

L'Encyclopédie. [26],
Fabrique des armes,
escrime : [recueil de
planches sur les
sciences, les arts
libéraux et les arts [...]

Diderot, Denis (1713-1784),Alembert, D' (1717-1783). L'Encyclopédie. [26], Fabrique des armes, escrime : [recueil de planches sur les sciences, les arts libéraux et les arts mécaniques, avec leur explication] ([Reprod. en fac-sim.]) Diderot et d'Alembert. 1751-1780.

1/ Les contenus accessibles sur le site Gallica sont pour la plupart des reproductions numériques d'oeuvres tombées dans le domaine public provenant des collections de la BnF. Leur réutilisation s'inscrit dans le cadre de la loi n°78-753 du 17 juillet 1978 :

*La réutilisation non commerciale de ces contenus est libre et gratuite dans le respect de la législation en vigueur et notamment du maintien de la mention de source.

*La réutilisation commerciale de ces contenus est payante et fait l'objet d'une licence. Est entendue par réutilisation commerciale la revente de contenus sous forme de produits élaborés ou de fourniture de service.

Cliquer [ici pour accéder aux tarifs et à la licence](#)

2/ Les contenus de Gallica sont la propriété de la BnF au sens de l'article L.2112-1 du code général de la propriété des personnes publiques.

3/ Quelques contenus sont soumis à un régime de réutilisation particulier. Il s'agit :

*des reproductions de documents protégés par un droit d'auteur appartenant à un tiers. Ces documents ne peuvent être réutilisés, sauf dans le cadre de la copie privée, sans l'autorisation préalable du titulaire des droits.

*des reproductions de documents conservés dans les bibliothèques ou autres institutions partenaires. Ceux-ci sont signalés par la mention Source gallica.BnF.fr / Bibliothèque municipale de ... (ou autre partenaire). L'utilisateur est invité à s'informer auprès de ces bibliothèques de leurs conditions de réutilisation.

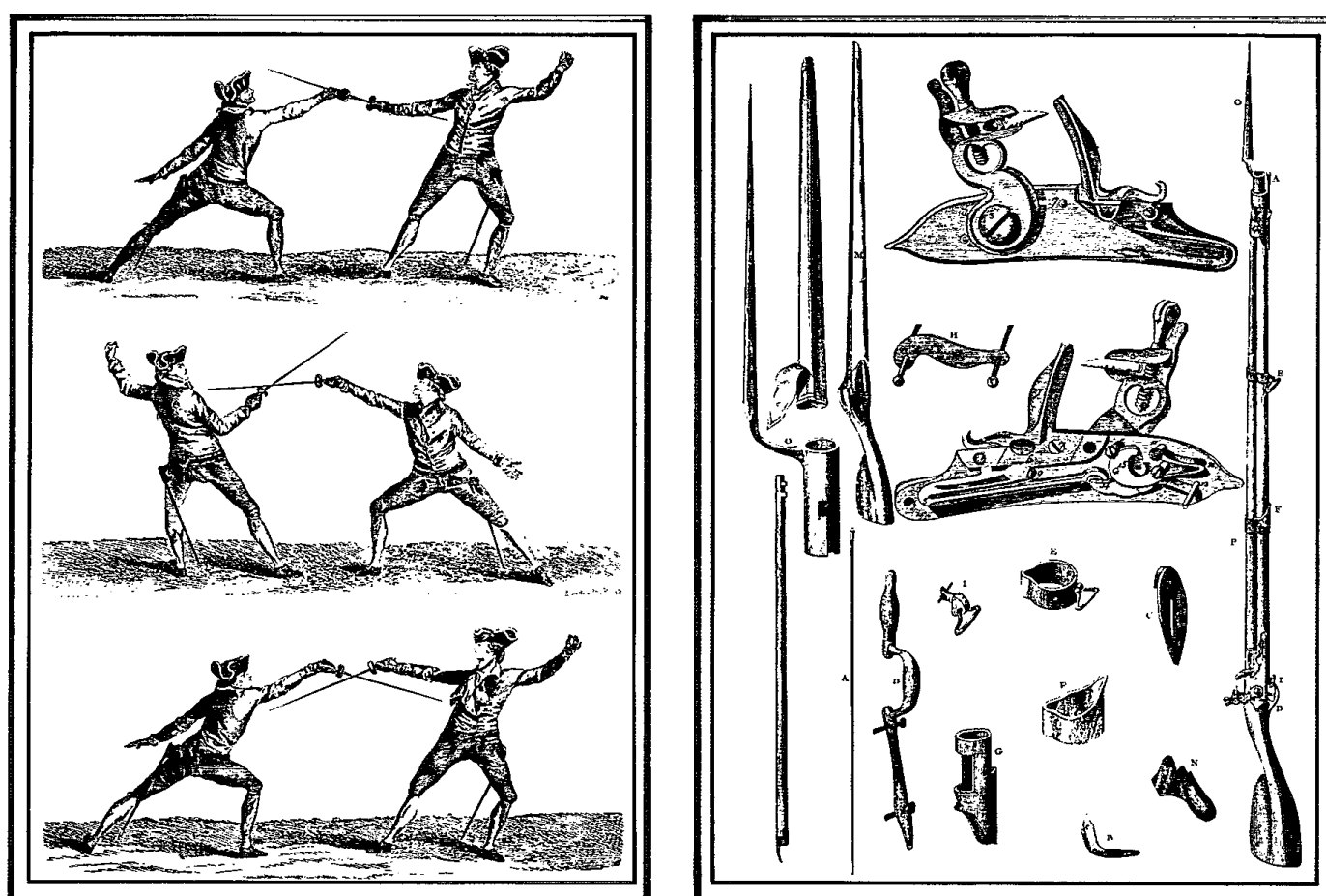
4/ Gallica constitue une base de données, dont la BnF est le producteur, protégée au sens des articles L341-1 et suivants du code de la propriété intellectuelle.

5/ Les présentes conditions d'utilisation des contenus de Gallica sont régies par la loi française. En cas de réutilisation prévue dans un autre pays, il appartient à chaque utilisateur de vérifier la conformité de son projet avec le droit de ce pays.

6/ L'utilisateur s'engage à respecter les présentes conditions d'utilisation ainsi que la législation en vigueur, notamment en matière de propriété intellectuelle. En cas de non respect de ces dispositions, il est notamment passible d'une amende prévue par la loi du 17 juillet 1978.

7/ Pour obtenir un document de Gallica en haute définition, contacter reutilisation@bnf.fr.

L'ENCYCLOPÉDIE DIDEROT ET D'ALEMBERT



FABRIQUE DES ARMES
ESCRIME

INTER-LIVRES

RECUEIL
DE PLANCHES,
S U R
LES SCIENCES,
LES ARTS LIBÉRAUX,
E T
LES ARTS MÉCANIQUES,
AVEC LEUR EXPLICATION.

FABRIQUE DES ARMES
ESCRIME



A P A R I S ,

AVEC APPROBATION ET PRIVILEGE DU ROY.



ESCRIME,

CONTENANT QUATORZE PLANCHES.

Cet art est entièrement tiré d'un traité d'*escrime* publié récemment à Londres par M. Angelo. Nous lui devons le discours & les Planches. Si nous eussions connu quelque chose de plus parfait en ce genre, nous nous en ferions servis. Ce qui nous convient, nous le prenons partout où nous le trouvons; en revanche nous abandonnons notre travail à ceux qui voudront en disposer utilement.

Dès que les Goths eurent introduit la coutume des combats singuliers, il devint d'une nécessité indispensable de savoir manier les armes. On en fit un art qu'on fournit à des règles, & il s'établit des académies où l'on instruisit la jeunesse de la manière d'attaquer & de se défendre.

L'épée, qui a remplacé chez les modernes les armes anciennes, a fait naître le jeu de la pointe. C'est ce qu'on appelle l'*escrime*; elle fait avec raison partie de l'éducation d'un jeune homme de famille, lui inspire de la confiance & du courage, augmente sa force, lui donne de la grace, de l'agilité, de l'adresse, & le dispose en même tems à toutes sortes d'exercices.

Cet art, dont on a porté la pratique à un si haut degré de perfection, est encore dans l'enfance par rapport à la théorie. Plusieurs maîtres françois & italiens ont publié quelques réflexions sur cette matière, mais ils ne se sont pas assez étendus sur ce qu'elle a d'intéressant. C'est ce qui a engagé M. Angelo à composer son cours d'*escrime*, & à le donner au public.

Il y explique, d'une manière simple & claire, les principes & les règles de l'art de faire des armes; il donne un détail circonstancié des différentes attitudes du corps & des divers mouvemens de la main, des bras, des jambes; il y ajoute des réflexions & des recherches, au moyen desquelles la théorie & la pratique s'éclairant mutuellement, montrent l'art dans ses effets. Voilà l'idée de son livre.

Manière de monter une épée.

Lorsqu'on fait monter une épée, il ne faut pas faire limer la soie de la lame; car c'est de cette partie que dépend la fermeté d'une épée. Si la soie se trouvoit plus grosse qu'à l'ordinaire, il faudroit faire ouvrir & limer le dedans du corps de la garde & du trou du pommeau, & enfoncer avec un marteau des éclisses de bois dans les vuides de la monture de l'épée; le pommeau & le bouton doivent être de deux pièces. Ledit bouton doit entrer à vis dans le pommeau & faire cinq tours de la soie qui doit passer à-travers le bouton. Batre le bout de la soie avec un marteau, la réduire en pointe de diamant sans se servir de lime. Cette méthode est la meilleure; je la recommande à tout homme d'épée. Elle est aussi très-utile pour les sabres ou demi-espérons. Il faut aussi que la garde de l'épée porte juste sur l'assiette du talon de la lame, laquelle doit baisser un peu sur les doigts de la main, & le corps de la garde doit être tourné un peu en quarte. Cette manière de monter une épée donne de la facilité pour dégager, & de la liberté pour tirer les coups d'armes.

Du choix d'une lame d'épée & de sa longueur.

Il paroît nécessaire, avant de donner les règles de se servir d'une épée, d'enseigner non seulement la manière de la bien monter, mais aussi celle de choisir une lame; car avec une mauvaise épée dans la main, quelque courageux & adroit que l'on soit, on court risque de se trouver dans un grand embarras. Les uns se servent de lame plate & les autres de lame vuidee. Quelque soin que l'on prenne pour bien monter une lame plate & de donner assez de pesanteur à la garde pour rendre la pointe légère, on la trouvera toujours pesante à la main.

N. S. *Escrime.*

Conséquemment il est difficile de faire les opérations qui dépendent de la pointe. Je conseillerai de choisir une lame plate pour l'armée, soit à pié soit à cheval; & pour une affaire particulière, une lame vuidee tant à cause de la légèreté que de la facilité qu'on a à la manier & à s'en servir.

On doit proportionner son épée à sa taille, & la plus longue ne doit pas excéder la longueur de 38 pouces, depuis le bouton du pommeau jusqu'à la pointe. C'est une erreur de croire qu'il y ait de l'avantage à se servir d'une longue épée, puisque si un adversaire déterminé & adroit gagne le fer, en serrant la mesure, il seroit très-difficile avec une longue épée de déharrasser sa pointe sans racourcir le bras; & dans ce tems-là celui qui auroit une épée courte auroit l'avantage & seroit en état d'en profiter.

Il faut faire attention en choisissant une lame, qu'il n'y ait aucune paille. Les pailles ressemblent à des petites taches noires & sont creuses. Les unes se trouvent en travers de la lame & d'autres en long. Les premières font casser les lames le plus aisément.

On juge de la trempe d'une lame par le pli qu'elle fait, lorsqu'on appuie la pointe contre une porte ou contre un mur. C'est un grand défaut lorsqu'elle plie vers la pointe. Une bonne lame doit former un demi-cercle depuis la pointe jusqu'à peu près un pié de la garde & se remettre d'elle-même sans être faussée. Si elle reste un peu faussée, c'est une marque que la trempe est trop douce. Quoique ce soit un défaut, ces lames se cassent rarement.

Celles qui ne plient pas du-tout ou qu'on a beaucoup de peine à faire plier, sont ordinairement d'une trempe aigre & se cassent aisément.

Pour connoître le fort & le foible de la lame.

Il n'y a qu'un fort & qu'un foible dans la lame d'une épée, tant au-dedans qu'au-dehors des armes. Le fort est le tranchant de la lame depuis la garde jusqu'au milieu où le foible commence, qui finit à la pointe. On ne peut trop s'appliquer à bien connoître le fort & le foible d'une épée, puisque c'est de ces deux articles que dépend l'exécution de tous les faits d'armes.

PLANCHE 1^{re}.

Première position pour tirer l'épée.

Fig. 1. Il faut être droit sur ses jambes, effacer le corps, avoir la tête haute & aisée, regarder en face son adversaire, tenir le bras droit pendant le long de la cuisse droite, le bras gauche un peu plié le long de la hanche gauche, le talon gauche près de la pointe du pié droit, la pointe du pié droit sur la ligne du genou, & de l'adversaire, & de la main gauche tenant l'épée à l'endroit du crochet, se présenter pour la tirer.

Dans cette position, fixant les yeux sur son adversaire, il faut arrondir le bras droit, le lever à la hauteur de l'épaule, porter la main sur la poignée de l'épée, la serrer bien près avec les quatre doigts & le pouce, tourner les ongles du côté de la ceinture, tirer l'épée en haussant la main sur la ligne de l'épaule gauche, faire un demi-cercle de la lame par-dessus la tête & avec vivacité, présenter la pointe vis-à-vis de son adversaire. La pointe de l'épée ne doit pas être plus haute que son visage, ni plus basse que la dernière côte; tenant le bras tendu, sans roideur dans le coude & dans le poignet, en présentant ainsi la pointe, il faut lever le bras gauche en demi-cercle à la hauteur de l'oreille, & bien effacer l'épaule gauche, afin que le corps soit exactement de profil, chose à laquelle on doit faire grande attention.

A

Position pour la garde en quarte.

Fig. 2. Pour bien exécuter cette position, il faut plier le genou gauche, porter le pié en arriere à la distance de deux semelles, poser le talon gauche sur la ligne du talon droit, & tenir la pointe du pié sur la ligne perpendiculaire du genou. Il faut observer que le pli qu'on fait faire à cette partie, ne doit pas l'empêcher de supporter le poids du corps sans être gêné; & afin d'être bien ferme & éloigné de la pointe de l'épée de l'adversaire, il faut aussi plier un peu le genou droit; car s'il étoit trop plié, le corps seroit sur le devant, & s'il ne l'étoit pas du tout, la jambe ni la cuisse ne seroient pas flexibles, & on n'auroit aucune force ni vivacité pour s'allonger & tirer une botte, ni aucune agilité pour avancer & reculer.

La garde en quarte est la plus avantageuse & la plus brillante des armes. Il y a dans cet exercice cinq positions différentes du poignet, offensives & défensives; qui sont, la prime, la seconde, la tierce, la quarte, & la quinte.

Les deux principales sont la tierce & la quarte, d'où dérivent la quarte sur les armes, la quarte basse & la flanconade.

Il y a dans les armes trois côtés, le dedans, le dehors & le dessous des armes.

Le dedans des armes contient toute la poitrine depuis l'épaule droite jusqu'à l'épaule gauche.

Le dehors des armes contient tous les coups qu'on tire au-dessus du poignet, & en-dehors du bras.

Le dessous des armes contient tous les coups que l'on tire dessous le poignet, tout le long du bras depuis l'aisselle jusqu'à la hanche.

La quarte au-dedans des armes doit être tirée en tenant les ongles en-dessus & le tranchant de l'épée un peu plus élevé que celui du dehors.

La tierce doit être tirée au-dehors des armes, en tenant les ongles en-dessous, & les tranchans de l'épée à égale hauteur.

La prime doit être tirée au-dedans des armes en tenant les ongles en dessous, & les tranchans de l'épée à égale hauteur.

La quarte au dehors des armes, ou sur les armes, doit être tirée en tenant les ongles en-dessus, & les tranchans de l'épée à égale hauteur.

La quarte basse doit être tirée par-dessous le poignet, en tenant les tranchans de l'épée de même qu'à la quarte au-dedans des armes.

La seconde doit être tirée par-dessous le poignet, & tenant les ongles en-dessous & les tranchans de l'épée à égale hauteur.

La quinte doit être tirée les ongles en dessus; il faut diriger la pointe au-dehors du poignet & par-dessous le coude, & tenir les tranchans de l'épée à égale hauteur.

La flanconade doit être tirée du dedans au dehors des armes, en liant l'épée derrière le poignet de l'adversaire & par-dessous son coude, en tenant les ongles en-dessus.

Pour ferrer & rompre la mesure.

Pour revenir à la position de la garde, il est nécessaire qu'on sache la manière de ferrer & rompre la mesure.

On appelle *ferre la mesure*, avancer sur son adversaire, lorsqu'on voit qu'il est trop éloigné de la pointe de l'épée.

Rompre la mesure, c'est reculer lorsque la pointe de son épée est trop près du corps.

Pour bien ferrer la mesure & avancer sur son adversaire sans déranger nullement la position de la garde, il faut lever le pié droit à rez-terre, l'avancer d'une semelle sur la ligne du talon gauche, plier un peu le genou droit, & sitôt qu'on aura appuyé le pié ferme à terre, faire suivre le pié gauche en le levant aussi à rez-terre, bien plier le genou gauche & soutenir le corps sur la partie gauche.

Pour bien rompre la mesure, il faut reculer le pié

gauche, le faire suivre du pié droit, en conservant toujours la distance de deux semelles d'un talon à l'autre, & sur-tout ne pas perdre l'à-plomb de la garde; car si on dérangeoit ses piés, le corps ne seroit plus ferme & le poignet ne seroit plus en état d'exécuter l'intention.

On ferre aussi la mesure en passant le pié gauche à côté du pié droit, on le rompt en passant le pié droit à côté du pié gauche; on peut aussi rompre la mesure en sautant des deux piés en arriere: mais quoique cette dernière méthode soit usitée, on ne conseille à personne de s'en servir que sur un terrain extrêmement uni.

Position pour la garde en tierce.

Fig. 3. Pour exécuter la tierce (comme on l'a expliqué ci-devant), il faut tourner les ongles en-dessous, & pour la quarte les tourner en-dessus. Alors engageant l'épée de l'adversaire, c'est-à-dire touchant sa lame, il faut exécuter des dégagemens qui se font en changeant la position de la main & de la pointe, au-dedans ou au dehors des armes. De sorte que si la main est tournée en quarte & qu'on engage la lame de l'adversaire au-dedans des armes en quarte, il faut par un mouvement du poignet baisser subtilement la pointe de l'épée bien près de sa lame, en tournant les ongles en-dessous & dégager l'épée en tierce. Etant en tierce, il faut baisser subtilement la pointe, tourner les ongles en-dessus, & dégager en quarte. Il faut de cette manière changer souvent les dégagemens & de pié ferme, jusqu'à ce que l'adversaire rompe la mesure; alors dégager & avancer sur lui en sentant son épée, & tenant toujours la pointe dans la ligne du corps, sans altérer nullement la position de la garde.

Après qu'on aura dégagé & avancé sur lui dans ces deux positions, il faut rompre la mesure; & chaque fois qu'il dégagera & avancera, tourner le poignet à la position où l'on sera engagé. Cela apprend à bien former ces parades dans lesquelles le poignet seul doit agir. Il faut aussi tâcher d'opposer à l'épée de son adversaire assez pour couvrir la partie qu'il attaque, & observer en couvrant le dedans des armes, de ne pas découvrir le dehors ni le dessous.

Position pour la garde en quarte & le coup de quarte.

Fig. 4. Pour bien tirer la quarte, il faut faire trois mouvemens du poignet dans un seul tems, tourner les doigts en-dessus, élever le poignet & l'opposer; dans ces mêmes trois tems tendre le bras, tenir le poignet plus haut que la tête, & baisser la pointe au corps de son adversaire. Dans cette position, en allongeant le bras, avancer le pié droit de deux semelles de plus que la garde pour s'étendre, le talon & le genou doivent être sur une ligne perpendiculaire, la pointe du pié vis-à-vis la pointe du genou, & le talon droit sur la ligne du talon gauche. Dans cette attitude tenir le pié gauche bien ferme, la semelle tout-à-fait posée à terre, sans remuer ni la pointe ni le talon; & dans le tems que la main part pour tirer la botte, le pié droit doit suivre la main: il faut aussi soutenir le corps, tendre le genou gauche & laisser tomber le bras gauche sur la ligne de la cuisse gauche, à un pié de distance, présentant la paume de la main sans écarter les doigts. On doit observer que toutes les fois que la main droite est tournée en quarte, la main gauche doit l'être de même. La main doit absolument partir la première, & la pointe de l'épée doit toucher le corps de l'adversaire, avant que le pié droit pose à terre. Pour tirer adroitement cette botte, lorsque la main part, toutes les parties doivent suivre avec la même vivacité, en observant toujours que le corps soit bien soutenu, la tête bien élevée, le côté gauche depuis la hanche bien cavé, les épaules libres & le poignet opposé à l'épée, de façon que le pommeau se trouve dans la ligne directe de la tempe gauche pour n'être pas exposé à recevoir de l'adversaire le même coup au visage; ce qui pourroit arriver sans cette opposition. Le coup tiré, se remettre promptement en garde l'épée devant soi. On ne peut trop s'appliquer à bien tirer cette botte, puisqu'elle est la plus brillante & la principale des armes.

PLANCHE II.

Position pour la garde en tierce & le coup de tierce.

Fig. 5. Pour tirer la tierce, il faut tourner les ongles en dessous, tenir le poignet à la hauteur de la quarte; couvrir la tête par l'opposition du poignet, sans cependant avoir le bras ni le poignet vis-à-vis du visage; le dedans du bras sur la ligne de la tempe droite, le bras gauche bien tendu & le dedans de la main tourné vis-à-vis le haut de la cuisse à-peu-près à un pié de distance; observer aussi que toutes les fois que la main droite fera tournée les ongles en dessous, la paume de la main gauche doit se trouver vis-à-vis le dehors de la cuisse.

Il y a des personnes qui tirent le poignet sur la ligne de l'épaule, & qui, pour se couvrir le visage en tierce, baissent la tête, & en quarte couchent l'oreille droite sur l'épaule. Non-seulement elles ne peuvent voir fixer la pointe de leur épée, mais aussi il est impossible qu'elles aient le coup d'œil si juste & si nécessaire pour parer en cas de riposte, leur tête étant toujours en mouvement pour se mettre à couvert; & ne sachant pas que l'opposition du poignet seul doit couvrir le visage, elles portent encore tout le corps en avant à chaque botte qu'elles tirent, puisque leur côté droit se trouve extrêmement cavé. De sorte que leur corps n'étant plus d'à-plomb, elles tirent leur coup avec beaucoup de roideur, conséquemment elles ont beaucoup de difficulté pour se remettre en garde, s'étant abandonnées sur le devant, & sont fort exposées à la pointe de leur adversaire.

Position pour la garde de tierce & le coup de quarte sur les armes.

Fig. 6. Il faut tirer la quarte sur les armes sur la même ligne que la tierce, tourner le poignet en quarte, & plonger la pointe de l'épée au corps de l'adversaire; le poignet ne doit être écarté, ni du dedans ni du dehors des armes: il faut aussi que le poignet & le pommeau de l'épée soient élevés & alignés à la tempe droite, tenir le pouce, l'ongle, & le plat de la lame sur une ligne horizontale; & les autres parties dans la position de la quarte.

Position de la garde de tierce & le coup de seconde.

Fig. 7. La seconde ne diffère de la tierce qu'en ce qu'on la tire par-dessous le poignet tout le long du coude, ainsi il faut engager l'épée en tierce, baisser la pointe, tenant le poignet en tierce, & diriger la pointe de l'épée entre l'aisselle & la mamelle droite de l'adversaire; le corps doit être un peu plus bas que dans les coups ci-devant expliqués.

PLANCHE III.

Position pour la garde en quarte & le coup de quarte basse.

Fig. 8. Pour bien exécuter la quarte basse, il faut engager l'épée en quarte, baisser la pointe par-dessous la ligne du coude de son adversaire, & en tirant le coup fixer non-seulement la pointe à son flanc, mais encore porter le poignet & le pié droit à un pié en dehors de la ligne directe, sans tourner la pointe du pié ni en dedans ni en dehors, former un angle du poignet à la lame, avoir le corps aussi bas que dans la seconde, & la main aussi haute que dans la position de la quarte sur les armes. De cette manière, l'opposition sera formée & le corps & le visage seront à couvert.

Position de la garde en quarte & le coup de flanconade.

Fig. 9. Pour bien tirer cette botte, il faut engager l'épée en quarte, & fixer la pointe de l'épée au flanc de son adversaire en liant son épée, & la porter par-derrrière son poignet. Dans cette opération, il faut aussi

gagner son foible, & sans quitter sa lame, plonger la pointe par-dessous son coude, ayant la main tournée en quarte, & en portant la pointe à son flanc, former un angle du poignet à la pointe.

On doit observer d'opposer la main gauche par-dessous le bras droit, depuis le coude jusqu'au poignet, dans le tems qu'on détache la botte, & d'avoir la main ouverte & les doigts pendans pour éviter d'être touché, en cas qu'en parant la flanconade, on tournât le poignet en tierce (ce qu'on appelle *cavé*). Dans la parade de ce coup, je donnerai l'explication de cette opposition.

Le salut des armes tel qu'il est usité en salle avant de faire assaut.

Fig. 10. Le salut des armes est une politesse qui est due aux spectateurs, & réciproque entre ceux qui se disposent à faire assaut ensemble. Il est d'usage de faire le salut avant de commencer à tirer de part & d'autre. La bonne grace & l'aisance sont absolument nécessaires pour bien exécuter tous les mouvemens du salut.

Première position du salut.

Il faut se mettre en garde en tierce, engager la lame de son adversaire au foible, faire trois attaques du pié droit, dont deux du talon, & la dernière du plat du pié; porter avec grace la main au chapeau, sans remuer la tête, qui doit être en face de l'adversaire; & aussitôt que le chapeau est ôté de dessus la tête; faire les mouvemens suivans.

PLANCHE IV.

Seconde position du salut.

Fig. 11. Il faut passer le pié droit derrière le pié gauche à-peu-près à la distance d'une femelle, avoir les deux jarrets tendus, le corps ferme & droit, la tête bien élevée, dans le même tems étendre bien le bras droit, tourner la main en quarte, la tenir à la hauteur de la tête sur la droite, autant qu'il est possible, & tenir la pointe de l'épée un peu basse. Lorsqu'on passe le pié droit derrière le pié gauche & qu'on tend le bras droit il faut baisser & tendre le bras gauche, & tenir ferme le chapeau dans la main. Le dedans de la forme du chapeau doit être tourné en-dehors, & être à la distance d'environ deux piés de la cuisse.

Troisième position du salut.

Fig. 12. Lorsqu'on a salué à droite, il faut porter le poignet sur sa gauche, plier le coude & tenir la pointe de l'épée vis-à-vis l'épaule droite de son adversaire: toutes les autres parties du corps doivent être dans la même position ci-devant expliquée.

Quatrième position du salut.

Fig. 13. Lorsqu'on a salué à gauche, il faut d'un air aisé tourner la main en tierce, tenir le bras & la pointe de l'épée droit au corps de son adversaire, dans le même tems se mettre en garde en portant le pié gauche en arrière, à la distance de deux femelles, remettre le chapeau sur sa tête en arrondissant le bras gauche; & lorsqu'on quitte le chapeau, remettre la main gauche dans la même position de la garde.

Cinquième position du salut.

Fig. 14. Etant ainsi engagé dans la position de la garde en tierce, il faut répéter les trois attaques du pié, & en tendant les jarrets passer le pié gauche en avant la pointe en-dehors & le talon à deux pouces de distance de la pointe du pié droit. Dans ce moment, il faut tendre les deux bras, tourner les deux mains, tenir le bras gauche à deux piés de distance de la hanche gauche, le bras droit à la hauteur de l'œil droit, & la pointe de l'épée vis-à-vis de son adversaire. *Nota.* le dernier mouvement est pour saluer l'adversaire.

Après cette dernière attitude, il faut se remettre en garde dans telle position qu'on jugera à propos, soit pour attendre l'attaque, soit pour attaquer le premier.

Si l'on se trouvoit trop près de son adversaire, après avoir fait en avant la passe du pié gauche, il faudroit se remettre en garde en portant le pié gauche en arrière pour éviter un coup de surprise, & ne pas recevoir la première botte; car il est permis de tirer aussi-tôt qu'on est placé en garde, parce qu'il est probable qu'on est sur la défensive.

Les figures qui suivent, ont le fleuret à la main dans toutes les positions expliquées, afin que les jeunes gens apprennent à fixer la pointe de leur épée dans sa juste direction.

Dans l'exercice des armes, tout dépend d'un coup d'œil juste, de beaucoup de vivacité dans le poignet, d'une grande fermeté dans les parades, de bien soutenir son corps en tirant une botte, d'avoir le corps sur la partie gauche en parant, d'être bien libre dans toutes ses parties, de ne pas s'emporter ni s'abandonner, d'être ferme sur ses jambes, & de bien connoître la mesure de chaque mouvement. On ne parvient à la perfection de ce talent qu'à force de pratique sur le platron & de tirer au mur. On donnera la méthode & l'explication à la suite.

Méthode pour rendre un écolier actif & ferme sur ses jambes, & lui apprendre à se placer après avoir tiré tierce & quarte.

On doit s'appliquer non-seulement à tirer toutes les bottes avec vivacité, mais aussi en détachant les coups faire mouvoir les jointures de toutes les parties du corps comme des ressorts. Il est essentiel de se remettre en garde avec autant de vivacité afin d'être en état de parer en cas de riposte. Pour cet effet, sitôt qu'on commence à tirer des bottes avec fermeté, au lieu de revenir dans la position de sa garde, il faut porter le pié droit près du pié gauche ou le pié gauche près du pié droit. Afin qu'un écolier exécute aisément ces positions, le maître d'armes doit l'aider de cette sorte jusqu'à ce qu'il soit assez délié pour les exécuter de lui-même.

On doit tirer la quarte sans toucher le platron, & au lieu de se remettre en garde dans la position ordinaire, garder l'équilibre du corps, porter légèrement & vivement la pointe du pié droit près du talon gauche, tenir le poignet droit & le bras gauche dans la position de la botte, le corps bien droit, la tête élevée, & les genoux bien tendus, comme on peut le voir à la quatorzième Planche dans la cinquième position du salut.

Le second mouvement est le plus difficile. Après avoir tiré la tierce, au lieu de se remettre en garde, il faut porter le pié gauche en avant sans roidir le genou ni le coude-pié. On doit faire ce mouvement avec aisance, afin de se trouver immédiatement droit sur ses jambes, & avoir le talon gauche près de la pointe du pié droit. Il faut se remettre en garde en portant en avant le pié droit, ou en arrière le pié gauche, & toujours observer de ne remuer qu'un seul pié.

Le maître, afin d'aider son écolier, après qu'il s'est allongé, doit soutenir son poignet droit avec sa main gauche jusqu'à ce qu'il soit ferme & droit sur ses jambes. Cette méthode est la plus sûre pour faciliter un écolier à se remettre en garde avec légèreté & bonne grace. Cela le dispose à faire le mouvement des passes dont on donnera l'explication à la suite.

Il est nécessaire aussi, lorsqu'un écolier prend sa leçon au platron, que le maître ait l'attention de retirer souvent le corps en arrière dans le tems que l'écolier tire son coup. Il seroit dangereux pour lui par la suite que le maître lui laissât fixer sur son platron le bouton de son fleuret à chaque botte qu'il tireroit. Il s'accoutumeroit à abandonner sa main & son corps; & au lieu d'apprendre à diriger la pointe de son épée au corps de son adversaire, il tireroit ses coups sans règle de la ceinture en bas. Le danger à venir seroit d'autant plus grand pour l'écolier, qu'il ne pourroit pas se remettre en garde, ni parer en cas de riposte. Mais lorsqu'un maître fait souvent tirer à vuide son écolier dans le tems qu'il croit trouver de l'appui, il lui donne de l'aisance

ce pour tirer ses coups, & se remettre sur la défensive; & en le rendant attentif à soutenir son corps & sa main, il l'accoutume à porter la pointe de son épée à sa juste direction.

Les six bottes qu'on a expliquées ci-dessus peuvent être tirées non-seulement de la lame au corps de l'adversaire (ce qui ne doit former qu'un tems droit), mais après un battement d'épée par une attaque du pié, par un glissement d'épée, par un simple dégagement, ou par un dégagement avec l'attaque du pié.

Le battement d'épée se fait en engageant la lame soit en quarte, soit en tierce, ou quarte sur les armes. On la quitte d'environ quatre pouces, on la touche vivement, & on tire ferme & droit au corps.

L'attaque du pié se fait en levant le pié droit à deux pouces de terre, en le posant ferme, & on tire droit au corps.

Le glissement d'épée se fait en touchant ferme la lame de son adversaire. Il faut plier un peu le coude, élever la pointe de l'épée, gagner le foible de la lame en avançant le poignet d'environ un pié, pour déranger de la ligne la pointe de son épée, & lui tirer droit & ferme au corps.

Le simple dégagement se fait, lorsqu'on est engagé au-dedans, ou au-dehors des armes, en dégageant sans toucher l'épée de son adversaire. Le dégagement fait, lui tirer droit au corps.

Le dégagement avec l'attaque du pié se fait d'un seul tems; & dans le tems qu'on dégage, il faut joindre l'épée de son adversaire, en attaquant du pié, & tirer droit & ferme au corps. On observera que cette opération, quoique formée de deux tems, dont le premier est le dégagement avec l'attaque du pié, & le second est de tirer, doit être exécutée aussi vivement qu'on diroit à soi-même *une, deux*.

Des parades simples.

Chaque botte a sa parade & chaque parade sa riposte. La parade est la principale partie des armes. Pour être bon tireur, il ne suffit pas de se présenter de bonne grace, de tirer avec vivacité & justesse. Le grand point est de savoir se défendre, & parer les coups que l'adversaire tire. Lorsqu'on est maître de sa parade, on le laisse bientôt, & on trouve jour à le toucher. On doit donc s'appliquer à bien former ses parades, en tenant ferme son épée depuis la garde jusqu'à la pointe. Il faut que le corps soit bien effacé sur la partie gauche, & que le poignet & le coude agissent.

De la parade de quarte, au dedans des armes sur le coup de quarte.

Fig. 15. La parade de quarte, au dedans des armes, se forme par un mouvement sec du poignet avec le fort de la lame & le tranchant du dedans. Il faut effacer bien le corps, opposer le poignet d'environ quatre pouces sur la gauche, raccourcir un peu le bras, & aussi-tôt après avoir paré, présenter la pointe de l'épée ferme vis-à-vis l'estomac de son adversaire, afin d'être prêt à la riposte.

P L A N C H E V.

De la parade de tierce sur le coup de tierce.

Fig. 16. Pour parer le coup de tierce, il faut parer du tranchant du dedans, tendre bien le bras, opposer le poignet à la lame sans le déranger de la position de tierce, & baisser la pointe de l'épée au corps afin d'être en état de riposter droit en tierce.

On peut aussi parer le coup de tierce en pliant un peu le coude, soutenant bien son poignet, tenant la pointe de l'épée vis-à-vis l'épaule droite de son adversaire. De cette manière, on est en état de riposter en seconde.

De la parade de quarte au dehors des armes sur le coup de quarte hors des armes.

Fig. 17. Pour parer le coup de quarte au dehors des armes,

armes, il faut opposer le tranchant du dehors de la lame, tenir le poignet dans la position de la quarte au dehors des armes, tendre le bras, avoir la main sur la ligne de l'épaule droite, & toucher ferme la lame de son adversaire avec le talon de l'épée.

On pare aussi ce coup en raccourcissant le bras, en tenant le poignet un peu plus au dehors des armes & la pointe de l'épée plus haute. Le coup paré, il faut glisser sur la lame du foible au fort. De cette manière on écarte non-seulement la pointe de son épée, mais aussi on peut la lui faire sauter de la main.

De la parade de seconde sur le coup de seconde.

Fig. 18. Il faut parer le coup de seconde avec le tranchant du dedans, & hausser le poignet en seconde à la hauteur de l'épaule droite, tenir la pointe de l'épée basse & bien soutenue du fort au foible, diriger la pointe entre l'aisselle & la mamelle droite de son adversaire, & tendre le bras ferme pour déranger la pointe de son épée.

P L A N C H E V I.

De la parade du demi-cercle sur le coup de quarte basse.

Fig. 19. La parade du demi-cercle doit être formée au dedans des armes par un coup ferme sur le foible de la lame de l'adversaire, avec le tranchant du dedans & du fort de l'épée. Il faut tourner les ongles en dessus, tendre bien le bras, tenir le poignet à la hauteur du menton, & la pointe de l'épée basse & soutenue du fort au foible.

De la parade du coup de flanconade par le cavé, avec l'explication de la parade du même coup par un liement d'épée.

Fig. 20. Le cavé, est une parade où il faut tourner vivement le poignet de quarte en tierce dans le tems que l'adversaire gagne la lame du foible au fort, pour tirer la flanconade, former un angle du poignet à la pointe; par ce moyen on évite la botte, & la pointe de l'épée se trouve exactement dans la ligne du corps de l'adversaire. On doit aussi observer de bien tendre le bras, & de soutenir avec fermeté la lame depuis le fort jusqu'à la pointe de son épée.

Le liement d'épée se fait aussi dans le tems qu'il tire le coup de flanconade. Il faut céder la pointe sans quitter sa lame, en sorte que la pointe forme un demi-cercle en passant par-dessous son poignet; & lorsque la parade sera formée, les deux poignets & lames se trouveront dans la position de quarte, comme on étoit avant que le coup fût tiré, avec cette différence, que le poignet se trouvera plus bas que dans la garde ordinaire.

De la parade de prime sur le coup de seconde.

Fig. 21. Pour parer de prime sur le coup de seconde, il faut passer la pointe de l'épée par-dessus la lame de son adversaire dans le tems qu'il tire la seconde, la baisser à sa ceinture, lever la main droite à la hauteur de la bouche, tourner les ongles tout-à-fait vers soi, tenir le coude plié & le corps bien en arrière, & dans cette position donner un coup ferme & sec sur la lame en parant du fort de l'épée & du tranchant du dehors.

Il faut, en parant de prime, opposer la main gauche, comme il est expliqué dans le coup de flanconade, ou sortir de la ligne.

L'opposition de la main gauche se fait, quand on pare, en serrant la mesure & pour éviter la pointe de l'épée de l'adversaire, en cas qu'on veuille riposter sur la même ligne.

Sortir de la ligne se fait dans le même tems qu'on pare son coup. Ainsi dans ce tems il faut porter le pied droit à plat & ferme à six pouces sur la droite, & faire suivre le pied gauche du même côté d'environ un pied étant plus éloigné du centre. Selon mon avis cette dernière opération est préférable à l'opposition de la main gauche. Comme elle est pratiquée dans plusieurs académies, sur-tout dans celles d'Italie, on a jugé à propos d'en donner l'explication.

La raison pour laquelle on préfère la dernière à la première. *N. 5. Escrime.*

mière, est parce que les pointes des deux épées se trouvent basses & au dedans des armes. Il vaut mieux sortir de la ligne pour faire la riposte, puisqu'on voit à découvert toute la partie gauche de l'adversaire.

P L A N C H E V I I.

De la parade de quinte sur le coup de quinte.

Fig. 22. On tire le coup de quinte, en trompant la parade du demi-cercle, ou de prime & tenant la main en quarte; il faut dégager la pointe de l'épée par-dessus la lame de son adversaire dans le tems qu'il pare du demi-cercle, de prime, & lui tirer au flanc.

On pare ce coup en tenant la main en quarte, le poignet élevé & la pointe basse, en opposant le même fort du tranchant du dehors en écartant sa pointe par la fermeté du poignet, en soutenant bien la lame du fort au foible, & ayant le bras bien tendu, & le corps porté sur sa partie gauche.

Explication des différentes bottes qu'on peut parer avec la même parade outre celles qui sont expliquées.

Toutes les parades en général se font de pied ferme en avançant, ou reculant. Avec la parade de quarte on pare, en baissant le poignet, la quarte basse & la seconde: en le haussant, on pare les coups sur pointe au dedans des armes, & la flanconade. Avec la parade de tierce, on pare la quarte au dehors des armes; en haussant le poignet, on pare les coups sur pointe tirés en tierce, ou en quarte au dehors des armes. Avec la parade de quarte au dehors des armes, on pare la tierce. En haussant le poignet, on pare lesdits coups sur pointe. Avec la parade de seconde, on pare tous les coups de dessous le poignet soit de quinte soit de quarte basse ou de flanconade, en tenant le poignet haut & la pointe de l'épée à la ceinture. Avec la parade du demi-cercle on pare la quarte, la tierce, la quarte hors des armes, & la seconde. Avec la parade de prime, on pare la quarte, la quarte basse & la seconde. Avec la parade de quinte, on pare la seconde & la flanconade.

Observations sur les parades.

Une parade est d'autant plus nécessaire, lorsqu'elle est bien formée & à propos, qu'elle est aussi dangereuse, lorsqu'elle est exécutée sans jugement & qu'elle est écartée. La parade est une défense qui empêche d'être touché. Ainsi on doit observer, en descendant le côté par où l'on est attaqué, de ne pas donner un plus grand jour à son adversaire, qui trouvant plus d'aisance, pourroit en profiter. Pour cet effet, il ne faut pas s'étonner des différens mouvemens qu'il pourroit faire soit du corps, soit des pieds ou de la pointe de son épée. Il n'est pas douteux qu'on a un grand avantage en le forçant à se défendre, puisque dans ce tems-là il lui est impossible d'attaquer. Alors on est en état de profiter du plus grand jour qu'il peut donner par ignorance, ou par inadvertance; mais aussi il est certain que l'avantage est plus grand de lui riposter, si l'on souffre l'attaque, lorsqu'on est en état de parer suivant les règles des armes.

De la riposte après la parade.

Chaque parade a sa riposte. On est regardé comme bon tireur d'armes, lorsqu'on pare avec jugement & qu'on riposte avec vivacité & justesse. Il y a dans les armes deux manières de riposter, l'une dans le tems que l'adversaire tire son coup, & l'autre dans le tems qu'il se remet en garde. La première ne convient qu'à ceux qui sont bien formés dans l'exercice des armes, car elle exige beaucoup de précision, un coup-d'œil juste, & une parade ferme & sèche, puisque l'adversaire, qui n'a pas fini son coup, doit recevoir la riposte au corps, ce qu'on appelle en fait d'armes *riposter de la main*.

La seconde qui est la riposte dans le tems qu'il se remet en garde, après avoir tiré sa botte, se fait en le touchant au corps avant que son pied droit pose à terre, lorsqu'il se remet en garde. Pour la bien exécuter, il faut la faire en s'allongeant avec vivacité.

La riposte, qu'on appelle *riposte de la main*, doit toucher au corps de l'adversaire dans le tems qu'ils s'allongent en tirant son coup. Cette maniere de riposter doit être exécutée avec la plus grande vivacité. Pour réussir il faut que les deux piés soient fermes, & après avoir paré sèchement du talon de l'épée, on doit aussitôt tendre le bras, avancer un peu le corps, & être attentif avec le poignet seul de diriger la pointe de l'épée à son corps, comme on le peut voir aux figures 24, 26 & 27.

De la riposte de quarte après la parade de quarte.

Fig. 23. Dans le tems que l'adversaire tire le coup de quarte, aussitôt après l'avoir paré du fort de la lame, il faut riposter un coup de quarte, en faisant partir la main la première, & se remettre promptement en garde dans la même position, suivant les règles expliquées.

On peut aussi riposter en quarte basse dans le tems qu'il se remet en garde, pour peu qu'il hausse sa main, & après avoir fait la riposte, se remettre en garde en tierce, au-dehors des armes ou en demi-cercle.

De la riposte en tierce sur le coup de tierce.

Fig. 24. Dans le tems qu'on pare la tierce en tendant le bras & baissant la pointe de l'épée au corps de l'adversaire, il faut lui riposter le coup de tierce, la main tournée en tierce & le poignet cavé, faire en sorte que la main parte la première en soutenant son épée depuis le fort jusqu'à la pointe, puis se remettre en garde en prime, ou en demi-cercle. On peut aussi riposter en seconde, & se remettre en garde en seconde, en tierce ou en demi-cercle.

PLANCHE VIII.

De la riposte en seconde après avoir paré la quarte sur les armes.

Fig. 25. Après avoir paré la quarte sur les armes, on peut riposter la même botte, en tenant la main les ongles en-dessus & le tranchant de l'épée tourné du même côté, plonger la pointe au corps & se remettre en garde en demi-cercle.

Si on riposte en seconde, il faut, aussitôt après avoir paré la quarte sur les armes, baisser la pointe de l'épée & la diriger au corps de l'adversaire par-dessous son coude, cette riposte étant plus aisée à faire que la première expliquée ci-devant. La riposte faite, se remettre en garde en seconde, en tierce ou en demi-cercle.

De la riposte en quinte sur le coup de seconde.

Fig. 26. Après avoir paré le coup de seconde avec la parade de quinte, il faut riposter en quinte; si on la pare de seconde, il faut riposter en seconde, & se remettre promptement en garde, en tenant le poignet dans la même position d'où l'on est parti, & revenir à l'épée en quarte, sans quitter la lame.

De la riposte du cavé sur le coup de flanconnade à ceux qui n'opposent pas de la main gauche.

Fig. 27. Dans le tems que l'adversaire tire le coup de flanconnade, il faut le parer en tournant la main en tierce, & soutenir la pointe de l'épée à son corps (ce qu'on appelle *cavé*). On ne doit jamais partir du pié en faisant cette riposte, mais seulement avancer un peu le corps, & tendre le jarret gauche. L'angle que l'on fait du poignet à la pointe en avant, suffit pour parer le coup & riposter. Le coup achevé, il faut revenir à l'épée, soit en prime, ou en demi-cercle.

Si on pare le coup de flanconnade en liant l'épée, comme on l'a expliqué dans sa parade, on peut riposter tout droit en quarte, ou dans le tems que l'adversaire se remet en garde; pour peu qu'il cède sa pointe, on peut faire la riposte en flanconnade; & s'il hausse son poignet & sa pointe, riposter en quarte basse & joindre son épée en parant du cercle.

PLANCHE IX.

De la riposte de prime sur le coup de seconde, ou de quarte basse.

Fig. 28. Aussitôt après avoir paré de prime le coup de seconde, ou de quarte basse, en fortant de la ligne & se portant sur la droite comme on l'a expliqué dans sa parade, il faut riposter en prime, tenant la main sur la ligne de l'épaule gauche, afin de se trouver par cette opposition le corps & le visage à couvert, & se remettre en garde dans la position de prime, ou du demi-cercle.

De la parade du contre-dégagement.

On forme cette parade dans le tems que l'adversaire tire son coup, en dégageant soit de quarte en tierce, soit de tierce en quarte, ou de quarte en quarte sur les armes. Pour bien exécuter ces parades, si-tôt qu'il dégage pour tirer, il faut dégager subtilement dans le même tems, en faisant un petit cercle bien près de sa lame, & former la parade, laquelle doit être exécutée avec la plus grande vivacité, en soutenant bien la lame de l'épée depuis la garde jusqu'à la pointe; & pour riposter facilement, on doit aussitôt porter la pointe de l'épée dans la ligne de son corps.

Observation sur cette parade.

Comme un poignet vif & une pointe légère pourroient aisément tromper la parade du contre-dégagement par le contre du contre, c'est-à-dire si l'adversaire continuoit son dégagement plusieurs fois, & plus vivement qu'on ne pourroit faire, alors pour déranger cette opération, en cas qu'on ne se sentit pas assez de vivacité dans le poignet pour arrêter sa pointe avec la même parade du contre, il faudroit avoir recours à la parade du cercle.

De la parade du cercle.

Cette parade, qui est la principale des armes, pare non-seulement tous les coups, mais aussi dérange toutes les feintes qu'un adversaire peut faire. Pour bien exécuter cette parade, il faut bien tendre le bras, tenir le poignet sur la ligne de l'épaule, les ongles tournés en dessus; & par un mouvement serré & vif du poignet la pointe de l'épée doit former de la droite à la gauche un cercle assez grand pour être à couvert depuis la tête jusqu'au genou. De cette maniere, en doublant le cercle jusqu'à ce qu'on ait arrêté la lame de son adversaire, la parade sera formée.

Pour arrêter cette parade du cercle, quand même il la doubleroit avec la plus grande vivacité, il faut arrêter tout court sa lame en soutenant le poignet à la hauteur de l'épaule & tenant la pointe basse, comme dans la parade de quinte, & revenir promptement à l'épée en quarte.

Il faut s'exercer, autant qu'on peut, le poignet aux parades du cercle au contre-dégagement, & du contre-dégagement au cercle. On peut prendre cette leçon tout seul, soit avec un fleuret, soit avec une épée. Cet exercice fortifie le poignet, le rend souple & le délie, & procure insensiblement la plus grande aisance & adresse pour se défendre dans le besoin.

Méthode pour tirer & parer tierce & quarte au mur.

On dit *tirer au mur*, parce que celui qui pare les coups qui lui sont portés, doit avoir le corps immobile. Son poignet seul doit agir dans les parades. Pour bien exécuter cette leçon, on donnera premièrement l'explication de la position dans laquelle doit être celui qui pare.

Pour parer au mur, il faut se placer de façon que le pié gauche ne puisse remuer, bien effacer les épaules, tenir la tête haute, ôter le chapeau & ouvrir en même tems le bras droit & porter la pointe du fleuret sur la droite, afin que l'adversaire se mette en mesure. Cela fait, remettre aussitôt le chapeau, passer la main gau-

che par derrière les reins, & être prompt à parer les coups qu'il tire.

Pour tirer au mur, il faut se placer droit sur ses jambes, comme dans la première position (*Voyez la première figure*), dans le tems qu'on se met en garde, ôter son chapeau d'un air gracieux, détacher un coup de quarte en approchant légèrement le bouton du fleuret contre la poitrine de celui qui se présente pour parer; en se remettant en garde, remettre son chapeau d'un air aisé & faire avec le poignet les deux mouvemens de la tierce à la quarte; c'est la règle du salut.

L'exercice de tirer au mur, accoutume à tirer avec vivacité & à parer promptement, donne de l'aisance, de la justesse, & de la connoissance pour la mesure, & est d'autant plus utile qu'étant ordinaire de faire des armes avec différentes personnes, on en rencontre aussi très-souvent de différentes tailles.

Méthode pour tirer au mur avec vivacité.

Il y a trois manières de tirer au mur. La première, en engageant l'épée au fort, & tenant la pointe légère, il faut dégager subtilement, & si-tôt le dégagement fait, tirer droit au corps de l'adversaire sans chercher nullement la lame.

La seconde, en engageant de la pointe de l'épée la fienne, il faut courber le bras, dégager & lui tirer droit au corps, ce qu'on appelle, *tirer pointe à pointe*.

La troisième, en tirant des coups droits soit au-dedans, soit au-dehors des armes, il ne faut nullement engager ni dégager le fer.

Les maîtres d'Italie se servent souvent de cette dernière méthode. Elle donne de la vivacité, accoutume la main à partir la première, & développe parfaitement l'épaulé.

Règles à observer en tirant au mur.

Lorsqu'on a pris sa mesure ou sa distance, on ne doit nullement remuer le pied gauche ni le corps, ne faire aucune attaque ni feinte, mais toujours tirer de règle soit au-dedans, soit au-dehors des armes, en faisant des dégagemens, ou tirant des coups droits, ou en faisant des feintes, pourvu qu'on en soit convenu avec celui qui pare.

Des feintes.

On appelle *feinte*, marquer un coup d'un côté & l'achever d'un autre. Il faut déranger le poignet de son adversaire, en sorte qu'on ait assez de jour pour lui porter le coup qu'on a prémédité de tirer. On doit bien prendre garde de ne pas se découvrir, lorsqu'on marque une feinte; car au lieu de réussir dans son projet, on lui donneroit occasion de profiter d'un trop grand jour & de tirer un coup droit. Ainsi il est absolument nécessaire, en faisant une feinte, qui forme un dégagement, d'opposer le talon de l'épée, & de faire subtilement le mouvement de la pointe, & assez près de la garde de son épée pour pouvoir le toucher plus aisément.

Toutes les feintes peuvent être exécutées de pied ferme & en marchant. On peut aussi les faire après une attaque du pied, après un coup de lame, ou dans le tems que l'adversaire force la lame, ou qu'il fait un dégagement.

Pour bien exécuter les feintes, il faut tenir le poignet à la hauteur de l'épaule, plier un peu le coude, afin que le poignet soit plus délié & la pointe plus légère.

Si on est engagé en quarte, il faut dégager en quarte sur les armes bien près de la garde de son adversaire, ramener la pointe de l'épée dans la première position de quarte, tirer droit au corps, & revenir à l'épée en quarte, ou en demi-cercle. S'il a paré, on peut la tripler & tirer quarte sur les armes feinte, & revenir à l'épée en tierce ou en demi-cercle.

Si on est engagé en quarte sur les armes, il faut dégager subtilement en quarte, tirer quarte sur les armes & revenir à l'épée en tierce, ou en demi-cercle; & s'il la pare, il faut tripler la feinte & tirer au-dedans des armes.

Si on est engagé en tierce, il faut marquer la feinte en seconde & tirer tierce. Si l'adversaire a le poignet élevé, en parant, on doit tripler la feinte, tirer seconde, & revenir à l'épée en seconde ou en demi-cercle.

Si l'on est engagé en tierce, il faut dégager en quarte, la pointe de l'épée sur la ligne du visage de l'adversaire, tirer quarte basse, & revenir promptement à l'épée en cercle.

Pour tirer les feintes sur le dégagement, il faut forcer un peu l'épée de son adversaire, afin de l'obliger de dégager; & dans le tems qu'il dégager, saisir subtilement ce tems, marquer la feinte & lui tirer au corps.

Défense contre les feintes.

La défense la plus sûre, pour parer les feintes, est de gagner le fer par une parade du contre-dégagement, ou par celle du cercle: car si on cherchoit à parer les feintes avec des parades simples, il seroit impossible d'éviter le coup, puisqu'on peut tripler & quadrupler la feinte; au lieu qu'avec lesdites parades, on arrête tout court la pointe de l'épée de son adversaire & on le force à changer d'idée & d'opération.

Observation sur les feintes & sur quels tems elles sont bonnes ou fausses.

Il y a des tireurs, qui font des feintes, en faisant de grands mouvemens du corps ou de la pointe, ou de grandes attaques du pied droit, pour engager leur adversaire à précipiter sa défense, croyant par-là profiter du jour qu'il peut donner. Toutes ces opérations, qui sont fausses, ne peuvent réussir que vis-à-vis des personnes timides & que peu de chose dérange; mais vis-à-vis d'un homme de sens-froid, qui tient pointe ferme & droite au corps & qui recherche l'épée de son adversaire avec le mouvement seul du poignet & suivant les règles des armes, quelque mouvement qu'on puisse faire pour lui faire des feintes, elles seront sans effet.

Il en est d'autres, qui font des feintes, en portant l'épée en avant, & qui quand on veut parer, la retirent à eux. Alors ils changent la pointe par un dégagement & tirent leur coup. Ces trois mouvemens sont contraires les uns aux autres & sont si lents que si leur adversaire paroit dans le tems qu'ils retirent leur bras, ils seroient touchés avant d'avoir achevé leur feinte.

On doit, autant qu'il est possible, faire les feintes en mesure, afin d'être en état de porter plus vivement la pointe au corps. On peut aussi faire les feintes hors de mesure, mais il faut les continuer dans le tems qu'on avance pour entrer en mesure & changer d'opération, en cas que l'adversaire joigne l'épée.

On doit observer de se bien couvrir, en faisant tous ces mouvemens; car il pourroit tirer tout droit dans le tems qu'on avance, ou surprendre la feinte par d'autres mouvemens.

On ne doit pas toujours espérer, dans le tems qu'on fait une feinte, que l'adversaire viendra à la parade; car on pourroit aisément être trompé. Mais sachant qu'il pourroit attaquer & se tenant sur ses gardes, on sera plus prompt à se défendre.

On peut aussi être certain que la feinte réussira mieux pendant que le poignet de l'adversaire sera en mouvement. Alors saisissant ce moment pour faire la feinte, il se défendra avec plus de précipitation & non-seulement se découvrira, mais même il ne pourra pas attaquer, & on sera en état de le toucher avec plus de facilité & moins de risque.

Des coulées de pied ferme; coulée de quarte sur les armes pour toucher quarte au-dedans des armes.

Si on est engagé en quarte & si on est en mesure sur son adversaire, il faut avoir le bras souple, le corps effacé & posé sur la partie gauche, dans cette position faire une attaque du pied, & donner un coup ferme & sec sur la lame pour ébranler son poignet. S'il revient à l'épée, dégager vivement en quarte sur les armes, tenir le poignet haut & la pointe sur la ligne de son visage.

ge, & dans le tems qu'il vient à la parade, dégager subtilement en quarte, & sans hésiter lui tirer droit au corps. S'il ne ripostoit pas & qu'il forçât la lame, il faudroit redoubler par le cavé, & revenir promptement à l'épée en quarte.

Coulé de quarte au-dedans des armes pour toucher quarte sur les armes.

Si on est engagé en tierce ou en quarte sur les armes, il faut faire un dégagement en quarte, tenant la pointe de l'épée en avant & sur la ligne du corps, dans le même tems faire une attaque du pié, & lorsque l'adversaire force la lame, dégager subtilement en quarte sur les armes, lui tirer à fond au corps, redoubler d'un coup de seconde & revenir promptement à l'épée soit en tierce, soit en demi-cercle.

Coulé de tierce pour toucher le coup de seconde.

Si on est engagé en quarte, il faut, après un battement d'épée & une attaque du pié, dégager subtilement en tierce, tenant la pointe de l'épée en-avant & sur la ligne du visage de l'adversaire; & dans le tems qu'il vient à la parade simple, soit de tierce, soit de quarte sur les armes, on doit baisser la pointe, tirer à fond un coup de seconde, & revenir à l'épée en tierce ou en demi-cercle.

Coulé de quarte pour toucher quarte basse.

Si on est engagé au dehors des armes, il faut ébranler le poignet de son adversaire, en battant de la lame sur le foible de la sienne, dégager subtilement la pointe, la tenir sur la ligne de son visage, tendre bien le bras, faire une attaque du pié, baisser la pointe par-dessous son coude, sans hésiter tirer quarte basse & revenir à l'épée en tierce, redoubler d'un coup de seconde & revenir promptement à l'épée en cercle.

Tous ces coulés faits de pié ferme peuvent être exécutés en marchant, dans le cas où l'adversaire rompt la mesure, lorsqu'on tâche d'ébranler son poignet par des attaques du pié & des battemens d'épée.

Après ce mouvement s'il cherchoit à éviter la pointe par une retraite, il faudroit dégager subtilement & engager l'épée vivement, entrer en mesure & faire les opérations ci-dessus expliquées, en observant toujours de tenir l'épée devant soi & le corps en arriere, afin de n'être pas surpris en l'avancant & dévancer toujours les coups, de l'œil & du poignet.

Le croisé d'épée.

Peu de maîtres enseignent le croisé d'épée. Cette opération est d'autant plus nécessaire, que par-là on peut non-seulement écarter la pointe de son adversaire depuis la poitrine jusqu'au genou, mais même faire sauter aisément l'épée de sa main.

S'il se présente en mesure, ayant le bras & la pointe tendus sur une même ligne, il faut poser bien le corps sur la partie gauche, & engager son épée en quarte, en tournant les ongles un peu plus en-dessus que dans la garde ordinaire, engager le fort de l'épée à-peu-près à un pié de sa pointe, & diriger la pointe de l'épée sur la gauche. Lorsqu'on se trouve dans cette position, il faut tourner subtilement la main en tierce, tenir l'épée bien ferme dans sa main, passer la pointe par-dessus le bras de l'adversaire, sans quitter nullement le fer, arrêter l'épée ferme depuis le fort jusqu'à la pointe, & tenir la main à la hauteur de l'épaule & la pointe aussi basse que la ceinture: ce croisé fait, tirer ferme & à fond un coup de tierce & revenir à l'épée en cercle.

Autre maniere de faire le croisé d'épée en quarte.

Si l'adversaire tire à fond un coup de quarte, il faut le parer du demi-cercle & avoir le corps bien posé sur la partie gauche. Aussi-tôt le coup paré, tourner avec vivacité & fermeté la main en tierce, passer la pointe de l'épée sur la gauche & toucher ferme le foible de sa

lame avec le tranchant du dedans & le fort de l'épée.

Si on exécute ces croisés d'épée avec jugement & vitesse, il est presque impossible de ne pas défarmer son adversaire, ou de ne pas écarter sa lame assez pour pouvoir le toucher du coup de tierce, comme on l'a expliqué ci-devant.

Maniere d'éviter le croisé d'épée.

Comme chaque coup a sa défense, il est nécessaire d'en donner l'explication la plus claire. Il ne faut avoir que de l'attention, un coup d'œil juste & de l'adresse pour éviter tous les coups.

Il faut céder la pointe par un dégagement ouvert dans le tems que l'adversaire fait le croisé d'épée. De cette maniere ne trouvant point de lame pour le faire, on en évite l'effet. Il pourroit même lui arriver, ne sentant pas d'appui ni de résistance dans la lame au-lieu de faire fauter l'épée de la main de son ennemi, de perdre la sienne, s'il ne la tenoit pas bien ferme, ou si sa pointe n'étoit pas bien soutenue à la ceinture.

Du coup de fouet sur le coup de tierce pour faire sauter l'épée.

Si l'adversaire tire à fond un coup de tierce, il faut dégager subtilement en quarte, avoir le corps bien effacé & posé sur la partie gauche, raccourcir le bras un peu plus que dans la garde ordinaire, & tenir la pointe de l'épée un peu plus élevée. Le dégagement fait avant qu'il se remette en garde, il faut aussi donner un coup de fouet sec & vif, en touchant avec le tranchant du fort de l'épée sur le foible de sa lame; ce qui lui fera ouvrir les doigts & tomber son épée.

Autre maniere de faire sauter l'épée.

Si l'adversaire tire à fond un coup de tierce, il faut le parer de prime: le coup paré, lever avec légèreté la pointe de l'épée, la porter sur la gauche, & toucher d'un coup sec & ferme avec le tranchant du dedans & du fort de l'épée sur le foible de la sienne.

Du coup de fouet en quarte sur les armes.

Si l'adversaire se présente, ayant la main tournée en quarte, le bras tendu & la pointe sur la ligne du bras, il faut marquer une petite feinte auprès du fort de son épée: si sa pointe n'en est pas ébranlée, dégager subtilement en quarte sur les armes, tenir le bras raccourci & la pointe haute, donner un coup de fouet avec le fort sur le foible de son épée, tendre le bras avec vivacité, & lui tirer ferme & droit quarte sur les armes. Si son épée ne tombe pas du coup de fouet, on aura assez de jour pour le toucher; le coup fini, se remettre promptement en garde par le cercle.

Pour éviter le coup de fouet, si-tôt qu'on a tiré sa botte, il faut se remettre en garde en parant du cercle; car on ne se sert de ce coup de fouet que vis-à-vis de ceux, qui, après avoir tiré soit tierce soit quarte au dehors ou au dedans des armes, ne se remettent pas en garde promptement, ou qui, étant en garde, tiennent leur bras roide & la pointe de leur épée dans la ligne directe de leur bras.

Si l'adversité donne ce coup de fouet dans le tems qu'on est en garde & ferme sur ses jambes, il faut prendre le tems qu'il le donne, dégager assez subtilement pour l'empêcher de gagner le fer, & profiter de ce moment pour lui tirer au corps.

Du coupé simple sur pointe en tierce.

Fig. 29. Après avoir tiré un coup de quarte, si l'adversaire pare du foible de son épée, il faut, en se remettant en garde, raccourcir le bras, tenir la lame droite du fort à la pointe, la passer par-dessus la sienne, tourner le poignet en tierce, le relever subtilement, plonger la pointe de l'épée à son corps, en tirant un coup de

de tierce à fond & se remettre en garde l'épée devant soi.

On tire aussi le coupé sur pointe, après avoir paré le coup de quarte. Lorsque l'adversaire craint la riposte de quarte, & qu'en se remettant en garde, il force la lame, pour lors on doit exécuter vivement ledit coupé sur pointe au-dehors des armes, soit en tierce, soit en quarte sur les armes.

On peut aussi faire le même coupé simple sur pointe en quarte sur les armes, dans le tems que l'adversaire force du pié ferme la lame en quarte, après qu'on a tiré le coup de quarte.

Il faut observer que tous les coupés sur pointe se font ordinairement sur les coups qui ne sont parés que du foible de l'épée à la pointe, ou lorsque celui avec lequel on tire force l'épée de même.

Coupé simple sur pointe de tierce en quarte.

Si on est engagé en tierce, il faut faire une attaque du pié, & tirer une demi-botte sans dégager; & dans le tems que l'adversaire vient à la parade forcée & simple de tierce, raccourcir le bras, tenir droit la pointe de l'épée, la passer par-dessus la sienne au-dedans des armes, tourner la main en quarte, baisser la pointe de l'épée, & tirer à fond un coup de quarte: le coup tiré, revenir à l'épée en quarte, ayant le poignet bien posé & la pointe de l'épée droit au corps.

Coupé sur pointe de tierce en quarte pour toucher quarte sur les armes.

Si on est engagé au-dehors des armes, il faut tourner la main en quarte sur les armes, faire un appel de pié ferme, & dans le tems que l'adversaire vient à la parade, faire un coupé sur pointe au-dedans des armes, tenir la main haute en quarte, & la pointe de l'épée droite au corps, faire feinte de tirer une quarte droite, & quand il revient à la parade, dégager subtilement, tirer à fond quarte sur les armes, en faisant partir la main la première & bien soutenue, suivant les principes ci-devant expliqués: le coup tiré, se remettre en garde l'épée devant soi & la pointe droite au corps.

Autre coupé sur pointe de quarte en quarte sur les armes pour toucher quarte.

Si on est engagé en quarte, il faut tirer une demi-botte pour forcer l'adversaire de venir à l'épée, & dans l'instant faire un coupé sur pointe & faire feinte de vouloir tirer quarte sur les armes. Il faut aussi sans hésiter, dégager l'épée par-dessous son poignet, achever le coup de quarte, ayant la main bien soutenue & bien opposée: le coup tiré, revenir à l'épée en quarte, le corps bien posé sur la partie gauche.

Autre coupé sur pointe de quarte en tierce pour toucher seconde.

Si on est engagé en quarte, il faut faire un appel, couper sur pointe de quarte en tierce, tourner le poignet en tierce &, lorsqu'on a passé la pointe de l'épée au-dehors des armes, sans hésiter, la baisser subtilement par-dessous le coude de son adversaire, & tirer à fond un coup de seconde: le coup tiré, revenir promptement à l'épée, soit en tierce, soit en demi-cercle.

On peut doubler le coupé sur pointe de quarte en quarte sur les armes, & au lieu d'achever le coup au dehors des armes, faire un autre coupé sur pointe & tirer quarte.

Lorsqu'on est engagé au-dehors des armes, on peut de même faire un coupé sur pointe au-dedans, doubler le coup au-dehors, & tirer quarte sur les armes ou tierce.

Il faut pratiquer peu ces doubles coupés sur pointe, parce que les coupés simples sont préférables & plus difficiles à parer. Malgré cela il paroît nécessaire à ceux qui font des armes, de savoir qu'il y a de tels coupés dans cette académie.

N. 5. Escrime.

Du coup de reprise de la main après avoir tiré le coup de quarte.

Le coup de reprise de la main ne se fait qu'à ceux qui ne ripostent pas après avoir paré le coup qu'on leur a tiré, soit au-dedans, soit au-dehors des armes. Pour exécuter ce coup, il faut engager l'épée de l'adversaire en tierce, faire un appel du pié, & lorsqu'il vient à la parade, dégager subtilement près de la garde de son épée, & lui tirer un coup de quarte: si-tôt le coup tiré, faire feinte de se remettre en garde, en retirant le pié droit d'environ une semelle, & tenant le bras droit & flexible, & dans le tems qu'il leve le pié droit pour serrer la mesure, quand même il forceroit la lame, il faut le prendre sur le tems, tourner vivement la main en tierce, & lui tirer à fond un coup de cavé en soutenant bien la main. Le coup fini, revenir promptement en garde, en tenant le bras bien tendu & la pointe de l'épée sur la ligne du corps.

Du coup de reprise de la main en quarte sur les armes après avoir tiré le coup de tierce.

Si on est engagé au-dedans des armes, il faut faire un appel du pié & un battement d'épée; si l'adversaire vient à la parade, dégager subtilement au-dehors des armes, tourner la main en tierce & tirer à fond un coup de tierce. Le coup tiré, se remettre promptement en garde, en retirant le pié droit de la longueur d'une semelle, & lorsqu'il leve le pié droit pour avancer, le prendre sur le tems, tourner vivement la main les ongles en-dessus, & lui tirer quarte sur les armes. Le coup fini, se remettre promptement en garde & revenir à l'épée, soit en tierce, soit en demi-cercle.

De la passe en quarte au-dehors des armes.

Fig. 30. Si l'adversaire se trouve engagé en tierce, le coude plié & la pointe de l'épée haute, il faut faire une attaque du pié & tirer une demi-botte. S'il ne vient point à la parade, alors sans déranger nullement le pié droit, il faut passer le pié gauche en avant du pié droit, à la distance de deux semelles, tourner la pointe du pié en-dehors, lever un peu de terre letalon du pié droit, tendre ferme les deux jarrets, supporter sur la jambe gauche en-avant, tourner la main en quarte sur les armes, tendre bien le bras & tirer ferme & droit au corps. Si-tôt le coup tiré, revenir en garde en tierce, en remettant le pié gauche, le corps & la main dans la première position, & chercher l'épée avec une parade du cercle.

De la passe en tierce au-dehors des armes.

Si l'adversaire est engagé en quarte, il faut battre son épée d'un coup ferme avec le tranchant du fort, & lorsqu'après avoir écarté la lame, il revient à une parade forcée, dégager subtilement au-dehors des armes, tenir la main en tierce, le poignet élevé & la pointe de l'épée plongée à son corps; dans le tems du dégagement passer le pié gauche en avant du droit à la distance d'une semelle, tendre le jarret & supporter de la jambe gauche tout le poids du corps. Le coup fini, revenir en garde en tierce, ayant le corps bien effacé & posé sur la partie gauche.

Passe en quarte après la feinte en quarte sur les armes.

Si on est engagé au-dedans des armes, il faut faire un attaque du pié, dégager subtilement, en tenant la main en quarte sur les armes, tirer une demi-botte, tenir le poignet élevé & la pointe de l'épée bien ferme sur la ligne du visage: en faisant cette opération avancer le pié droit de la longueur d'une demi-semelle; & dans le tems que l'adversaire vient à une parade forcée en tierce, il faut aussi le prendre sur le tems, en dégageant subtilement en quarte, & faire en avant la passe du pié gauche, en observant toujours d'opposer la main droite à son épée, de tenir le poignet élevé & la pointe de l'é-

pée sur la ligne du corps, de se remettre en garde, & de chercher son épée avec une parade du cercle.

Passé en quarte sur les armes après la feinte de quarte.

Si l'adversaire est engagé au-dehors des armes, il faut lui tirer une demi-botte en faisant une attaque du pié, & dans le tems qu'on sent qu'il force la lame, marquer une feinte au-dedans des armes; & en dégageant subtilement au-dehors des armes, faire la passe du pié gauche & tirer le coup de quarte sur les armes, suivant les principes de cette passe ci-devant expliqués.

On observera que l'on pare de tierce haute les passes au-dehors des armes, & de prime ou de quarte haute les passes au-dedans des armes, en soutenant le poignet sur la ligne du visage.

P L A N C H E X.

Echappement du pié gauche en-arrière dans le tems de la passe au-dehors des armes.

Fig. 31. Il faut donner assez de jour au-dehors des armes à son adversaire pour l'engager à faire la passe soit en tierce soit en quarte sur les armes. Il ne faut pas s'ébranler des attaques qu'il pourroit faire ni des demi-bottes qu'il pourroit tirer, mais découvrir assez le dehors des armes, pour le déterminer à partir; & dans le tems qu'il fait la passe du pié gauche, baisser subtilement la pointe de l'épée en seconde, tourner la main dans la même position, sans chercher nullement la lame, rompre la mesure en portant le pié gauche en arrière autant que le jarret peut être tendu, ne pas déranger le pié droit, plier le genou droit, comme si l'on tiroit une botte ordinaire, avoir le corps plus bas que dans le coup de seconde, tenir le bras droit bien tendu, le poignet élevé & opposé au visage, & le bras gauche tombant perpendiculairement au milieu des deux cuisses, la paume de la main ouverte & tournée vers la terre, crainte que le pié gauche glisse & s'échappe en arrière, ce qui feroit perdre l'à-plomb de l'attitude, & afin d'être en état de soutenir son corps avec l'aide de ladite main gauche en cas d'événement. Cette opération faite, il faut se remettre en garde & chercher l'épée avec le cercle.

Du saisissement de l'épée après la passe au-dehors des armes.

Après avoir fait la passe soit en tierce, soit en quarte sur les armes, si l'adversaire pare le coup & résiste à la lame, il faut promptement & subtilement saisir la garde de son épée avec la main gauche, & dans cet instant passer le pié droit devant le pié gauche, poser les deux talons sur la même ligne, plier un peu le genou droit & tendre le genou gauche: par ce moyen on sera ferme & maître de la défense qu'il pourroit faire. S'il vouloit reprendre la lame avec sa main gauche, il faudroit aussitôt raccourcir le bras droit, lui présenter la pointe de son épée & tenir toujours bien ferme la coquille de l'épée au ventre, pour le contraindre à la ceder.

Contre-dégagement au-dedans des armes de pié ferme.

Lorsqu'on est engagé au-dedans des armes, il faut forcer un peu la lame de l'adversaire pour le déterminer à dégager; & dans le tems qu'il dégage soit en tierce, soit en quarte sur les armes, pour gagner le fer, saisir ce moment, & ne pas attendre qu'il touche la lame après son dégage, dégager subtilement & tirer à fond un coup de quarte bien opposé & soutenu: le coup tiré, revenir promptement à l'épée en quarte.

Contre-dégagement au-dehors des armes de pié ferme.

Il faut engager l'épée de l'adversaire au-dehors des armes la main tournée en quarte sur les armes, tenir le poignet & la pointe sur la ligne de l'épaule, le bras flexible, & forcer un peu la lame pour le déterminer à dégager; & dans le tems qu'il dégage pour joindre

la lame au-dedans des armes, dégager subtilement avant qu'il engage le fer, & tirer à fond quarte sur les armes en tenant la main bien opposée, suivant les principes ci-devant expliqués: le coup tiré, revenir promptement à l'épée, & redoubler du coup de seconde.

Le contre du contre-dégagement de pié ferme.

Si l'adversaire, au-lieu de parer d'un simple dégage, les coups ci-dessus expliqués, paroît d'un contre-dégagement, il faudroit sans chercher nullement la lame, doubler le dégage, assez vivement pour l'empêcher de gagner le fer, porter à fond la pointe de l'épée à son corps, & se remettre en garde en parant du cercle.

Du contre-dégagement sur le tems & du contre du contre, lorsque l'adversaire avance.

Il faut rompre la mesure de la longueur d'une semelle, sans quitter l'épée de son adversaire: & lorsqu'il avance en mesure & dégage, saisir ce tems, & sans chercher nullement la lame, dégager & lui tirer droit au corps. S'il paroît d'un contre-dégagement, il faudroit doubler le dégage sans chercher nullement la lame, & lui tirer à fond, ayant le corps bien soutenu & la main opposée suivant les principes ci-dessus expliqués: le coup achevé, revenir promptement à l'épée par le cercle.

Coup de tems droit tiré sur la feinte basse.

Si on est en mesure, la main tournée en quarte à la hauteur de l'épaule, la pointe de l'épée un peu plus basse que le poignet & le corps bien ferme sur la partie gauche, il ne faut pas s'ébranler dans cette position des différens mouvemens que l'adversaire pourroit faire, soit par des attaques, soit par des demi-bottes, mais profiter du jour qu'il peut donner dans le tems qu'il baisse son poignet & sa pointe en faisant des feintes basses; & dans cet instant, sans chercher nullement la lame, lui tirer à fond un coup de quarte bien opposé suivant ces principes: le coup tiré, se remettre en garde de chercher l'épée par le cercle.

On exécute aussi ce même coup de tems après avoir rompu la mesure d'une semelle, en observant, si-tôt que l'adversaire leve le pié droit pour entrer en mesure & qu'il quitte le fer, pour peu que son poignet soit bas & qu'on ait assez de jour pour le toucher, en observant, dis-je, de lui tirer droit & ferme au corps, sans hésiter ni chercher la lame.

S'il découvre le dessous des armes en serrant la mesure, il faut le prendre sur le tems & lui tirer à fond un coup de quarte basse bien soutenu & revenir à l'épée en tierce.

Si on est engagé au-dehors des armes la main tournée en tierce, il faut rompre la mesure de la longueur d'une semelle, & dans le tems que l'adversaire avance, pour peu qu'il donne de jour, lui tirer quarte sur les armes. S'il forçoit l'épée en avançant, dégager subtilement la pointe, & l'arrêter par une quarte au-dedans des armes.

Rien n'est plus difficile que de tirer avec justesse & précision le coup de tems. Il n'appartient qu'à ceux à qui l'habitude & l'expérience dans les faits d'armes ont formé ce coup-d'œil juste, d'exécuter ces bottes.

Pour éviter l'effet de ces coups de tems, on doit être attentif de tenir toujours l'épée devant soi, de ne pas se découvrir trop en faisant les feintes, ni de faire des attaques trop forcées de pié ferme, ou en marchant, d'être toujours prêt à une parade prompte & ferme du contre-dégagement ou du cercle, & de ne former jamais le dessein de tirer un coup d'épée, sans avoir celui de revenir promptement à la parade.

Demi-volte sur les coups forcés au-dehors des armes.

Fig. 32. Lorsqu'on est en mesure, il faut engager l'épée en tierce, tenir le bras flexible, le corps bien posé sur la partie gauche, & donner à son adversaire assez de jour au-dehors des armes pour le déterminer à y tirer. Dans le tems qu'il force la lame pour tirer soit tierce soit quarte hors des armes, il faut dégager subtilement, pas-

ier la pointe par-dessous la garde de son épée, tourner la main en quarte, hauffer le poignet comme dans le coup de quarte, diriger la pointe à sa mamelle, & porter le pié gauche près du pié droit, de sorte que la pointe dudit pié surpasse de deux pouces ou environ le talon droit, & que les deux piés forment un angle ou équerre. Pour assurer cette position, on doit tendre bien les genoux, tenir la tête haute sur la ligne du bras droit, effacer bien l'épaule gauche & tendre le bras, comme si on tiroit le coup de quarte. Il est impossible de faire la demi-volte avec toute la vivacité & la justesse qu'elle exige, sans tourner la pointe du pié droit un peu en-dedans, la lever un peu de terre, & tourner sur le talon la jambe & la cuisse comme sur un pivot, afin que le corps soit mieux effacé & d'éviter la pointe de l'adversaire. La demi-volte faite, il faut se remettre promptement en garde en portant le pié gauche en-arrière, suivant les principes ci-devant expliqués, & en parant du cercle.

On peut faire la demi-volte dans le tems qu'il ferre la mesure, en forçant la lame au-dehors des armes. La parfaite exécution dépend de le bien prendre sur le tems.

De la flanconade après avoir paré la demi-volte.

Il faut forcer la lame de son adversaire au-dehors des armes, pour le déterminer à tirer au-dedans. S'il fait le demi-volte, on doit parer le coup du fort de l'épée contre le foible de la sienne & riposter la flanconade avec l'opposition de la main gauche, suivant les principes expliqués : le coup achevé, revenir à l'épée en quarte.

Volte sur le coup de quarte au-dedans des armes, dans le tems que l'adversaire dégage & tire le coup de quarte.

Dans le tems que l'adversaire dégage au-dedans des armes & tire quarte, il faut lever la main à la hauteur du visage, tourner les ongles en-dessus & avec toute la vivacité possible, faire la volte en fixant la pointe de l'épée contre sa mamelle droite, tendre bien les deux jarrets lorsqu'on passe le pié gauche derrière le pié droit, qui doit être posé à la distance d'une semelle; il faut aussi effacer l'épaule gauche de telle sorte que le dos soit à demi tourné à l'adversaire, & tenir la tête sur la ligne de l'épaule & du bras droit, afin d'être en état de porter directement la pointe de l'épée : le coup tiré, se remettre promptement en garde, tourner le poignet en tierce, & donner un coup sec du tranchant du dedans de l'épée sur le foible de la sienne, en tenant le poignet haut & la pointe basse.

De la volte sur la passe de tierce ou de quarte au-dehors des armes.

Fig. 33. Dans le tems que l'adversaire fait la passe au-dehors des armes, il faut baisser la pointe de l'épée, & la passer par-dessous son bras, tourner la main en quarte, la tenir à la hauteur du visage, passer légèrement le pié gauche derrière le pié droit à la distance d'une semelle, fixer la pointe de l'épée sur sa mamelle droite, tendre bien les deux jarrets dans le tems qu'on fait le mouvement du pié gauche, observer que l'épaule gauche soit effacée de telle sorte qu'on ait le dos tourné à demi, & tenir la tête sur la ligne de l'épaule & du bras droit, afin d'être en état de porter directement la pointe de l'épée : le coup achevé, se remettre en garde en parant du cercle, & bien assurer & poser le corps sur la partie gauche.

P L A N C H E X I.

Du désarmement après avoir paré le coup de quarte.

Fig. 34. Si l'adversaire s'abandonne en tirant le coup de quarte, il faut parer de quarte en donnant un coup sec du tranchant de la lame, dans le même tems avancer le pié droit de la longueur d'une semelle, tendre le jarret gauche, saisir promptement avec la main gauche la garde de son épée, la tenir bien ferme & lui présenter la pointe au corps par-dessous son bras. S'il faisoit résis-

tance & ne vouloit pas céder son épée, il faudroit porter le pié gauche auprès du pié droit & forcer le fort de sa lame avec le fort de l'épée. Par ce moyen il fera obligé d'ouvrir les doigts : alors raccourcissant le bras en tenant toujours ferme la garde de son épée, on en fera le maître; le désarmement fait, porter le pié gauche derrière le pié droit à la distance de deux semelles, tendre le jarret gauche, & lui présenter les deux pointes, comme on peut le voir dans la trente-cinquième figure.

Fig. 35. Position, après avoir désarmé sur le coup de quarte.

Du désarmement sur le coup de tierce ou de quarte sur les armes.

Fig. 36. Si l'adversaire tire un coup de tierce ou de quarte sur les armes & abandonne son corps, il faut parer d'un coup sec du fort de l'épée en traversant la ligne directe de la lame, & forcer au haut son poignet; dans le même instant saisir promptement avec la main gauche la garde de son épée, & passer le pié gauche devant le pié droit à la distance d'une semelle. S'il faisoit résistance ou portoit son pié gauche en-avant pour s'approcher & saisir la lame, il faudroit alors, en tenant toujours bien ferme la garde de son épée, écarter son bras sur sa droite, porter le pié gauche derrière le pié droit à la distance de deux semelles, plier un peu le genou droit, tendre bien le jarret gauche, & lui présenter la pointe de l'épée au visage, en tenant le bras haut; comme on peut le voir dans la trente-septième figure.

Fig. 37. Position après avoir désarmé sur le coup de tierce.

P L A N C H E X I I.

Du désarmement sur le coup de quarte ou de seconde paré de prime.

Fig. 38. Si on est engagé en tierce, il faut faire une attaque du pié, & forcer la lame de l'adversaire au-dehors des armes, pour l'exciter à partir; & dans le tems qu'il tire le coup de quarte ou de seconde, parer promptement de prime. Au lieu de traverser la ligne sur la droite en faisant cette parade (comme on l'a expliqué à l'endroit des parades), on doit, en parant ferrer la mesure d'une demi-semelle, & passer avec vivacité le bras gauche par-dessus le fort de sa lame. Par ce moyen en retirant le corps & raccourcissant le bras gauche, il fera forcé de céder son épée : si-tôt le saisissement d'épée fait, lui présenter la pointe de l'épée au corps, & passer vivement en-arrière le pié à la distance d'une semelle du pié gauche, comme on peut le voir dans la trente-neuvième figure.

Fig. 39. Position après avoir désarmé sur le coup de tierce ou de seconde, paré de prime.

P L A N C H E X I I I.

Du désarmement après la parade au-dehors des armes.

Fig. 40. Si on est engagé au-dehors des armes, la main en tierce ou en quarte sur les armes, il faut faire une attaque du pié, & forcer un peu la lame de son adversaire pour l'engager à tirer un coup de quarte au-dedans des armes : dans le tems qu'il dégage & tire à fond, on parera d'un contre-dégagement; en forçant sa lame en-haut avec le fort de l'épée, on passera le pié gauche devant le pié droit à la distance d'une semelle, & l'on saisira vivement de la main gauche la garde de son épée. Comme, en se défendant, il pourroit porter le pié gauche en avant & se jeter sur la lame; pour empêcher qu'il la saisisse, il faut effacer promptement l'épaule droite, passer le pié droit derrière le pié gauche à la distance d'une semelle, tourner la pointe du pié gauche vis-à-vis son genou, passer l'épée par-dérrière le dos en appuyant la

garde contre les reins, & lui présenter la pointe au ventre.

On doit observer, en allant au défillement, de ne saisir jamais le bras de son adversaire ni sa lame avec la main gauche; car en saisissant son bras, il peut se rendre maître de son épée & la reprendre de sa main gauche par la garde ou par le fort de la lame; conséquemment il pourroit fournir un coup de pointe à bras raccourci. Si on saisissoit sa lame, il pourroit aussi raccourcir le bras, retirer son épée avec force & couper la main qui l'empoigneroit. A dire vrai, tous ces défillemens, dont on a donné l'explication, sont plus brillans dans une salle d'armes le fleuret à la main, lorsqu'ils sont exécutés avec jugement & précision, qu'utiles l'épée à la main. Cependant dans une affaire particulière on peut s'en servir vis-à-vis de ceux qui s'abandonnent sur les coups qu'ils tirent, & qui ne se remettent pas en garde avec toute la vivacité nécessaire. L'épée à la main, il faut préférer le croisé d'épée ou le coup de fouet; on ne risque rien; & si on ne fait pas sauter l'épée de la main de son adversaire, on a assez de jour pour le toucher au corps si on en a l'intention.

Observations sur les gauchers.

Il peut arriver à un droitier d'être fort embarrassé de se défendre contre un gaucher, parce que la fréquente habitude où on est de faire des armes entre droitiers donne au gaucher un avantage considérable. Il est rare d'avoir occasion de se mesurer avec un gaucher, car l'espèce de ce dernier n'est pas nombreuse. Par la même raison deux gauchers qui se mesureroient ensemble feroient embarrassés l'un & l'autre.

Pour obvier à cet inconvénient, il feroit bon qu'un maître d'armes accoutumât ses écoliers à tirer des deux mains; c'est-à-dire que, lorsqu'un écolier manieroit bien son fleuret avec la main droite, il faudroit l'exercer avec la main gauche. Cet exercice feroit difficile pour tout le monde, mais avec de la bonne volonté & en prenant quelque peine on parvient à un degré d'habileté, qui est avantageux pour soi & fait honneur à celui qui enseigne.

Le maître d'armes devroit non-seulement donner leçon des deux mains à ses écoliers, mais encore les instruire de cette sorte par des mouvemens d'affaut. Cette méthode les mettroit en état de se défendre des deux mains, & ils ne feroient jamais embarrassés vis-à-vis d'un adversaire, qui se présenteroit dans une position différente de la leur.

Lorsqu'un droitier & un gaucher font des armes ensemble, ils doivent avoir attention de défendre le dehors des armes: ce côté étant plus foible que celui du dedans. Ils ont tous deux la facilité de donner le coup de fouet ou de faire le glissement de lame au-dehors des armes.

Si on donne le coup de fouet à propos, il est presque impossible que l'épée ne saute de la main, à moins que l'adversaire ne saisisse le tems qu'on donne ledit coup de fouet, soit pour dégager, soit pour tourner la main en tierce.

Il faut observer que le droitier doit tirer au gaucher quarte au lieu de tierce & tierce au lieu de quarte, c'est-à-dire, qu'il doit tirer tous les coups du dedans au-dehors des armes, & ceux du-dehors au-dedans. Les mêmes règles sont pour le gaucher lorsqu'il tire ses coups au droitier. Par ce moyen la main sera toujours opposée à l'épée, & le corps & le visage seront à couvert.

De la garde allemande.

Dans la position de la garde allemande on a ordinairement la main tournée en tierce, le bras & le poignet sur la ligne de l'épaule, la pointe de l'épée à la ceinture de son adversaire, la hanche droite extrêmement cavée, le corps en avant, le genou droit plié & le jarret gauche tendu. Les allemands cherchent toujours l'épée soit de prime, soit de seconde, tirent dans cette position souvent à bras raccourci, tiennent la main gauche devant l'estomac & s'en servent pour parer au besoin, &

aussi-tôt qu'ils tirent l'épée, ils donnent un grand coup du tranchant sur la lame de leur adversaire afin de le défilmer, s'ils le peuvent.

Défense contre la garde allemande.

Pour combattre cette garde, il faut se présenter hors de mesure, attaquer brusquement du pié & au-dedans des armes, tirer des demi-bottes au visage de son adversaire afin de l'obliger de hausser davantage son poignet & profiter de ce tems pour dégager par-dessus le fort de son épée & lui tirer à fond un coup de seconde. On peut aussi se mettre en garde en seconde, en tenant la pointe de l'épée droite à son aisselle, faire feinte du dehors au-dedans des armes par-dessus sa lame, & faire une attaque du pié dans le tems de la feinte pour le faire aller plus promptement à l'épée: alors saisir ce tems pour faire un second dégagement par-dessus sa lame, & lui tirer un coup de seconde ou de quinte. S'il pare ce coup, on doit tripler le dégagement & lui tirer un coup de prime ou de quarte au-dedans des armes.

Si on veut attendre l'attaque, il faut se mettre en garde en tierce haute & la pointe dirigée à l'épaule droite de l'adversaire, ne pass'ébranler des mouvemens qu'il pourroit faire, à moins qu'ils fussent assez écartés pour lui tirer sur le tems un coup droit. S'il se tenoit ferme dans sa garde, il faudroit lui donner assez de jour au dedans des armes pour l'engager d'y tirer: pour lors parer de prime ou de demi-cercle en traversant la ligne sur la droite & lui riposter vivement en tenant le poignet dans la même position du coup qu'on aura paré.

S'il n'attaque pas, ou n'est pas ébranlé des attaques qu'on lui a fait, il faut se placer en tierce haute, comme on l'a expliqué ci-devant, tourner subtilement la main de tierce en quarte en passant la pointe de l'épée par-dessus le fort de sa lame (ce qui forme un demi-cercle), frapper ferme du fort du dedans de l'épée sur sa lame & aussi-tôt lui tirer à fond un coup de quarte. De cette manière il ne feroit pas difficile de lui faire sauter l'épée de la main.

S'il pare avec sa main gauche, on observera de ne point lui tirer au-dedans des armes, qu'on ne lui ait tiré auparavant une demi-botte soutenue, pour tromper la parade de sa main gauche.

De la garde italienne.

La garde ordinaire des italiens est fort basse, ils plient également les deux genoux, portent le corps au milieu des deux jambes, tiennent le poignet & la pointe de l'épée basse, raccourcissent assez le bras, mettent la main gauche devant la poitrine, s'en servent pour parer, & aussi-tôt ripostent.

Quoique cette garde leur soit ordinaire, ils la varient à tout moment pour embarrasser leur adversaire, en haussant le poignet à la hauteur de la ligne de l'épaule & de la pointe de l'épée, en tenant le poignet haut & la pointe fort basse, en faisant de grands mouvemens du corps & de la pointe, en tournant autour de celui avec qui ils font des armes, tantôt par sa droite, tantôt par sa gauche, ou en avançant imperceptiblement le pié gauche près du pié droit, & tirant des coups droits de volée, ou font des passes ou des voltes. Ils se fient beaucoup sur leur agilité & leur parade de la main gauche. C'est pour cela que deux italiens, qui se battent ensemble, se donnent très souvent coup pour coup (ce qu'on appelle *coups fourrés*), ce qui arrive rarement entre bons tireurs, parce qu'ils savent chercher l'épée soit avec le contre-dégagement, soit avec le cercle, & qu'ils ont une prompte riposte.

Malgré cela, il n'est pas douteux que leur jeu embarrasseroit même un habile homme, s'il ne prenoit pas les précautions qu'on expliquera ci-après.

Défense contre la garde italienne.

Pour se défendre contre le jeu d'un italien, il faut avoir beaucoup de sens-froid & se mettre dans une position

sition couverte, ne pas s'ébranler de tous ses différens mouvemens, lui faire des attaques, tirer des demi-bottes hors de mesure pour l'obliger d'entrer en mesure, & dans le tems qu'il leve le pié droit pour avancer, opérer sans écarter le poignet ni la pointe de l'épée de la ligne de son corps, afin que, dans le cas où il tireroit, on fût en état de parer & de lui faire immédiatement riposte. On ne doit jamais redoubler crainte du coup pour coup ou qu'il pare de la main gauche, ce qui exposerait à une riposte; mais aussi-tôt après avoir tiré une botte, soit qu'on touche ou non, il faut se remettre promptement en garde en parant du cercle.

Si l'italien se présentait en garde tenant son bras & sa pointe sur une même ligne, il faudrait se servir du croisé d'épée ou du coup de fouet, & lui tirer ferme & à fond au corps.

On ne doit jamais tirer dans le grand jour qu'il peut donner crainte du coup de tems; mais alors lui tirer une demi-botte bien soutenue; & s'il part sur ce tems, parer en serrant la mesure d'une demi-semelle & riposter aussi-tôt.

Pour tromper la parade de sa main gauche, il faut tirer une demi-botte & achever le coup aussi-tôt qu'il a fait le mouvement de ladite main pour parer. *Nota*, ceci est bon à exécuter vis-à-vis de ceux qui ne ripostent pas.

On doit encore ne pas tirer à son adversaire au-dedans des armes s'il donnoit un trop grand jour; mais on peut marquer une feinte au-dedans & tirer au-dehors ou au-dessous.

S'il ferait la mesure en portant le pié gauche près du pié droit, il faudrait lui faire un battement d'épée, ou lui tirer une demi-botte; & s'il ne s'ébranloit pas, rompre promptement la mesure, porter le pié droit près du pié gauche, en parant du cercle, ou attendre qu'il tire, & aussi-tôt gagner sa lame par un contre dégagement, & se saisir de son épée ou lui riposter dans le tems qu'il fait sa retraite.

Des gardes italiennes avec l'épée & le poignard.

Fig. 41. L'exercice de l'épée avec le poignard n'est d'usage qu'en Italie. Lorsqu'un écolier fait bien manier son épée, on l'instruit dans l'exercice de l'épée avec le poignard. Les Italiens forment rarement de nuit sans avoir leur épée & poignard à leur côté. Les droitiers portent le poignard à côté de la hanche droite, & les gauchers à côté de la hanche gauche; ils le tirent si-tôt qu'ils ont l'épée à la main. Naples est la ville de l'Italie où on s'en sert le plus communément & le plus adroitement.

On ne fait usage du poignard à Paris que lorsqu'on reçoit publiquement un maître d'armes. Lorsqu'un prévôt a fait son apprentissage sous un habile homme & qu'on le présente pour être reçu maître d'armes, il est obligé de tirer avec plusieurs maîtres. Après avoir tiré avec le fleuret seul, ils tirent avec le fleuret & le poignard. La réception d'un maître a quelque chose d'agréable, & donne d'autant plus d'émulation aux jeunes gens pour s'instruire dans les faits d'armes, qu'un homme ne peut être reçu au nombre des autres maîtres, s'il n'a travaillé pendant six années consécutives sous le même maître, usage qui ne se pratique qu'à Paris. Cet exercice public, qui est comme la pierre de touche de l'art de l'escrime, produit un bien d'autant plus grand qu'il tend à la perfection des armes. Il serait injuste de se taire sur le talent des maîtres d'armes françois. Les hommes qui s'y connoissent le mieux, avouent qu'ils sont les premiers maîtres du monde pour la bonne grace & l'habileté.

Quoiqu'on ne se serve pas de l'épée & du poignard dans ce pays, on a cru nécessaire d'en donner l'explication, afin qu'on soit en état de se défendre, si l'on voyage dans les pays où l'on en fait usage, & afin qu'on ne se trouve pas embarrassé en voyant deux pointes devant soi. Je donne ici deux gardes différentes & les plus usitées de cet exercice. On expliquera, à la suite, la manière de se défendre avec une épée seule contre une épée & un poignard.

Il faut se placer avec le poignard le bras tendu & *N. 5. Escrime.*

un peu éloigné de la garde de l'épée. Pour bien former les parades & les exécuter les plus serrées qu'il est possible, ce qui est très difficile ayant le bras tendu, on doit faire attention, en couvrant une partie, de ne pas découvrir l'autre. Dans cette garde on ne peut pas effacer le corps, car l'épaule gauche est plus avancée que la droite. Quoique le bras droit couvre le dehors des armes, il doit être raccourci.

Lorsque dans cette position on formera bien ses parades, on se mettra en garde, le bras tendu, mais sans roideur, & le bras gauche raccourci & la pointe du poignard près du coude droit. Le point principal est de ne pas s'ébranler aux mouvemens que l'adversaire peut faire.

S'il cherche à gagner l'épée avec la fienne, il faut la quitter, à moins qu'on ne se sente assez de fermeté pour opposer le fer au sien, en serrant la mesure d'une demi-semelle, & sans quitter sa lame de gagner son foible avec le fort du poignard. Alors quittant son épée il ferait aisé de tromper sa parade du poignard & de le toucher. Pendant cette opération il ne faut jamais quitter du poignard sa lame, & plus elle fera longue, plus on aura d'avantage. De même après telle parade qu'on puisse faire avec le poignard, on ne doit pas quitter sa lame, si on veut riposter.

Les Italiens parent plus souvent avec le poignard qu'avec l'épée: ainsi il est certain que celui qui se sert de deux lames pour parer, a un grand avantage, pourvu qu'il le fasse avec jugement & sans précipitation; car autrement il ne ferait que se découvrir.

Il faut tromper son adversaire dans le tems qu'il fait des attaques ou tire des demi-bottes en ne s'ébranlant pas de l'épée, & faire quelques mouvemens écartés avec le poignard pour l'engager à partir. Si-tôt qu'il détache son coup, on doit le parer avec le poignard en serrant la mesure dans le même tems, faire feinte avec l'épée de lui tirer au visage, & achever le coup au corps, comme on peut le voir dans la 42 figure.

Les Italiens parent avec le poignard les coups tirés au-dedans & au-dessous des armes, & comme ils se fient entièrement sur cette parade, ils couvrent beaucoup le côté du dehors de la pointe de leur épée.

De l'épée seule contre l'épée & le poignard.

Comme tous les coups qu'une épée seule tire au-dedans des armes contre l'épée & le poignard peuvent être parés aisément, la riposte de la pointe de l'épée de l'adversaire toucherait infailliblement; c'est pourquoi on ne doit agir qu'avec jugement & attention.

Il faut se mettre en garde en tournant le poignet entre tierce & quarte, & un peu plus bas que dans la garde ordinaire, & en fixant la pointe de l'épée à l'épaule droite de l'adversaire. On ne doit pas engager l'épée, mais faire des battemens d'épée au-dehors des armes & des attaques du pié, & diriger la pointe à son visage, pour l'obliger à hausser son poignet: alors saisir ce tems pour lui tirer avec beaucoup de vivacité un coup de seconde, & revenir promptement à l'épée en prime ou au cercle.

S'il étoit en garde la pointe de l'épée sur la ligne de l'épaule, il faudrait faire feinte au-dedans des armes, donner un coup de fouet ferme au-dehors des armes du foible au fort de son épée, & lui tirer quarte sur les armes.

S'il tient sa pointe plus basse que son poignet, il faut se placer dans la même position au-dedans des armes, lui tirer une demi-botte au-dedans, gagner vivement sa lame, & lui fournir une flanconade. On peut aussi après une demi-botte faire un croisé d'épée & lui tirer à fond tierce.

On ne conseillera pas de lui tirer au-dedans des armes, parce que la parade du poignard pourroit réussir, & qu'on seroit exposé à la riposte. Mais dans le cas où l'adversaire seroit ébranlé & chercheroit à parer avec son épée sur les attaques qu'on pourroit lui faire, alors après lui avoir tiré une demi-botte au-dedans des armes & à la partie du dehors du poignard, on pourroit lui tirer quarte basse: le coup achevé, se remettre en garde soit en tierce, soit en demi-cercle.

D

Fig. 42. Riposte après avoir trompé la parade du poignard.

PLANCHE XIV.

De la garde espagnole marquée A attaquée par la garde françoise.

Fig. 43. Les Espagnols, en faisant des armes, ont une méthode tout-à-fait opposée à celle des autres nations. Ils donnent souvent un coup sur la tête de leur adversaire qu'on appelle *coup d'estramacon*, ensuite tirent un coup de pointe entre la gorge & les yeux. Leur garde est presque droite. Ils s'allongent très-peu; lorsqu'ils s'approchent, ils plient le genou droit, tendent le gauche & portent le corps en avant. Lorsqu'ils s'éloignent, ils plient le genou gauche, tendent le droit, effacent beaucoup le corps en arrière, & parent souvent de la main gauche ou esquivent le coup en portant le pied droit derrière le gauche. Leur épée a près de cinq piés de longueur de la garde à la pointe, & la lame a le fil des deux côtés; la coquille est fort large & est traversée par derrière d'une barre qui sort de deux pouces de chaque côté. Ils s'en servent souvent pour faire sortir l'épée de la main de leur adversaire, en la liant fortement, sur-tout lorsqu'ils ont à combattre une longue épée; ce qui leur seroit très-difficile vis-à-vis d'une épée courte. Leur garde ordinaire est de tenir leur épée en tierce haute & la pointe sur la ligne du visage. Ils font des appels & tirent des demi-bottes au visage, portent aussi-tôt le corps en arrière, forment un cercle avec la pointe de l'épée sur la gauche, tendent en même tems le bras, avancent le corps pour donner le coup d'estramacon, & se remettent promptement droits en tenant la pointe de leur épée sur la ligne du visage de leur adversaire.

De la garde espagnole combattue après la parade du coup d'estramacon.

Fig. 44. Si on se sert d'une épée de longueur ordinaire, & si on essuie la première attaque, on se défendra aisément contre l'épée d'un espagnol & on sera peu embarrassé de son jeu. Il faut se mettre en garde hors de mesure la main tournée en tierce, la tenir un peu plus haute que dans la garde ordinaire & ne pas s'ébranler des mouvemens qu'il pourroit faire. S'il tiroit le coup d'estramacon, il faudroit le parer de tierce haute, hausser le poignet & baisser le corps, serrer la mesure d'une grande semelle, & riposter en tirant à fond un coup de seconde, & tenant la pointe plus basse que dans le coup ordinaire, afin qu'il ne pare pas cette riposte de la main gauche. Le coup tiré se remettre promptement en garde en tierce, caver un peu le poignet, rechercher son épée, dans le même tems porter le pied droit près du pied gauche pour s'éloigner de sa pointe, alors on est en état de gagner du terrain avec le pied gauche.

Si l'adversaire tire un coup de pointe, soit au visage soit au corps, il faut le parer en dégageant de tierce en quarte & tenant le poignet sur la ligne de l'épaule, dans le même tems serrer la mesure d'une grande semelle pour gagner son fer autant qu'il est possible, & lui riposter à fond un coup de quarte. S'il cherche à parer la riposte avec la main gauche, on doit faire feinte de la tirer en faisant une grande attaque du pied pour tromper ladite parade de sa main gauche, & achever le coup suivant les principes expliqués; revenir promptement à l'épée en tenant la pointe directement à son visage & redoubler à fond quarte basse. Le coup achevé se remettre en garde en tierce, & passer le pied droit par derrière le pied gauche.

Quoiqu'il soit très-aisé à celui qui a une épée courte à la main de défarmer celui qui a une épée à l'espagnole, après avoir gagné sa lame, on ne conseille à personne de le tenter, crainte de ne pouvoir saisir la garde de ladite épée ou d'avoir la main & les doigts coupés par les deux tranchans de l'épée ennemie.

On ne conseille pas même de faire le croisé d'épée ni de donner de coup de fouet, parce que les Espagnols en mettant l'épée à la main, passent les deux premiers doigts dans deux anneaux, qui sont près de la garde, & avec les deux autres doigts & le pouce serrent la poignée de leur épée. Ainsi il est évident qu'aucune des opérations ci-dessus nommées ne réussiroit.

Garde de l'épée & manteau attaquée par l'épée & lanterne.

Fig. 45. L'épée & manteau, qui sont d'un usage très-ancien dans toute l'Italie, n'ont jamais été défendus par les gouvernemens, comme l'ont été l'épée & le poignard dans plusieurs états.

Le manteau est offensif & défensif. Il est offensif, parce que ceux qui savent s'en servir adroitement sont en état de nuire beaucoup à leur adversaire. Il y a plusieurs manières de le jeter; on peut non-seulement en couvrir la tête à son ennemi, mais aussi la lame de son épée. Si au contraire on n'a pas l'adresse de s'en servir, on pourroit soi-même s'en couvrir la tête ou embarrasser son épée & par-là être à la discrétion de son adversaire. Il est défensif, parce qu'il peut servir à parer les coups de tranchant soit à la tête, soit au visage ou au ventre dans le cas où ces deux derniers seroient donnés au-dedans des armes.

Il faut parer avec l'épée les coups que l'adversaire tire au-dehors & au-dessous des armes, secourir l'épée avec le manteau & riposter au corps.

Pour se servir bien du manteau, on doit envelopper son bras gauche avec une partie dudit manteau, laisser tomber l'autre partie, avoir attention qu'elle ne tombe pas plus bas que les genoux, & prendre garde, si on est obligé après une longue défense de baisser le bras gauche pour le reposer, de ne pas laisser trainer ledit manteau par terre ni devant les piés, crainte, en marchant dessus, de faire un faux pas & de tomber.

Si on se trouve fatigué du bras gauche, on peut le faire reposer en le laissant tomber à côté de soi, mais tenir le manteau un peu éloigné de la cuisse, faire une passe en arrière & peu après se remettre en défense. Si on n'a pas assez de terrain pour faire cette basse, on peut appuyer le bras gauche contre sa hanche, tenir toujours l'épée en garde & parer vivement du cercle.

Il est aisé à un homme, qui fait bien se défendre avec l'épée & le poignard, de se servir du manteau, parce que cette défense exige un coup-d'œil juste & vif. En cas de besoin on pourroit aussi se défendre avec une canne & un manteau, contre une épée; car après avoir paré le coup de pointe, avec ladite canne, dans le même tems serrer la mesure sur son ennemi sans quitter son épée & lui couvrir la tête avec ledit manteau. Pour faire cette opération, il faut avoir non-seulement une grande habileté & expérience dans les armes, mais aussi beaucoup de sens-froid, de fermeté & de résolution.

Il est aussi très-nécessaire de bien connoître la mesure pour se servir à-propos du manteau. Pour exécuter adroitement son coup, on doit donner un peu de jour à son adversaire, afin de l'engager à y tirer: alors sans nullement chercher sa lame avec l'épée, effacer le corps en arrière, dans le même tems jeter le pendant du manteau sur sa lame, traverser promptement la ligne, & lui riposter ayant la main tournée en quarte.

Fig. 46. L'épée & lanterne combattue par l'épée & manteau.

PLANCHE XV.

Explication de la garde de l'épée & lanterne.

Quoiqu'on punisse très-sévèrement ceux qui sont surpris l'épée à la main tenant une lanterne sourde, on ne laisse pas encore d'en rencontrer quelquefois. C'est pourquoi on a pensé qu'il ne seroit pas indifférent d'en donner l'explication & d'enseigner la manière de s'en défendre. Ceux qui se servent de lanterne sourde, la cachent sous leur habit ou manteau, & lorsqu'ils ont dessein d'attaquer quelqu'un, ils l'ouvrent avant de tirer l'épée, la présentent devant eux, au-dessus de leur tête ou de côté en passant le bras par derrière le dos, & changent de position à mesure que leur adversaire change de terrain.

S'il présente la lanterne par-devant & si l'on est muni d'une bonne épée, il faut couvrir avec le manteau le dedans des armes, donner un coup ferme en quarte sur la lame de l'adversaire & aussi-tôt un autre coup du tranchant de l'épée dans la lanterne en tenant la main en tierce. Le coup doit partir de la droite à sa gauche

fans écarter le bras, car ce coup doit être donné depuis le poignet jusqu'au coude, afin d'être en état de tirer un coup au corps en tenant la main dans la même position, & de couvrir avec le manteau le dedans des armes.

S'il présente la lanterne par-dessus la tête, il faut traverser le terrain sur sa droite & gagner sur lui le dehors des armes & lui tirer des demi-bottes au visage. S'il hausse la pointe de son épée, ferrer la mesure le corps baissé & les deux mains hautes, en tenant la lame par-dessus le poignet gauche & manteau, faire une passe du pié gauche, fans quitter son épée; alors se secourir du manteau, raccourcir un peu le bras droit pour débarasser la pointe de l'épée; & dans la position où la main se trouve, tirer avec vivacité un coup à l'adversaire.

S'il présente la lanterne de côté ayant la main passée par-derrière le dos, il faut traverser la ligne au-dedans des armes, en tenant la main gauche & le manteau auprès de la mamelle droite, la main droite tournée en tierce, la pointe de l'épée dirigée à son ventre, & dans le moment qu'il tire son coup, au-lieu de le parer avec la lame, tendre le bras gauche, couvrir sa lame avec ledit manteau & lui riposter au corps comme on peut le voir dans la *quarante-sixième figure*.

Si l'adversaire étoit matelacé, ce qu'on connoitra après lui avoir fourni au corps un coup sans effet, il faudroit lui tirer à la gorge, au visage ou à la ceinture: car une personne, qui a assez peu de sentimens pour se servir d'une lanterne fourde dans une affaire particuliere, peut avoir aussi la lâcheté de se plastronner.

Observations sur l'exercice de l'espadaon.

L'espadaonneur a quatre coups principaux dans son jeu, qui sont les coups à la tête, au poignet, au ventre & au jarret.

Quelques-uns tirent leurs coups par un mouvement de l'épaule, du coude ou du poignet. Ils tiennent le bras roide & tendu, & présentent toujours la pointe du sabre à l'adversaire.

La première maniere de tirer par un mouvement de l'épaule se fait en haussant le bras & en faisant un grand cercle avec le sabre, afin d'avoir plus de force pour couper. Cette exécution, qui est la pire de toutes, parce qu'elle est la plus lente, donne un très-grand avantage à celui qui pointe; car s'il est attentif à ferrer la mesure dans le tems que l'espadaonneur hausse le bras, il peut lui fournir un coup de pointe, ou bien après que le coup de sabre a été donné à vuide & qu'il l'a esquivé en effaçant le corps, il doit aussi-tôt ferrer la mesure & tirer le coup de pointe. Il est certain que, si l'espadaonneur ne trouve pas d'appui pour son sabre soit au corps soit à la lame de celui qui pointe, son coup lui reviendra par-derrière le dos, ou s'il donne son coup du haut em-bas la pointe de son sabre touchant par-terre court risque d'être cassée. Mais quand aucune de ces deux choses n'arriveroit pas, les mouvemens sont si grands & si lents que celui qui se sert de l'épée, trouvera toujours assez de jour pour toucher au corps, pour peu qu'il soit attentif à en profiter.

La seconde maniere de tirer par un mouvement du coude, se fait en pliant beaucoup le coude. Celle-ci jette encore la main hors de la ligne tant en haussant qu'en baissant, donne aussi un avantage à celui qui pointe, mais pas si grand que la première ci-dessus expliquée, parce que le sabre ne faisant pas un mouvement si grand, le coup est plus prompt & plus couvert.

La troisième qui est de tirer par un mouvement du poignet, soit que le sabre fasse le cercle de la droite à la gauche, soit de la gauche à la droite, le poignet doit agir très-vivement, en sorte que le coude & le bras ne s'écartent pas de la ligne du corps. L'espadaonneur pare ordinairement les coups de pointe avec le fort de son sabre, & riposte aussi-tôt en détachant avec le poignet un coup de tranchant: son coup favori est au-dehors des armes.

Fig. 47. Garde de l'espadaonneur marquée *A*, & la garde du pointeur en défense marquée *B*.

Les gardes des espadaonneurs sont différentes, quelques-uns se placent la main tournée en tierce, le bras ten-

du, la pointe dirigée au visage, le corps un peu en avant, le genou gauche ferme & le genou droit plié. Il y en a qui tiennent le fort du sabre auprès de la hanche gauche & la pointe haute. Il en est d'autres qui tournent la main en prime & tiennent la pointe basse, enfin d'autres encore, qui plient le genou gauche, tiennent le corps en arriere & tournent la main en quarte.

Explication de la défense du pointeur contre l'espadaonneur.

La garde du pointeur contre l'espadaonneur marquée *B*, que l'on a placée ici, est la plus couverte & la plus sûre pour se défendre. Le point essentiel est de connoître la mesure de telle position dans laquelle l'espadaonneur peut se placer. Il faut se présenter hors de mesure, ne point avancer sa lame, son poignet ni son pié droit, mais aussi-tôt après avoir tiré l'épée, prendre avec la main gauche le bas de la basque de son habit, élever le bras gauche à la hauteur de l'oreille, afin de parer dans l'occasion les coups d'espadaon que l'adversaire pourroit porter au-dedans des armes soit au visage, soit au ventre ou à la tête.

On peut aussi parer le coup à la tête avec le fort de l'épée en tournant la main en tierce & en opposant la lame presque en traversant la ligne: mais il faut que la pointe soit un peu plus haute que la garde de l'épée: si-tôt le coup paré, ferrer la mesure d'une semelle, en pliant un peu le corps, riposter par un coup de seconde, & redoubler le coup avant de se remettre en défense.

On pare le coup au visage tiré au-dehors des armes avec le fort de l'épée en tournant la main en demi-tierce & tenant la pointe droite. Le coup paré, il faut riposter au visage en quarte sur les armes, & redoubler promptement par un coup de seconde.

On pare le coup au ventre tiré au-dehors des armes en tenant la main en seconde, & l'on riposte de même. Si l'on pare avec l'épée les coups tirés au-dedans des armes, par l'espadaonneur, il faut les parer de prime, traverser dans le même tems la ligne au-dehors des armes, & lui riposter en prime.

La plus sûre défense qu'on puisse avoir contre l'espadaonneur, à mon avis, est de ne pas s'intimider des mouvemens, demi-bottes ou attaques qu'il pourroit faire, d'esquiver les coups en effaçant le corps, de rompre la mesure de la longueur d'une semelle, de déranger ses desseins par des attaques & demi-bottes.

Si ses mouvemens sont serrés, il faut être prompt à la parade soit du fort de l'épée, soit de la basque de l'habit, & en cas de besoin se servir des deux.

Si ses mouvemens sont écartés, il faut se déterminer, lui ferrer la mesure, en se couvrant autant qu'il est possible avec l'épée & la basque de l'habit, & lui fournir un coup où l'on voit jour à le toucher, si le terrain n'est pas assez uni pour chercher à le laisser soit en tournant sur sa droite ou sur sa gauche, soit en rompant la mesure, afin de profiter avec justesse d'un instant favorable & de ne point risquer de tirer le coup à vuide.

Il y a quelques espadaonneurs qui entre-mêlent leur jeu de coups de pointe, ce qu'on appelle *faire la contre-pointe*; ils font feinte de vouloir donner un coup de tranchant de leur sabre & tirent un coup de pointe, & quelquefois après avoir paré, selon le jour qu'ils ont, ils ripostent soit d'un coup de tranchant, soit de pointe.

Ce qu'on appelle *demi-espadaon* est différent de l'espadaon en ce qu'il est plus léger à la main & que la pointe n'est pas relevée, comme celle des sabres. L'est ordinairement, ce qui est causé que, pour rendre la pointe légère, on fait la garde pesante.

Le demi-espadaon est préférable à l'espadaon, pourvu qu'on s'en serve avec jugement. Cette arme est la meilleure sur-tout pour les troupes de cavalerie, lorsqu'elles chargent l'ennemi à l'arme blanche.

Fig. 48. Fleuret.

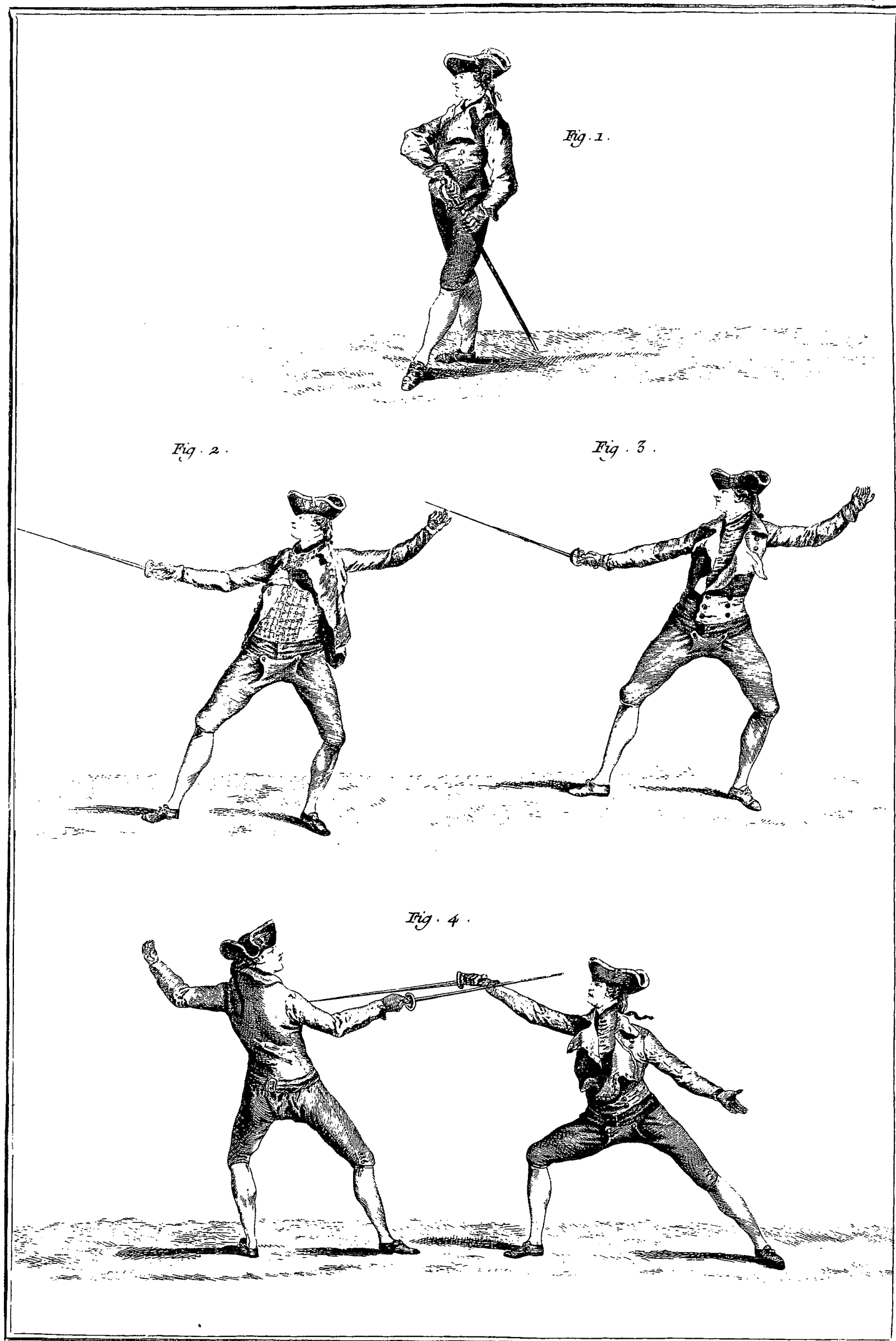
Fig. 49. Gant de buffe.

Fig. 50. Plastron.

Fig. 51. Sandandale.

Fig. 52. Masque, pour garantir les yeux.

Fig. 53. Baguette pour l'espadaon.



Escrime,

Prevost Rect.

Fig. 5.

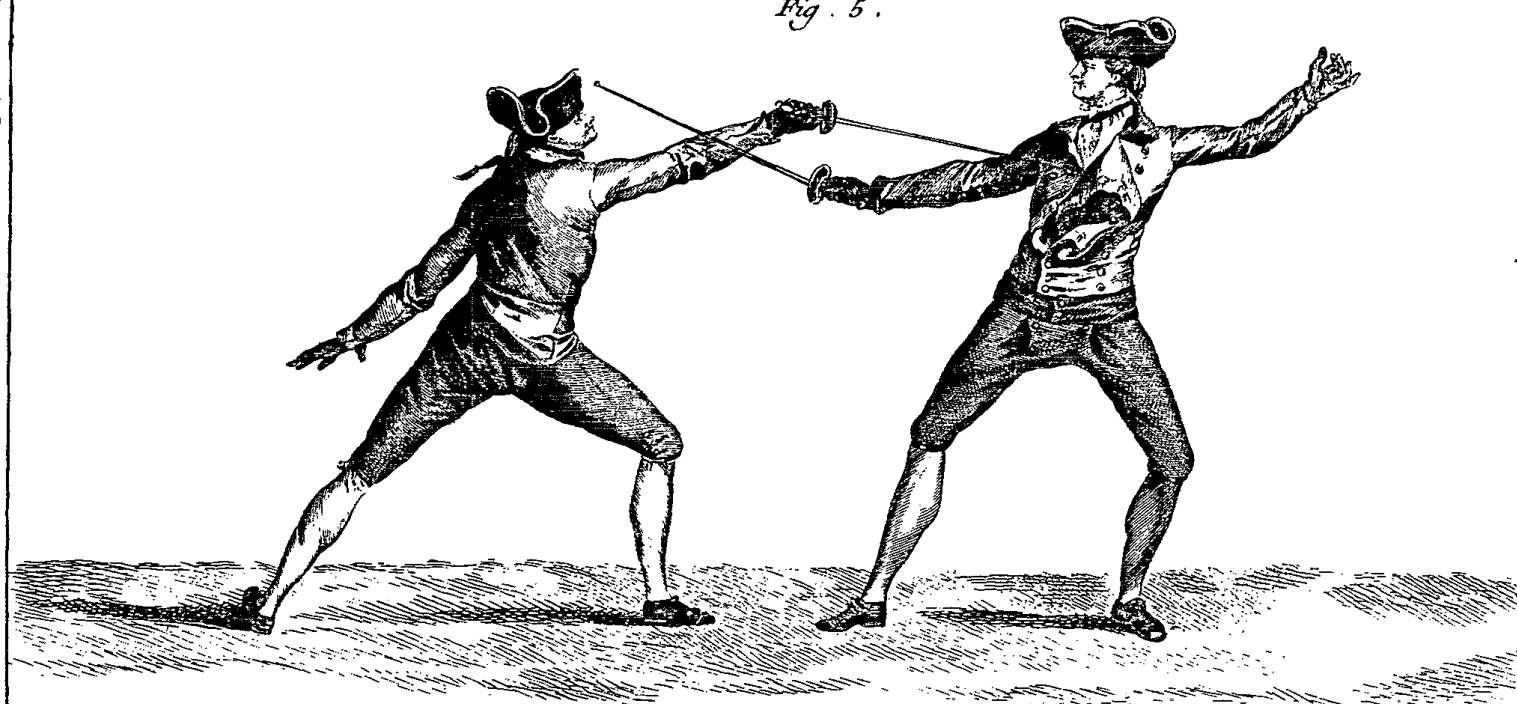


Fig. 6.

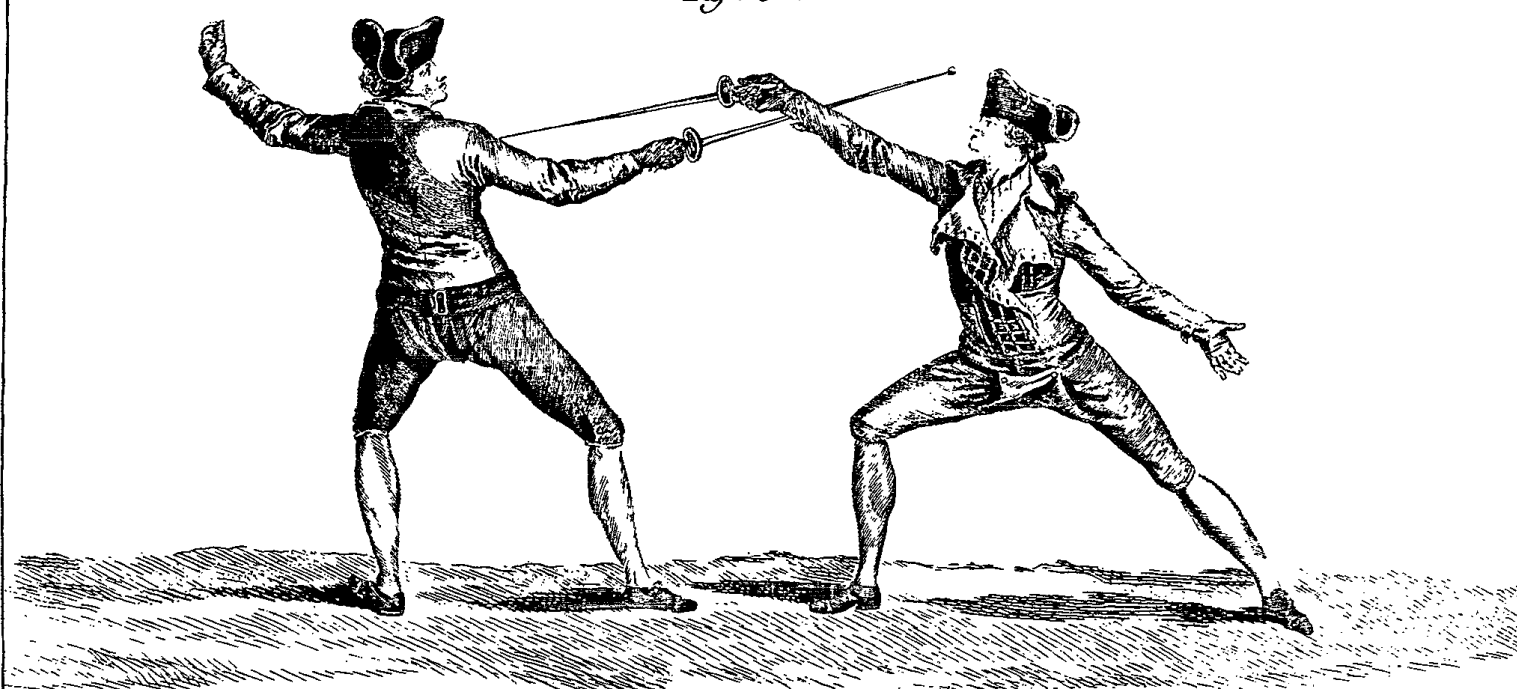
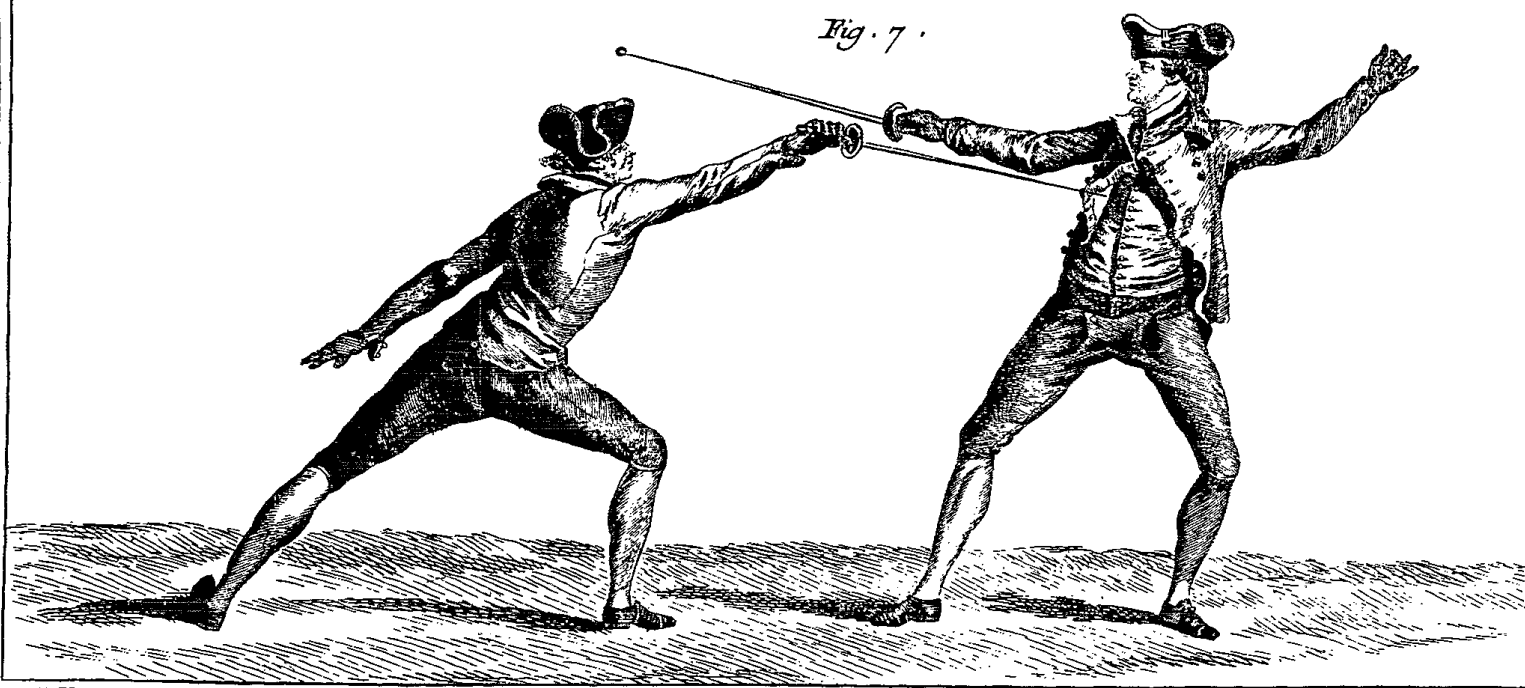
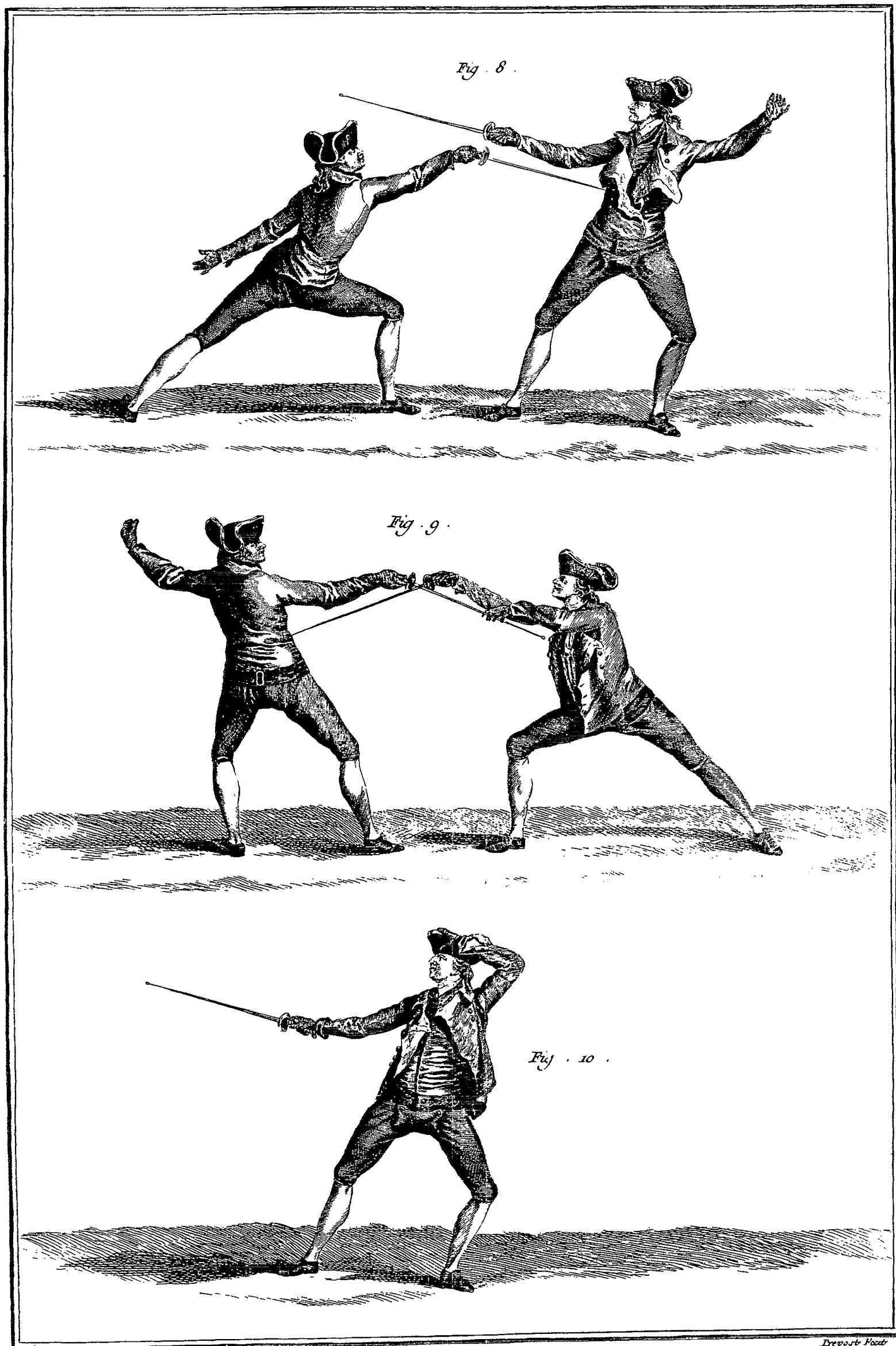


Fig. 7.

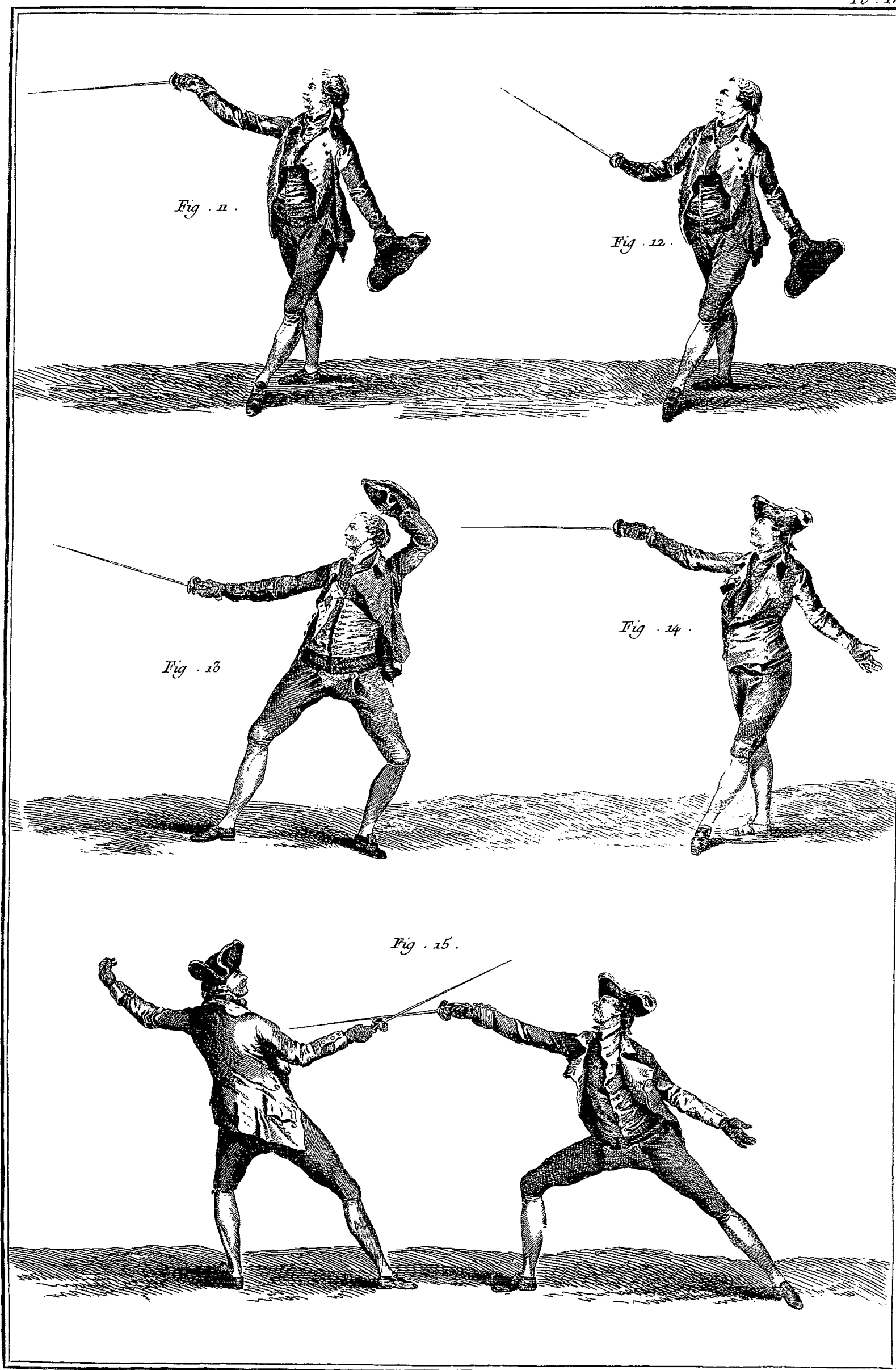


Escrime,

Benard. Fecit



Escrime.



Escrime,

Protestant

Fig. 16.

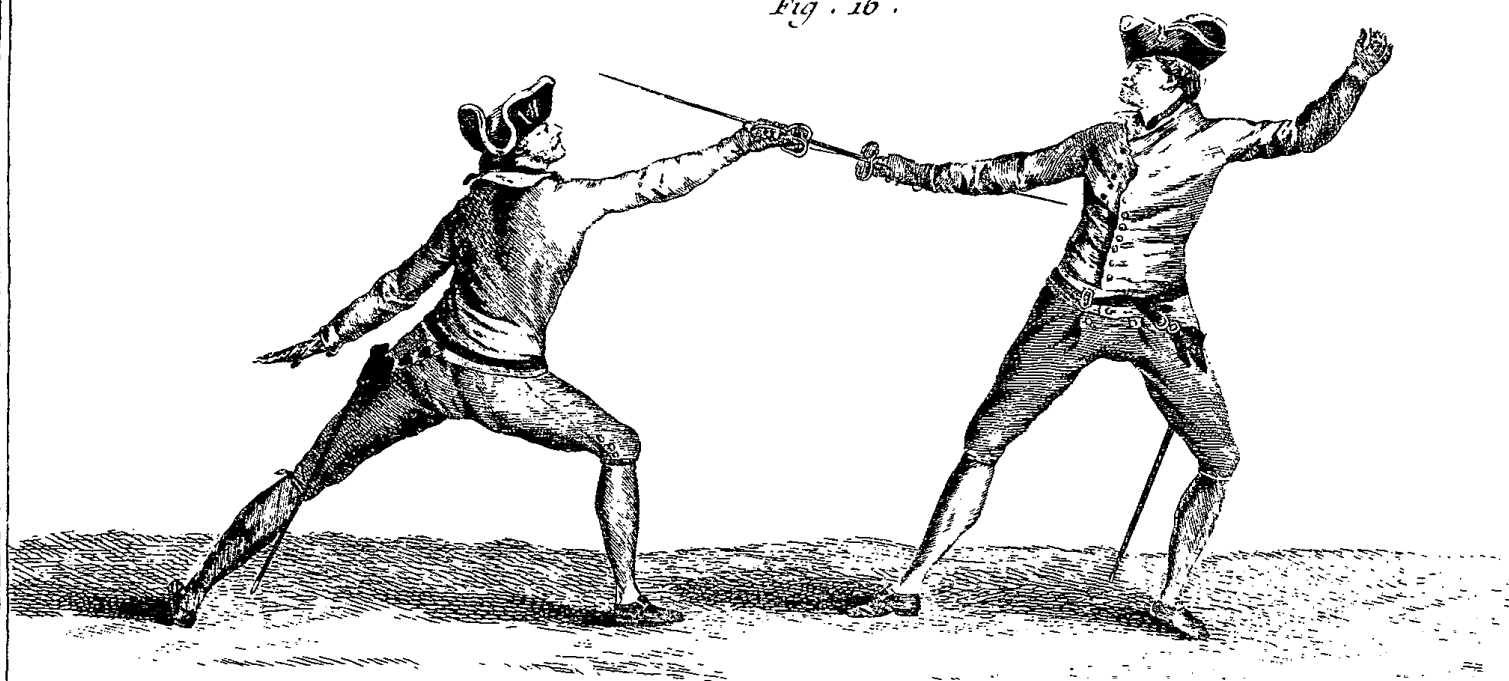


Fig. 17.

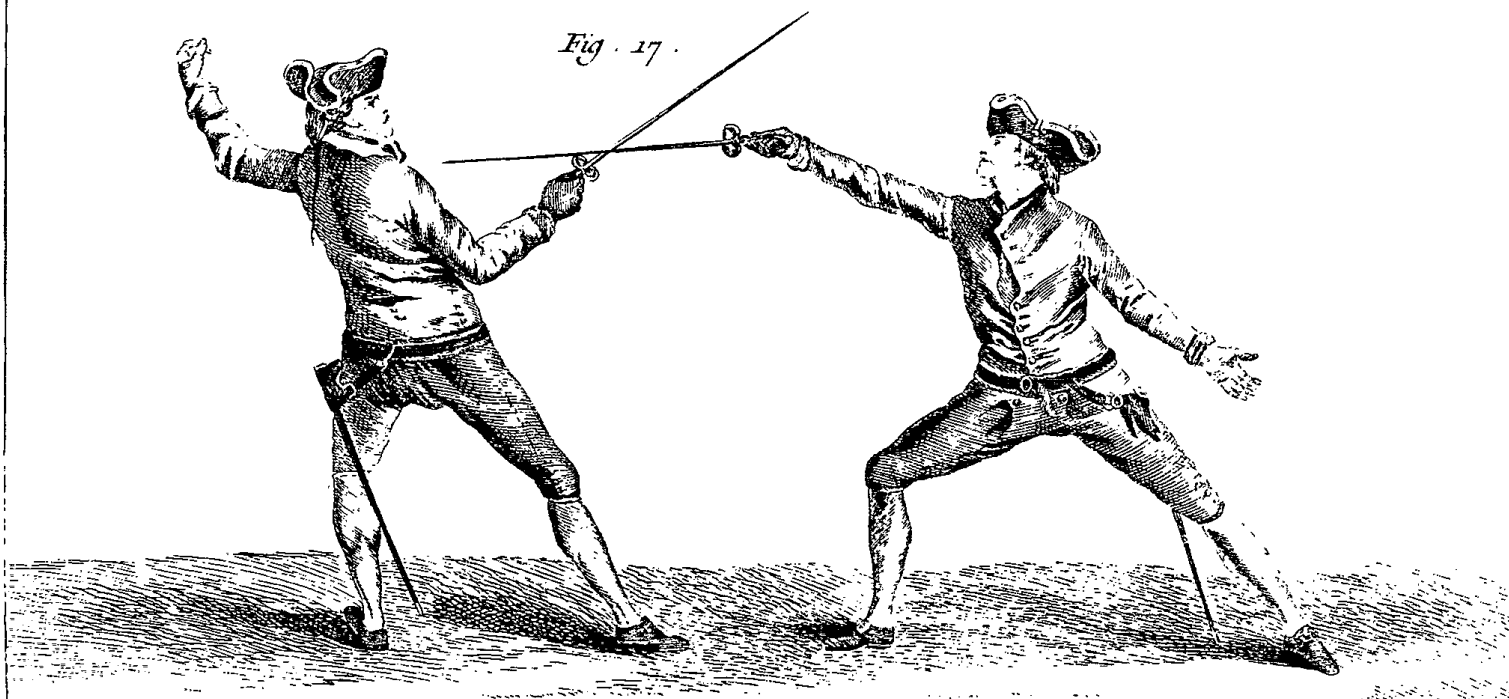
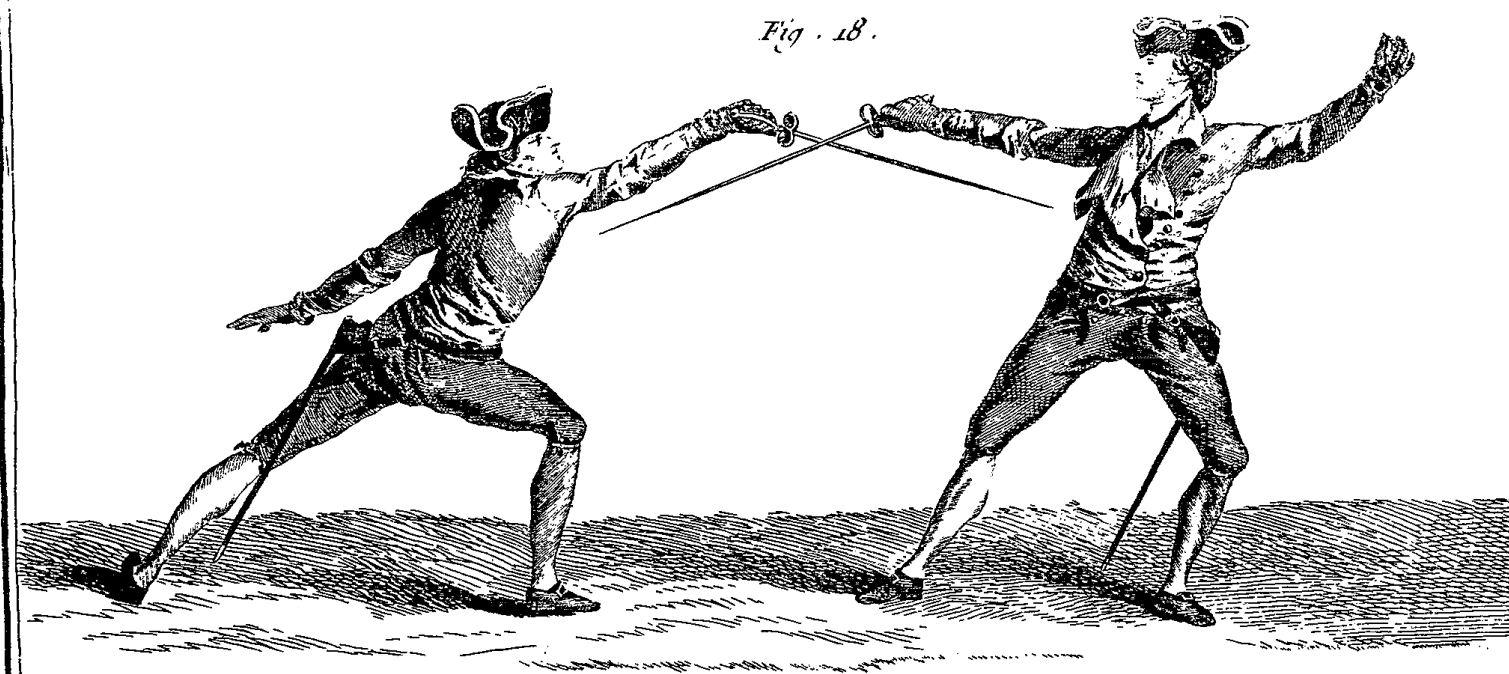
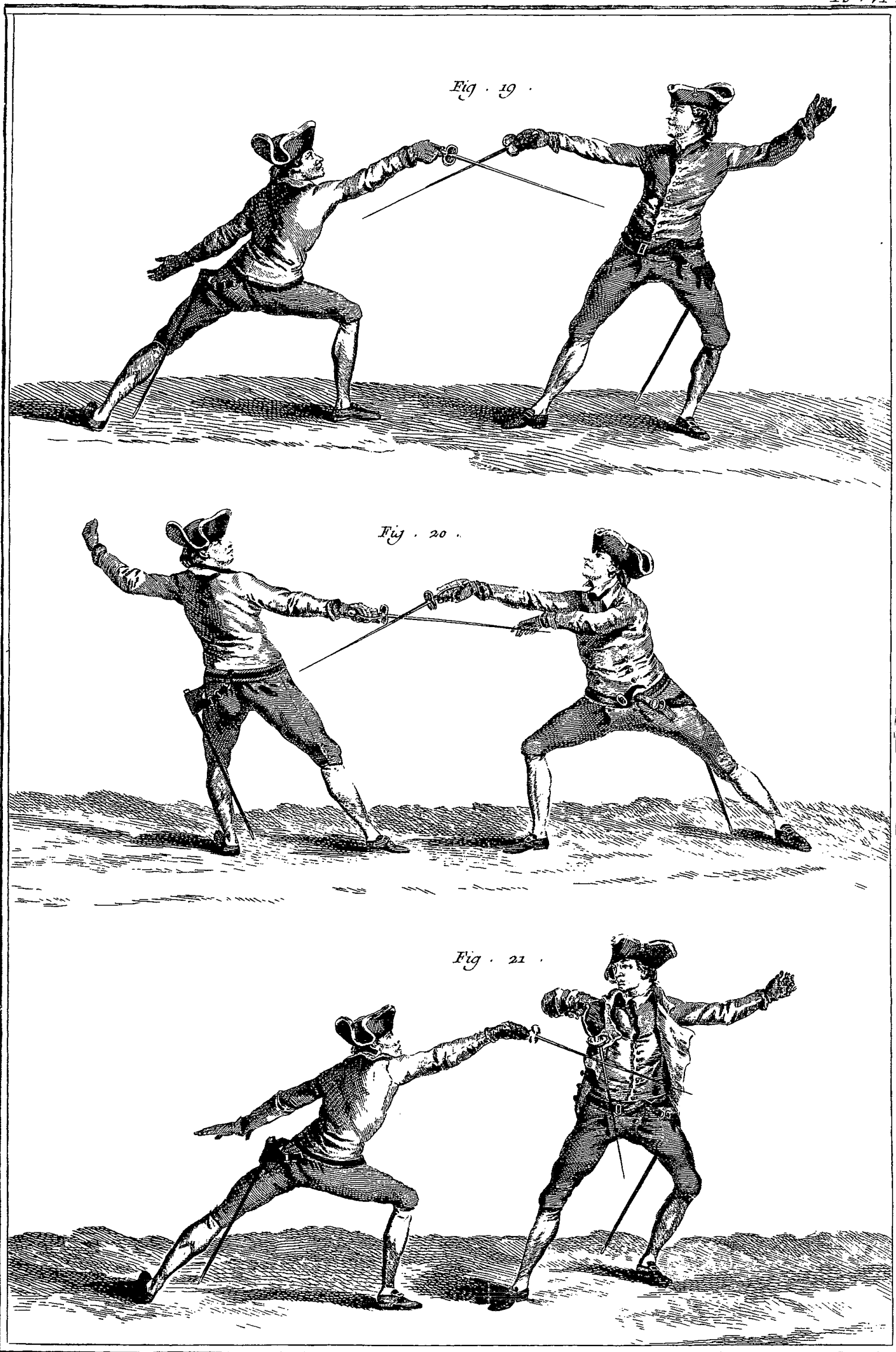


Fig. 18.



Prosser fecit

Escrime.



Escrime.

Benard fecit.



Fig. 22.

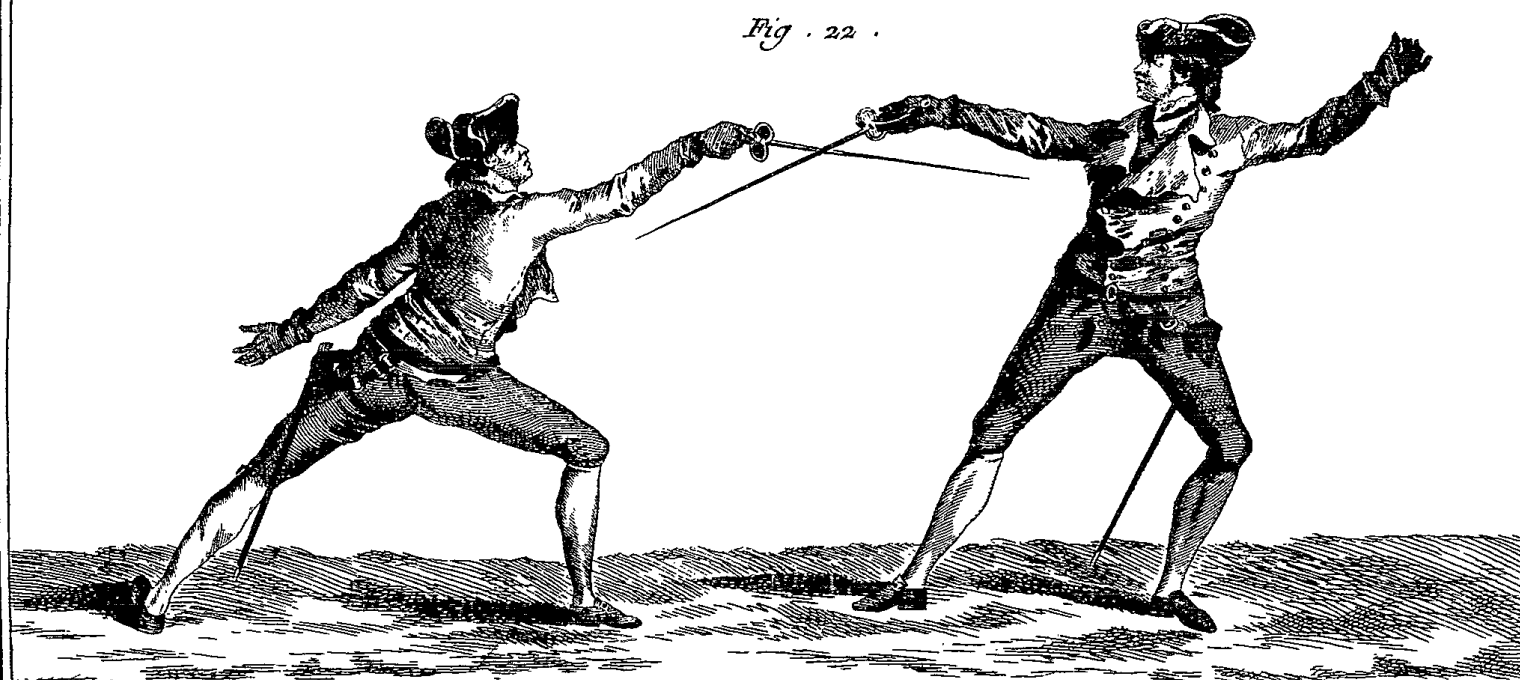


Fig. 23.

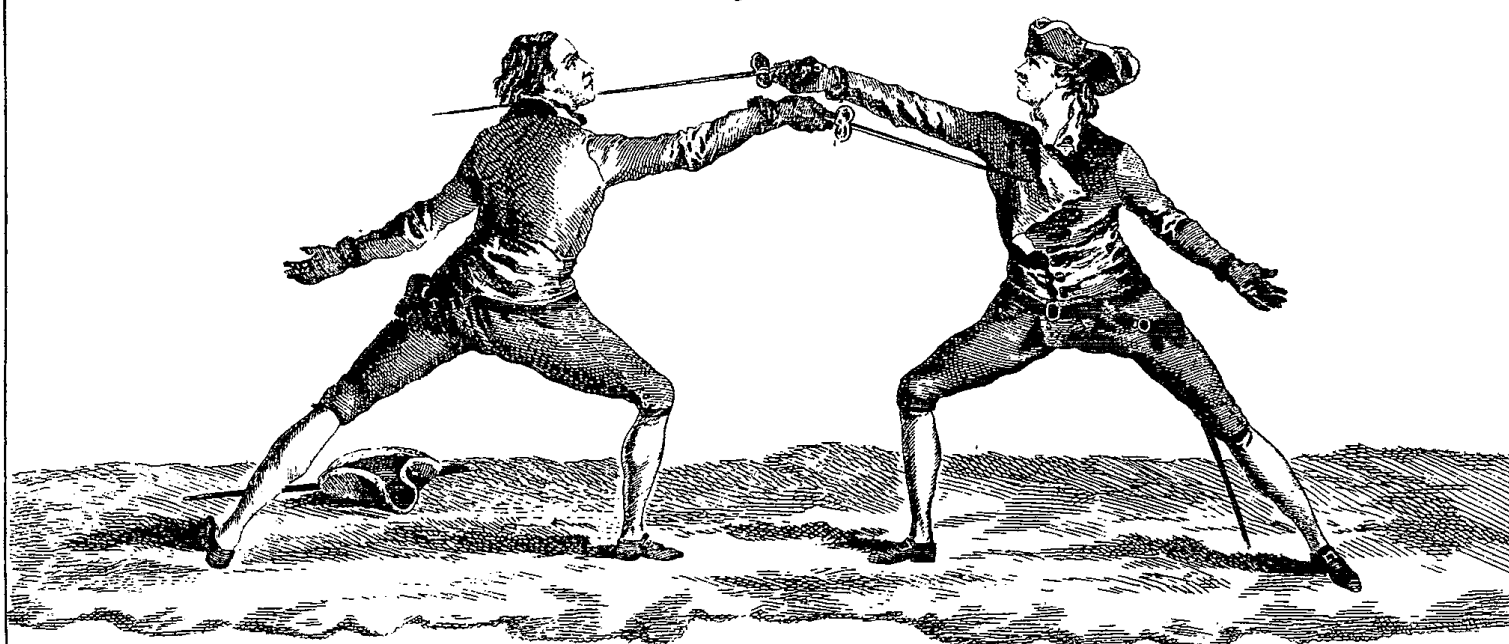
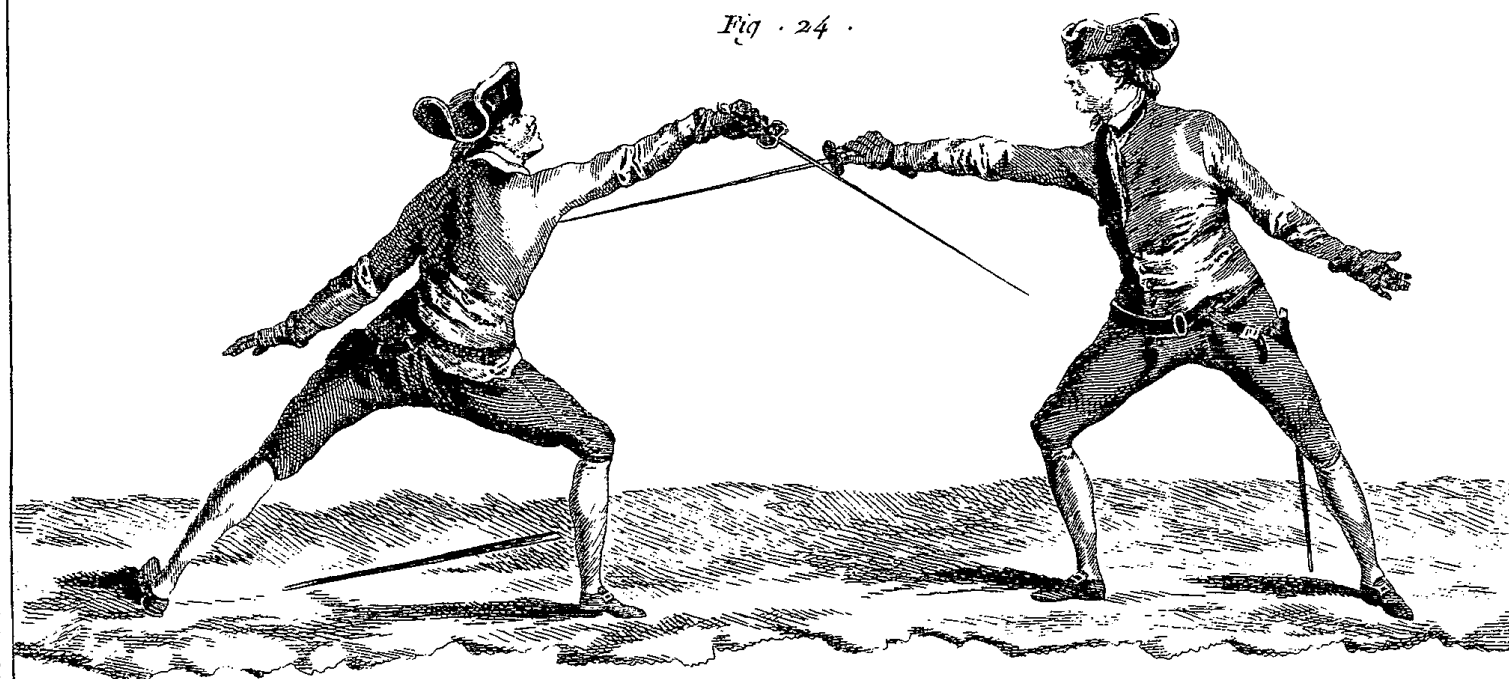


Fig. 24.



Escrime.

Benard fecit

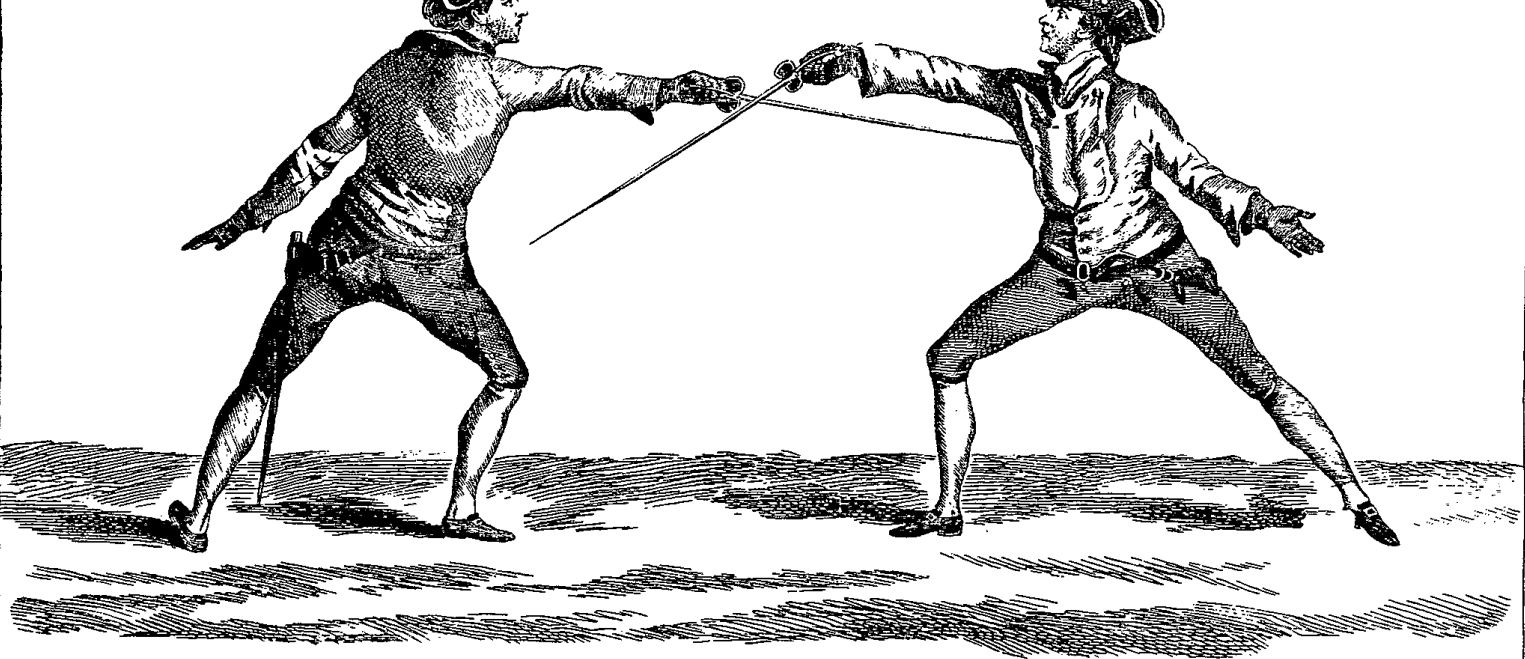
Fig. 25.



Fig. 26.



Fig. 27.



Escrime,

Bernard Feut

Fig. 28.

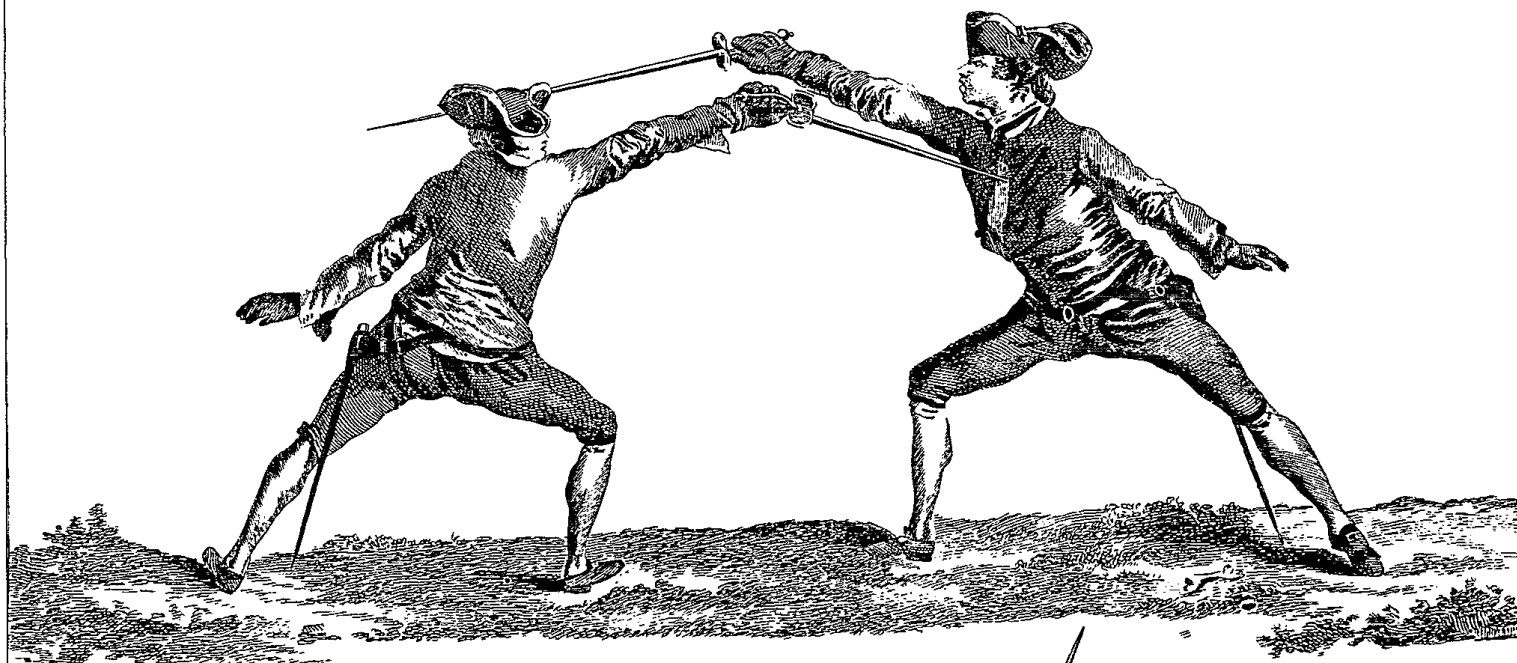
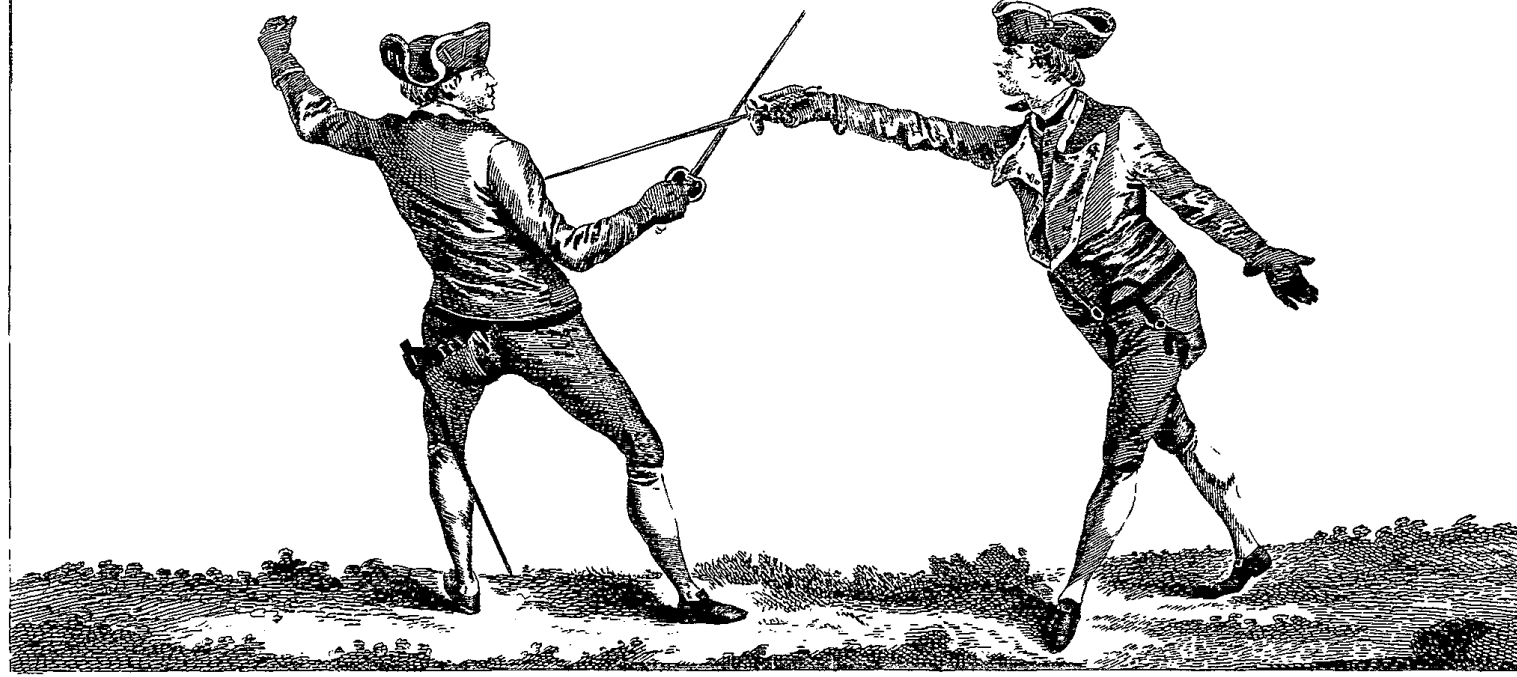


Fig. 29.



Fig. 30.



Escrime.

Prevost Fecit

Fig. 31.



Fig. 32.

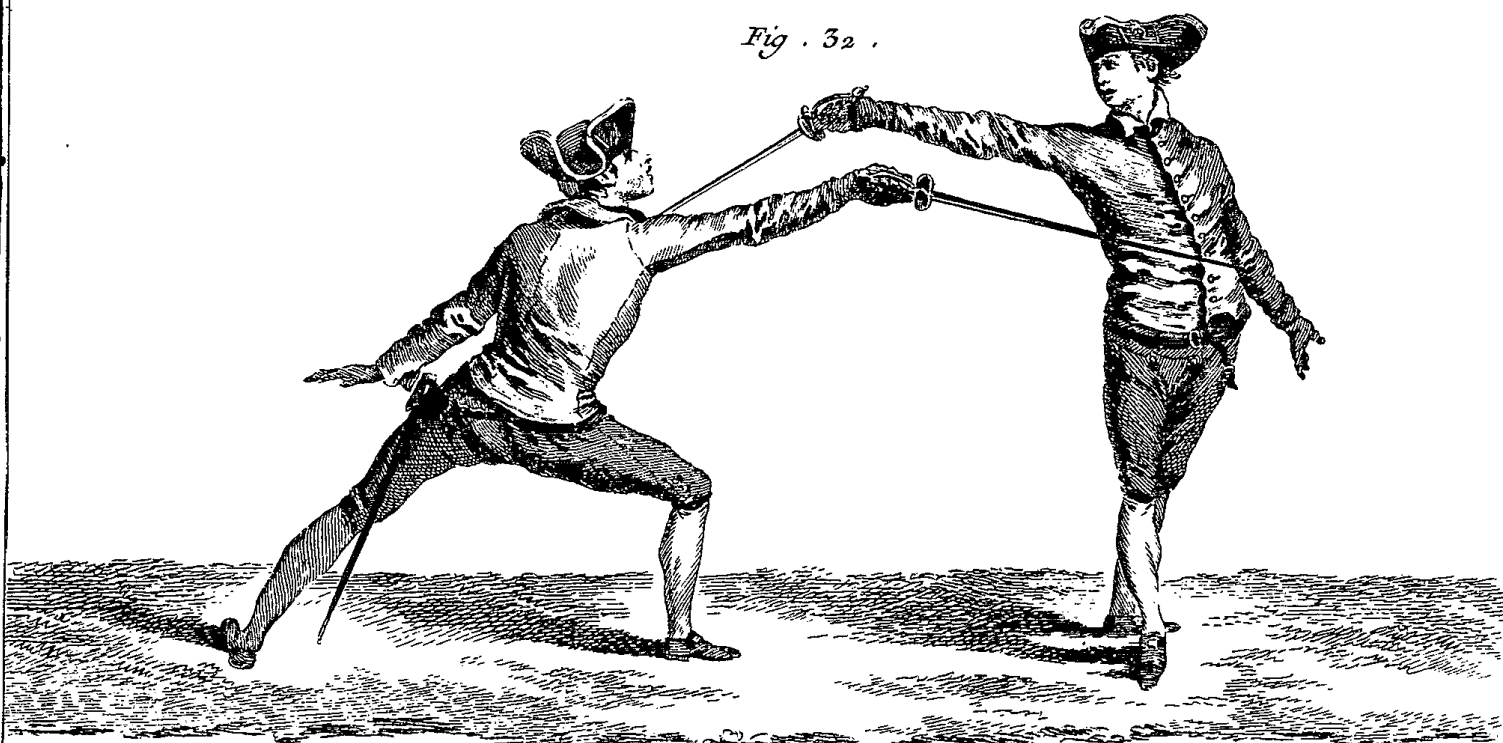


Fig. 33.



Escrime,

Bernard Picot.

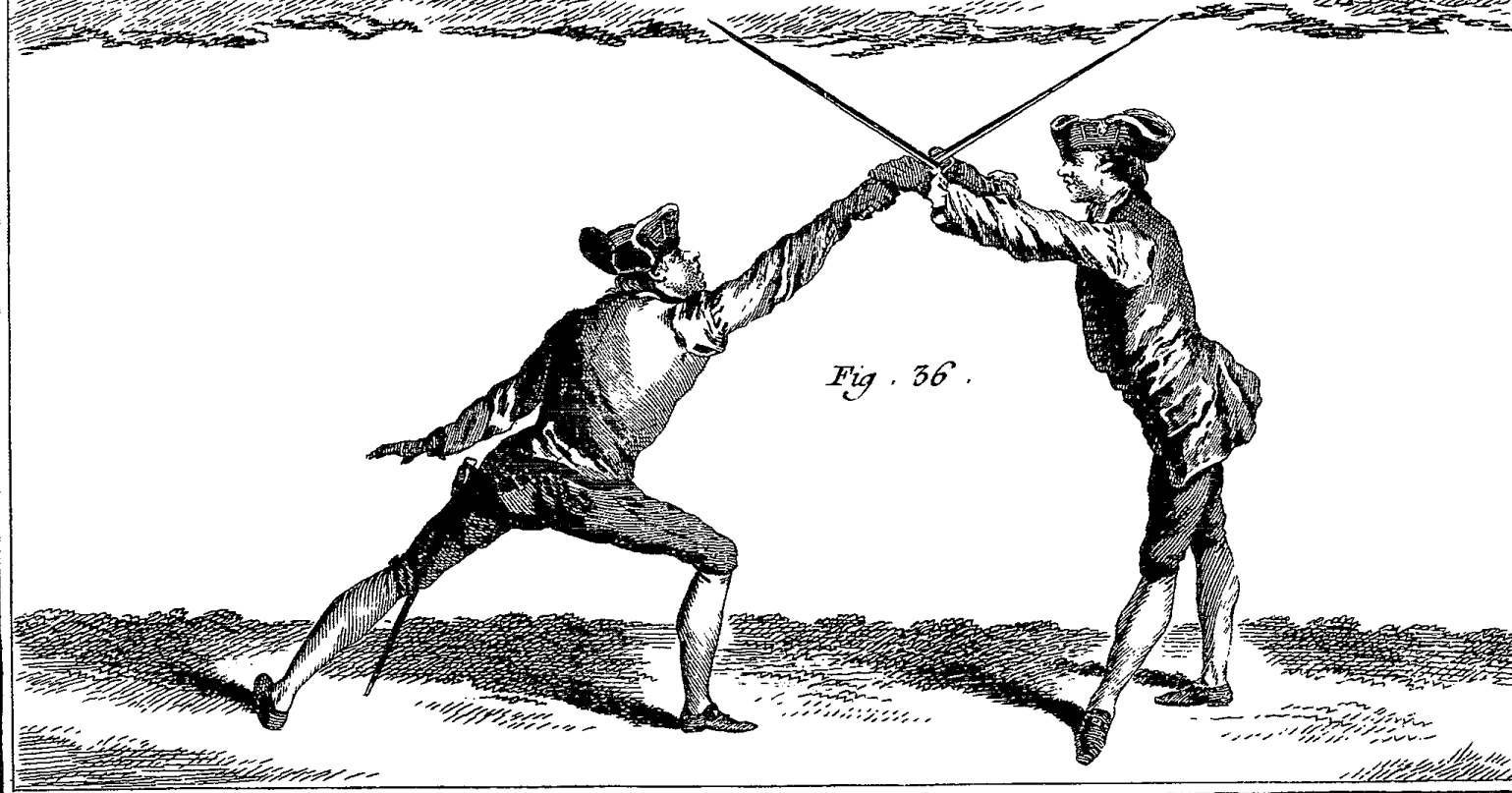
Fig. 34.



Fig. 35.

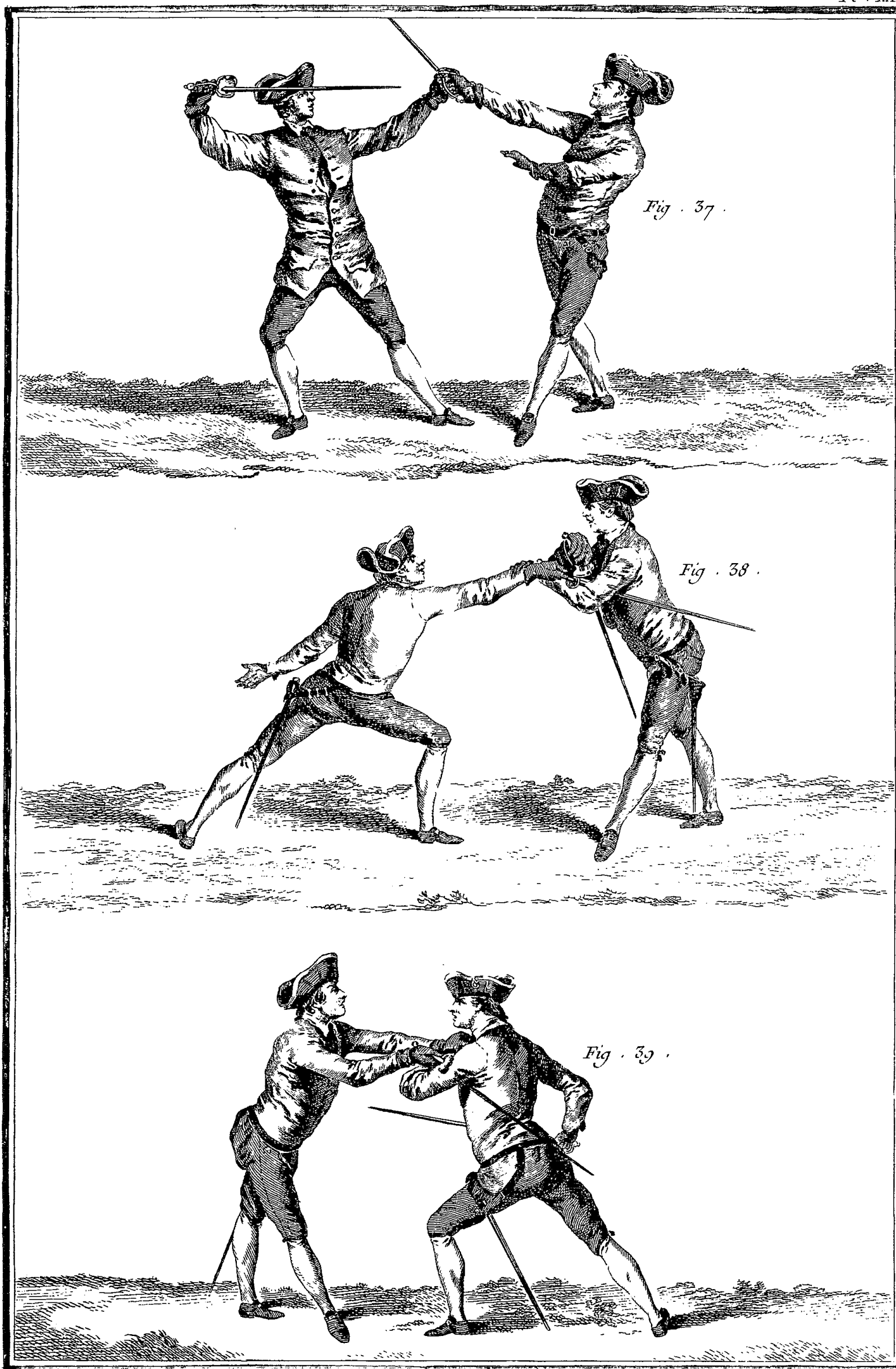


Fig. 36.



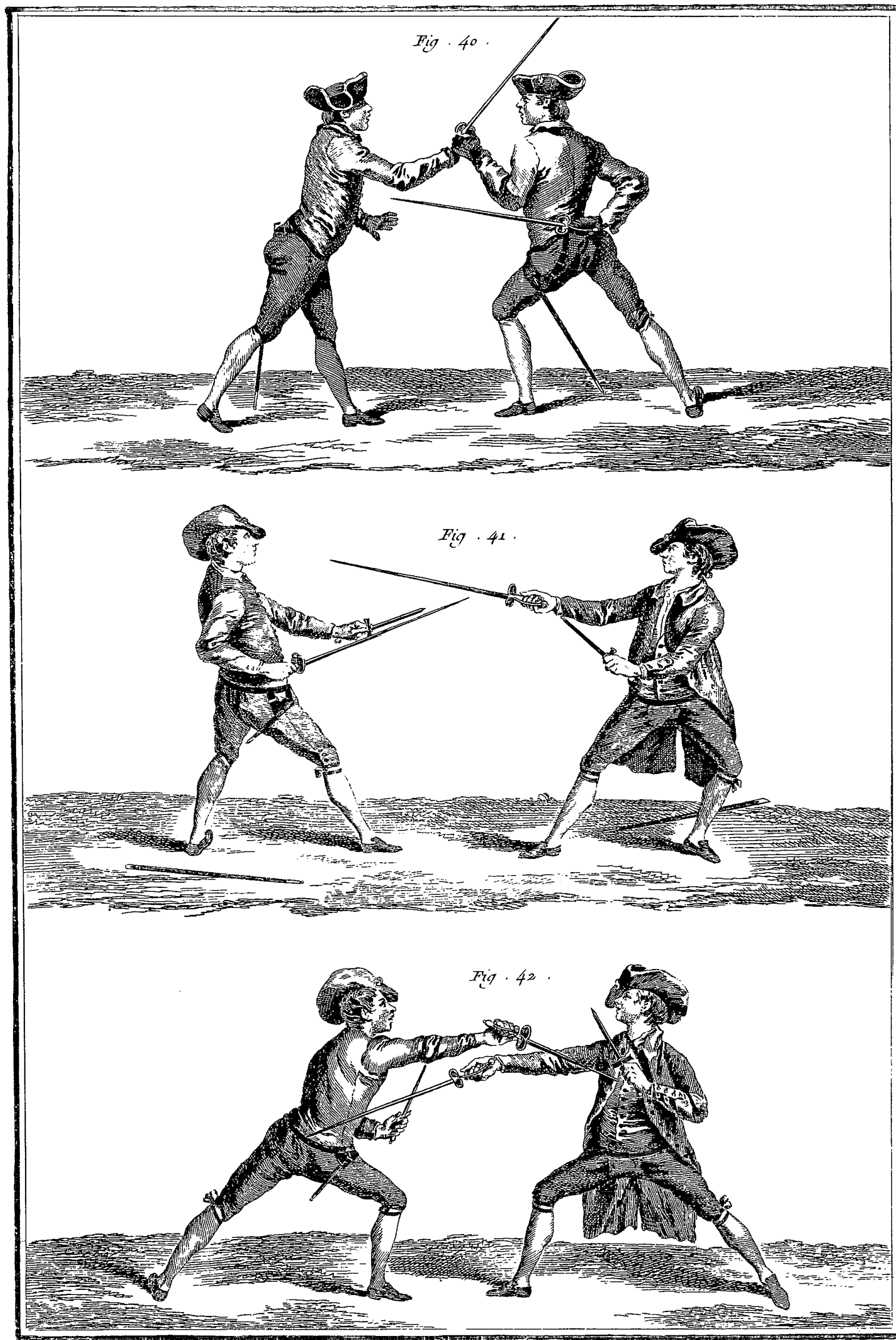
Escrime.

Desobry, Sculp.

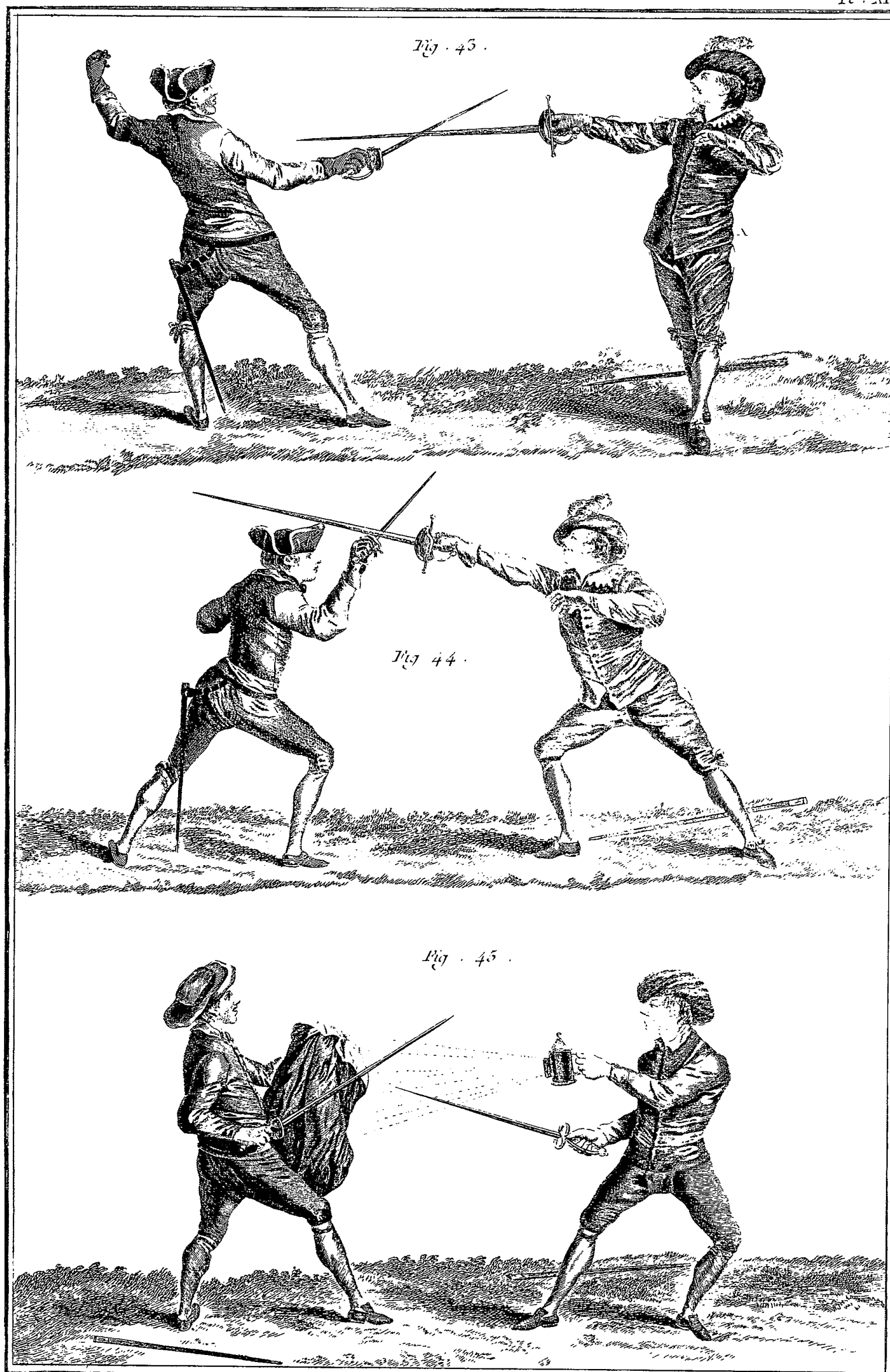


Escrime.

Bernard Picot.

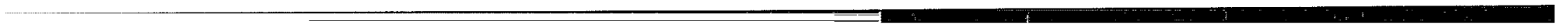


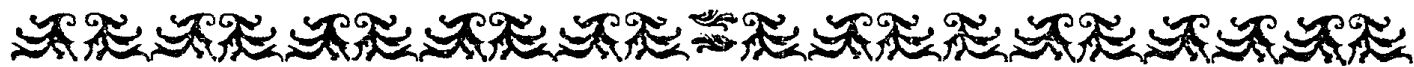
Escrime.



Escrime.

Prevost del.





FOURBISSEUR.

C O N T E N A N T D I X P L A N C H E S .

VIGNETTE.

- Fig. 1.* Ouvrier qui cisele une garde d'épée.
 2. Ouvrier qui damasquine une garde d'épée.
 3. Autre ouvrier tenant une épée toute montée.
 4. Un particulier essayant la lame d'une épée.
 Dans l'atelier sont représentés plusieurs sortes d'ouvrages, comme sabres, couteaux-de-chasse, épées, haliebardes, &c.

P L A N C H E I^{re}.

Le haut de cette Planche représente une boutique de fourbisseur exposée sur le devant, dans laquelle plusieurs personnes sont occupées, un ouvrier en *a* à travailler, une femme en *b* dans son comptoir, à vendre, & un marchand en *c*, à acheter.

- Fig. 1.* Lame en fer prête à recevoir une lame d'acier ;
 AA en est la fente.
 2. AA la lame d'acier.
 3. AA la lame en fer. BB la lame d'acier.
 4. Maffue. A la tête armée de pointes. B le manche.
 5. Maffé. A la tête de fer. B le manche.
 6. Autre maffe. A la boucle de bois ou de fer. B la corde. C le bâton.
 7. Autre maffe. A la boucle armée. B l'anneau. C la chaîne. D autre anneau. E le bâton. F le manche.
 8. Hache d'arme. A A le fer. C le petit marteau. D la pointe. F le bâton.
 9. Autre hache d'arme. A A le fer. B la pointe. E le bouton. F le bâton. G le manche.
 10. Bâton ferré. A le bâton. BB la pointe de fer.

P L A N C H E II.

- Fig. 11.* Pique. A le bâton. B le fer. C la virole à pointe.
 12. Demi-pique. A A bâton. A le fer. B le gland. C la virole à pointe.
 13. Lance. A le fer. B le manche.
 14. Javeline. A le fer. B le manche. C la virole.
 15. Javelot. A le fer. B le manche.
 16. Fleche dite *garro* ou *quarreau*. A le fer. B la verge. C les pennons.
 17. Fleche, dite *vireton*. A le fer. B la verge. C les pennons.
 18. Arc. A la poignée. BB les extrémités. C la corde.
 19. Dague. A le fer. B le manche.
 20. Poignard. A le fer. B le manche.
 21. Autre poignard. A le fer. B le manche.
 22. Epée en bâton. A la lame. B le manche.
 23. Braquemart. A la lame. B le manche.
 24. & 25. Espadons. A A les lames. BB les poignées. CC les gardes.
 26. Cimenterre. A le fer. B la poignée. C la garde.
 27. Coutelas. A le fer. B la poignée. C la coquille.

P L A N C H E III.

- Fig. 28.* Pertuisane. A le fer. BB la hache à pointe. C le bâton. D les rubans & glands. E la douille à pointe.
 29. Haliebardes. A le fer. B la hache. C la pointe. D la douille. E le bâton. F la virole à pointe.
 30. Epieux. A le fer. B la douille. C le bâton. D la virole.
 31. Sponton ou esponton. A le fer. B la douille. C le bâton. D la virole à pointe.
 32. Bayonnette. A la lame. B l'échancrure. C la douille. D le fusil.
 33. 34. & 35. Sabres. A la lame. B la poignée. C le pommeau. D la coquille. E la branche.
N. 13. Fourbisseur.

36. 37. 38. 39. & 40. Couteaux-de-chasse. A la lame. B la poignée. C le pommeau. D la coquille.

P L A N C H E IV.

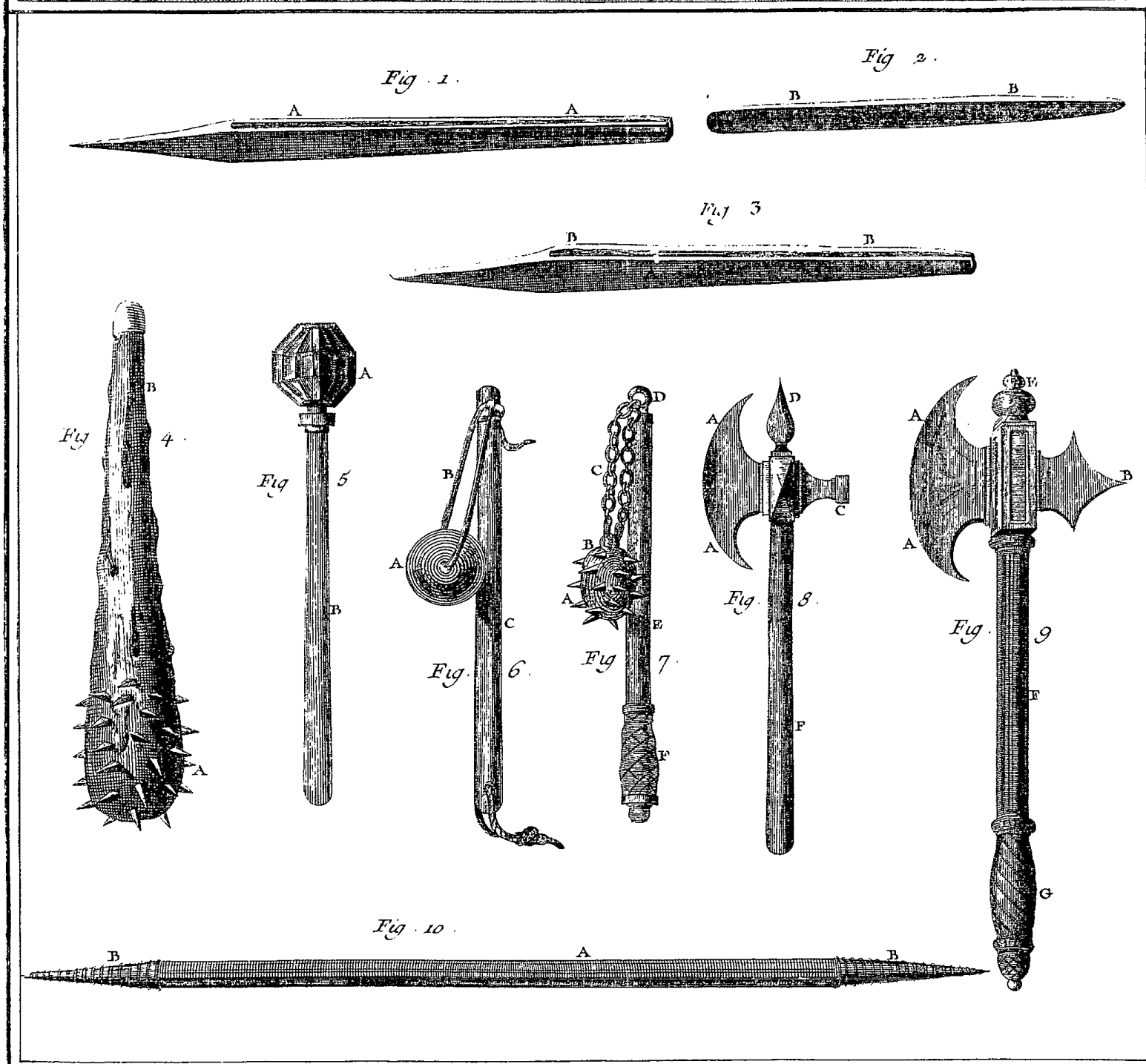
- Fig. 41. 42. 43. & 44.* Epées. A la lame. B la poignée, C le pommeau. D la coquille. E & F la branche.
 45. & 46. Fleurets. A la lame. B le bouton. C la poignée. D le pommeau. E la coquille.
 47. Poignée de garde d'épée. A la lame de cuivre, d'or ou d'argent. B le fil de même métal. C D les viroles en chaîne.
 48. Viroles de garde.
 49. Pommeau de garde. A la pomme. B la garde. C la base. D le bouton.
 50. Branche de garde. A la tige. BB les branches à croissant. C la branche à bouton. D la branche en demie-ellipse. E l'amande. F le crochet.
 51. Coquille de garde.
 52. Soie de lame d'épée. AA la foie.
 53. Fourreau de fabre ou de couteau-de-chasse. A le côté de la garde.
 54. Fourreau d'épée. A le côté de la garde.
 55. Crochet d'épée. A la virole. B le crochet.
 56. Bout d'épée.

P L A N C H E V.

- Fig. 57.* Lame d'épée à quatre quarres. A A les tranchans simples.
 58. Autre lame d'épée à quatre quarres. A A les tranchans cannelés.
 59. Lame d'épée aplatie. A le plat de l'épée. BB les tranchans simples.
 60. Autre lame d'épée aplatie. A le plat de l'épée. BB les tranchans cannelés.
 61. Lame d'épée creusée à angle aigu. A le creux. BB tranchans simples.
 62. Autre lame d'épée creusée en cannelure. A la cannelure. BB les tranchans cannelés.
 63. Lame d'épée creusée en plate. A le creux. BB le plat. CC les tranchans simples.
 64. Lame d'épée creusée en cannelure. A la cannelure. B B le rond ou plat. C C les tranchans cannelés.
 65. Lame d'épée à trois quarres, simple. A le renfort.
 66. Autre lame d'épée à trois quarres, cannelée. A le renfort.
 67. Lame d'épée à trois quarres, cannelée. A la cannelure ronde.
 68. Lame d'épée à trois quarres, cannelée. A la cannelure à angle aigu.

P L A N C H E VI.

- Fig. 69. & 70.* Lame de fabre droite. A A le tranchant évidé.
 71. & 72. Lame de fabre coudé. A A le tranchant cannelé.
 73. & 74. Lame de fabre très-courbe. A A la forme en balustre. B B la cannelure.
 75. & 76. Lame de fabre ou coutelas. A A la cannelure.
 77. & 78. Lame de cimenterre. A A les trois quarres cannelés. B la pointe élargie.
 79. & 80. Lame de couteau-de-chasse. A A le taillant évidé.
 81. & 82. Lame de couteau-de-chasse courbe. A B tranchant simple. B C tranchant double.
 83. & 84. Lame de petit couteau-de-chasse. A A tranchant simple.
 85. & 86. Lame de petit couteau-de-chasse courbe. A A la cannelure.
 87. & 88. Lame de poignard droit, quarré & cannelé.



Laville del.

Bonard fecit.

Fourbisseur, Armes anciennes.

89. & 90. Lame de poignard droit à trois quarrés. AA le tranchant cannelé. B la cannelure du dos.

PLANCHE VII.

Le haut de la Planche représente un moulin à fourbir les lames, composé de différentes meules mues par le courant d'une rivière, sur lesquelles plusieurs ouvriers sont occupés à fourbir.

Le bas de la Planche représente différens développemens de cette machine.

- Fig. 1.* Grande roue, petite roue & poulie. A le moyeu de la grande roue. B l'arbre. CC les rayons. DD le cercle, E & F les cannelures. GG le cordage de la grande roue. gg le cordage de la petite roue. HH les cannelures de la petite roue. I son moyeu. K la poulie. L le trou du centre.
2. Arbre de la grande roue. A la piece de fer quarrée. B la platine à demeure. C la platine ambulante. D le trou de clavette. EE les tourillons. F la douille quarrée. G l'extrémité d'un arbre de meule.
3. & 4. Meules de pierre.
5. Meule de bois.

PLANCHE VIII.

Des outils.

- Fig. 1.* Tas. A la tête. B le billot.
2. Bigorne. A la tige. B la bigorne quarrée. C la bigorne ronde. D leur base. E le billot.
3. Étaux. A B les tiges. C les mors. DD les yeux. E le pié. F les jumelles. G le reffort. H la boîte. I la vis. K la manivelle. L la bride double. M la bride simple. N la clavette.
4. & 5. Marteaux. A la tête. B la panne. C le manche.
6. Marteau à deux têtes. A A les têtes. B le manche.
7. Marteau à cifelet. A la tête. B la panne. C le manche.
8. Maillet à panne. A la tête. B la panne. C le manche.
9. Maillet à deux têtes. A A les têtes. B le manche.
10. & 11. Burins. A le taillant. B la tête.
12. & 13. Bec-d'âne. A le taillant. B la tête.
14. & 15. Langue de carpe ou gouge. A le taillant. B la tête.
16. & 17. Poinçons rond & méplat. A le poinçon. B la tête.
18. 19. & 20. Matoir quarré, rond, & méplat. A le matoir. B la tête.
21. 22. 23. 24. & 25. Cifelets. A le cifelet. B la tête.

PLANCHE IX.

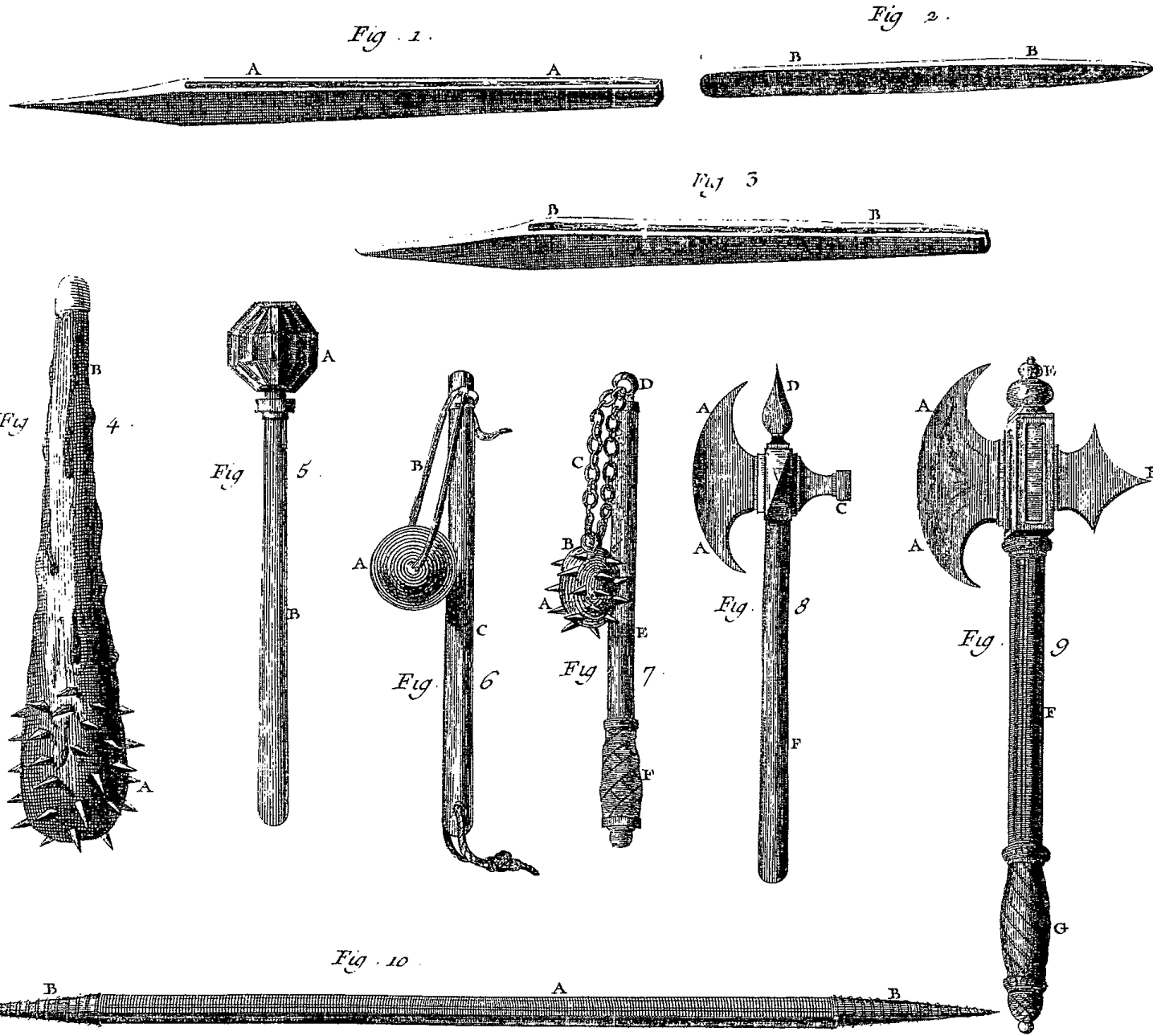
Fig. 26. 27. & 28. Chasse-pommeaux avec échancrures,

quarrés, ronds, & triangulaires. AA les échancrures.

29. Gratoir. A la tête. B le manche.
30. & 31. Pointes à tracer. AA les pointes.
32. Villebrequins. A l'équarrieroir. B la douille. CD les coudes. E le manche à touret. F le manche à virole.
33. 34. & 35. Equarrieroirs, quarré, exagone, & octogone. A la tige. B la tête.
36. 37. & 38. Equarrieroirs emmanchés, quarrés, exagones & octogones. A la tige. B le manche.
39. Mandrins debout. A la pointe. B la tête.
40. & 41. Mandrins de crochet. A la pointe. B la tête.
42. Mandrins de garde. A la pointe. B la tête.
43. 44. 45. 46. & 47. Limes d'Allemagne à pointes. A les limes. B les manches.
48. & 49. Brunissoirs droits & coudés. A les brunissoirs. B les manches.
50. 51. 52. 53. & 54. Limes à queues. A les limes. B les queues.

PLANCHE X.

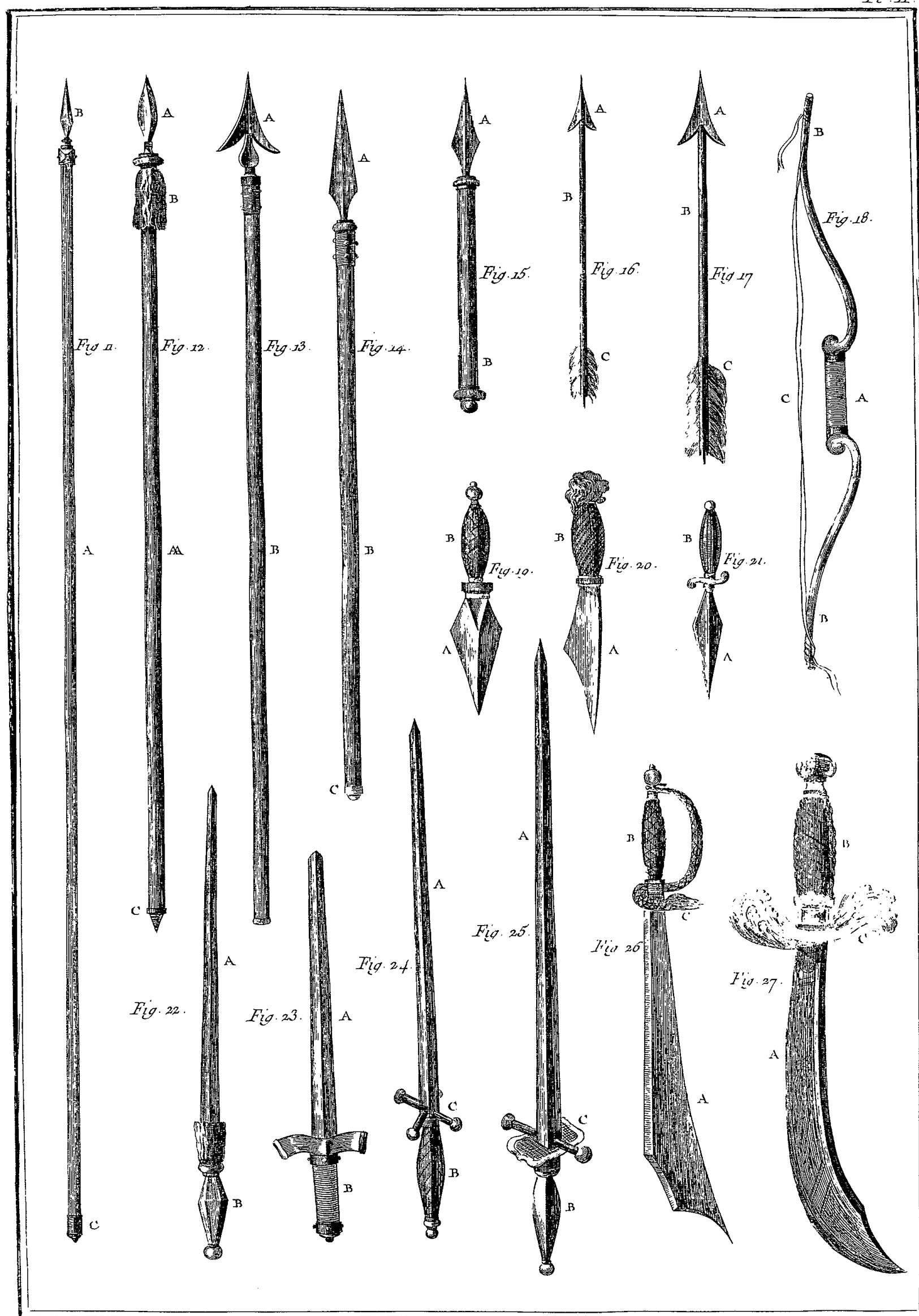
- Fig. 55. & 56.* Limes en rapés. A les rapés. B les manches.
57. 58. 59. & 60. Riflards en lime.
61. Riflard en rape.
62. Tenailles de bois. A A les jumelles. BB les mors. C la virole. D la calle.
63. & 64. Tenailles à vis. A A les mors. B la charniere. CC les yeux. D la vis. E l'écrou à oreille. F le reffort.
65. 66. & 67. Pincés. A A les mors. B la charniere. CC les branches de la virole.
68. Cifailles. A A les mors. B la charniere. CC les branches.
69. Fraîse. A la fraîse. B la tête. C la boîte.
70. Foret. A le foret. B la tête.
71. & 72. Archet. A la corde. B l'arçon. C le manche.
73. Palette. A la palette. B le manche. C la piece de fer.
74. Filiere. A la filiere. B le manche.
75. Scie à refendre. A le fer. B le chaffis. C le manche.
76. Bloc de plaque. A le bloc. B la vis.
77. Vis de bloc de plaque. A la tige. B la tête. C la vis. D l'écrou à oreille.
78. Bloc de corps. A le bloc. B l'étrier à vis. C la brochette.
79. Etrier de bloc de corps. AA les yeux. BB les coudes. C l'écrou. D la vis. E l'oeil de la vis. F plaque à pointe.
80. Brochette. A le coude. B la tige.



Lucelle del.

Bonard fecit.

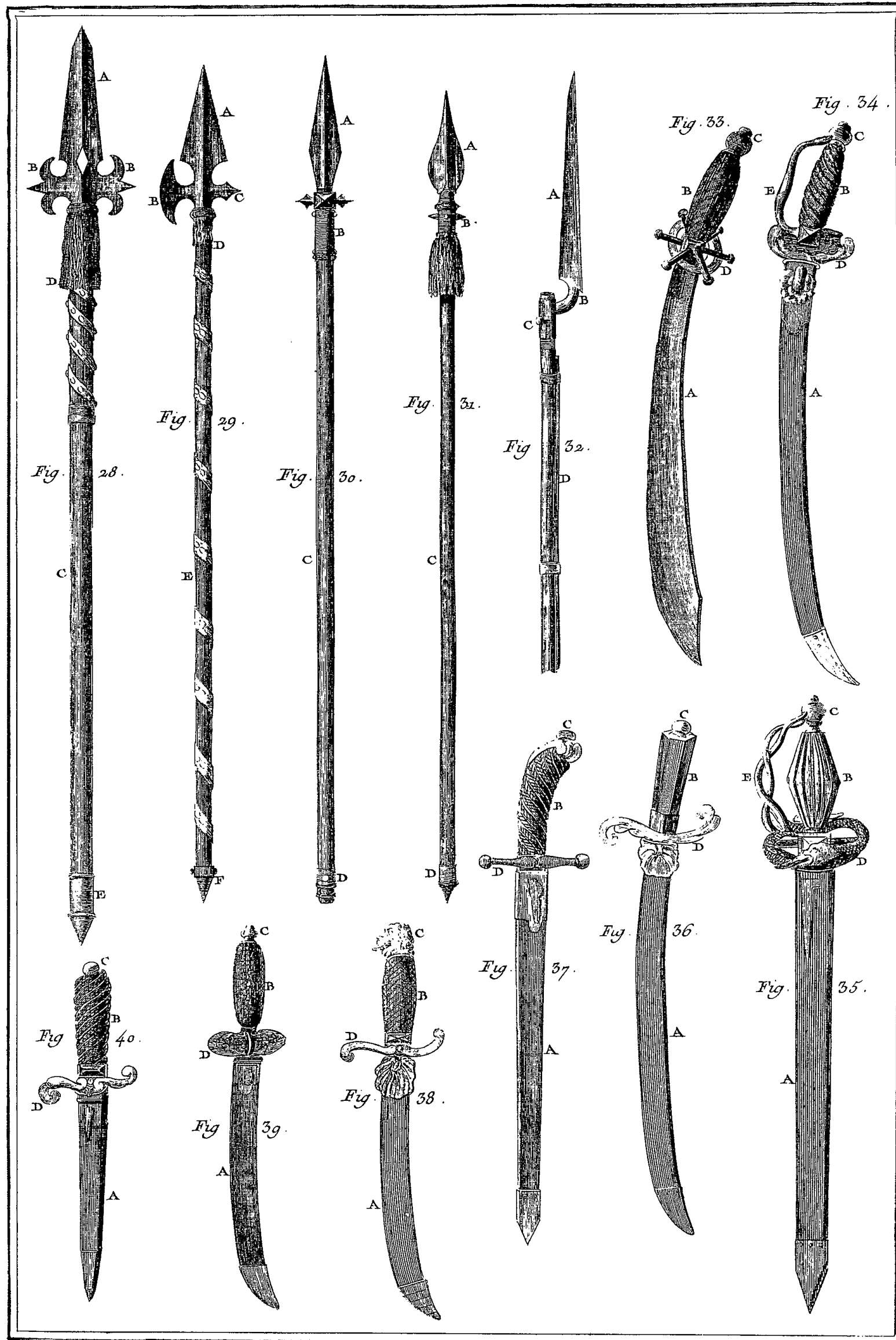
Fourbisseur, Armes anciennes.



Lucotte del.

Benard fecit.

Fourbisseur, Armes anciennes.

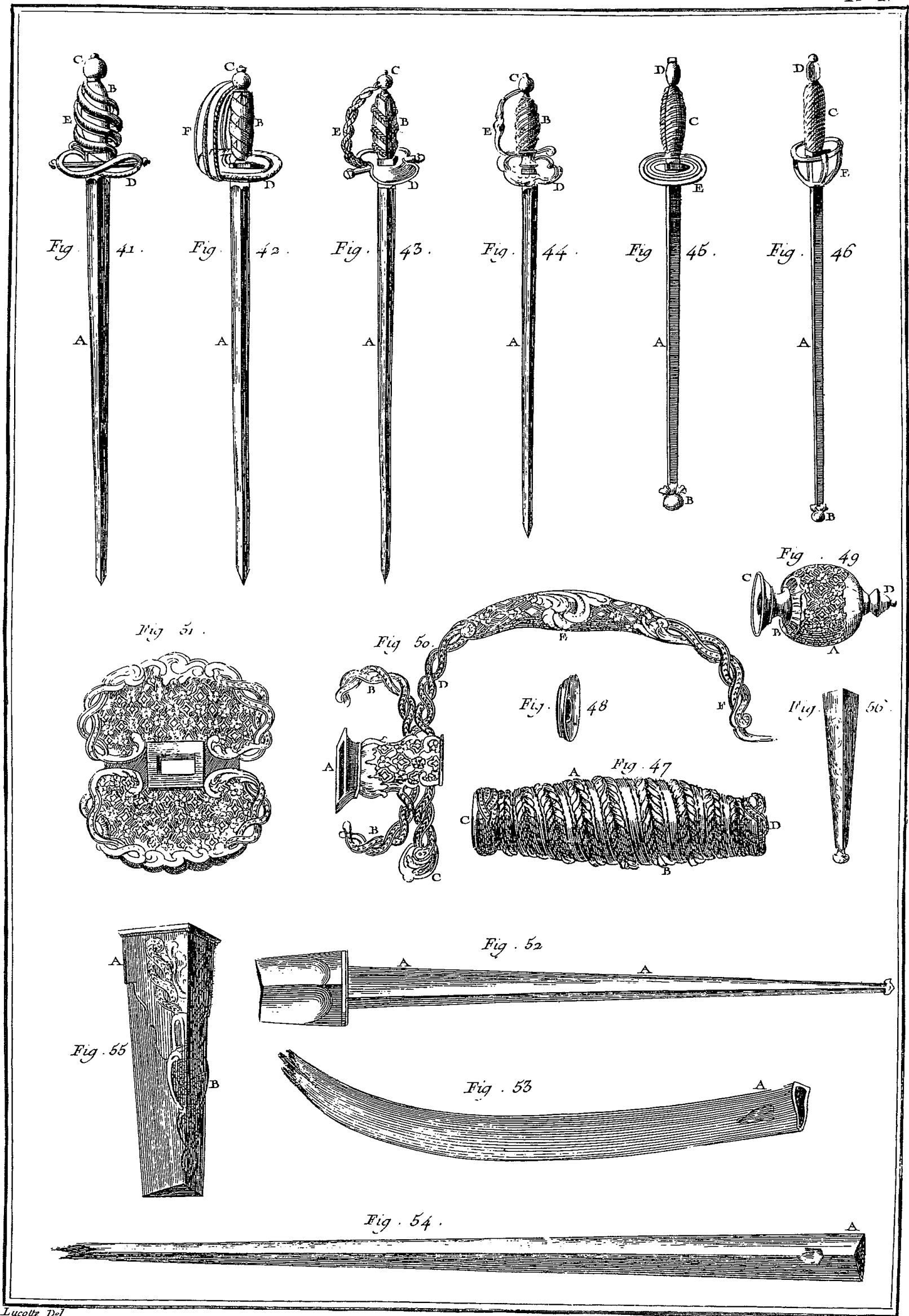


Lucotte Del.

Benard Fecit.

Fourbisseur Armes Modernes.

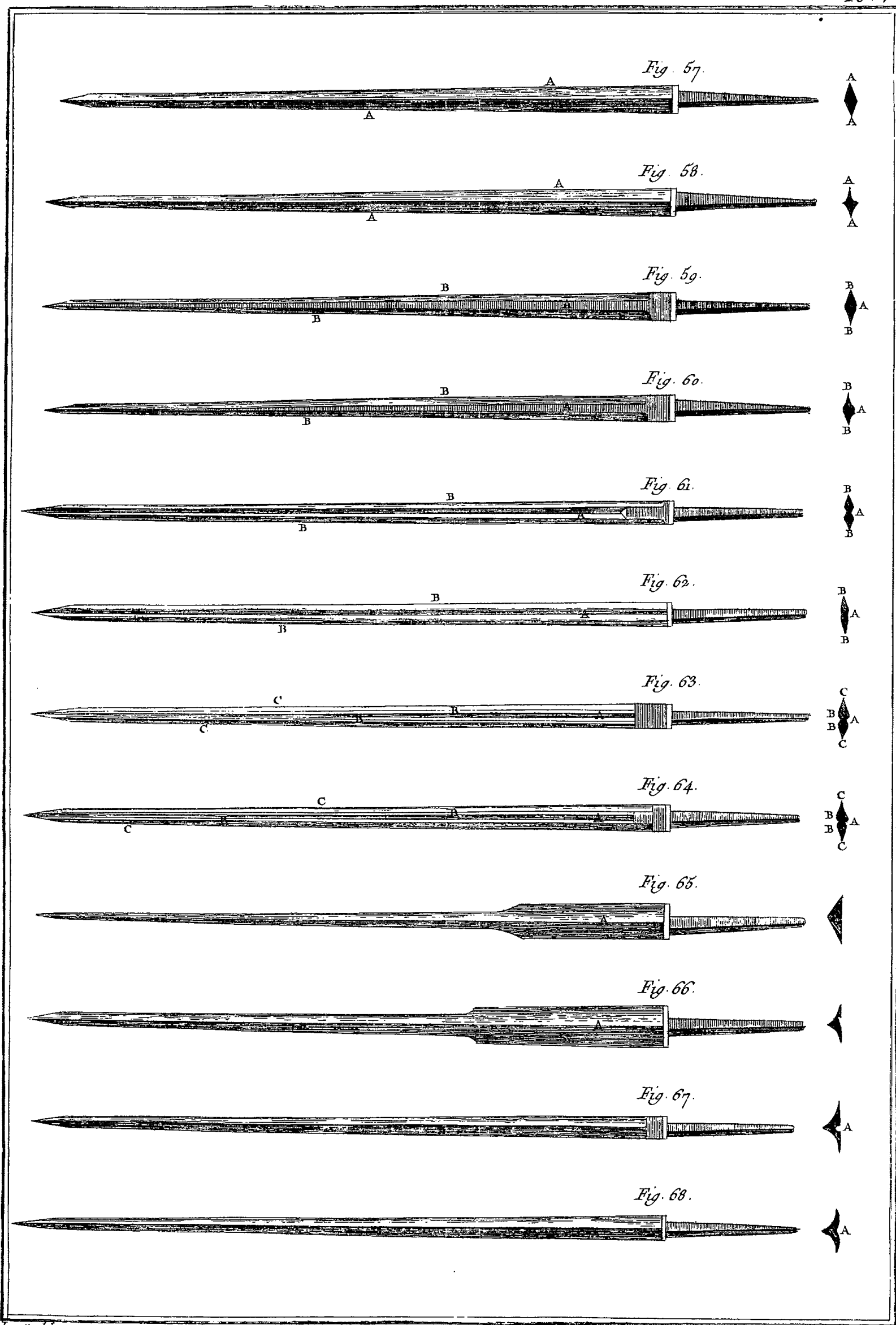




Lucotte Del.

Benard Scit.

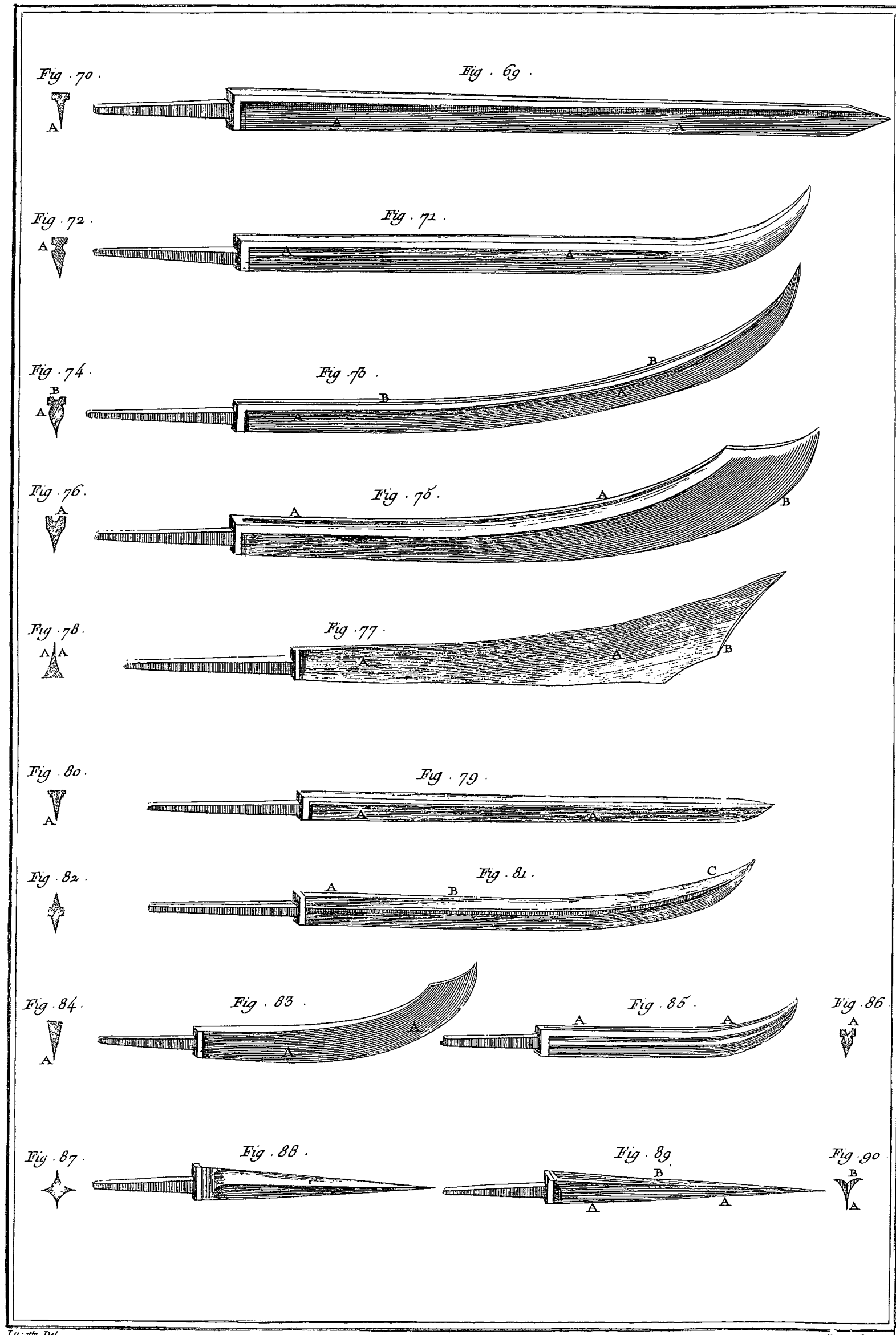
Fourbisseur, Armes Modernes.



Lucotte del.

Benard fecit.

Fourbisseur, Lames d'Epées.



Le. Del.

Benard Fecit

Fourbisseur, Lames de Sabre et de couteaux de Chasse.

© 2008 by The McGraw-Hill Companies, Inc.

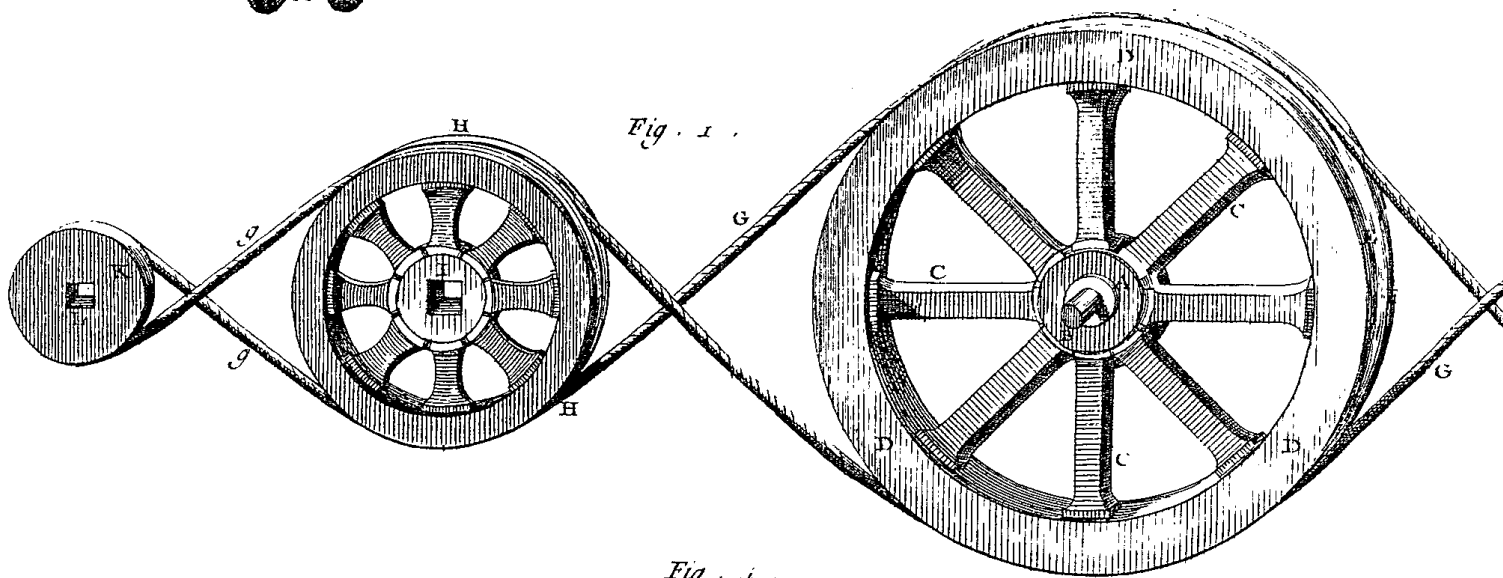
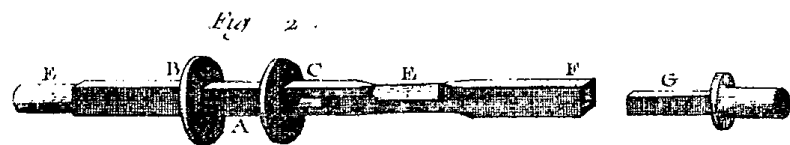
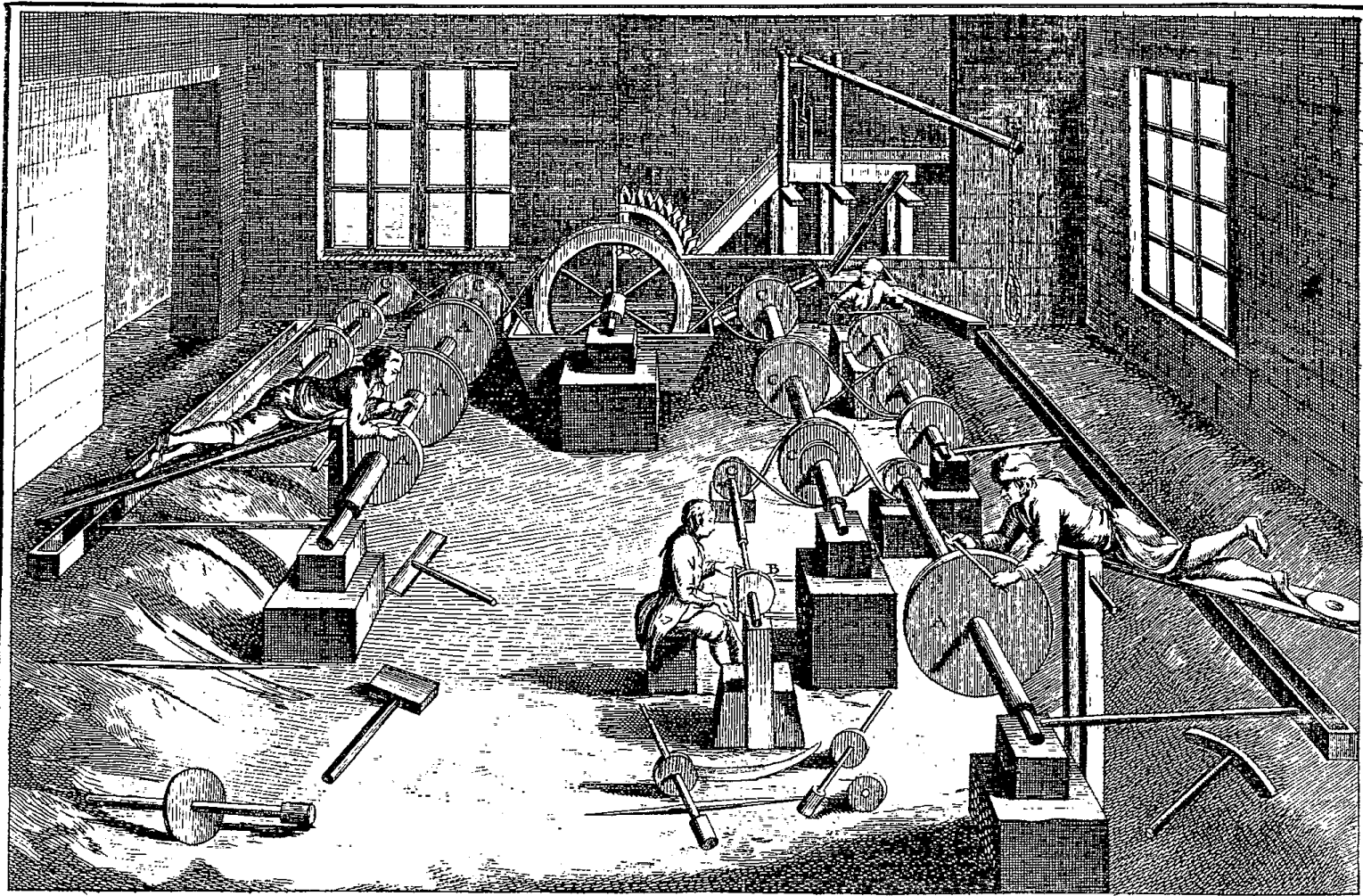


Fig. 3.

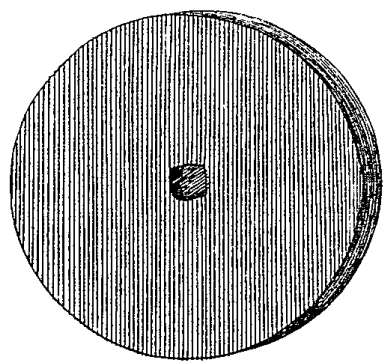


Fig. 4.

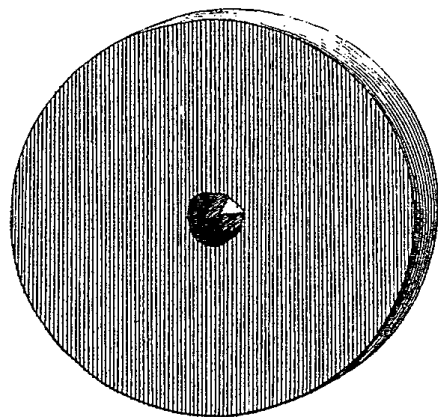
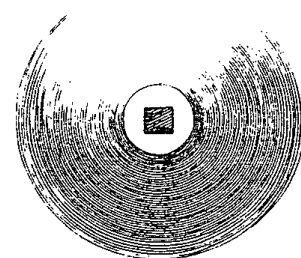


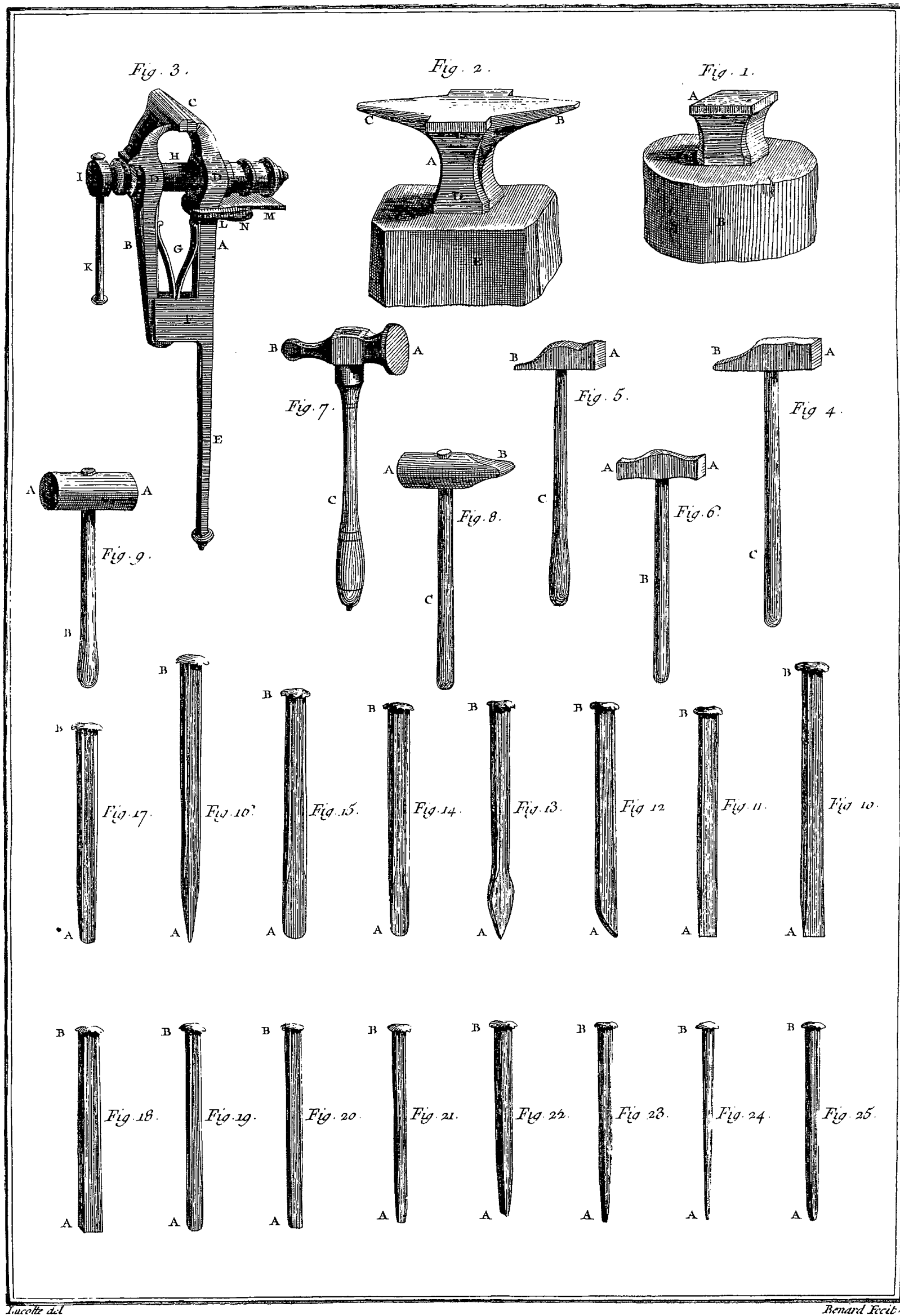
Fig. 5.



Tucotte Del.

Benard Fecit.

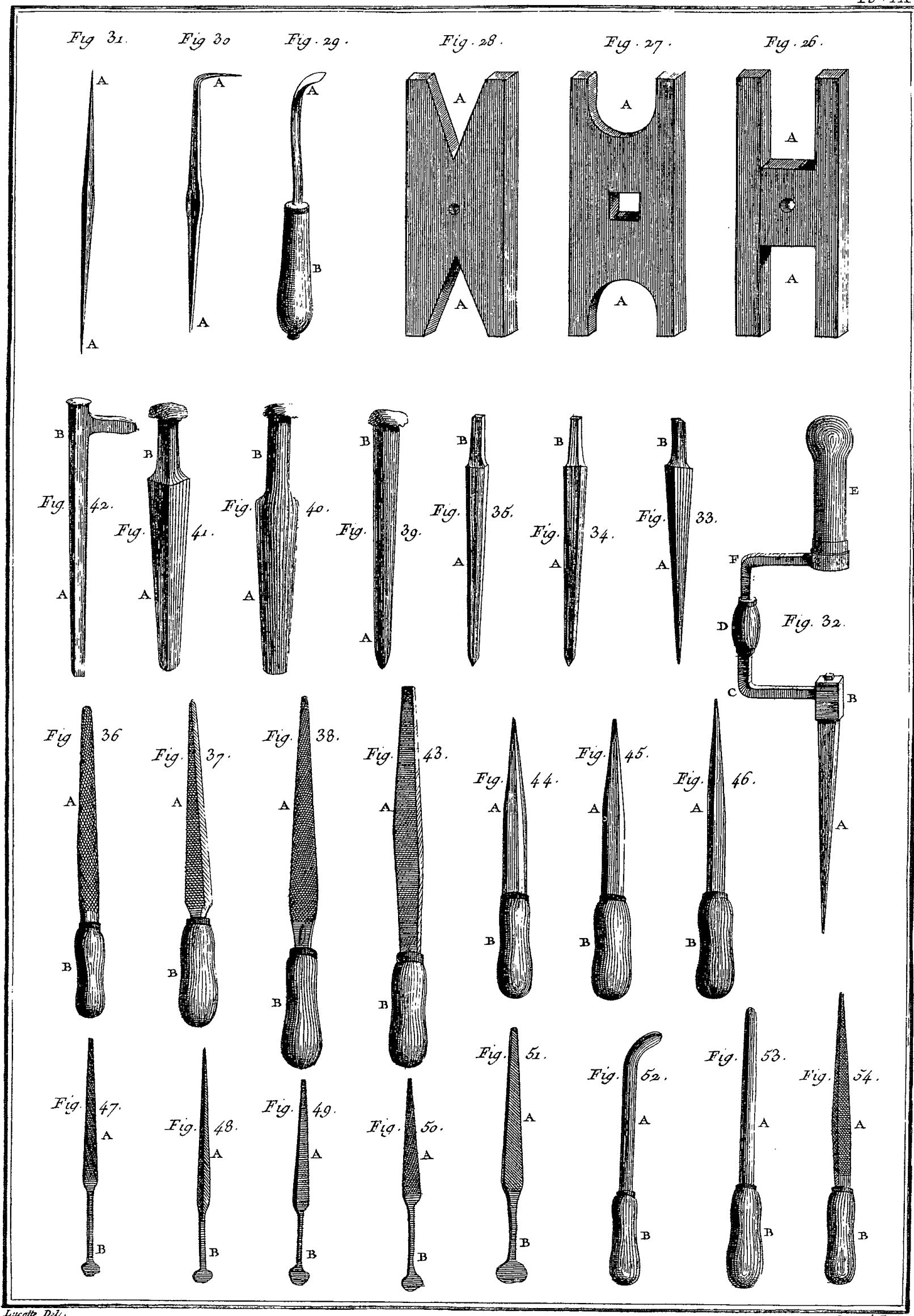
Fourbisseur, Machine à Fourbir.



Lucotte del.

Benard fecit.

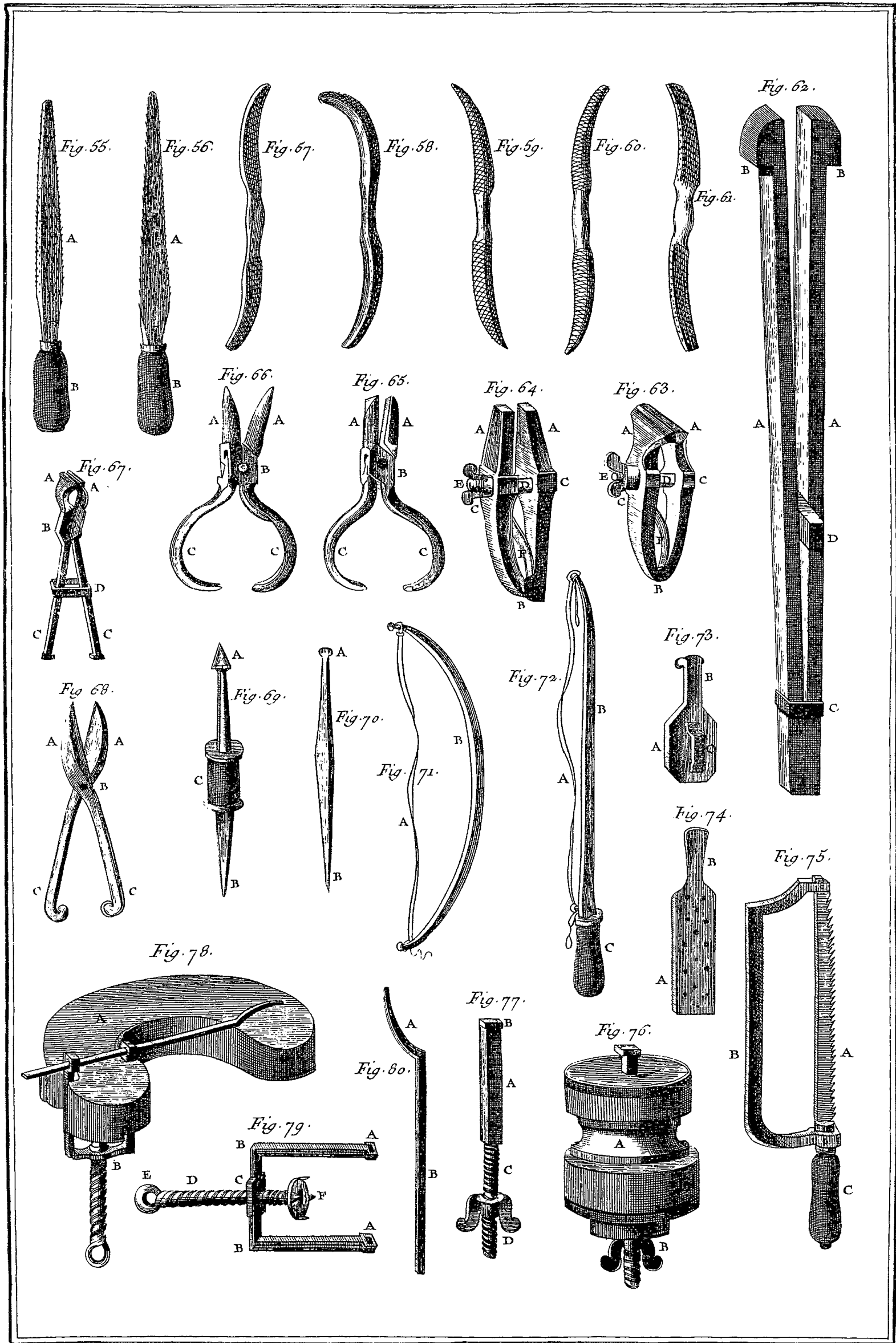
Fourbisseur, outils.



Lucette Del.

Benard Fecit

Fourbisseur Outils.



Incorde del.

Benard. Fecit.

Fourbisseur, outils.

FABRIQUE DES ARMES, FUSIL DE MUNITION.

Sept Planches.

PLANCHE I^{re}.

- Fig. 1.* Double maquette.
2. Maquette simple.
3. Lame à canon.
4. Lame roulée pour faire un canon de fusil.
5. Canon soudé au milieu.
6. Canon de fusil foré, dressé & poli.
7. Canon de fusil garni.
8. Culasse de forge.
9. Culasse dont le bouton a passé par la filière.

PLANCHE II.

- Plan & profils d'une machine à forer les canons de fusil.
Fig. 1. Plan d'une machine à forer les canons de fusil.
2. Profil sur la ligne A B.
3. Profil sur la ligne C D. E, ban de forage. F, bac.
G, arbre. H, rouet. I, longeron. L, lanterne.
M, moufle. N, forêt. O, sepay ou sèpé. P, croffe.
Q, canon sur le sepay.

PLANCHE III.

- Fig. 1.* Machine pour forer les canons de fusil de munition.

- Fig. 2.* Epreuve des canons de fusil de munition.

PLANCHE IV.

Fusil de munition, avec toutes les pieces qui le composent ; savoir, un canon, une baguette, une plaque de couche, une détente, une piece de détente, une sous-garde, deux grenadières, un embouchoir, une capucine, une contre-platine, un porte-vis, & une platine.

PLANCHE V.

- Fig. 1.* Fusil à dé, pour les pesamment armés.
2. Fusil à dé, pour les armés à la légère.
3 & 4. Fusil à la chaumette.

PLANCHE VI.

Fusil de Vincennes, avec les différentes pieces qui le composent.

PLANCHE VII.

- Fig. 1, & 2.* Le même fusil, avec quelques changements.

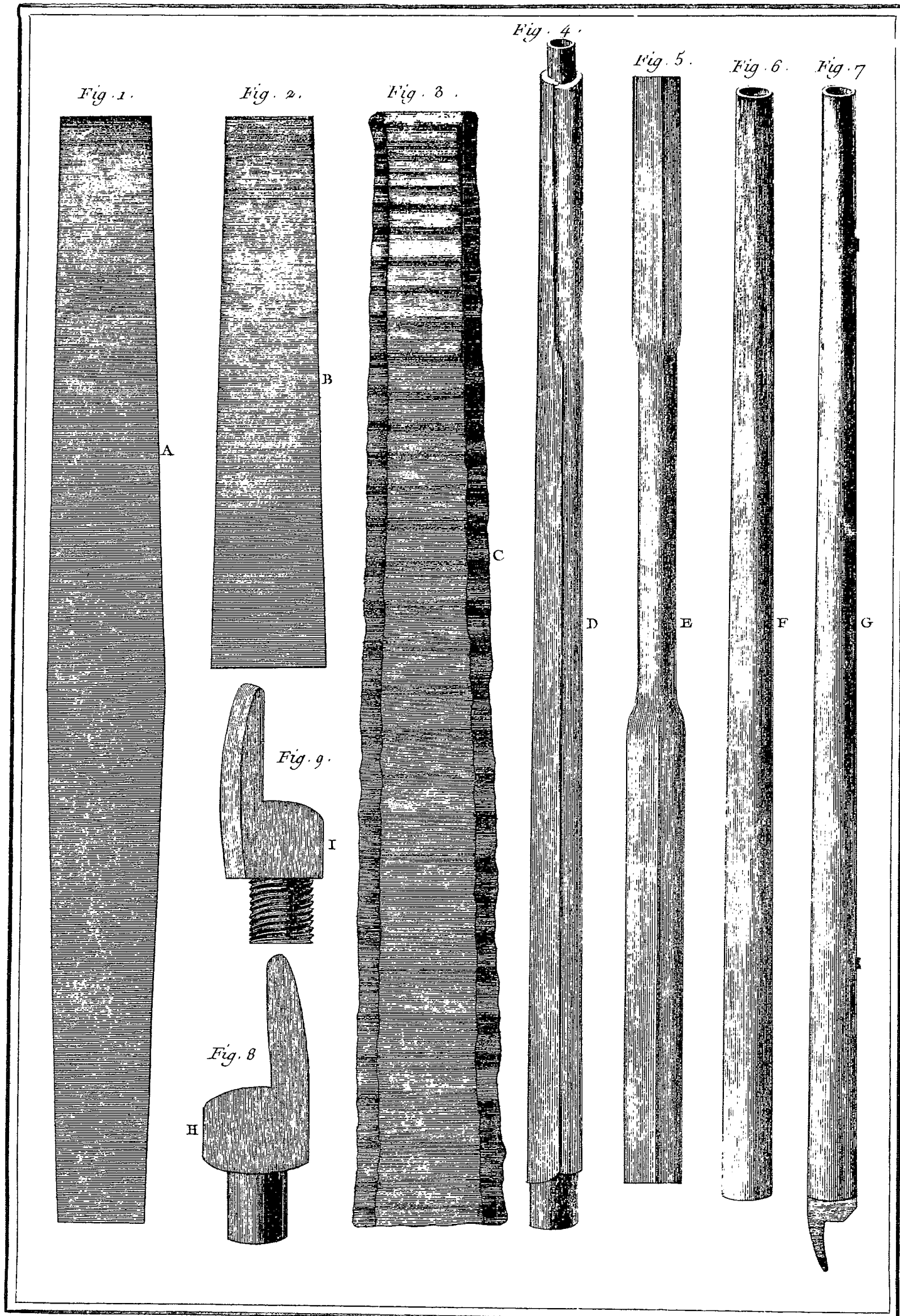
PIQUES ET FUSIL-PIQUE.

Une Planche.

- Fig. 1.* Pique suivant l'ordonnance de 1666.
2. Pertuisanne du chevalier Folard.
3. Pique du maréchal de Saxe.
4. Pique à feu de M. de Maizeroy. 1, canon du fusil ; 2, baïonnette attachée à la hampe par un fer long d'un pied ; 3, queue de la culasse ; 4, platine placée à gauche ; 5, baguette placée dans une coulisse creusée dans le bois ; 6, milieu de l'arme où elle se brise ; 7, croffe pour ajuster au fusil quand l'arme est brisée. A B, représente un fusil-pique de la

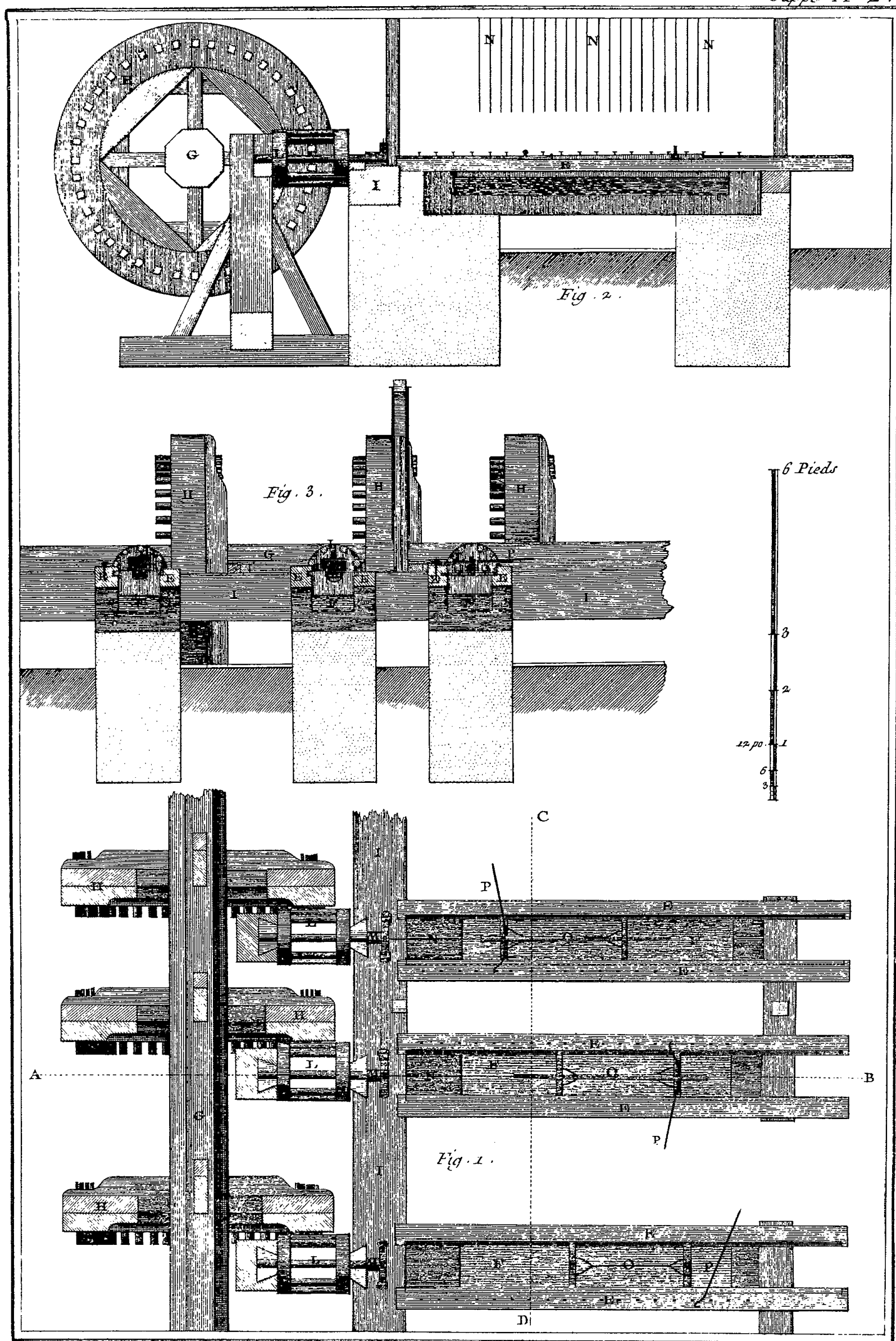
même longueur que le fusil du dernier modèle, & dont on peut faire le même usage que de ce dernier. C D, fusil-pique vu du côté de la baguette. E F, le même dans sa longueur moyenne, qui est de 7 pieds 3 pouces ; on le met à ce point en arrêtant le second bouton de la hampe dans le premier porte baguette. G H, le même dans toute sa longueur qui est de 9 pieds. I, épée courte, nommée *braquemart*.





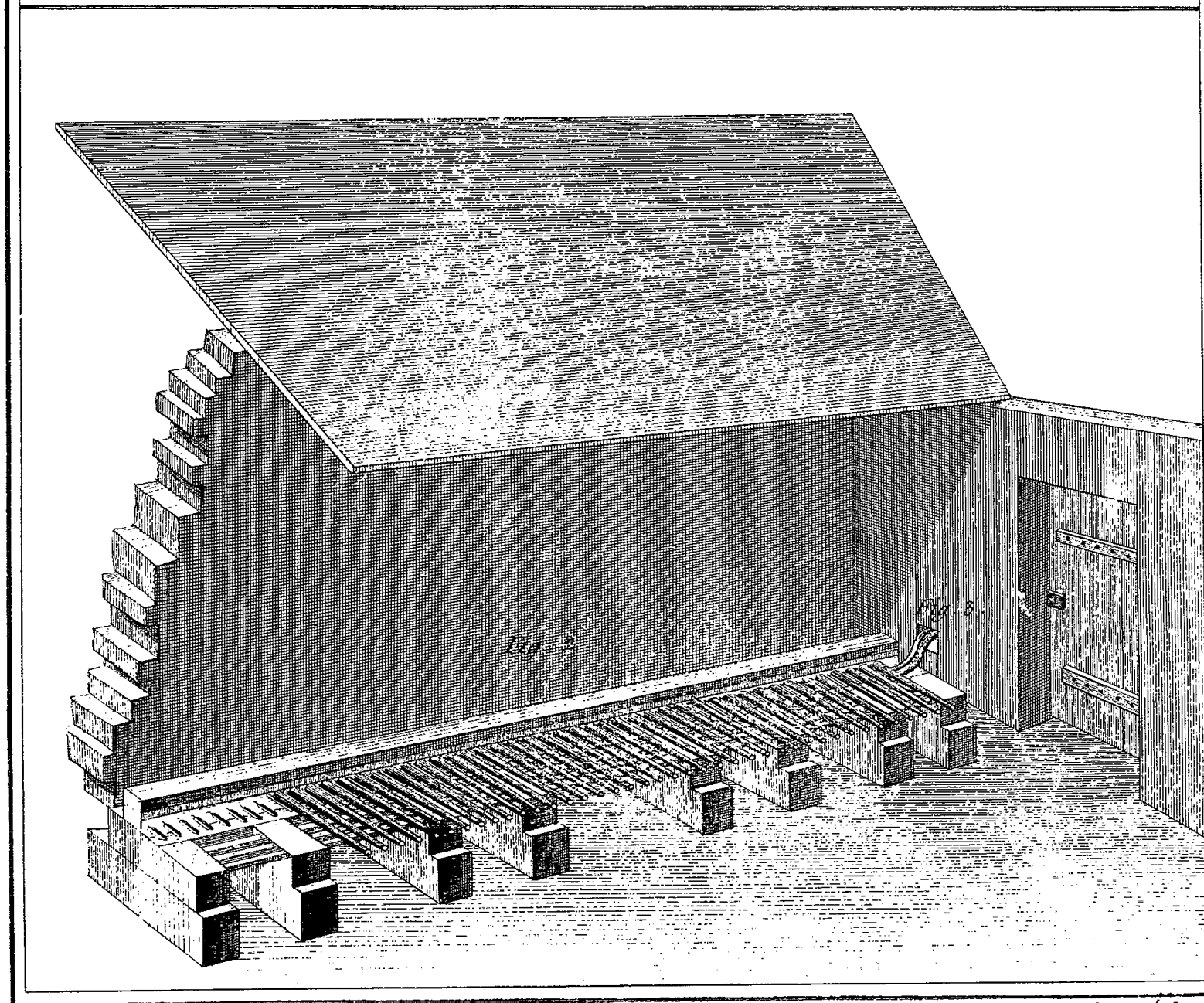
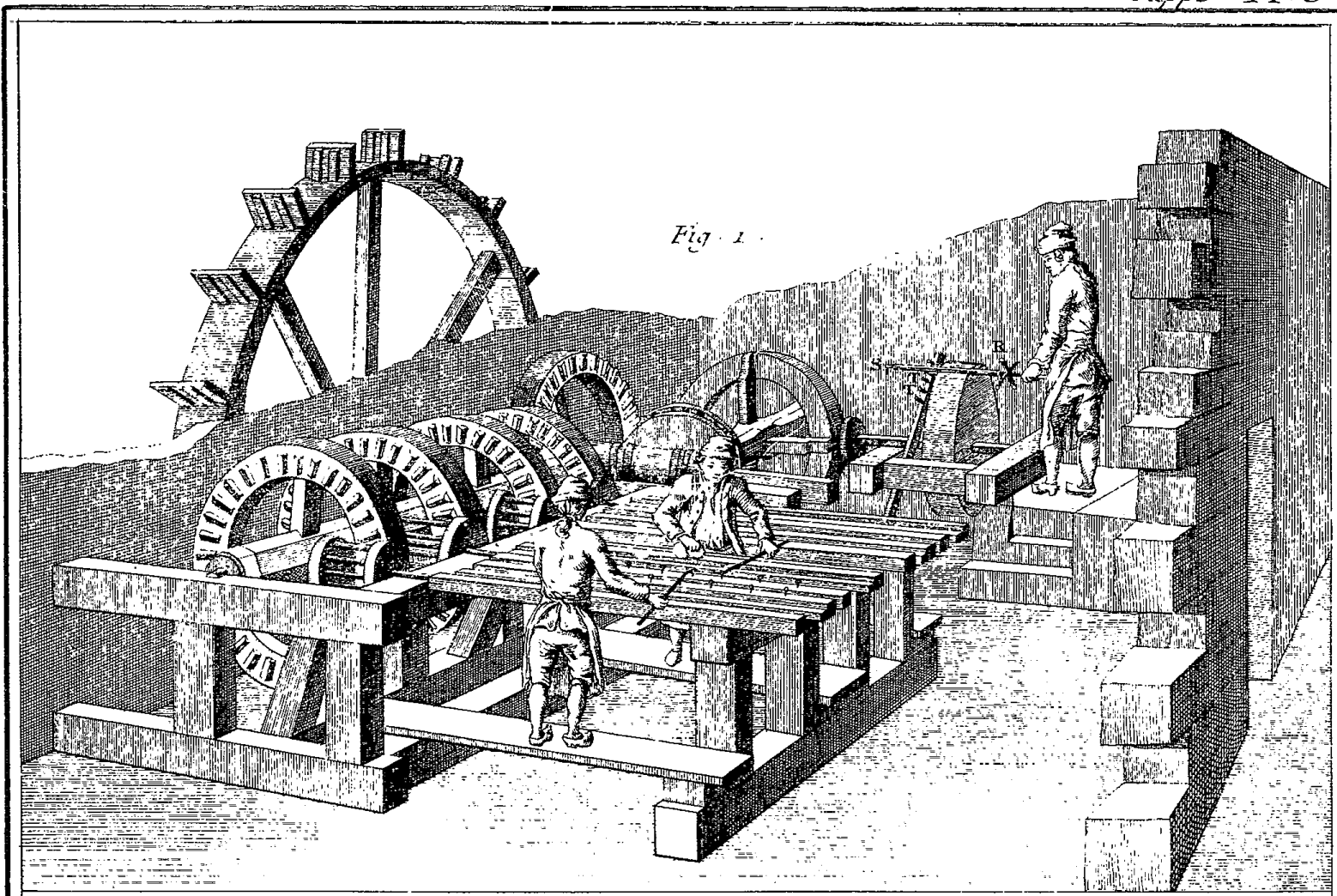
Fabrique des Armes, Fusil de Munition.

Benard Sculp.



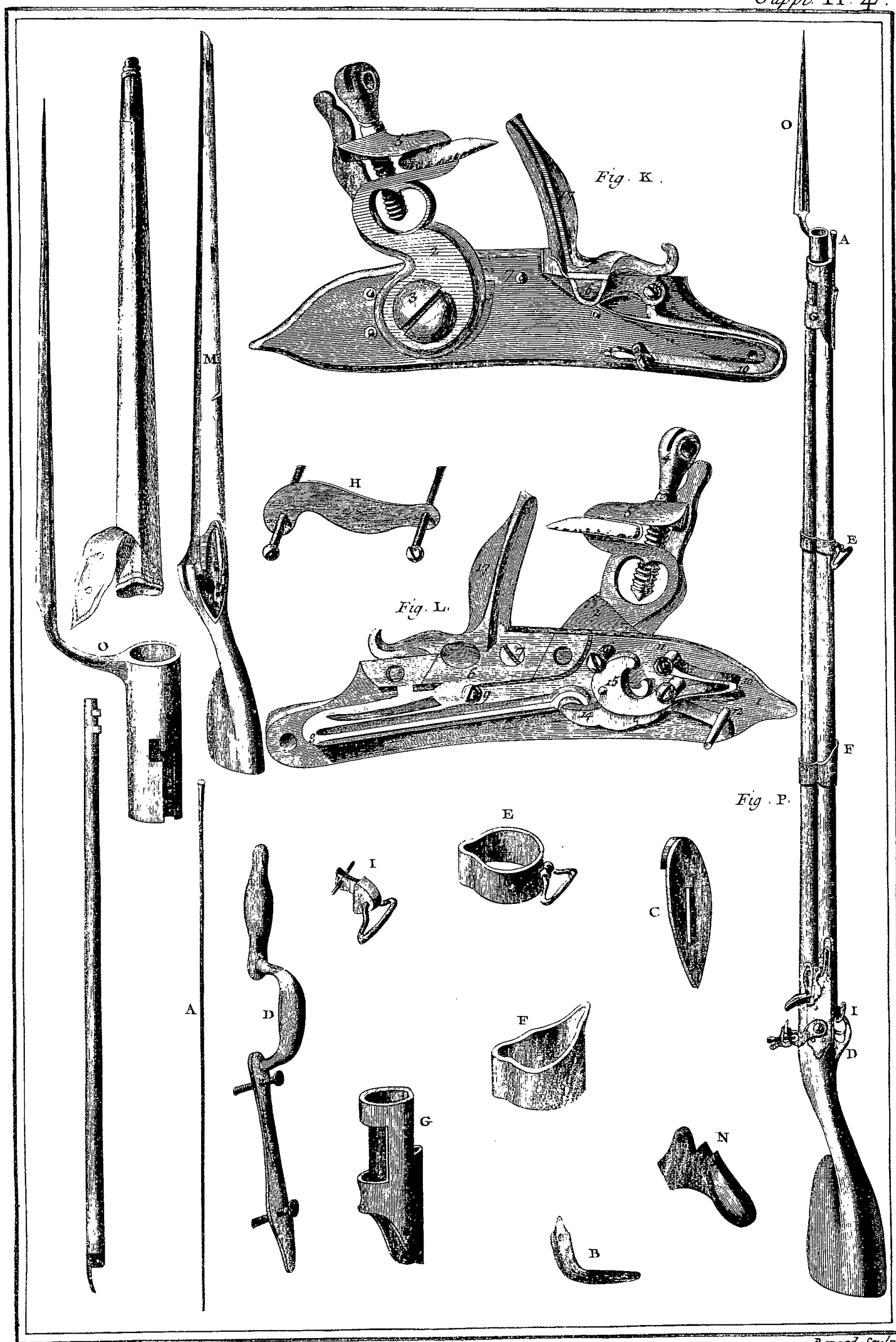
Fabrique des Armes, Fusil de Munition.

Benard Sculp.

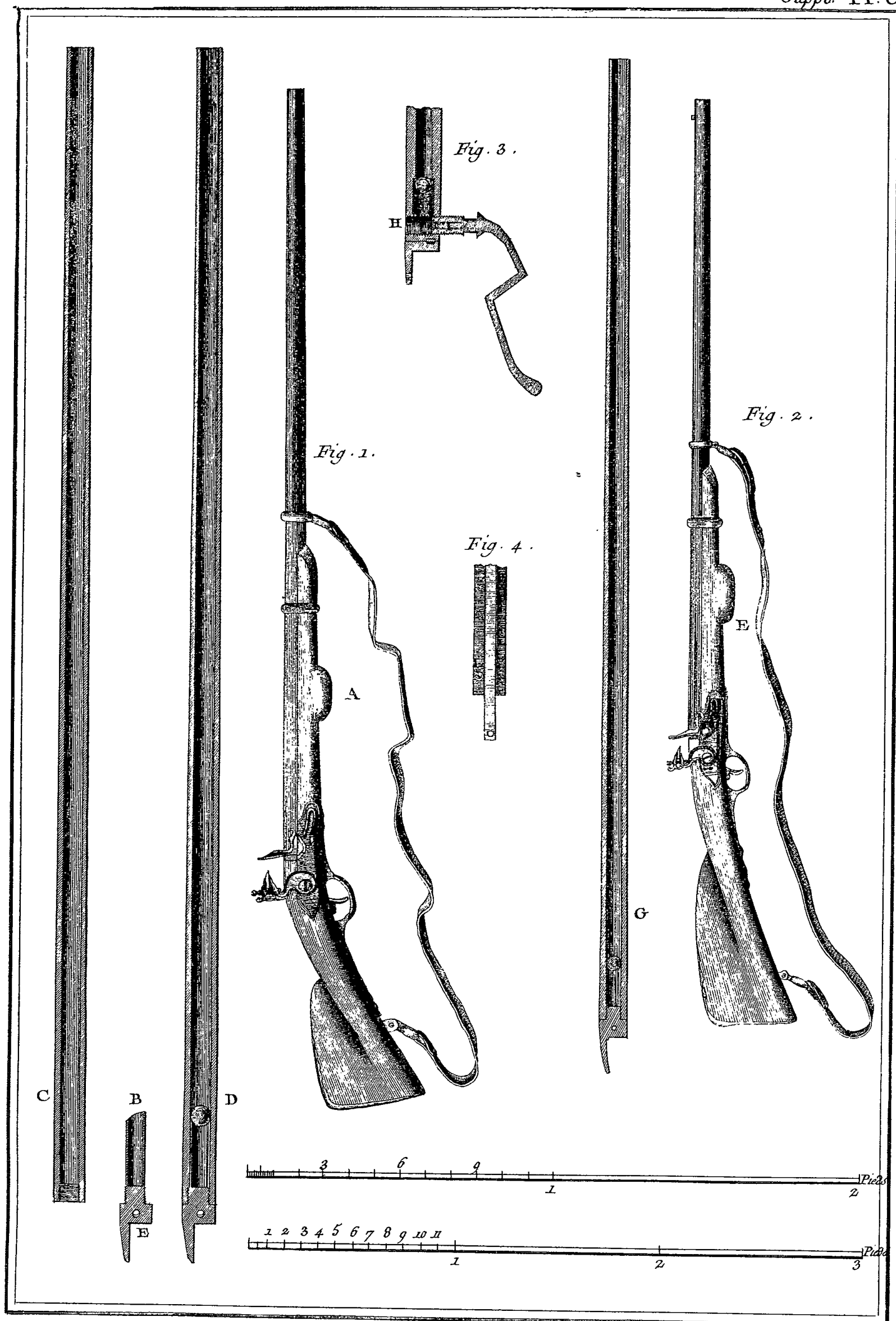


Bonard Sculp.

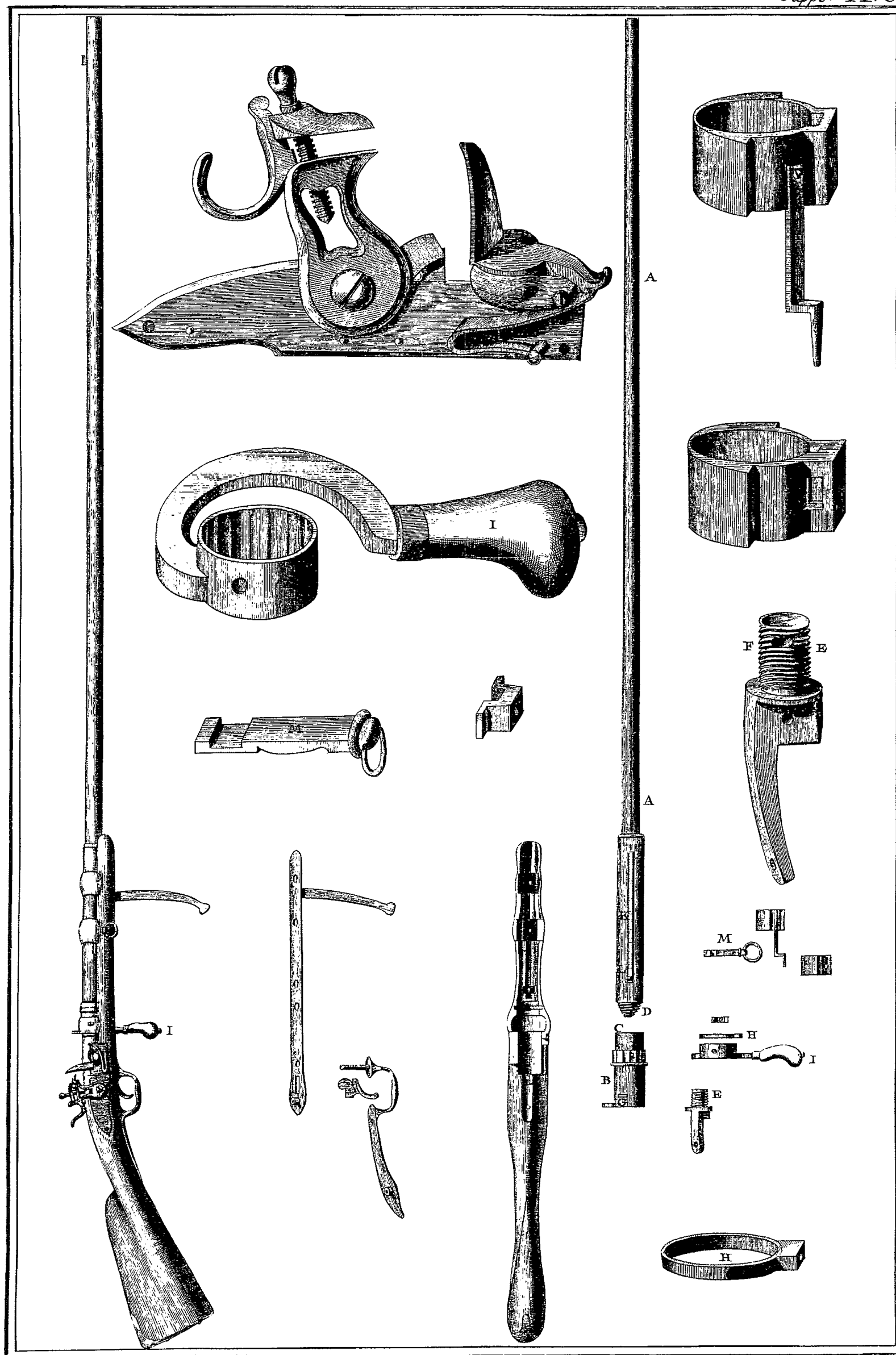
Fabrique des Armes, Fusul de Munition.



Fabrique des Armes, Fusil de Munition.

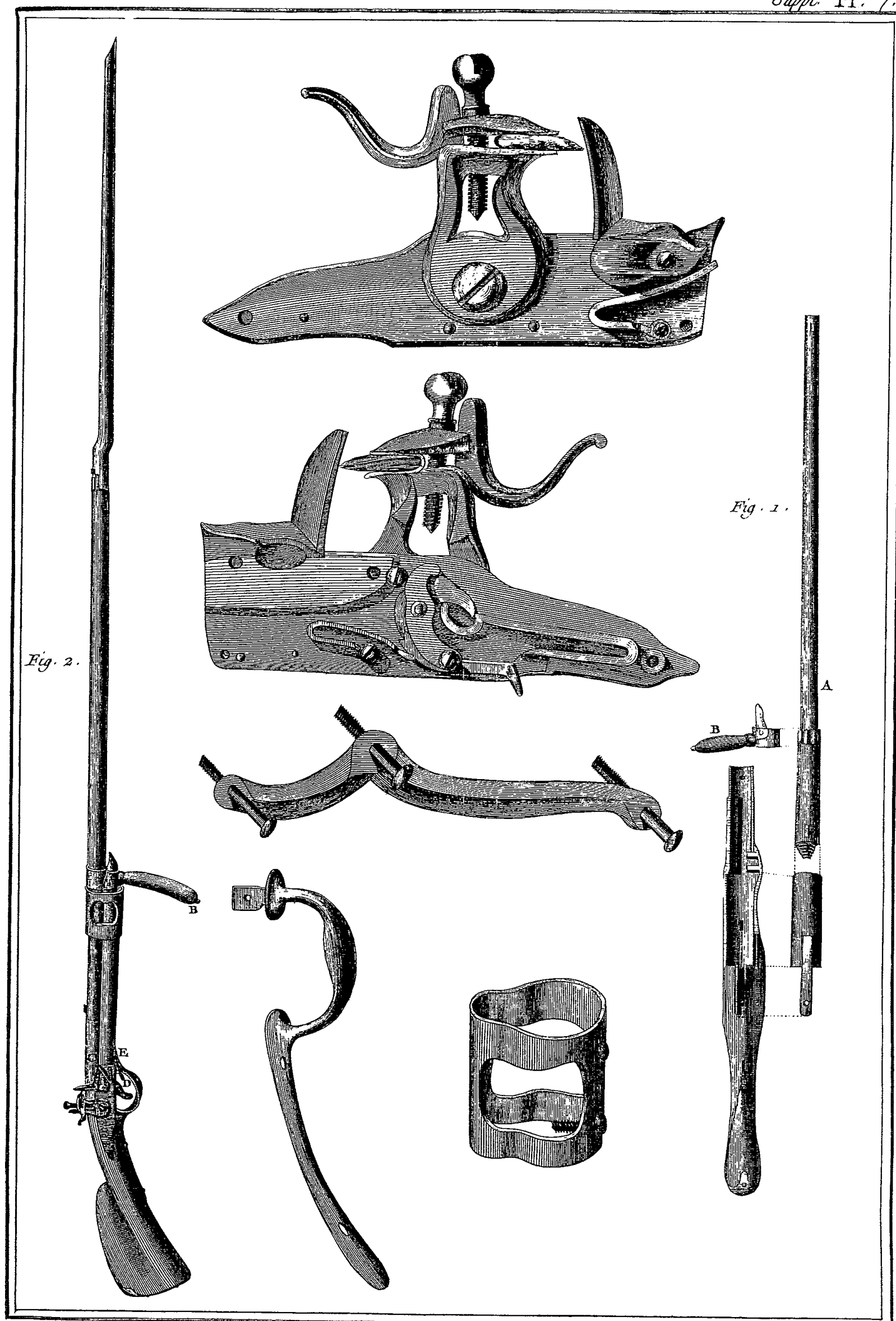


Fabrique des Armes, Fusil de maition.



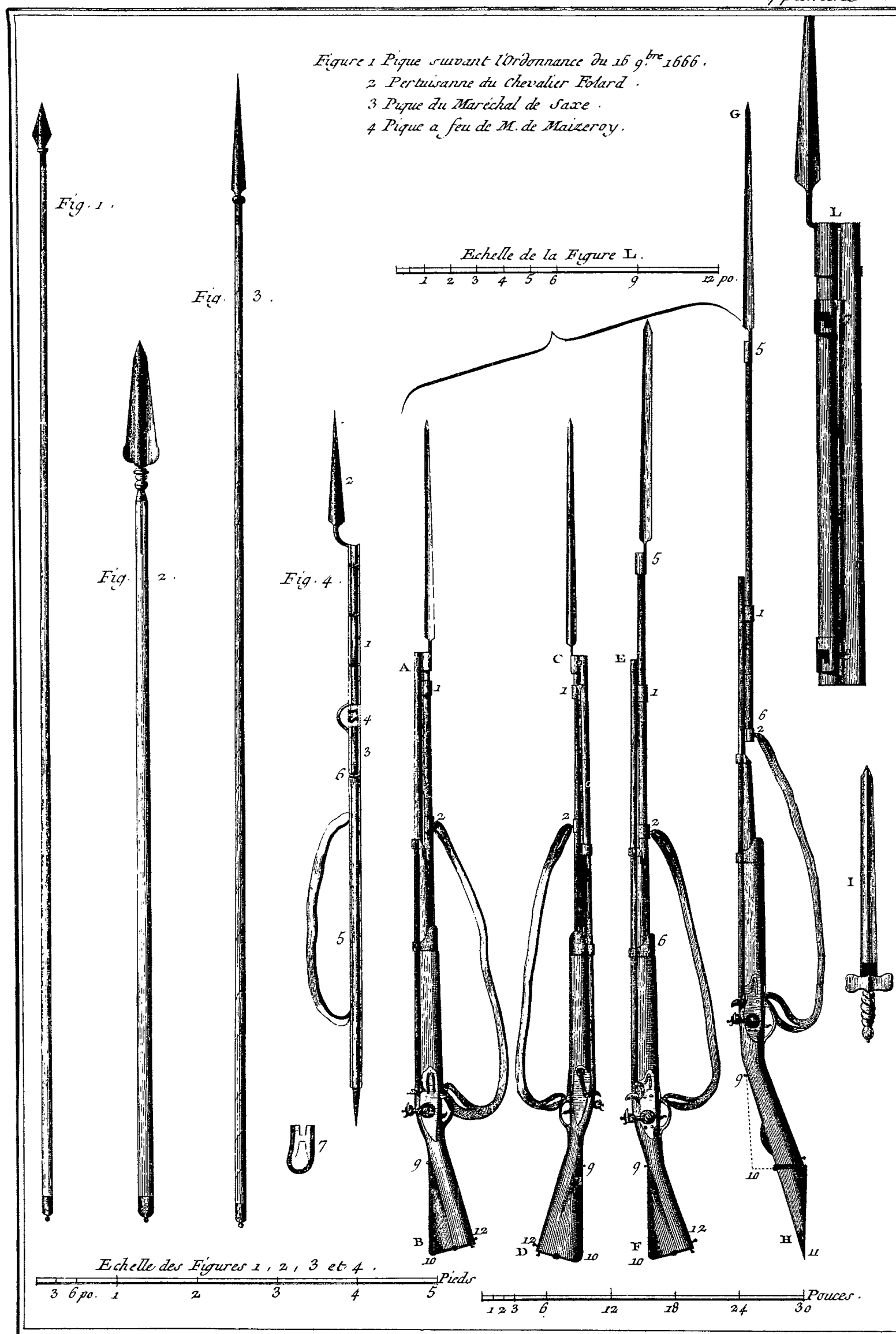
Bernard Sculp.

Fabrique des Armes, Fusil de Munition.



Fabrique des Armes, Fusil de Munition.

Benard Sculp.



Piques et Fusil-Pique.

ARQUEBUSIER,

CONTENANT une Planche double & cinq Planches simples, ou sept Planches.

PLANCHE I^{re}. double.

Machine à forer & à alefer les canons de fusil.

Fig. 1. A, B, Ac qui se remplit d'eau. B, tuyau ou canette qui conduit l'eau dans le bac A. CC, canal qui conduit l'eau sur les aubes de la roue D. D, roue qui fait tourner la poulie E. E, poulie qui fait tourner l'arbre F. F, arbre qui fait tourner la roue G, & la meule H, & le quarré I, où est adapté le forêt L. La roue G fait tourner la roue M. La roue M, par un arbre N qu'on ne voit pas, commun à cette roue M & à la meule O, fait tourner la meule O, le quarré P, & le forêt Q. R, fosse du foreur. S, fermeture. T, piece échancrée qui porte le canon. V, planche où est placée le semeur. C, X, Y, rigoles qui portent de l'eau à toutes les fosses.

Plan de la machine.

1. Les mêmes lettres désignent les mêmes parties que ci-dessus.
3. & 7. Plans de deux forges. 1, la branloire. 2, le soufflet. 3, la forge.
4. & 6. Deux enclumes, l'une à une seule bigorne, & l'autre à deux.
5. Espece d'enclume à étamper en rond.

PLANCHE II.

Machine à canneler les canons de fusils.

- Fig. 1. L'établi & la machine toute montée.
2. Le tourneur qui met la machine en travail.
 3. Vue de la machine plus développée par le côté opposé à celui que la vignette montre. P, l'établi. A, B, chevalets portant la table, & que l'on voit séparés, fig. 6. Pl. III. & montés, fig. 5. même Pl. III. A, E, fourchette qui portent la meule. C, vis qui sert à lever & à baisser l'extrémité E des fourchettes. D, bras de l'écrou, qui ayant la partie extérieure faite en poulie, reçoit les extrémités E des fourchettes. LM, LM, règles de fer servant de guide au chariot. H, K, deux T E' servant à limiter la course du chariot. G, poulie sur laquelle passe la corde qui vient de la grande roue. L'axe de cette poulie porte la meule dont la partie inférieure plonge dans l'auge F.
 4. Le chariot. g, K, les patins. QR, vis de pression, qui assujettissent la première Q, le diviseur N & la seconde R, la poupée à pointe lisse. S, verge ou tige du chariot. T, canon de fusil, pris entre les pointes des poupées Q, R.

PLANCHE III.

- Fig. 5. Vue de l'établi P, la table (fig. 14.) de la machine étant ôtée. A, B, les chevalets. C, vis qui passe entre les fourchettes.
6. Un des deux chevalets, le chevalet A séparé de l'établi; les embases des montans terminées en boulons taraudés; pour recevoir, après avoir traversé la table de l'établi, les écrous X, qui servent à fixer ces chevalets sur l'établi: le chevalet B est fixé sur l'établi de la même manière.
 7. Vis C de la fig. 5. vue séparément. Son embase est aussi terminée par un boulon taraudé, qui reçoit, après avoir traversé l'établi, l'écrou V.
 8. A, E, les fourchettes. G, coq ajouté à l'une des fourchettes, dans lequel sont placés les colets g, qui reçoivent un des tourillons de l'arbre de la meule. f, colets qui reçoivent l'autre tourillon. Arquebusier.

F, l'auge. B, traverse percée, à laquelle sont assemblées les fourchettes. Cette traverse est reçue entre les deux montans du chevalet A, où elle est fixée par la cheville a a, qui passe par les deux montans & toute la longueur de cette traverse.

Fig. 9. Ecrrou qui reçoit intérieurement la vis C de la fig. 5. & extérieurement les extrémités E des fourchettes. D, crochons de l'écrou.

10. Assemblage de pieces, dont la fonction est de limiter la course du chariot entre les jumelles. H, le T E', coupé suivant sa longueur, & dont on voit l'intérieur taraudé. L L, coupe des jumelles qui reposent sur la table. b, virole ou goutte de cuivre, par laquelle passe la vis d. Cette vis, après avoir traversé la table, entre dans le T E' H. e, œil de la vis.
11. M, la meule taillée. G, la poulie.
12. f g, l'arbre commun de la meule M, & de la poulie G, qui y sont fixées par des écrous.
13. & 15. Deux pieces pareilles; ce sont des regles qui servent de guides au chariot. L, M, vis de pression qui assujettissent ces guides sur la table.
14. l m, l m, plan de la table. 5, 6, ouverture, par laquelle la partie supérieure de la meule sort, comme on voit, fig. 3. 1, 2, 3, 4, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, mortaises, à-travers lesquelles passent les vis d e, fig. 10. qui servent à fixer les T E' qui limitent la course du chariot.
16. Patins mobiles de la poupée à pointe lisse. g, partie du patin qui marche entre les guides LM, LM des fig. 13. & 15. e, f, lardons qui entrent dans les parties latérales de la poupée.
17. Élévation de la poupée, du côté de la pointe E. a c, b d, vis servant à éloigner ou à approcher le patin du corps de la poupée.
18. Pointe à pans, qui porte l'alidade du diviseur. G, partie cannelée qui entre dans la culasse du canon. p r, partie cylindrique qui traverse la poupée, & sur laquelle la vis d'arrêt Q de la fig. 19. vient appuyer. r s, autre partie cylindrique, qui traverse l'épaisseur du cadran. s N, partie quarrée, qui reçoit l'écrou à oreilles, qui porte l'aiguille ou l'alidade m, fig. 19. du diviseur.
19. Poupée fixe du chariot. K, partie du patin qui passe entre les deux coulisses. F, les parties du canon, du côté de la culasse, où la pointe à pan G est entrée. N, le diviseur. N m, l'aiguille ou l'alidade. Q, vis de pression, qui fixe la pointe cannelée dans la situation requise.
20. La poupée mobile. E, la pointe lisse qui entre dans l'ouverture du bout du canon E F. g, patin qui passe entre les guides LM des fig. 13. & 15. a b, vis servant à éloigner le patin du corps de la poupée, pour que la surface à canneler soit parallèle à la table. e, une des fourchettes du patin mobile. h, boîte de la poupée. R, vis de pression, qui assujettit cette poupée sur la barre du chariot. T F, fracture de cet assemblage entier.

PLANCHE IV

- Fig. 1. Foret en bois.
2. Broche pointue.
 3. Queue de rat en bois.
 4. Compas en ressort.
 5. Broche à pans.
 6. Trusquin.
 7. Pierre sanguine.
 8. Ciseau.
 9. Lavoir.

Fig. 10. Gratoir.

11. Calibre.
12. Canon carabiné. 1, le canon coupé en deux sur sa longueur. 2, la culasse.
13. Canon brisé. 1, le canon. 2, la culasse.
14. Langue de carpe.
15. Ciseau à bride.
16. Equoïne.
17. Bec de corbin.
18. Fer du rabot à canon.
19. Rabot à baguette.
20. Fer de ce rabot.
21. Calibre double avec ses parties d'assemblage, 1, 2, 3, 4, 5, 6.
22. Calibre simple.
23. Chevalet avec la fraise à bassinet.
24. Porte-tareau.
25. Plastron.
26. Archet.
27. Foret avec sa boîte.
28. Rifloir.
29. Etampe quarrée.
30. Pointe à tracer.
31. Monte-ressort. 1, sa griffe. 2, le bec. 3, le dos.
32. Fraise à roder.
33. Fraise pointue.
34. Tenaille à chamfrain.
35. Tareau.
36. Filière.
37. Tire-bouree.
38. Compas d'épaisseur.

PLANCHE V.

Fig. 1. Platine vûe en-dehors, & garnie de toutes ses pieces. M, la platine, dont les bords sont terminés en biseau. B, le chien. C, mâchoire supérieure, dont le dessous qui s'applique sur le cuiret qui embrasse la pierre, est taillé ou piqué comme une rape à bois pour mieux la retenir; la mâchoire inférieure est taillée de même. A E, vis de mâchoire. F, clou de chien. D, la pierre. G, le bassinet. K, la batterie. H, vis qui fixe la batterie sur la platine. L, ressort de batterie. N, extrémité de la plus longue des deux vis qui fixent la bride de l'autre côté de la platine.

2. Platine vûe en-dedans, & garnie de toutes ses pieces. B, le chien. A E, vis de mâchoire. D K, batterie appliquée sur le bassinet. b, extrémité de la vis de batterie taraudée dans un renfort b a, réservé à la platine & dans son épaisseur. c d, bassinet dont la partie c est retenue par le crochet a du renfort. d, vis du bassinet; la tête est noyée dans un trou fraisé. e, renfort cylindrique, au centre duquel est un trou foncé, fraisé & taraudé, pour recevoir la plus longue vis X. h, autre renfort taraudé de même, pour recevoir la vis V. Ces deux vis servent à fixer la platine & le porte-vis sur le fût du fusil. g h k, grand ressort, dont le talon appuie contre le renfort quarré. g, vis du grand ressort. l, tourillon de la noix. k, la noix. f, courte vis qui passe dans un canon de la bride. n, longue vis qui traverse un des bras de la bride, & le trou de la gâchette, à laquelle elle sert de centre de mouvement. r s, la gâchette. t, la détente, indiquée par des lignes ponctuées. m, ressort & vis de gâchette.
3. Le chien vû par le dos, & du côté par où il s'applique à la platine. B M, chien vû par le dos. A M, chien, vû par le côté. M, partie plane, qui s'applique sur la platine, dans le milieu de laquelle est un trou quarré qui reçoit le quarré de la noix. A B C E, comme dans les figures précédentes.
4. Elévation & profil de la batterie. D D, la batterie du côté extérieur. H, h, vis qui fixe la batterie sur la platine. D, partie concave de la batterie, à laquelle la pierre s'applique pour faire feu. h, talon de la batterie, contre lequel le ressort de batterie appuie pour la tenir appliquée sur le bassinet. K, autre talon de la batterie, qui vient s'appuyer sur le ressort

pour limiter sa course, lorsqu'elle est renversée par le choc de la pierre.

Fig. 5. Fusil entier du côté de la platine, & garni de sa baguette, la piece de couche qui termine la crosse, est fixée par deux vis à bois.

6. Fusil entier dégarni de sa baguette, & vû du côté du porte-vis.
7. Pistolet d'arçon, vû du côté de la platine.
8. Culasse brisée, à laquelle s'applique le canon du fusil. C D, queue de la culasse, qui est encastrée de toute son épaisseur dans le fût où elle est fixée par une vis A B, dont la partie taraudée B entre dans l'écrou pratiqué au renfort d de la piece de détente fig. 22. de la Pl. VI. Elle est aussi fixée par une goupille qui traverse le fût & le trou F. E, ouverture ou mortoise quarrée, qui reçoit le crochet G de la vis de culasse (fig. 9.); ce qui réunit le canon à la culasse brisée.
9. Vis de culasse. G, le crochet. H, entaille qui est dirigée vers la lumière du canon.

PLANCHE VI.

Fig. 10. Platine vûe en-dehors, & dégarnie de toutes ses pieces. F, ouverture circulaire & lisse, qui reçoit le tourillon du quarré de la noix. N, trou taraudé, qui reçoit par l'autre côté la vis de la gâchette. G, entaille qui reçoit le bassinet. H, trou taraudé, qui reçoit la vis de batterie. L, trou lisse fraisé par l'autre côté qui reçoit la tête de la vis du ressort de batterie. 2, trou lisse, qui reçoit le pié du ressort de batterie.

11. Platine vûe en-dedans, & dégarnie de toutes ses pieces. h, trou foncé, fraisé & taraudé dans un renfort cylindrique réservé à la platine qui reçoit la vis V (fig. 2. Pl. V.). e, autre trou semblable, qui reçoit la vis X; ces deux vis traversent toute l'épaisseur du fût. 2, trou lisse, qui reçoit de l'autre côté le pié du ressort de la batterie. 4, trou lisse foncé & fraisé, qui reçoit le pié du grand ressort. b, trou taraudé dans le renfort quarré, qui reçoit par l'autre côté la vis de batterie. a, crochet qui retient celui du bassinet. d, trou foncé, fraisé & taraudé, qui reçoit la vis du bassinet. L, trou lisse & fraisé, qui reçoit la tête de la vis du ressort de batterie. g, trou foncé, fraisé & taraudé, qui reçoit la vis du grand ressort. f, trou foncé & taraudé, qui reçoit la courte vis de la bride. F, trou lisse, qui reçoit le tourillon de la noix. i, trou lisse, foncé & fraisé, qui reçoit le pié de la bride. n, trou taraudé, qui reçoit la longue vis de la bride, après qu'elle a traversé la gâchette. m, trou foncé, fraisé & taraudé, qui reçoit la vis du ressort de gâchette. 3, mortoise foncée, qui reçoit le pié du ressort de gâchette.

12. Porte-vis ou contre-platine, vû en dehors. e, h, trous lisses & fraisés pour recevoir les têtes des vis V, X, (fig. 2.), qui assujettissent la platine au fût du fusil.

13. Sous-garde vûe de profil, A C, D E, parties de la sous-garde, qui s'appliquent au fût où elles sont encastrées de presque toute leur épaisseur. G, arc qui embrasse la détente; il a en G environ dix lignes de large. E, crochet qui est reçu dans un piton fixé dans le fût. B, renon percé d'un trou, pour recevoir une goupille qui traverse l'épaisseur du fût.

14. Détente en profil & en face. a, trou lisse, dans lequel passe la goupille qui fixe la détente dans le fût. b, partie de la détente qui s'applique contre la gâchette. c, entaille qui repose sur l'extrémité a de la fente a c (fig. 22.) de la piece de détente; ce qui l'empêche de retrograder. d d, partie de la détente, sur laquelle on applique le doigt pour faire partir le chien. e f goupille de la détente.

15. Bassinet vû par-dessus & par-dessous. A, cavité du bassinet, dans laquelle on met la poudre qui sert d'amorce, & sur laquelle on abat la batterie, dont le dessus est aussi entaillé du côté de la lumière.

c, crochet qui entre dessous, & est retenu par le crochet du renfort quarré de la platine. *d*, trou lisse & fraisé pour recevoir & y noyer la tête de la vis de bassinet. *B*, bassinet vu par-dessous. *c*, crochet. *d*, trou lisse. *e*, partie arrondie, qui est reçue dans l'entaille *G* de la platine (*fig. 10.*), à laquelle le bassinet s'applique des deux côtés.

Fig. 16. La bride vue par-dessus & par-dessous. *l*, trou lisse, qui reçoit le petit tourillon de la noix. *f*, canon ou trou lisse, qui reçoit la partie lisse de la vis *F*. *n*, trou lisse dans un des bras de la bride, qui reçoit la vis *N*, dont la partie lisse traverse la gâchette. *rf*, un des piliers d'un des bras. *s*, autre pilier fixé à l'autre bras; il repose sur la platine.

17. La noix *A*, vue du côté qui s'applique à la bride. *4*, petit tourillon, qui entre dans le trou lisse de la bride. *k*, levée sur laquelle appuie le grand ressort. *1*, cran qui repose sur la gâchette, lorsque le chien est sur son repos. *2*, cran moins profond, qui repose sur la gâchette, lorsque le chien est bandé. *BCD*, noix vue en élévation. *B*, petit tourillon, qui entre dans le trou lisse de la bride. *C*, tourillon du quarré; il traverse la platine. *D*, le quarré qui reçoit le chien. *E*, noix vue du côté qui s'applique à la platine; le quarré est percé d'un trou foncé, fraisé & taraudé, pour recevoir le clou du chien *F*, qui fixe le chien sur la noix.

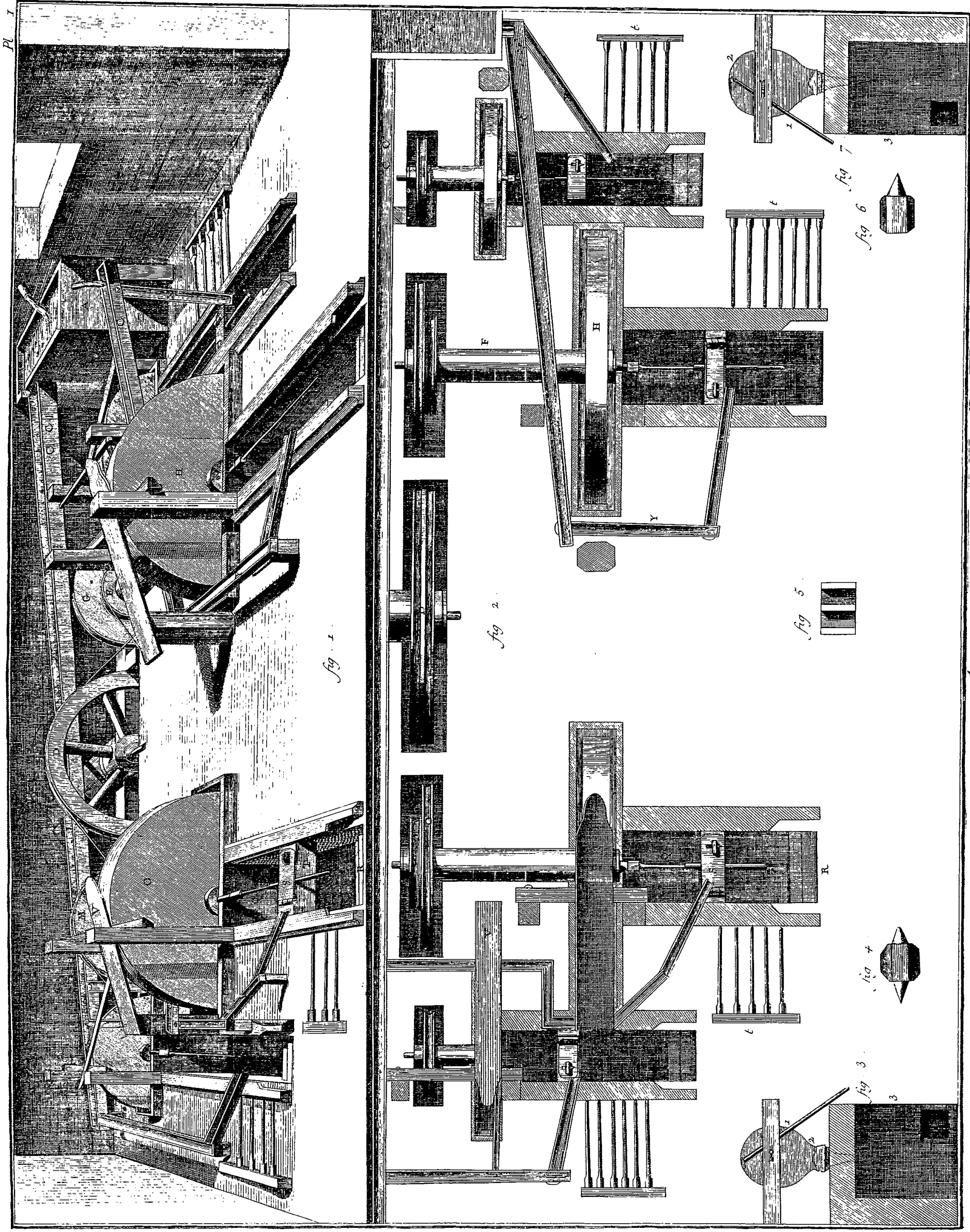
Fig. 18. Plan & profil du ressort de gâchette. *mno*, le ressort. *m*, la vis qui entre dans le trou *m*, de la platine. *o*, partie du ressort qui repousse la gâchette. *2*, pié du ressort qui entre dans la mortaise quarrée *3* de la platine (*fig. 11.*)

19. Plan & profil du grand ressort. *ghk*, le ressort. *g*, extrémité de la vis, qui est reçue dans le trou de même nom de la platine. *4*, pié du ressort, qui entre dans le trou *4* de la même platine.

20. Profil & plan de la gâchette. *n*, trou lisse, qui reçoit la vis *N* de la *fig. 16.* *r*, dent qui s'applique dans les crans *1*, *2* de la noix (*fig. 17.*), lorsque le chien est sur son repos, ou qu'il est bandé. *s*, bras de la gâchette, sous lequel s'applique la partie *b* de la détente (*fig. 14.*)

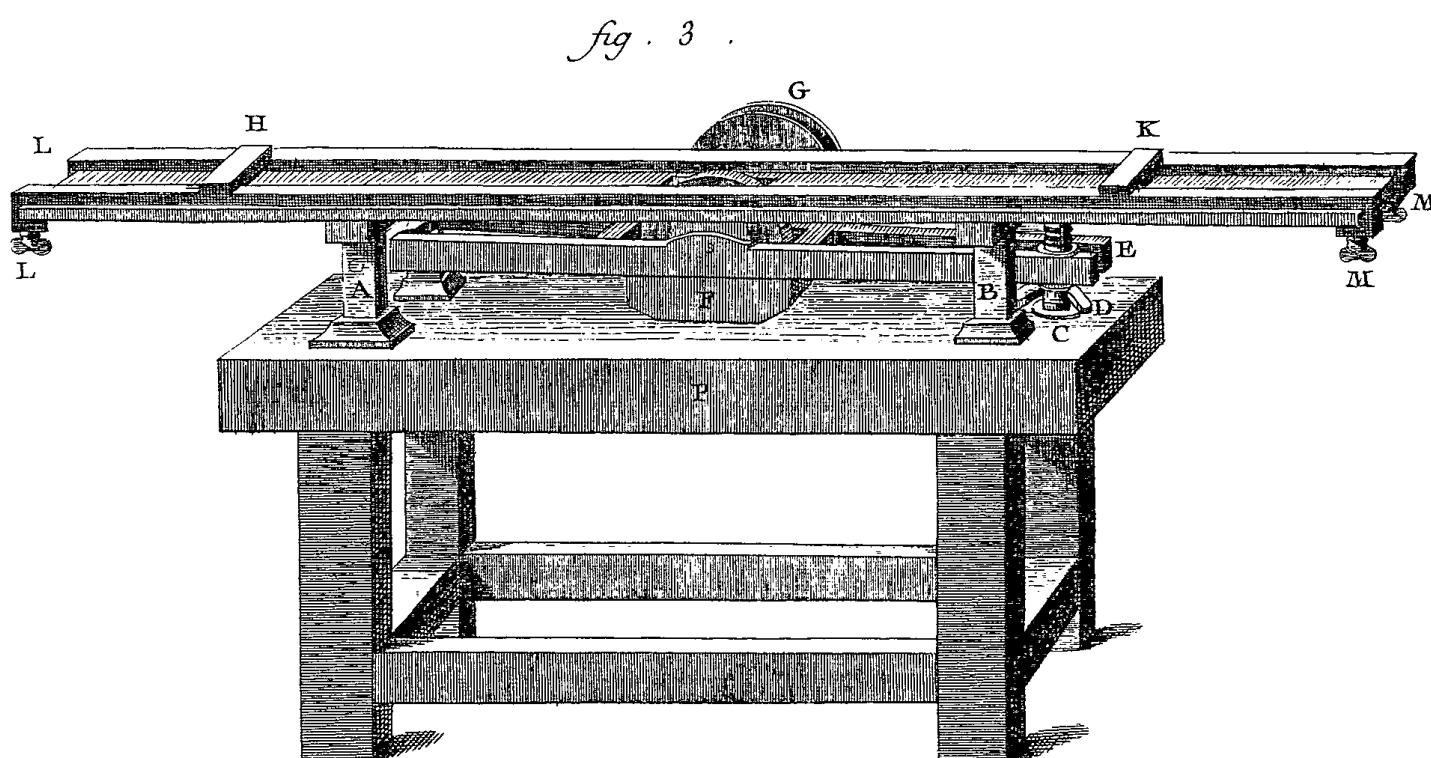
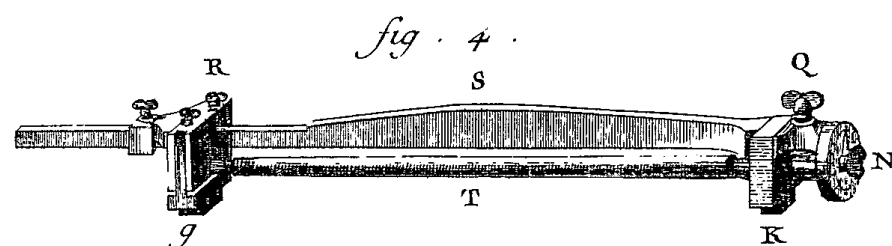
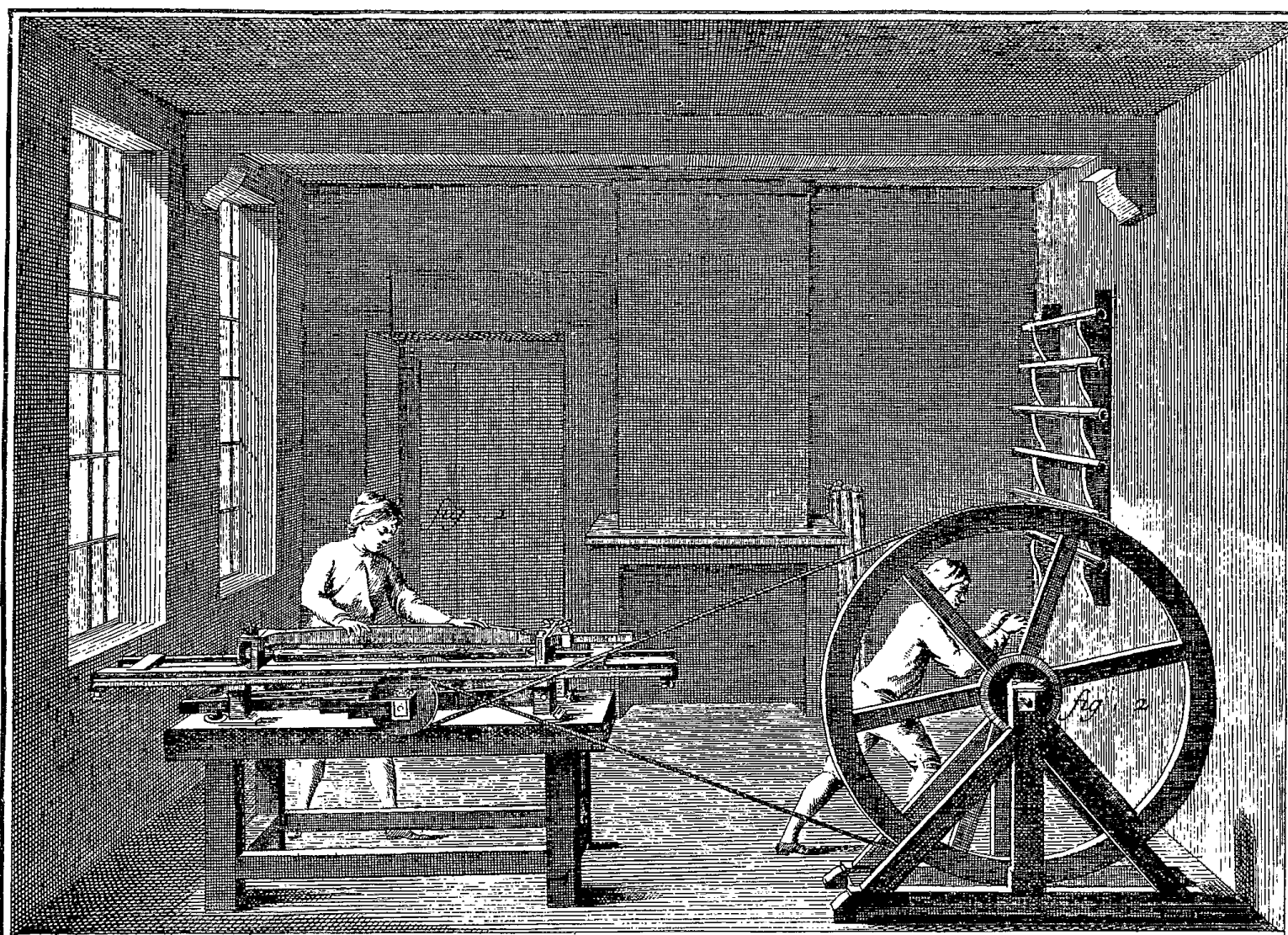
21. Plan & profil du ressort de batterie. *L*, vis qui fixe ce ressort à la platine, & dont la tête est noyée dans le trou fraisé *L*, de la platine (*fig. 10. & 11.*); la partie taraudée de cette vis est reçue dans un canon *3* de la même pièce que le ressort. *2*, pié du ressort, qui est reçu dans le trou *2* de la platine.

22. Pièce de détente, dont les extrémités sont recouvertes par celles de l'arc de la sous-garde. *ac*, fente par laquelle passe la détente (*fig. 14.*). *d*, renfort percé d'un trou foncé, fraisé & taraudé, qui reçoit l'extrémité *B* de la vis de culasse (*fig. 8.*)



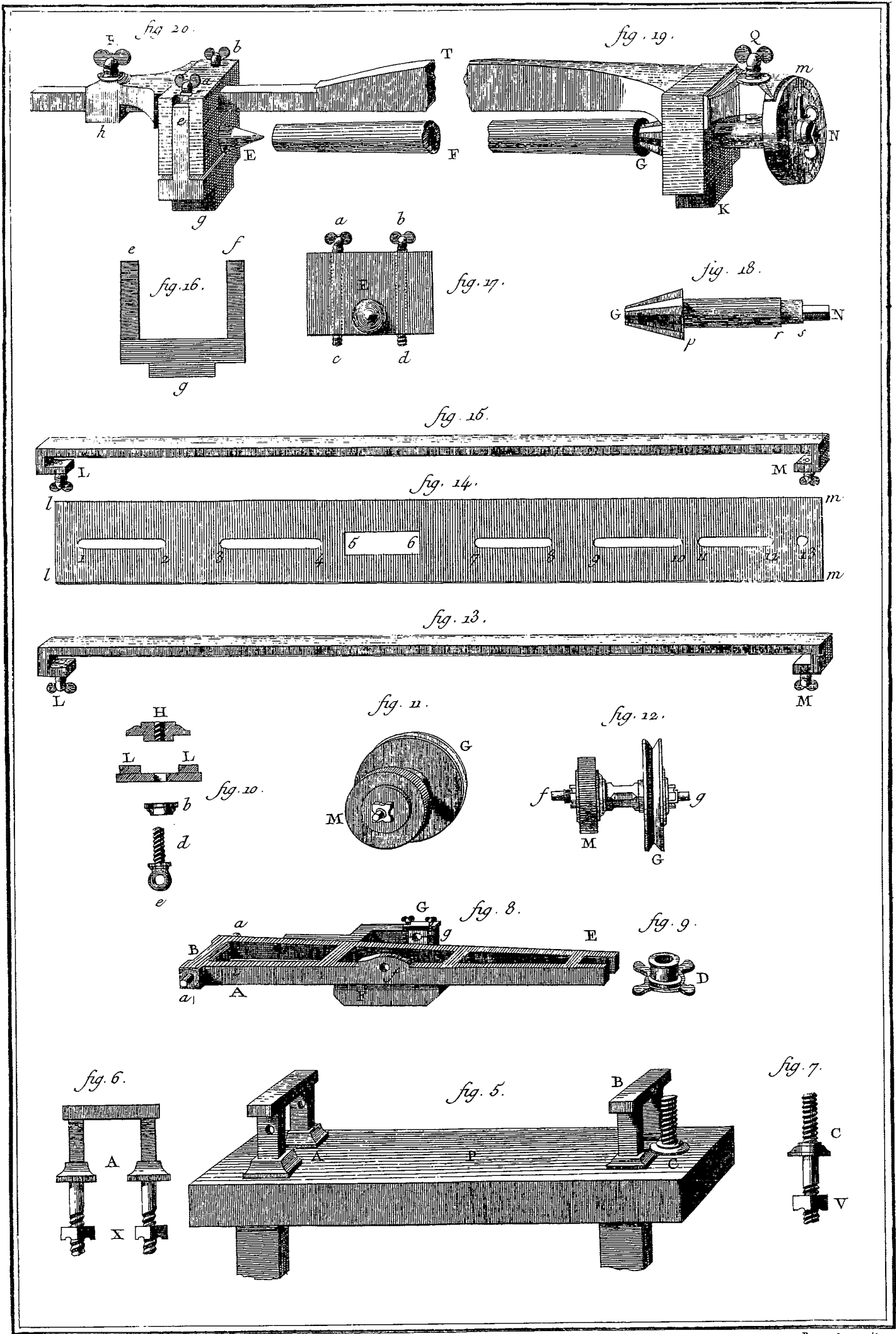
Arquebusier.

Board Feet



*Arquebusier,
Machine à Canaler les Canons de Fusil.*

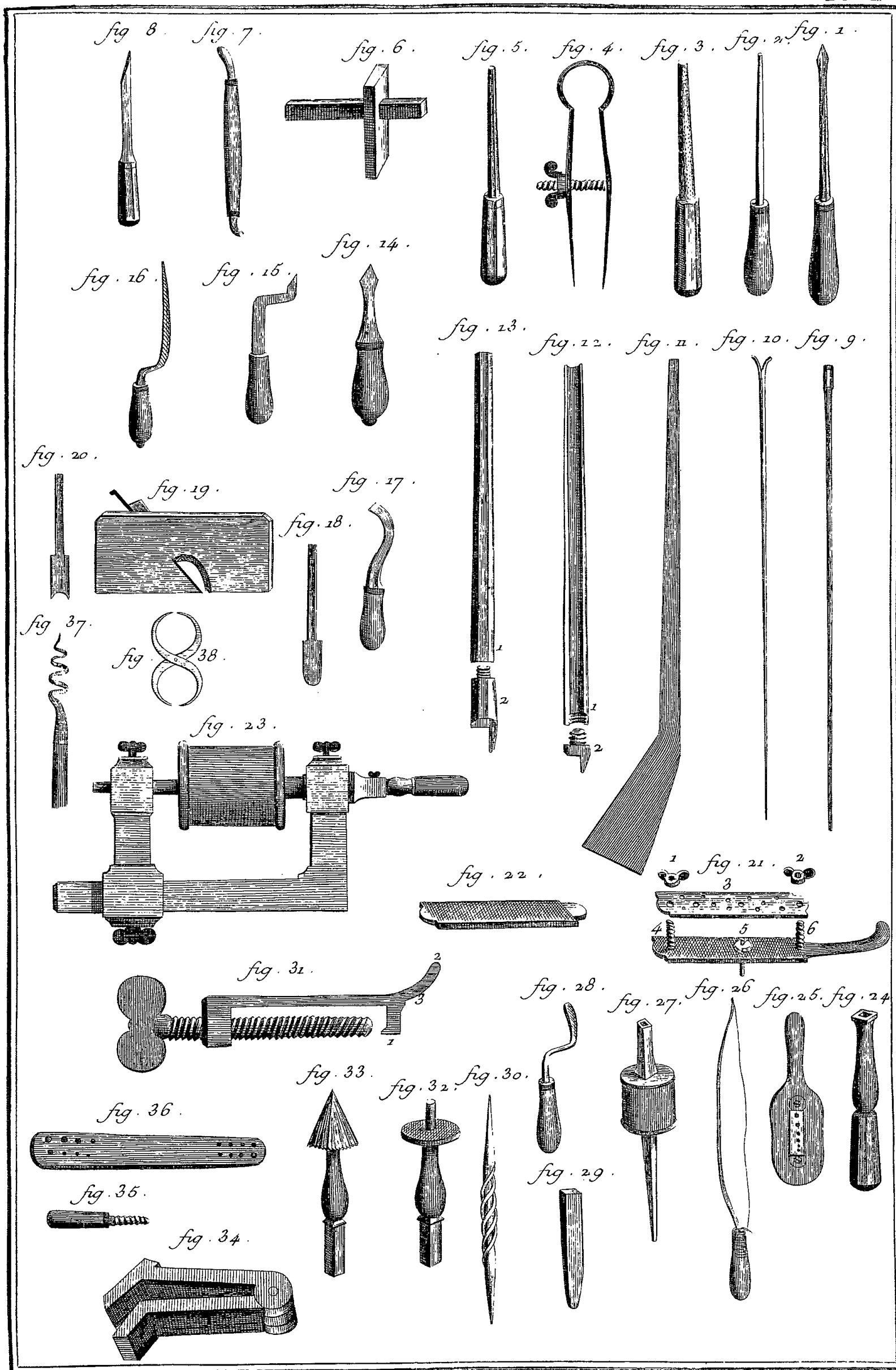
Benard fecit

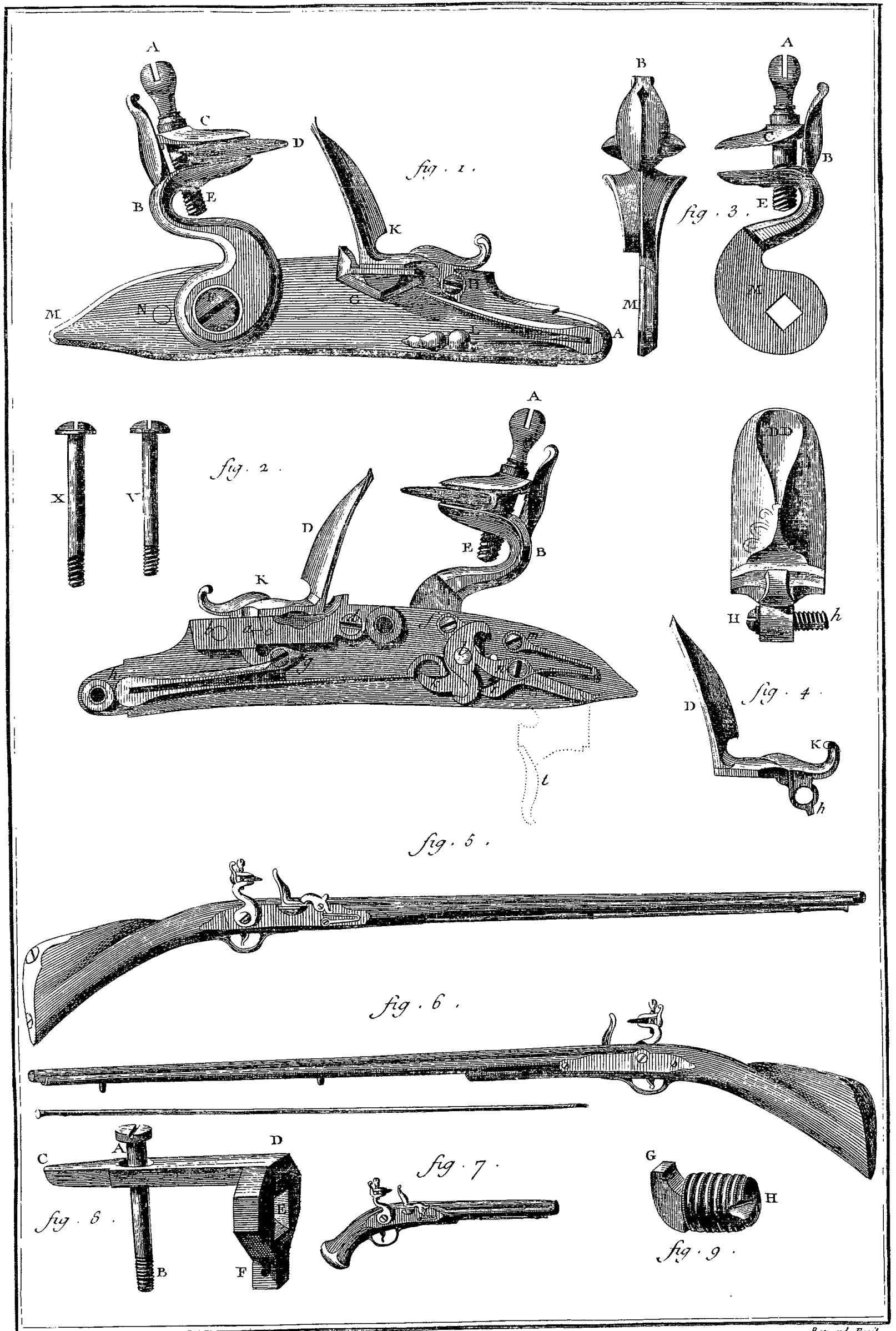


Arquebusier
Développemens de la Machine à Caneler.

Benard Fecit

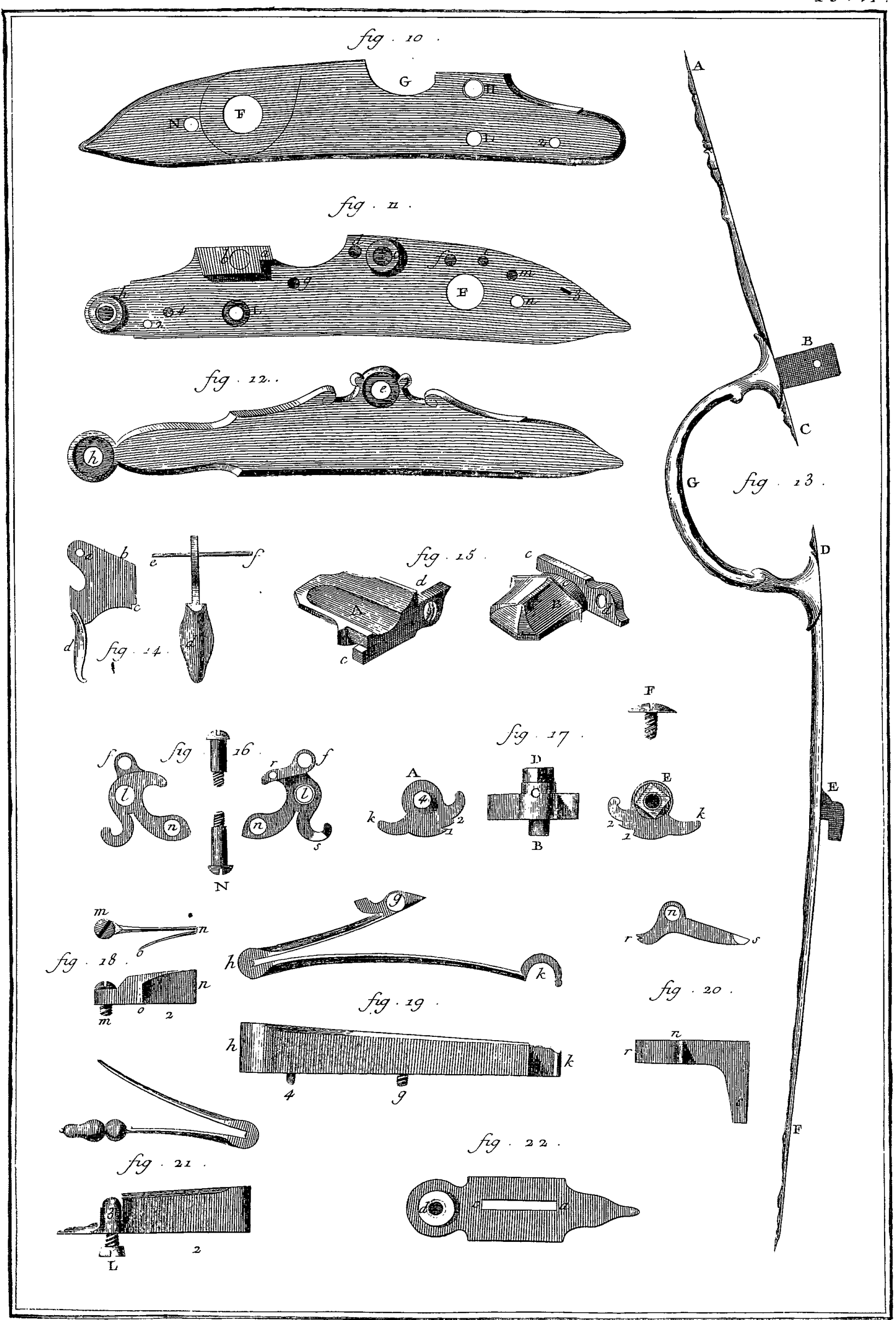






Arquebusier.

Benard. Del.



Arquebusier.

Benard fecit.

