles sont à peu près les principales recommandations qu'on peut donner à l'élève.

La main doit seule protéger le corps et lui servir de bouclier, elle passe dans les quatre lignes de défense, forme les parades simples, circulaires ou demi-circulaires, trouve l'épée de l'adversaire et riposte aussitôt. La riposte avant d'avoir rencontré le fer ennemi serait une imprudence.

Les attaques doivent se faire avec beaucoup de précaution et de précision. Il faut qu'elles soient simples et raisonnées, et que la main parte toujours avant le corps, dans l'exécution du coup d'épée. En le préparant, il faut se défier du coup de temps qui peut se tirer dans l'attaque même, et pour l'éviter faire des petits battements et tâcher d'ébranler l'adversaire de manière à ce qu'il ne puisse pas prendre le temps. Dans le cas où l'adversaire est trop loin, il faut marcher sur lui à petits pas, en s'emparant de l'épée pour se garantir du coup d'arrêt.

D'un autre côté, l'habileté du tireur consiste à profiter des fautes de l'adversaire, à tromper ses parades, ses

changements d'engagements, à tirer avec à-propos dans ses préparations.

Il faut avoir constamment présentes à la mémoire les sept facultés nécessaires pour faire des armes qui ont été indiquées plus haut. Le sang-froid est une qualité indispensable, et la tête doit présider à tous les mouvements du corps et leur donner l'à-propos désirable.

Quant aux parades, les simples sont sans doute plutôt prises, mais pour la sûreté du tireur les contres sont préférables ; ils donnent l'espoir de trouver l'épée dans toutes les lignes, c'est à quoi ils doivent leur nom de parades circulaires. Il faut en dire autant des contre-opposés, et des parades demi-circulaires.

La règle veut que les parades soient prises de pied ferme.

Cependant on peut faire observer que si un tireur est beaucoup plus vite que son adversaire, ce dernier sera souvent touché s'il pare de pied ferme. Il sera donc nécessaire qu'il pare en rompant pour se dérober à la vitesse supérieure de l'assaillant.

On fera pour les ripostes une observation analogue. Il est impossible devant un adversaire qui l'emporte en vitesse de se garantir d'une riposte du tac de pied ferme, si on se relève pour le parer, il faut rester tendu et parer dans cette position, pour éviter la riposte, et rendre la contre-riposte, puis se relever.

CODE DU DUEL

RÉFLEXIONS PRÉLIMINAIRES

Nous allons soumettre à nos lecteurs les principales lois qui régissent le duel, en suivant pour ain*i* dire pas à pas le comte de Châtauvillard, dont la compétence en cette matière est incontestée. Qu'on nous permette auparavant de résumer ses principales idées formant la préface de son ouvrage *l'Essai sur le duel*, idées frappées au coin du bon sens et de la raison.

Si le code du duel, dit-il, est en dehors des lois, s'il ne peut y avoir de code que celui sanctionné par la loi, n'hésitons pas cependant à donner ce nom aux règles imposées par l'honneur, car l'honneur n'est pas chose moins sacrée que les lois gouvernementales.

Chacun est exposé à cette dure nécessité de risquer sa vie pour venger une offense, une injure. C'est une affaire assez importante dans l'existence pour qu'elle soit d'avance réglée selon les formes vouées par la délicatesse et le droit. Des exemples sans cesse renais-sants nous prouvent chaque jour la nécessité de l'établir d'une manière formelle, et d'éviter ainsi des fautes qui compromettent l'existence d'un ami, des assassinats qu'on croit devoir passer sous silence, pour ne pas donner aux familles le déshonneur d'une récrimination ; enfin, ce droit, c'est la sauvegarde de tous : s'il est enfreint, si le sang d'une victime vient à crier vengeance, il sera là, accablant pour l'homme sans foi : il sera là encore

changements d'engagements, à tirer avec à-propos dans ses préparations.

Il faut avoir constamment présentes à la mémoire les sept facultés nécessaires pour faire des armes qui ont été indiquées plus haut. Le sang-froid est une qualité indispensable, et la tête doit présider à tous les mouvements du corps et leur donner l'à-propos désirable.

Quant aux parades, les simples sont sans doute plutôt prises, mais pour la sûreté du tireur les contres sont préférables ; ils donnent l'espoir de trouver l'épée dans toutes les lignes, c'est à quoi ils doivent leur nom de parades circulaires. Il faut en dire autant des contre-opposés, et des parades demi-circulaires.

La règle veut que les parades soient prises de pied ferme.

Cependant on peut faire observer que si un tireur est beaucoup plus vite que son adversaire, ce dernier sera souvent touché s'il pare de pied ferme. Il sera donc nécessaire qu'il pare en rompant pour se dérober à la vitesse supérieure de l'assaillant.

On fera pour les ripostes une observation analogue. Il est impossible devant un adversaire qui l'emporte en vitesse de se garantir d'une riposte du tac de pied ferme, si on se relève pour le parer, il faut rester tendu et parer dans cette position, pour éviter la riposte, et rendre la contre-riposte, puis se relever.

CODE DU DUEL

RÉFLEXIONS PRÉLIMINAIRES

Nous allons soumettre à nos lecteurs les principales lois qui régissent le duel, en suivant pour ain*i* dire pas à pas le comte de Châtauvillard, dont la compétence en cette matière est incontestée. Qu'on nous permette auparavant de résumer ses principales idées formant la préface de son ouvrage *l'Essai sur le duel*, idées frappées au coin du bon sens et de la raison.

Si le code du duel, dit-il, est en dehors des lois, s'il ne peut y avoir de code que celui sanctionné par la loi, n'hésitons pas cependant à donner ce nom aux règles imposées par l'honneur, car l'honneur n'est pas chose moins sacrée que les lois gouvernementales.

Chacun est exposé à cette dure nécessité de risquer sa vie pour venger une offense, une injure. C'est une affaire assez importante dans l'existence pour qu'elle soit d'avance réglée selon les formes vouées par la délicatesse et le droit. Des exemples sans cesse renais-sants nous prouvent chaque jour la nécessité de l'établir d'une manière formelle, et d'éviter ainsi des fautes qui compromettent l'existence d'un ami, des assassinats qu'on croit devoir passer sous silence, pour ne pas donner aux familles le déshonneur d'une récrimination ; enfin, ce droit, c'est la sauvegarde de tous : s'il est enfreint, si le sang d'une victime vient à crier vengeance, il sera là, accablant pour l'homme sans foi : il sera là encore

pour soutenir l'homme courageux qu'on viendrait taxer d'homicide, pour le défendre, l'absoudre, et faire tomber sur ceux qui l'attaquent l'infamie d'une blâmable accusation.

Les peines les plus sévères contre les duels, le règlement de MM. les maréchaux de France en 1653, les édits des rois, les arrêts des parlements, les remontrances du clergé, etc., etc., et de nos jours, les entraves de la police et la répression des tribunaux, rien n'a pu en arrêter le cours. C'est donc un devoir, et c'est donc un service à rendre à l'humanité que d'en établir les règles.

Le code du duel n'est nullement pour le prêcher, pour encourager de jeunes têtes aux chances funestes d'inutiles combats, mais bien pour apprendre à chacun quels sont ses droits, quand la nécessité l'oblige à y avoir recours; pour apprendre aux témoins, peu habitués à de si importantes fonctions, combien un mot, un seul mot, peut être au détriment de celui qui leur confie sa volonté et sa vie. La moindre imprévoyance, la moindre faute d'un témoin, peuvent compromettre l'une et l'autre. Il est le soutien et le juge de celui qui le choisit; il doit mettre son honneur dans le sien propre, et toute son énergie à ne laisser échapper aucune occasion avantageuse pour celui dont il prend la charge.

CHAPITRE I^{er}

DE L'OFFENSE

1^o Dans une querelle amenée par une discussion, si l'injure arrive, c'est l'injurié qui est certainement l'offensé; mais si l'injure est suivie d'un coup, c'est celui qui reçoit le coup qui est l'offensé. Quiconque touche, frappe. Ainsi, n'établissons pas ici une série de différences. Répondre à un *scudet* par un coup qui occa-

sionnerait une blessure grave, ne constituerait pas que l'offensé fût celui qui a reçu la blessure, mais bien celui qui, le premier, a été touché.

2^o L'injure grave constitue suffisamment l'offense, et bien qu'on ait pu y répondre par une autre injure, c'est le premier qui l'a reçue qui reste l'offensé.

3^o Si, à une chose impolie, on répond par une injure, si l'agresseur se prétend offensé, il n'y a pas à hésiter à remettre au sort toutes les chances de la rencontre qui doit résulter de ces débats.

4^o S'il n'y a pas d'injure, mais qu'à la suite d'une discussion où la règle du savoir-vivre et la politesse ont été suivis à la lettre, l'un des antagonistes demande raison, le demandeur ne prend pas, pour cela, le rang d'agresseur, et celui qui l'accorde, celui de l'offensé. Toutes les chances, dans cette rencontre, doivent être soumises au sort.

5^o Si l'on envoie un cartel, sans raison suffisante, c'est bien certainement celui qui envoie le cartel qui est l'agresseur, et les témoins, avant de permettre le combat, doivent en demander la raison suffisante.

6^o Le fils peut prendre la défense de son père, trop faible pour répondre à une offense, si l'adversaire est plus rapproché de l'âge du fils, que de celui du père, et que ce dernier ait 60 ans au moins, il se met au lieu et place de la personne offensée et profite de ses droits. Le fils ne peut se mêler de l'affaire de son père, si ce dernier est l'agresseur.

7^o Il peut y avoir des offenses graves qui entraînent avec elles la nécessité d'une représaille subite; mais, en règle générale, il faut toujours éviter ces prises où la violence seule peut nous entraîner. Il n'y a pas nécessité, pour se battre, d'avoir une lutte, et une lutte entraîne nécessairement au duel à outrance.

8^o Il y a différents degrés dans les offenses, que nous classerons ainsi : *l'offense; l'offense avec insulte;*

L'offense avec coups ou blessures. Dans ces trois cas, l'offense n'a pas les mêmes privilèges.

9° L'offensé choisit les armes, qui deviennent celles de l'agresseur.

10° L'offensé, avec insulte grave, choisit son duel et ses armes.

11° L'offensé, avec coups ou blessures, choisit son duel, ses armes, ses distances, et peut exiger que son adversaire ne se serve pas d'armes à lui appartenant ; mais il doit, dans ce cas, ne pas se servir des siennes.

12° Le choix du duel ne peut être fait que parmi les duels légaux ; et si l'on voulait avoir recours aux duels exceptionnels, qui peuvent même être refusés par l'agresseur, il faudrait le consentement mutuel des combattants, et encore un procès-verbal des conventions faites à cet égard entre les témoins.

CHAPITRE II

DE LA NATURE DES ARMES

Il y a trois sortes d'armes légales :

L'épée,

Le pistolet,

Le sabre.

1° Toute autre arme est de convention réciproque, et le sabre peut même être refusé par l'agresseur, s'il est officier en retraite, et qu'il ne soit pas propre à s'en servir : il peut toujours être refusé par un individu étant dans le civil.

2° Les armes doivent être de nature à ce qu'on puisse s'en servir en duel.

Nota. — Nous ne nous occuperons ici que de l'épée.

CHAPITRE III

DU DUEL ET DE L'APPEL

1° Lorsque le cartel a été demandé, le demandeur, soit qu'il soit l'offensé ou l'agresseur, doit donner, autant que possible, son nom et son adresse, et celui qui les reçoit doit à son tour répondre à cet appel par son adresse et son nom.

2° Les deux adversaires doivent aussitôt chercher leurs témoins et s'envoyer réciproquement le nom et l'adresse desdits témoins.

3° Si les adversaires se donnent rendez-vous, s'ils conviennent des armes (ch. iv, art. 7), c'est une précipitation condamnable, en ce qu'elle ne change rien à la nature de l'affaire, si ce n'est pour aggraver le danger d'une telle rencontre, ou la rendre dérisoire par de tardives explications.

4° L'honneur ne peut souffrir aucune atteinte de la déclaration d'un tort de la part de celui qui réellement l'aurait eu. Si celui qui a fait l'insulte, en fait réparation suffisante, si cette réparation peut annuler l'offense, d'après le dire des témoins de celui même qui a fait l'injure ; si ces témoins déclarent qu'en pareil cas ils seraient satisfaits, et qu'ils sont prêts à le signer ; si celui qui a calomnié écrit une lettre de réparation bien explicite, celui qui a fait la réparation, si elle n'est pas acceptée, ne prend plus rang d'agresseur, et les armes sont soumises au sort ; mais, à un coup il n'y a pas d'ex-^{ce}use possible. Ces réparations ne sont valables que faites devant les témoins réunis (art. 5 du iv^e ch.). Il faut toujours éviter que ces sortes d'arrangement aient lieu sur le terrain, à moins que, par leur position sociale, il y ait eu impossibilité aux témoins de se rencontrer auparavant.

5° Cependant si, les armes à la main, il convient à l'un des combattants de présenter à l'autre des excuses valables, que les témoins de la partie adverse reçoivent pour bonnes, le blâme ne peut retomber que sur celui qui les a faites.

6° Si ce sont les témoins qui, sur le terrain, présentent ces excuses au lieu et place du combattant qu'ils assistent, le blâme, s'il pouvait y en avoir, retomberait sur eux seuls ; car ce dernier doit déférence à leurs avis ; ils se sont rendus responsables et garants de son honneur.

7° Nul cartel ne peut être envoyé en nom collectif. Si un corps, une association, une réunion quelconque de plusieurs individus a reçu une insulte, il n'appartient au corps, à l'association ou à l'assemblée que le droit d'envoyer un de ses membres pour venger cette insulte. Un cartel en nom collectif est toujours refusable, et il appartient à celui qui le reçoit, soit de choisir parmi ceux qui le présentent, soit de demander que le sort désigne l'un d'eux.

8° Ce serait entendre mal les devoirs d'amitié, de parenté, fût-ce même au degré fraternel, que de vouloir tirer vengeance de celui qui, défendant sa vie avec honneur, aurait eu l'avantage sur l'ami, le parent, le frère même de celui qui voudrait en tirer vengeance par un appel ; il pourrait s'assimiler à la famille qui oserait profiter du bénéfice de la loi, et poursuivre injustement.

9° Tout duel doit avoir lieu dans les quarante-huit heures, à moins d'une convention contraire de la part des témoins.

CHAPITRE IV

DES TÉMOINS, DE LEUR DEVOIR EN GÉNÉRAL

1° Les témoins doivent être au nombre de deux, pour chacun des combattants, pour le duel au sabre et au

pistolet. Un témoin, pour chacun, suffit pour le duel à l'épée ; mais, en tout état de cause, et si cela est possible, il vaut mieux avoir deux témoins.

2° Les témoins de celui qui demande le cartel doivent aller trouver ceux de l'adversaire, ou leur fixer un rendez-vous pour régler les conventions du combat.

3° Les témoins doivent juger de la nécessité ou de l'inutilité de l'affaire, en dire leur avis à celui dont ils prennent charge, en se reportant à l'article 4 du n° chapitre. Après s'être consultés avec le champion qu'ils assistent, afin de ne laisser échapper aucune chance qui lui soit avantageuse, ils doivent se réunir, faire leurs efforts pour arranger l'affaire, si elle est arrangeable ; discuter entre eux les armes, les distances, fixer l'heure du rendez-vous, et en avertir aussitôt les combattants. Ils doivent aussi convenir, en se conformant aux règles établies, de tous les points qui pourraient élever une difficulté sur le terrain.

4° Les témoins ne sont pas des seconds ; chaque second doit avoir ses témoins, si c'est à ce titre qu'ils ont été choisis par leur ami.

5° Nul témoin ne doit accepter un duel immédiat. C'est une affaire nouvelle qui n'est nullement de même nature.

6° Le devoir des témoins consiste à régler les choses de manière à ce qu'il y ait le moins de désavantage possible pour celui qu'ils accompagnent ; cependant ils doivent toujours être justes, équitables et polis les uns envers les autres.

7° Si l'affaire se présente sur un cas grave, si l'insulte est patente, s'il ne peut y avoir de discussion sur les armes, si chacun des combattants est propre à s'en servir, que le rendez-vous ait été donné et accepté, que le duel ait été choisi par les deux adversaires, les témoins appelés peuvent consentir les conventions déjà faites, veiller à l'exécution loyale du combat, qui a lieu

sans autre formalité, mais selon les règles prescrites.

8° On doit éviter d'être plus de dix minutes sur le terrain sans que les combattants en viennent aux mains.

9° Les témoins doivent déclarer en premier lieu quelles sont les armes qu'ils choisissent, et se conformer aux articles 9, 10 et 11 du 1^{er} chapitre.

10° Les témoins de l'insulté, s'il s'agit de l'épée, peuvent demander que le fer puisse être détourné avec la main gauche. Les témoins de l'agresseur ont le droit d'accepter ou de refuser cette demande. (Voir chap. v, art. 14, du duel à l'épée.)

11° Les témoins de l'agresseur peuvent refuser, s'il s'agit du pistolet, le duel au signal, si ce champion n'a commis envers son antagoniste aucun acte de violence.

12° Les témoins doivent convenir entre eux si l'on arrêtera les combattants pour leur faire prendre haleine.

13° Ils doivent convenir entre eux, sans en faire part à leur ami, si le combat finira à la première blessure donnée ou reçue; la gravité de l'affaire, ou son peu d'importance, est en cela leur guide.

14° Si l'on mettra des gants d'armes, ou toute espèce d'entourage à la main, autre qu'un cordon: un gant ordinaire est toujours permis.

15° Les témoins ne doivent jamais déclarer entre eux que le duel est à mort; mais ils peuvent déclarer qu'il conviendra de recommencer, s'il s'agit d'une affaire grave; même de changer d'armes, si l'insulté est dans le cas du 11^o article du 1^{er} chapitre.

16° Les témoins peuvent refuser l'épée, s'il s'agit d'un homme estropié de manière à ne pouvoir s'en servir, à moins que l'insulté ne soit dans le cas de l'article 11 du 1^{er} chapitre.

17° Les témoins d'un borgne peuvent refuser le pistolet, à moins qu'il ne soit l'agresseur, et que l'insulté soit dans le cas des articles 10 et 11 du 1^{er} chapitre. Les

témoins d'un homme ayant perdu le bras droit peuvent refuser le sabre ou l'épée, à moins qu'il ne soit l'agresseur, et que l'insulté soit dans le cas de l'article 11 du 1^{er} chapitre.

18° Les témoins d'un homme ayant perdu une jambe peuvent refuser le sabre ou l'épée, à moins qu'il ne soit l'agresseur, et que l'insulté soit dans le cas de l'article 11 du 1^{er} chapitre. Mais si les témoins font ce refus, ceux de l'insulté, dans telle catégorie, choisissent parmi les duels au pistolet son duel et ses distances.

19° Les témoins d'un jeune homme ne doivent jamais le laisser battre avec un homme âgé de plus de soixante ans, à moins que le jeune homme n'ait été frappé par celui qui a passé l'âge des combats. Il faut encore que ce dernier lui envoie par écrit le cartel ou son acceptation au cartel. Son refus d'écrire équivaut à un refus de duel, et tous les témoins réunis en dressent un procès-verbal qui doit suffire à l'honneur offensé du jeune homme.

20° Les témoins doivent, si l'affaire se passe contre les règles, en dresser un procès-verbal et poursuivre l'auteur de l'infraction devant les tribunaux par toutes les voies de droit en leur pouvoir.

21° Les témoins de la partie contre laquelle une plainte en contravention ou assassinat vient s'élever, sont engagés à déclarer la vérité. Cette faute d'ailleurs ne peut retomber sur eux, à moins qu'ils n'aient prêté main-forte, ce qui n'est pas supposable.

22° Les témoins doivent arrêter le combat à leurs risques et périls, s'ils s'aperçoivent, soit qu'il y ait contravention aux règles établies, soit qu'il y ait blessure.

23° Les témoins peuvent toujours arrêter un combat, par consentement entre eux, lorsque les deux champions se sont battus bravement; cela dépend de leur volonté, mais mieux encore de la nature de l'affaire.

24° Tous témoins provoqués par d'autres témoins, au

sujet de duel où ils assistent, s'ils ont raison dans la discussion qui donne lieu à ce nouvel appel, prendront le rang de l'offensé, selon l'article 11 du 1^{er} chapitre.

25^a Un père, un frère, un fils, enfin un parent au premier degré, ne peut être témoin de son parent, ni contre son parent.

CHAPITRE V

DU DUEL A L'ÉPÉE

1^o Arrivés sur le terrain, les adversaires ne doivent avoir entre eux aucune explication, leurs témoins étant leurs fondés de pouvoirs; et si, par ignorance de ce qui doit se faire, ils se réunissent et prennent une décision quelconque, elle peut être considérée par les témoins comme nulle et non avenue.

2^o Les témoins, après s'être entendus sur le terrain le plus égal pour les champions et le plus propre au combat, marquent les deux places, à une distance de deux pieds plus longue qu'il ne faut pour joindre les deux pointes d'épée, les adversaires étant tendus.

3^o Les places, après avoir été choisies par les témoins le plus également possible, sont tirées au sort.

4^o Lorsque les combattants sont en place, les témoins mesurent les armes qui doivent être égales.

5^o Les lames des épées ne doivent, dans aucun cas, être tranchantes ni ébréchées.

6^o Les combattants sont invités à se dépouiller de leurs habits, et doivent découvrir leur poitrine de manière à laisser voir aux témoins qu'aucun corps étranger n'est capable de parer un coup d'épée. Un refus de leur part équivaudrait à un refus de combat.

7^o L'insulté peut toujours se servir de ses armes, si elles sont propres au combat, et s'il est dans le cas du 11^o article du 1^{er} chapitre.

8^o Si, par imprévoyance, les armes n'étaient pas égales, le sort déciderait du choix, à moins que la différence ne fût trop forte et l'arme inadmissible pour un combat de ce genre.

9^o Le mouchoir dont le combattant s'entoure la main ne doit pas pendre; les témoins de son adversaire, après lui en avoir fait la remarque, peuvent lui enjoindre de l'ôter et de ne se servir que d'un cordon.

10^o S'il a été convenu qu'on mettrait des gants d'armes, un seul peut s'en servir, au refus de l'autre d'en faire usage. Mais s'il n'en a été apporté qu'un seul, nul ne doit avoir cet avantage.

11^o Lorsque les combattants sont en présence, le témoin désigné par le sort doit leur déclarer quelles sont les conditions adoptées pour le combat, afin que nul ne puisse s'en écarter, sous prétexte d'ignorance. Après cette déclaration; il donne le signal par ce seul mot : *Allez!*

12^o Si, avant ce signal, les épées se sont touchées ou jointes par la volonté seule des combattants, cette démonstration équivaut au signal; mais celui qui, le premier, s'est avancé, est blâmable, et les témoins indistinctement peuvent le lui rappeler.

13^o Les témoins sont armés chacun d'une épée ou d'une canne, dont ils tiennent la pointe ou le bout baissés, et se rangent de chaque côté des combattants, en regardant attentivement, et prêts à arrêter s'il arrive que le combat se passe hors des règles, ou qu'il y ait blessure.

14^o Dans tout duel à l'épée, pour éviter que l'un des combattants puisse détourner de la main gauche l'arme de son adversaire, il est défendu de parer avec cette main, à moins d'une convention (art. 10, chap. iv). (R)

15^o Si l'un des combattants détourne le fer de son adversaire avec la main gauche, et que la convention n'en ait pas été expressément faite, le témoin de la partie lésée peut demander que la main du fautif soit att-

chée de manière à ce qu'il ne puisse recommencer.

16° Se baisser, se grandir, se jeter à droite et à gauche, rompre, se jeter en avant, voltiger autour de son adversaire, est dans les règles du combat.

17° Frapper son adversaire, lorsqu'il est désarmé, lorsqu'il est à terre, lui saisir la main ou le corps, prendre son épée avec la main, est hors des règles de ce duel.

18° Un combattant est désarmé lorsque son épée est visiblement sortie de sa main, ou s'en est échappée.

19° Lorsqu'un des combattants déclare être blessé, ou qu'un des témoins, quel qu'il soit, s'en aperçoit, le combat doit être arrêté aussitôt, jusqu'à ce qu'il plaise à son témoin de dire : *Recommencez*. Il ne doit le faire qu'après avoir le consentement du combattant blessé. (Voyez *Devoirs des témoins*.)

20° Si le blessé, après le combat arrêté, continue à croiser le fer avec précipitation, ou se jette sur son adversaire, cela équivaut à son assentiment de continuer le combat; mais ses témoins doivent l'arrêter de nouveau et le réprimander. Si, après le combat arrêté et avoir déclaré qu'il y a blessure, celui qui est intact se jette à son tour sur son adversaire, tous les témoins doivent l'arrêter, et il doit être considéré comme ayant agi contrairement aux règles de ce duel.

21° Si un des témoins, dans les cas précipités, en voyant la fatigue des champions, lève la canne ou l'épée, cela équivaut à son assentiment d'arrêter. Le témoin de la partie adverse peut dire : *Arrêtez!* et les combattants rompent d'un pas pour cesser.

Mais ils doivent toujours rester en garde, même si l'un d'eux croit avoir blessé son adversaire.

22° Si l'un des deux combattants est tué ou blessé hors des règles du combat, les témoins doivent se reporter aux articles 20 et 21 du iv^e chapitre.

COMMENTAIRES

Plusieurs personnes ayant adressé des remarques au comte de Châteaullard, ce dernier a reconnu la nécessité d'expliquer quelques règles mal comprises, et a fait suivre chaque chapitre d'un commentaire pour rendre ses idées claires et précises. C'est ce commentaire que nous allons mettre sous les yeux de nos lecteurs.

Il est difficile de définir l'offense. Tel homme à qui on dira une grossièreté ne s'en formalisera pas; tel autre, pour une simple contradiction, se formalisera; celui-ci prendra pour une injure grave ce qui n'est qu'une impolitesse; celui-là, au contraire, ayant frappé un homme au visage, dira qu'il a été d'abord grièvement insulté, et voudra encore choisir ses armes. La plus grande difficulté est de classer l'injure, parce qu'elle est telle qu'on la sent, et on la sent de mille manières différentes. Il faut donc nécessairement, pour mettre une ligne de démarcation entre les offenses, en séparer l'injure réellement grave, celle qui attaque l'honneur; et la plus grave de toutes, un coup frappé au visage.

S'il faut, en certaine occasion, bien de la retenue, cette retenue est comptée et pour ainsi dire récompensée par l'avantage qu'elle donne sur l'agresseur.

Un fils ne peut guère être impartial lorsqu'il croit son père offensé; il est plus que jamais nécessaire de faire passer son ardeur par la hrière froide des témoins; et pour qu'il puisse prendre sa défense, il faut que son père ait été bien réellement et bien gravement offensé; qu'il n'ait pas provoqué l'offense par une offense égale; qu'il ait raison, et enfin que l'agression soit flagrante et facile à établir. Cette demande d'une réparation doit être appréciée à sa juste valeur par les témoins, qui doivent refuser ce duel, si l'insulte n'est pas flagrante.

DU DUEL ET DE L'APPEL

L'homme qui se bat, se bat nécessairement pour venger une injure, ou pour donner à son adversaire satisfaction de l'injure que lui-même a faite. Si elle est sans raison, c'est un tort qui n'appartient qu'à lui, dont il est seul juge; pour l'expier, il compromet sa vie. Mieux vaudrait, sans doute, avouer ses torts afin de s'épargner des regrets. Mais ce serait un tort plus grand encore, fût-ce même de la part d'un frère, que de vouloir tirer vengeance de celui qui donne satisfaction ou la reçoit, et que le sort des armes favorise. Trop souvent on a vu des témoins, des amis, demander compte du sang répandu, demander même, par avance, à en répandre encore, ce qui est assez pour influer sur le moral du combattant. Pour être équitable, en semblable occasion, ce serait le cas, pour celui qui reçoit cette double attaque, d'avoir recours aux duels des temps passés, et de faire revivre l'usage des seconds. Il est tout aussi rationnel que des étrangers soient les champions de tel ou tel, que de se battre, sans raison, avec tel ou tel, parce qu'on a eu affaire avec son ami. Cette injuste provocation tendrait nécessairement à perpétuer une querelle à l'infini. Ce n'est plus une réparation qu'on demande, c'est la vie de l'homme qui s'est bravement conduit et qui finirait infailliblement par succomber.

DES TÉMOINS ET DE LEURS DEVOIRS

Ces devoirs se multiplient, selon les circonstances, et sur cette matière on pourrait écrire un volume.

Dans le choix qu'on a fait de ses témoins, si la bravoure est quelque chose, si l'expérience est beaucoup, la moralité est plus encore, car ils ont un autre rôle à jouer après le combat, celui d'en être juges, d'être les

jurés vengeurs de la victime, si l'un des combattants a été tué ou blessé hors des règles adoptées par eux.

Le témoin est, pour ainsi dire, le confesseur de celui qui lui accorde sa confiance, il doit garder le secret de sa conférence avec celui qu'il assiste, obtenir l'aveu de sa pensée, de son désir. Ainsi, par exemple, un combattant peut dire à son témoin; faites tous vos efforts pour que cette affaire ne s'arrange pas, ma querelle est déterminée par une cause secrète. Il peut dire aussi: faites tous vos efforts pour que l'affaire s'arrange; il éprouve des regrets ou désire ne pas se battre; il lui suffira que son honneur soit sauvé, etc., etc. Si les propositions qui lui sont faites, à lui témoin, s'accordent mal avec ses principes d'honneur, après les avoir combattues, il doit se récuser, sans jamais trahir le secret de l'homme qui lui confie soit sa faiblesse, soit sa haine ou son désir de vengeance, à peine d'être considéré lui-même comme manquant de délicatesse.

Mais si les témoins doivent juger de la nécessité ou de l'inutilité de l'affaire, cependant, dans la conférence toute confidentielle et préparatoire qu'ils ont avec l'ami dont ils prennent charge, il est loisible à ce dernier, s'ils n'ont aucune déférence à son opinion, de les remercier. Le droit de cette séparation est acquis aux combattants comme aux témoins; car, supposé que ces derniers lui proposent une chose qu'il regarde comme contraire à son honneur, s'il croit ne pouvoir y souscrire, comme il serait trop tard pour revenir sur l'avis des témoins au moment du combat, il les récuse à l'instant et en choisit d'autres. Ainsi, s'il est du devoir des témoins d'apporter dans ces conférences le calme et la conciliation, ils doivent cependant considérer le point d'honneur, et ne faire que ce que leur cœur leur dicte et ce qu'ils feraient pour eux-mêmes.

Il est d'usage de recevoir les regrets ou les excuses qui sont valablement présentées par les témoins. Il y aurait

plus que mauvaise volonté à ne pas s'en contenter si elles sont acceptables; cependant on ne peut l'établir comme règle, car ce serait donner à certaines gens une trop grande facilité à chercher querelle, quitte, diraient-ils, si celui qu'ils attaquent se fâche, à lui faire des excuses. Nous avons assez puni le récalcitrant qui ne voudrait pas s'en contenter, en disant: «Celui qui fait la réparation, si elle n'est pas acceptée, ne prend plus rang d'agresseur, et l'honneur des témoins ne peut en rien souffrir de présenter les excuses si leur homme a fait injure à son antagoniste.»

Il y a pour les témoins un principe bien reconnu, c'est qu'on ne doit jamais tirer sur son débiteur. Ainsi, dans une querelle qui prend sa source dans une affaire d'argent et qui serait suscitée par le débiteur, les témoins ne doivent pas laisser battre leur homme que le débiteur n'ait payé. C'est plutôt une affaire civile qu'une affaire de champ clos. Ce serait vraiment une manière trop facile de s'acquitter de ses dettes que de tuer son créancier, et les témoins qui mettent leur veto sur ce cartel, peuvent et doivent en faire, par écrit, la déclaration à celui qu'ils empêchent, en se rendant garants de son honneur. Le cas est bien différent dans une querelle suscitée pour des intérêts pécuniaires, si c'est le créancier qui attaque le débiteur.

Les témoins ne doivent jamais laisser battre un homme avec un maître d'armes, en prenant l'arme dont il fait profession, à moins que le maître d'armes n'ait été frappé. Dans tout autre cas, l'adversaire du maître aurait le choix des armes. C'est un sacrifice que ces professeurs d'escrime doivent à leur état.

Un témoin de chaque côté suffit pour le duel à l'épée, parce qu'il arrive que dans une affaire peu grave, quatre témoins s'entendent moins facilement que deux, et que souvent on désire cacher un duel; et ainsi le secret est plus facilement gardé; ensuite parce que chacun con-

naît les usages de ce combat, que cette arme est la moins dangereuse, et enfin parce qu'il est difficile quelquefois d'avoir quatre témoins. Mais, comme nous l'avons dit, il vaut mieux, si l'affaire a quelque gravité, en prendre quatre quand on le peut.

Les témoins peuvent refuser que le fer puisse être détourné avec la main, et si la convention n'en a pas été faite, ils doivent l'empêcher, parce que cette manière de parer donnerait à celui qui en ferait usage un trop grand avantage sur son adversaire; qu'en second lieu, il est difficile d'apercevoir, lorsqu'on détourne le fer avec la main, si cette main, même par un mouvement tout machinal, n'a pas snisi ce fer. S'il en était ainsi, le mal serait sans remède, et pour celui qui en serait la victime, et pour celui qui, même sans mauvaise intention, aurait agi contrairement aux règles du duel. Il vaut donc mieux que ce soit une convention réciproque de pouvoir détourner le fer avec la main, ou que cela ne soit permis ni à l'un ni à l'autre des combattants. Ce n'est pas paralyser la défense de l'un au détriment de l'autre, c'est égaliser les chances, puisqu'il y a parité de moyens.

Il nous a paru sage d'établir qu'un homme estropié fût forcé de prendre l'arme de la personne qu'il insulte par coups ou blessures; car, après tout, il ne tient qu'à lui de ne pas avoir recours à ces extrémités pour se battre; et si l'on prenait toujours en considération son empêchement physique, il deviendrait, lui impotent, le plus avantageux, car son étide s'est entièrement portée sur le pistolet. Rien de plus juste pourtant que d'accepter son arme dans tout autre cas. Mais les témoins ne doivent pas se tromper et prendre de chétifs empêchements pour une cause nécessaire d'accepter les armes d'un agresseur qui viendrait se prétendre impotent. Quand on peut frapper, il doit suffire de tenir son épée pour en faire réparation.

Si un homme ayant perdu une jambe fait insulte, il

est juste que l'insulté qui choisit ses armes, et qui peut, dans des cas ordinaires, choisir son duel et ses armes (selon les art. 9 et 10 du 1^{er} chap.), puisse, en compensation de cette faculté, que lui retire le paragraphe 18, choisir, parmi les duels qu'il est tenu d'accepter, celui qui lui paraît le moins désavantageux pour sa défense. Les hommes qui ont perdu une jambe se sont plus spécialement appliqués à tirer; et choisir son duel parmi les duels au pistolet, ne peut être pour l'offensé qu'une faible compensation des avantages qu'il perd réellement.

Les témoins doivent, à leurs risques et périls, arrêter le combat lorsqu'il y a un blessé, parce que s'il est dans le strict devoir de la courtoisie de vous arrêter lorsque vous croyez avoir blessé votre adversaire, ou s'il vous crie que vous êtes blessé, et dans cette conviction se tient moins sur ses gardes, ce n'est pas dans la stricte règle du duel de cesser, car le combat ne doit être arrêté que par la voix des témoins; par leur corps, si la voix ne suffit pas. En effet, ne pourrait-il pas se présenter un cas où un adversaire de mauvaise foi, vous criant que vous êtes blessé, profiterait de votre hésitation pour vous frapper. Mais à la voix des témoins, les combattants, blessés ou non, doivent s'arrêter; aucun prétexte ne doit les en empêcher; et ce serait une contravention réelle pour celui qui ne se conformerait pas à cet usage. S'il y a contravention, les témoins doivent arrêter à leurs risques et périls; et pour le faire plus facilement, il vaudrait mieux, sans doute, qu'ils fussent toujours armés d'une épée, en ce que, s'il arrive par la fureur de l'un des combattants, par la fureur des deux, que leur voix ne suffise pas, et qu'ils ne puissent arrêter quand l'occasion le commande, leur arme est un porte-respect, et ils se jettent plus facilement au milieu du combat. Tant eux-mêmes armés; cependant, il faut l'avouer, cet usage n'est pas le plus commun. Cela d'ailleurs regarde les témoins seuls.

Il est rare de voir des témoins se provoquer entre eux, car il est bien entendu, parmi nous tous, que la justice, l'équité, la politesse, sont les bases sur lesquelles les témoins doivent s'appuyer pour régler les conditions d'un combat; et c'est assurément le moyen d'arriver promptement au résultat le plus équitable pour les parties contendantes. S'il y a dissidence entre les témoins, ils peuvent, ils doivent, dans cette occurrence, choisir parmi les honorables, les vieux militaires de préférence, un tiers arbitre pour les départager.

Mais après avoir rempli, tour à tour, les rôles de confident, de juges du point d'honneur, de conciliateurs, si cela est possible, d'avocats, afin d'obtenir pour celui dont ils prennent charge, soit les meilleures conditions, soit des réparations honorables, de juges du champ clos, au moment du combat, ils doivent ne plus avoir qu'une seule pensée, celle de faire justice du coupable, s'il arrive que le combat se passe hors des règles voulues. En ce cas, ils doivent, en leur âme et conscience, déclarer sans partialité la vérité. Ils ne sont plus les avocats ni les seconds des combattants, ils sont leurs juges, rien que leurs juges.

REMARQUES SUR LE DUEL A L'ÉPÉE

Lorsqu'on arrive sur le champ, toutes les conditions du combat étant faites, les témoins étant convenus entre eux de la manière dont il se passera, si l'on arrêtera au premier sang, etc., etc., ils choisissent les places sur le terrain le plus égal, mesurent les armes, qui pour la plupart sont égales, puisque les témoins apportent le plus fréquemment une paire d'épées. Cependant, au moment où les combattants sont conduits à leur place, le mesurage se fait pour la forme, et on donne les armes à choisir à celui qui en a le droit.

Les armes ne doivent pas être ébréchées, parce que la

brèche, accrochant le fer de l'adversaire, le détourne et l'abat plus facilement, et que la blessure est nécessairement plus grave. Le mouchoir dont on s'entoure la main ne doit pas pendre, parce que si, au commencement du combat, celui qui aurait ainsi entouré la poignée de son épée laissait voltiger une partie de ce linge ou de ce foulard, son mouvement agité et continuél troublerait la vue de son adversaire, et diminuerait pour ce dernier l'égalité des chances.

Il arrive souvent que des combattants portent sur eux, soit des médailles, soit de l'argent, soit des médaillons ou portraits. Une pièce dans le gousset peut sauver la vie. Ce ne serait pas un grand mal assurément, si l'adversaire contre qui l'on riposte, et qui n'a rien pour parer le coup, ne pouvait succomber par cela même. C'est donc dans un but de justice qu'il est nécessaire de se dégarnir de tout ce qui peut sauver l'un au détriment de l'autre. Et les combattants doivent s'empresse de donner la preuve qu'ils ne portent sur eux aucun corps étranger capable de parer un coup d'épée.

Dans l'ardeur du combat, dans une riposte du tout au tout, par exemple, il peut arriver qu'on n'ait pas eu le temps de voir que son adversaire est désarmé. Nous avons donc ajouté au paragraphe 18 le mot *visiblement* ; mais lorsqu'il a pu être visible pour le combattant que son adversaire est désarmé, il doit, sans attendre la voix des témoins, rompre en garde et s'arrêter. Et si les témoins ont pu voir que l'épée était sortie de la main avant la riposte, le combattant armé doit s'en être aperçu ; et s'il a touché son ennemi, il a agi contrairement aux règles établies. S'il était fait en cela de plus larges concessions, on finirait par frapper son adversaire lorsque son épée serait à terre. C'est donc le temps et la position qui doivent établir le jugement des témoins ; ils ne doivent s'en rapporter qu'à eux seuls pour juger cette importante question.

Le combattant qui a blessé l'autre doit, selon les règles de la délicatesse et du point d'honneur bien compris, rompre en restant en garde et s'arrêter ; mais comme il arrive souvent qu'une blessure est à peine sentie, le combat n'est réellement arrêté, selon les règles du duel, que par le veto des témoins, ou en cas de désarmement. La raison en est simple : souvent le blessé continue, et celui qui a porté le coup est obligé de se défendre. Et quelquefois encore, celui qui a porté le coup, ne voyant aucun changement dans la vigueur de son adversaire, croit n'avoir pas touché, croit avoir fait une passe.

Le combattant blessé peut ne pas recommencer s'il le juge convenable ; mais s'il y consent, ses témoins sont libres de le lui permettre, et doivent ne pas être plus de dix minutes avant de le faire mettre en garde.

DUEL

LÉGISLATION ACTUELLE

Réprouvé par la religion et par la morale, le duel est également condamné par la justice humaine. En France, il n'y a plus cependant, comme sous l'ancien régime, des lois spéciales sur le duel ; mais, malgré de longues hésitations et de vives controverses, la jurisprudence de la cour de cassation est désormais fixée. Aussi faut-il que ceux qui, cédant à un triste préjugé, croiraient devoir recourir aux armes pour vider une querelle ou obtenir une réparation d'honneur, sachent bien à quel ils s'exposent.

Quiconque, dans un duel, a causé des blessures à son adversaire, ou lui a porté des coups graves, doit être poursuivi, traduit devant les cours d'assises, et passible de la peine de la reclusion, des travaux forcés

à temps ou à perpétuité, selon la gravité des circonstances; ou d'un emprisonnement de six jours à deux ans, et d'une amende de seize à deux cents francs; ou de l'une de ces peines seulement, si les coups ou blessures n'ont occasionné aucune maladie ou incapacité de travail personnel (Code pénal, art. 309-34).

Celui qui a tué son adversaire est poursuivi, comme accusé de meurtre, et traduit en cour d'assises; s'il est déclaré coupable par le jury, la peine est des travaux forcés à perpétuité (art. 295-304).

La loyauté dans le combat, les conventions qui le précèdent, ne peuvent être invoquées comme excuses, non plus que la légitime défense de soi-même. S'il y a dans les faits des circonstances atténuantes, les jurés peuvent les déclarer, et la peine est adoucie.

On pourrait regarder comme provocation, et par suite, comme circonstance atténuante, une offense qui aurait amené le duel.

La manière dont le combat s'est passé, les conventions qui l'ont précédé, les armes qui ont été employées, peuvent servir à faire décider si les blessures résultant du duel ont été faites avec ou sans intention de donner la mort, par conséquent, si elles constituent ou non une tentative de meurtre. On comprend que, sous ce rapport, il y aurait une grande différence entre un duel à mort et un duel au premier sang, au pistolet, à cinq ou à vingt-cinq pas, à l'arme blanche ou avec des armes à feu.

Les témoins du duel sont poursuivis comme complices, et punis des mêmes peines que les combattants.

Toutefois il est arrivé que des tribunaux, dont la décision a été sanctionnée par la cour de cassation, ont renvoyé des poursuites des témoins qui avaient assisté au combat, mais qui avaient fait, jusqu'au dernier moment, tous leurs efforts pour l'empêcher.

TABLE DES MATIÈRES

NOTE PRÉLIMINAIRE	3
-----------------------------	---

PREMIÈRE SECTION

EXPOSITION DES PRINCIPES

1^{re} PARTIE*Position du corps.*

1 ^{re} LEÇON. Position de la garde	6	
2 ^e LEÇON. {	La marche : en avant	8
	La marche : en arrière	8
3 ^e LEÇON. {	Les passes : en avant	9
	Les passes : en arrière	10
4 ^e LEÇON. Le développement	11	

II^e PARTIE*Maniement de l'arme.*

5 ^e LEÇON. {	Le doigté	13
	Le tourné de la main	14
6 ^e LEÇON. {	L'engagement	15
	Les lignes de défense	15

à temps ou à perpétuité, selon la gravité des circonstances; ou d'un emprisonnement de six jours à deux ans, et d'une amende de seize à deux cents francs; ou de l'une de ces peines seulement, si les coups ou blessures n'ont occasionné aucune maladie ou incapacité de travail personnel (Code pénal, art. 309-34).

Celui qui a tué son adversaire est poursuivi, comme accusé de meurtre, et traduit en cour d'assises; s'il est déclaré coupable par le jury, la peine est des travaux forcés à perpétuité (art. 295-304).

La loyauté dans le combat, les conventions qui le précèdent, ne peuvent être invoquées comme excuses, non plus que la légitime défense de soi-même. S'il y a dans les faits des circonstances atténuantes, les jurés peuvent les déclarer, et la peine est adoucie.

On pourrait regarder comme provocation, et par suite, comme circonstance atténuante, une offense qui aurait amené le duel.

La manière dont le combat s'est passé, les conventions qui l'ont précédé, les armes qui ont été employées, peuvent servir à faire décider si les blessures résultant du duel ont été faites avec ou sans intention de donner la mort, par conséquent, si elles constituent ou non une tentative de meurtre. On comprend que, sous ce rapport, il y aurait une grande différence entre un duel à mort et un duel au premier sang, au pistolet, à cinq ou à vingt-cinq pas, à l'arme blanche ou avec des armes à feu.

Les témoins du duel sont poursuivis comme complices, et punis des mêmes peines que les combattants.

Toutefois il est arrivé que des tribunaux, dont la décision a été sanctionnée par la cour de cassation, ont renvoyé des poursuites des témoins qui avaient assisté au combat, mais qui avaient fait, jusqu'au dernier moment, tous leurs efforts pour l'empêcher.

TABLE DES MATIÈRES

NOTE PRÉLIMINAIRE	3
-----------------------------	---

PREMIÈRE SECTION

EXPOSITION DES PRINCIPES

1^{re} PARTIE*Position du corps.*

1 ^{re} LEÇON.	Position de la garde	6
2 ^e LEÇON.	La marche : en avant	8
	La marche : en arrière	8
3 ^e LEÇON.	Les passes : en avant	9
	Les passes : en arrière	10
4 ^e LEÇON.	Le développement	11

II^e PARTIE*Maniement de l'arme.*

5 ^e LEÇON.	Le doigté	13
	Le tourné de la main	14
6 ^e LEÇON.	L'engagement	15
	Les lignes de défense	15

III^e PARTIE*Des parades.*

7 ^e Leçon. Les parades : leur division.	47
8 ^e Leçon. Comment les parades simples se font.	48
9 ^e Leçon. Caractères des parades simples; ripostes qui les suivent.	50
10 ^e Leçon. Comment les parades circulaires se font.	53
11 ^e Leçon. Changements d'engagement.	55

IV^e PARTIE

12 ^e Leçon. Facultés nécessaires au tireur.	56
13 ^e Leçon. Enseignement du gaucher.	58
14 ^e Leçon. Principaux termes d'escrime.	59

DEUXIÈME SECTION

LE PLASTRON

I^{re} PARTIE*Attaques simples.*

15 ^e Leçon. Le coup droit.	51
16 ^e Leçon. Le dégagement.	53

II^e PARTIE*Attaques composées.*

17 ^e Leçon. Trompement d'une parade simple.	55
18 ^e Leçon. Trompement de deux parades simples.	57

III^e PARTIE*Suite des attaques composées.*

19 ^e Leçon. Trompement des contres en ligne haute.	4
20 ^e Leçon. Des lignes hautes dans les basses.	4

21 ^e Leçon. Trompement des contres en ligne basse.	44
22 ^e Leçon. Des lignes basses dans les lignes hautes.	46
23 ^e Leçon. Trompement d'une parade simple et d'un contre.	48
24 ^e Leçon. Trompement d'un contre et d'une parade	51
25 ^e Leçon. Trompement d'une parade demi-circulaire; et d'une parade simple suivie d'une parade demi-circulaire.	52
26 ^e Leçon. Trompement des contres par un coupé.	53

IV^e PARTIE*Suite des attaques composées.*

27 ^e Leçon. Du battement suivi d'un dégagement.	57
28 ^e Leçon. Du battement suivi du trompement d'une parade simple.	58
29 ^e Leçon. Du battement et coupé sur pointe.	60
30 ^e Leçon. Du battement coupé, suivi du trompement de la parade simple.	61

V^e PARTIE

31 ^e Leçon. Exercices sur les parades simples.	62
32 ^e Leçon. Exercices sur les contres.	64
33 ^e Leçon. Sur une parade simple suivie d'un contre, et sur un contre suivi d'une parade simple.	66
34 ^e Leçon. Des contre-opposés.	68
35 ^e Leçon. Trompement des contre-opposés.	69

VI^e PARTIE

36 ^e Leçon. Du changement d'engagement suivi d'un dégagement.	72
37 ^e Leçon. Du trompement du changement d'engagement.	73
38 ^e Leçon. Du trompement du changement d'engagement dans les lignes basses.	75

39 ^e Leçon. Des doubles engagements.	76
40 ^e Leçon. Trompement du second engagement.	77
41 ^e Leçon. Du temps d'arrêt.	79
42 ^e Leçon. Des coups de temps.	80
43 ^e Leçon. Du hienent de l'épée.	85
44 ^e Leçon. Des remises et du redoublement.	88

TROISIÈME SECTION

Études pour l'assaut.	88
Contres tirés alternativement.	88
Contre-opposés tirés alternativement.	91
Principes pour tirer à toute feinte.	92
De la leçon d'assaut.	95
Principes du mur.	94
Des appels de pied.	98
Des phrases d'épée.	99
Conseils pour l'assaut.	101

CODE DU DUEL

De l'offense.	105
De la nature des armes.	106
Du duel et de l'appel.	107
Des témoins.	108
Du duel à l'épée.	112
Des témoins et de leurs devoirs.	116
Législation actuelle.	125

DIRECCIÓN GENERAL DE BIBLIOTECAS

Imp. Motteroz, 51, r. Aragón, París

