

H, 10

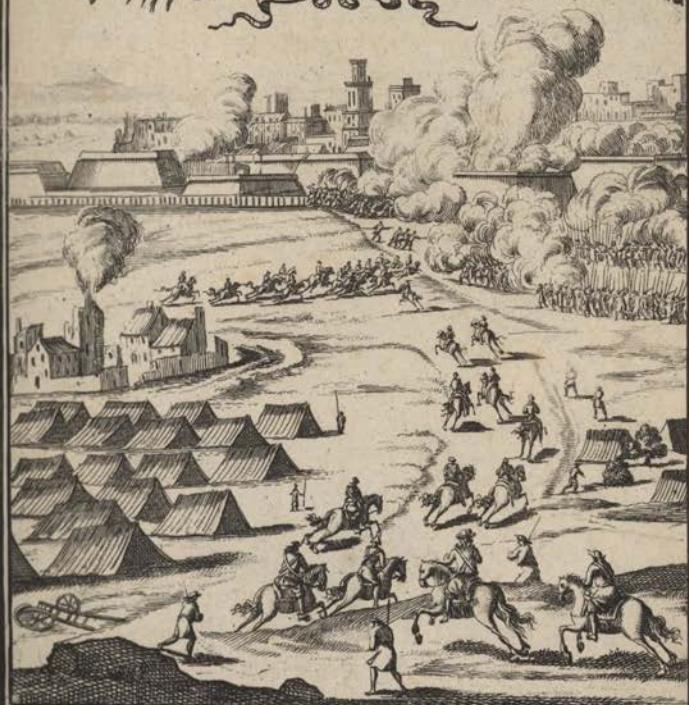


I

2522 st

2520/III

LES
TRAVAUX DE MARS
OU
L'ART DE LA GUERRE.
Tome Troisième.



avec Privilege

LES
TRAVAUX DE MARS,
OU
L'ART DE LA GUERRE.
TOME TROISIÈME.

CONTENANT

Les noms, charges & devoirs des Officiers d'Infanterie, de Cavalierie & d'Artillerie. Des Evolutions nouvelles. De l'Artillerie, & composition des Poudres, avec celle de toutes sortes de Feux d'Artifice. Des Instrumens qui servent, ou à la défense ou à l'attaque des Places, Villes & Châteaux. De la marche & conduite des Troupes & Armées. Du campement pour les Sieges; & de l'attaque des Places, Villes & Châteaux. De la défense des Places, contre toutes sortes de Sieges & d'attaques. De la Capitulation & Reddition des Places. De la Milice des Turcs; de leur maniere de faire la guerre, d'attaquer, & de défendre les Places.

DEDIEZ AU ROY,

PAR ALLAIN MANESSON MALI

Maître de Mathematiques des Pages de la petite Ecurie.
Sa Majesté, cy-devant Ingenieur et Sergent-M.
d'Artillerie en Portugal.

Derniere Edition, revue, & corrigée d'un grand nombr
qui étoient restées dans toutes les precedentes.



A AMSTERDAM, ceux de l'In-
Chez HENRI DESBORD page 1
Kalver-straat, près le Dam. 2

M. D C. X C V I. 4

AVEC PRIVILEG 6

De



TABLE DES CHAPITRES

Contenus dans le Troisième Tome
DES
TRAVAUX DE MARS,
OU
L'ART DE LA GUERRE.

LIVRE CINQUIEME.

Des Gens de Guerre , & de leurs Evolutions.

CHAPITRE PREMIER.

Des Gens de Guerre en general , & premierement de ceux de l'Infanterie.	page 1
Du Soldat.	2
Remarques sur l'Equipage & les Armes du Soldat.	4
Des Piquiers.	6

Table des Chapitres.

De l'Anseçade.	3
Du Caporal.	ibid.
Du Sergent.	9
De l'Enseigne.	ibid.
Du Lieutenant.	10
Du Sous-Lieutenant.	ibid.
Du Capitaine.	ibid.
Du Tambour.	12
Ordre d'une Compagnie d'Infanterie Françoise.	14
D'un Régiment d'Infanterie.	16
De l'Etat Major d'un Régiment en general.	17
De l'Etat Major d'un Régiment en particulier.	18
Ordre des Postes d'un Régiment mis en Bataille.	22
De la Marche d'un Régiment par division.	24
De l'Infanterie Suisse.	26

CHAPITRE II.

Des Armes offensives & défensives qui sont en usage dans l'Infanterie.	29
Des différentes sortes d'Epées.	ibid.
Explication particulière des parties du Mousquet.	32
De la charge du Mousquet, & de la manière de le tirer.	34
Du Fusil.	36
De la Pique, & de la demy-Pique.	38
De la Halebarde, & des autres Armes qui ont à peu près sa figure & sa grandeur.	40
Des Armes défensives qui servent aux Piquiers & aux Officiers d'Infanterie.	42

Table des Chapitres.

CHAPITRE III.

Des Exercices des Armes en usage dans l'Infanterie.	45
Des Mousquetaires.	46
Des Piquiers.	48
Des Bataillons en general.	50
Des Bataillons en particulier.	52
Des choses nécessaires à apprendre à un nouveau Soldat pour entrer dans un Bataillon.	53
Des Commandemens, tant pour l'exercice du Mousquet, que de la Pique.	54

CHAPITRE IV.

Des Evolutions & de leurs parties.	57
Manière de pratiquer les Doublemens.	60
Des Doublemens.	62
De la Contre-marche.	64
De la Conversion.	66
Des Bataillons quarrez d'hommes, de Terrain, & de grand Front.	68
Des Pelotons.	70
D'un Bataillon quarré d'hommes en forme d'une Croix.	72
Règle générale pour émousser les Angles d'un Bataillon.	74
Pour former un Bataillon en Octogone, ou à huit faces.	76
Manière de former un Bataillon en Octogone, avec le Centre vuide, le front du Bataillon ayant cinq fois la hauteur.	80
Manière de remettre le Bataillon à Centre vuide.	84

Table des Chapitres.

CHAPITRE V.

De la Cavalerie.	87
Du Colonel general de la Cavalerie legere.	88
Du Mestre-de-Camp general.	ibid.
Du Commissaire general de la Cavalerie legere.	ibid.
Du Mestre-de-Camp.	89
Du Lieutenant Colonel.	ibid.
De l'Etat Major d'un Régiment de Cavalerie.	90
Du Major & de son Aide.	ibid.
Du Capitaine de Cavalerie.	91
Du Lieutenant de Cavalerie.	ibid.
Du Cornette & de son Etendard.	92
Du Maréchal des Logis.	ibid.
Du Brigadier.	93
Du Cavalier.	94
Du Trompette & de la Trompette.	96
Du Timbalier & des Timbales.	98
D'une Compagnie de Cavalerie.	100
Des Escadrons.	102
Des Régimens de Cavalerie.	ibid.
Des Cuirassiers.	ibid.

CHAPITRE VI.

Des Compagnies d'Ordonnance de la Maison du Roy.	105
Des Gardes-du-Corps.	106
Des Gens-d'Armes & de leur Guidon.	ibid.
Des Chevaux-legers.	107
Des Mousquetaires.	ibid.
Des Grenadiers volans.	ibid.
De la petite Gend'armerie.	108
Des Dragons.	ibid.

CHAPITRE

Table des Chapitres.

CHAPITRE VII.

Des Exercices & des mouvemens de la Cavalerie.	109
Noms des principales parties d'un Escadron.	110
Du Rang que tiennent les Cavaliers dans leurs Compagnies, & de la methode pour former un Escadron.	ibid.
Methode pour faire Jetter les Files d'un Escadron.	112
Methode de faire défilier un Escadron.	114
Pour faire le Caracol.	116
Methode pour faire la Conversion.	118
Du Volte-face.	120
Methode de faire tirer la Cavalerie.	ibid.

CHAPITRE VIII.

De l'Artillerie.	123
Des Officiers de l'Artillerie.	ibid.
De l'Ordonnance des Arsenaux, & des Magazins de l'Artillerie.	124
Du Salmestre ou Nitre.	126
De la composition des Poudres, tant fines qu'à Canon.	128
Des différentes espèces de Canon.	130
Des Pièces légères & des Pièces de Campagne.	132
Noms & mesures des parties du Canon.	134
De la fonte & des Alliages du Canon.	136
Noms des différentes parties d'un affût de Canon.	138
Noms des roulages & d'autres pièces servant à l'usage du Canon.	140
Du Train ou des Chariots de l'Artillerie.	142
Des Instruments qui servent à monter & à descendre les Canons de leurs affûts.	144
Manière de charger le Canon, & de le pointer avec le fronteau de mire.	146
Des	148

Table des Chapitres:

Des précautions nécessaires pour pointer le Canon.	148
Des Batteries en general, & du Tir du Canon.	149
Maniere de mettre le feu aux Canons, & de les raffraichir.	150
Des differentes especes de Canon.	152
Des Pierriers.	154
Des Mortiers & des Bombes, avec la forme de leurs affusts.	156
Maniere de mettre le feu aux Mortiers & aux Bombes.	158
Du Petard, & de la maniere qu'il faut le charger.	160
Maniere de se servir du Petard.	162
Des Grenades.	164
De la composition des Pots-à-feu, des Bosses, & des Balles-à-feu.	166
Des Dards, des Gouelrons, & des Fleches-à-feu, des Barriques foudroyantes, & des Flambeaux-à-feu.	168

CHAPITRE IX.

De la marche & de la conduite des Troupes.	171
Du General d'Armée.	172
Des Lieutenans Generaux.	ibid.
Des Maréchaux de Camp.	173
Des Brigadiers de l'Armée, & de leurs Brigades.	174
Des Aides de Camp.	ibid.
Du Major General.	ibid.
Du Maréchal des Logis de l'Armée.	ibid.
Des Ingénieurs.	175
Du Capitaine des Guides.	ibid.
Du Conseil du General.	176
Des Ordres du General.	177
Du Rendez-vous de l'Armée.	178
Des précautions qu'un General doit avoir, avant que de mettre une Armée en Campagne.	179

De

Table des Chapitres:

De la marche d'une Armée en plat-païs.	180
De la marche d'une Armée dans un païs étroit.	182
Des Défilés.	184
De la marche d'une Armée dans un païs ennemy.	186
De la marche d'une Armée dans un païs couvert.	188
Du Conseil de Guerre.	190
Maniere de loger une Armée au Village.	191
Maniere de faire camper un Corps d'Infanterie, accompagnée d'Artillerie.	192
Maniere de faire camper une Armée composée de Cavalerie & d'Infanterie.	194
De l'attaque d'un Pont.	196
De l'attaque des Châteaux & autres petits lieux.	198
Des Batailles rangées.	200

CHAPITRE X.

Des Instrumens qui servent à la défense ou à l'attaque des Places.	205
Des Barriques, & des Sacs-à-terre.	206
Des Gabions & des Corbeilles.	208
Des Fascines, des Saussifrons & des Chandeliers.	210
Des Palissades, & des Fraises.	212
Des Chevaux de Frise, des Herissons & des Herises.	214
Des Chauffe-trappes, & des Mantelets.	216
Des Echelles propres à l'usage des Escalades.	218
Des Blinches, des Clayes, des Traverses & des Galleries.	220
Des diverses sortes de Ponts, servant à passer les Rivières.	222

CHAP.

Table des Chapitres.

CHAPITRE XI.

Des Sieges.	225
Remarque sur la differente durée des Sieges.	ibid.
Du Degât qu'on fait aux environs des Places.	226
Du Blocus des Places.	ibid.
Maniere d'assoir un Camp pour former un Siege.	227
Du Logement de la Cavalerie.	228
Du Logement de l'Infanterie.	230
Des Lignes de Circonvallation & de Contrevallation.	232
Du Parc de l'Artillerie, & du Quartier des Vivres.	234
Maniere de reconnoître une Place pour determiner les Attaques & les Tranchées.	236
Des preparatifs pour la conduite des Tranchées.	237
De l'Ouverture & de la Conduite des Tranchées.	238
De la défense des Tranchées, & de leurs Places d'Armes.	240
De la Construction des Batteries.	242
Des Boyaux.	244
De l'attaque des Debors.	246
De la prise des Debors.	248
Maniere de soutenir les Sorties.	249
De la Sappe du Glacis.	250
Des Logemens qu'on fait sur les Glacis & sur les Chemins-couverts.	252
Maniere de passer les Fossez secs ou pleins d'eau, & d'attacher le Mineur aux Faces des Bastions.	254. & 255
Des Instrumens & des précautions qu'on doit prendre avant que de travailler aux Mines.	258
De la Conduite des Mines.	ibid.
Des Chambres, des Fourneaux, & de la Charge des Mines.	260
Des Bréches, & de la maniere de les reconnoître.	262
D'un Assaut general, & de sa preparation.	263. & 264

Ma-

Table des Chapitres.

Maniere de se loger sur la Tête d'une Bréche, & de se rendre maître du Bastion, & ensuite de la Place.	266
De la prise des Villes de vive force ou d'emblée.	267
Maniere de lever le Siege, soit de nuit, soit en plein jour	268

CHAPITRE XII.

De la défense des Places.	269
Des précautions que doit prendre un Gouverneur, pour mettre sa Place en état de soutenir un Siege.	270
Du nombre des Soldats pour la Garnison d'une Place.	271
Du nombre des Soldats pour la défense des Debors.	272
Des logemens des Soldats, des Corps-de-Garde, & de l'ordre d'y entrer & d'en sortir, avec le moyen de faire les Rondes.	273
Du Mot & Contre-mot, & de la maniere de le porter.	274
Ce qu'un Gouvern. doit faire quand l'Ennemis le vient assieger.	275
Des Alarms.	276
De l'ordre des Sorties.	277
De la défense des Debors.	278
Des Pierrieres, Fougades & Caissous.	280
Des Retirades qu'on peut faire dans les Debors.	282
De la défense des Fossez secs.	284
De la défense des Fossez pleins d'eau.	286
Des Contre-mines.	288
De la Réparation des Bréches.	290
Maniere de pousser des Fourneaux sous les Bréches des Bastions.	292
Des Retranchemens particuliers qu'on fait sur la Tête des Bréches.	294
Des préparatifs pour soutenir un Assaut general.	295
Maniere de soutenir un Assaut general.	296
Des Retranchemens qu'on fait dans le Corps des Bastions.	298
Des Retranchemens généraux.	300
De la défense des Retranchemens particuliers, & généraux.	302
De	

Table des Chapitres.

De la défense des Places contre les surprises & les escalades.	303
De la défense des Places contre les attaques d'emblée ou de vive force.	304

CHAPITRE XIII.

De la Reddition des Places.	305
Des suspensions d'armes.	306
Des moyens de capituler.	307
Des Capitulations.	308
De la Reddition des Places.	310
De la Reddition des Places Maritimes.	312
De la Prise de possession des Places.	313

LIVRE SIXIÈME.

De la Milice des Turcs.

CHAPITRE PREMIER.

De la Fortification des Places Turques.	317. & 318
Des Fossez & Contrefescrpes des Places Turques.	320
Des Chemins-couverts, & des Glacis des Places Turques.	322
Des Debors des Places Turques.	324
Des Châteaux & Citadelles des Places Turques.	326
De la Ville & du Château de Strigone ou Strigonic, vulgairement appellée Gran.	328
De la Place de Comorre.	330
De la Ville de Javarin ou Raab.	332

Table des Chapitres.

CHAPITRE II.

De l'Infanterie Turque.	335
Des Agiamoglans.	336
Des Janissaires.	338
Du Janissar-Agasi.	341
Des Solaks ou Archers de la Garde du Grand Seigneur.	344
Des Ichoglans.	346
Des Acanzi, Azapes, & Guastadours.	348

CHAPITRE III.

De la Cavalerie Turque.	351
Des Spahis.	352
Des Spahis de Timars, ou Timariots.	354
Des Zaims.	355
Des Etendards des Turcs.	356
Du Tug.	358
Des Dellis, Segbans, Mußlagi, &c.	360
Des Petits Tartares.	362

CHAPITRE IV.

De l'Artillerie & des principales Charges de l'Empire Ottoman.	365
Du Topgi-Bachi, ou Grand Maître de l'Artillerie Turque.	366
Des Topchis.	368
Du Grand Vizir.	370
De la Charge de Caïmacan.	372
Des Bachas.	ibid.
Des Beiglerbeys.	373

CHA-

CHA-

Table des Chapitres.

CHAPITRE V.

Des Troupes Turques: de leur maniere d'attaquer & de defendre les Places.	375
Des Troupes d' ^{es} Armées du Grand Seigneur.	376
De quelle maniere les Turcs font la guerre.	378
Du Campement des Turcs.	379
Des Tranchées des Turcs.	380
Des Assauts des Turcs.	382
Des Capitulations des Turcs.	384
Articles accordez aux Habitans de Newhaufel par le Grand Vizir.	
384	
De la défense des Places Turques.	387


LES
TRAVAUX DE MARS,
OU
L'ART DE LA GUERRE.
LIVRE CINQUIÈME.

Des Gens de Guerre, & de leurs Evolutions.

CHAPITRE PREMIER.

Des Gens de Guerre en general, & premierement de ceux de l'Infanterie.



ous le nom de *Gens de Guerre* je renferme toutes les personnes qui font profession de porter les Armes.

On les peut ranger sous les trois noms généraux d'*Infanterie*, ou de Soldats à pied; de *Cavalerie*, ou de Soldats à cheval; & d'*Artillerie*, ou de Soldats destinez au service du Canon.

LES

Tom. III.

A

Du

2 LES TRAVAUX DE MARS,

Du Soldat.

Pour suivre un ordre facile je commencerai le détail de l'Infanterie par le degré le plus bas, & je dirai que le Soldat ou Fantassin est un personne enrollée sous un Capitaine, qui lui donne le prest ou la solde que le Prince fait distribuer à ceux qui se mettent à son service.

Les Soldats sont distingués en Mousquetaires & en Pi-quiers.

Les Mousquetaires, comme est celui qui est ici représenté, sont équipez & arméz des pieces suivantes, sçavoir,

Du Baudrier A.

D'une Epée B.

D'une Bandouliere C.

Du Mousquet D, & quelquefois d'un Fusil: nous en parlerons dans les Chapitres suivans.

Le Baudrier est fait de peau de buse, d'élan, de cheval, de cerf, ou de vache: Il pend de l'épaule droite sur la cuisse gauche, sa largeur est de quatre à cinq poûces-

L'Epée, pour n'être ni trop longue ni trop courte, doit avoir en y comprenant la lame & la poignée, trois pieds de longueur. Le Fantassin Suisse servant en France porte au lieu d'épée une maniere de Sabre courbé: nous en parlerons cy-après.

La Bandouliere d'où pendent les Charges à mettre la poudre, une Bourse où sont les balles, & où l'on attache la Méche, est faite de cuir de buse ou de vache; sa largeur est de trois à quatre poûces, & sa longueur de deux pieds & demi.

Le Mousquet, pour n'être ni trop pesant ni trop leger, doit avoir son canon long de trois pieds & huit poûces, monté sur un fust de quatre pieds & huit poûces; son ouverture ou calibre est de huit lignes de Diametre.

Le Soldat selon les loix de la Guerre, ne peut quitter sa Compagnie pour ses affaires propres, sans la permission de son Capitaine ou de celle des Commandans du Regiment, sous peine d'être reputé deserteur, & digne d'être passé par les Armes.

Re.

3 OU L'ART DE LA GUERRE.



A 2

4 LES TRAVAUX DE MARS,

Remarques sur l'Equipage & les Armes du Soldat.

C'Eux qui ont voulu que les Soldats portassent des Baudriers & des Bandoulières, ne les leur avoient données que pour leur couvrir le corps comme une maniere de cuirasse dans l'occasion des Batailles rangées. Mais présentement que les Batailles ne sont plus si fréquentes qu'elles étoient autrefois, à cause qu'aujourd'hui on ménage mieux le sang des Soldats, & que l'ancienne temérité est rallentie, & que même d'ordinaire un Parti est si nombreux que l'autre n'ose tenir la campagne, & se trouve si foible qu'il n'ose hazarder un combat; c'est en partie les raisons qui ont donné lieu de décharger les Soldats de l'embarras de leurs Baudriers & de leurs Bandoulières.

En effet la longueur des Baudriers a toujours été fort incommodé au Soldat dans une marche pendant la pluie, & dans les Attaques des Places & autres lieux, où il s'agit de faire quelque action de vigueur: car il faut alors que le Fantassin soit dégagé de tout embarras pour se glisser plus facilement dans un Vignoble, pour franchir un Fossé, ou pour passer par dessus une Palissade ou une haye.

On a aussi rejetté l'usage des Bandoulières, tant pour empêcher que par là on ne laissasse le Soldat au corps, qu'à cause qu'on a reconnu que le Soldat étant pressé de tirer, vidoit les balles & toute la poudre de ses charges dans les basques de son juste-au-corps, afin de prendre le tout plus prestement.

C'est pour ces raisons que dans cette année 1684. on a ôté aux Soldats du Régiment des Gardes François & Suisses leurs Baudriers & leurs Bandoulières, & qu'on s'est contenté de leur donner un Ceinturon, qui sert à porter leurs Epées, une Bourse ou Gibecière où ils mettent leurs balles, & un Poulverin où ils mettent leur poudre, & où ils attachent aussi leur mèche, comme on le peut remarquer au Soldat qui est ici représenté.

OU L'ART DE LA GUERRE

3

5.



Des

3

ON choisit ordinairement pour Piquiers les Soldats de la Compagnie qui ont la taille la plus avantageuse, afin d'être plus propres à allonger leurs Piques, & à les présenter avec plus de vigueur & d'étendue quand leurs Compagnies sont attaquées par la Cavalerie.

Les Armes offensives du Piquier sont ordinairement l'Epee & la Pique; & les défensives, le Corselet, les Brasflarts, &c. dont nous parlerons ci-après.

Les Piquiers sont emploiez d'ordinaire à la garde des pou-dres, à cause qu'ils ne portent point de feu avec eux. Ils sont d'une grande utilité dans les Batailles rangées, & servent à assurer la marche des Troupes dans un pays découvert, où sans les Piquiers les Mousquetaires auroient peine à résister contre la Cavalcade qui les attaqueroit: Car après qu'elle au-toit effuyé quelque décharge des gens de pied, elle ne manqueroit pas de les mettre en déroute, & de leur passer sur le ventre, si les Bataillons n'étoient bordez d'un bon nombre de Piquiers.

On a remarqué qu'un Cheval blessé d'une Arme à feu n'en est que plus animé; mais quand il se sent frappé d'un fer de Pique, tous les Eperons du monde ne le feroient pas avancer.

On remarque aussi qu'excepté dans les occasions que je viens de dire, les Piquiers sont partout ailleurs fort inutiles, ne pouvant être employez pour l'factionnaires dans des Postes avancez, où pour avertir il faut faire du bruit. Ils ne peuvent aussi servir dans les Attaques ni dans les Assauts des Places, où il faut avoir des Armes aisées à manier, & qui fassent beaucoup de bruit, pour intimider ceux qu'on attaque. Ces raisons & plusieurs autres ont donné lieu cette an-née de donner à quelques Mousquetaires des Bayonnettes pour mettre dans leurs canons, quand ils seront attaquez de la Cavalerie, & faire l'effet des Piques dont peut-être l'usage sera ainsi rejeté.



Les Anspeçades que les Commissaires de revus nomment dans leurs registres *Appointez*, à cause qu'ils ont plus de paye que les simples Soldars, sont d'ordinaire les plus vigilans & les plus vigoureux Soldats de la Compagnie: Ce sont eux qui enseignent l'exercice des Armes aux nouveaux venus dans la Compagnie: & comme ils doivent être fort entendus pour les gardes, en l'absence des Officiers du Corps-de-garde ils vont poser les Factionnaires la Halebarde en main, ce qui les exempte de faction, & qui leur donne le titre de *Bas Officier d'Infanterie*. Il reçoit l'ordre de son Caporal. Quand la Compagnie marche, l'Anspeçade porte le Mousquet, & quelquefois un Fusil, dans le second rang.

Du Caporal.

Le Caporal est d'ordinaire un vieux Soldat, qui a été Anspeçade, ou que l'on veut gratifier de ce Poste en récompense de quelque action de bravoure. Le Caporal commande à l'Anspeçade, & est exempt de faction. En l'absence du Sergent il commande au Corps-de-garde, & conduit la Halebarde en main les Factionnaires les plus importans. Il reçoit le Mot des Rondes qui passent auprès du Corps-de-garde: il va l'épée nuë pour recevoir le Mot de ceux que les Sentinelles de son Corps-de-garde arrêtent, de quelque qualité qu'ils puissent être: il les conduit au Corps-de-garde, si le Mot qu'ils lui ont dit n'est pas le véritable. Quand la Compagnie marche il porte le Mousquet ou un Fusil; il est au premier rang.

Quand on releve la Compagnie de garde, c'est à lui de confier au Caporal qui entre en garde les ordres qu'il faut observer, en cas qu'il y en ait de nouveaux, & de le charger des meubles du Corps-de-garde, ou de ce qui y est mis en dépôt, & de l'instruire du nombre des Sentinelles qu'il doit poser tant la nuit que le jour, & de ce qu'il y a à faire d'extra-ordinaire.

Du

Du Sergent.

Le Sergent est d'ordinaire un Soldat qui a passé par les degrés d'Anspeçade, ou de Caporal; quelquefois on lui donne la Halebarde sans qu'il en ait exercé aucun, principalement quand il est de belle taille, vigilant, & qu'il sait bien lire & écrire, qui sont des conditions essentielles, principalement au poste du premier Sergent de la Compagnie, à cause qu'il tient le registre du logement des Officiers & des Soldats de la Compagnie. Il appelle les Soldats par leurs noms le jour du prest, & c'est lui qui le fait d'ordinaire en l'absence des Officiers, & pique ceux qui manquent dans les Gardes. Le Sergent de garde, en l'absence des Officiers de la Compagnie, monte & descend les Gardes à la tête des premiers rangs la Halebarde en main, qui est son Arme ordinaire, & les autres Sergens se mettent sur les Ailes de la Compagnie, & là font dresser & observer les distances des rangs & des files, tant pour la marche que pour le combat. Tous les soirs le Sergent qui est de garde vient prendre l'ordre du Major ou de son Aide, & le porter à son Corps-de-garde; Ensuite un autre Sergent va l'avoir du Major ce qui se passe de nouveau pour avertir ses Officiers.

Quand un Sergent est de garde, & qu'il sort du Corps-de-garde pour quelque affaire d'importance, il laisse l'Ordre & le Mot à un des Caporaux de ceux qui sont de garde.

De l'Enseigne.

L'Enseigne est un Officier qui porte le Drapeau de la Compagnie où il est incorporé, quand il y en a un; mais dans les Régiments où il n'y a que deux Drapeaux, chacun d'eux porte le Drapeau à son tour.

Si la Compagnie marche en ordonnance, l'Enseigne se doit tenir au milieu des Piquiers, mais la Compagnie

A 5

allant

10 LES TRAVAUX DE MARS,
allant à l'Assaut, l'Enseigne doit marcher avec son Drapeau à la tête des premiers rangs.

Dans une Bataille rangée les Enseignes avec leurs Drapeaux sont hors des rangs, & se postent à la tête de leurs Bataillons, devant les Piquiers.

Dans quelque Poste que se rencontre un Enseigne avec son Drapeau, il doit plutôt mourir que de l'abandonner, l'honneur de la Compagnie y étant attaché.

Du Lieutenant.

Le Lieutenant est le second Officier de la Compagnie où il est incorporé. Il doit être une personne intelligente, ayant en l'absence du Capitaine le même pouvoir que lui sur la Compagnie. Quand elle est en ordonnance, & qu'elle marche, il se poste à la gauche du Capitaine; & à la droite, si l'Enseigne s'y rencontre. En l'absence du Capitaine le Lieutenant conduit la Compagnie, quand elle est formée en Bataillon; mais le Capitaine y étant, le Lieutenant tiendra la queue.

Du Sous-Lieutenant.

Le Sous-Lieutenant, qui est le troisième Officier de la Compagnie, exerce les mêmes fonctions que le Lieutenant.

Le Lieutenant, le Sous-Lieutenant, & l'Enseigne sont appellés Officiers subalternes.

Du Capitaine.

Le Capitaine est le premier Officier de sa Compagnie; Il doit être diligent, courageux & consommé dans les Fortifications & les Evolutions. Quand il conduit sa Compagnie il doit toujours être à la tête entre le Lieutenant & l'Enseigne, supposant qu'ils s'y rencontrent. Il doit avoir grand soin de faire instruire les Soldats au maniement des Armes, & leur faire apprendre à se mettre en Bataille, à se remettre étant rompus, à faire les Conversions, & généralement tout autre exercice de Guerre. Le Capitaine marchant en campagne avec sa Compagnie, ne peut punir un Soldat de mort, si ce n'est qu'il fut rebelle, car alors il le doit tuer: mais pour toute autre chose il ne peut que le faire desarmer & dégrader, pour le livrer à la justice de son Colonel.

OU L'ART DE LA GUERRE. 11



LE Tambour est une personne qui par le bruit de sa Caisse avertit le Soldat de son devoir, ou de quelque Ordre nouveau.

La Caisse A, que le vulgaire appelle mal-à-propos Tambour (puisque c'est le nom de celui qui la porte) est un Instrument Militaire fait d'une ou de deux planches de châtaigner, jointes ou tournées en figure cylindrique, creuses en dedans, & couvertes par leurs extrémités de deux peaux de veau, que l'on bande ou lâche par le moyen de plusieurs ferres B, & cordes C, qui tiennent à deux cerceaux D, pour faire tenir les peaux contre le corps de la Caisse.

Le Tambour, pour rendre le son de sa Caisse plus harmonieux, attache au dessous de la peau inférieure un timbre ou corde à boyau E, qu'il fait tenir par le moyen du cerceau.

Les Baguettes du Tambour F, sont longues de quinze à dix-huit pouces; elles sont d'ordinaire d'un bois fort dur & net, comme est le poirier, le bois d'Inde, & l'ébène.

Les Batteries du Tambour sont diverses selon les différentes occasions qui se rencontrent, dont voici les plus ordinaires :

Battre la Diane, est la Batterie que les Assiegeans & quelquefois les Assiegez font à la pointe du jour.

Battre au Champs, est pour avertir qu'on doit marcher ce jour-là pour quelque occasion, c'est ce que l'on nomme d'ordinaire le Premier.

Battre le Dernier ou l'Assemblée, c'est pour avertir le Soldat de se ranger promptement sous le Drapeau.

Battre la Marche, c'est pour marquer qu'on a pris ses rangs & que l'on part.

Battre la Fricassée, c'est pour avertir que l'on lève ou que l'on pose le Drapeau, ou c'est pour faire avancer un Bataillon dans une Bataille rangée, ou l'en retirer.

Battre la Charge ou la Guerre, c'est pour l'avertir de faire feu.

Battre la Retraite, c'est pour l'obliger à cesser de tirer, & à se ranger au Drapeau, au Bataillon, où à son logement.

Battre la Chamade, c'est quand on veut appeler quelqu'un.

Battre un Ban, c'est quand on veut publier quelque Ordre nouveau, recevoir un Officier, ou châtier quelque Soldat.

Appeler, c'est pour avertir le Soldat de venir au plus vite prendre les Armes pour faire parade devant quelque Officier considerable qui va passer.

Ordre



Ordre d'une Compagnie d'Infanterie Françoise.

Pres avoir parlé en particulier des Officiers des Soldats d'Infanterie, qui composent le corps d'une Compagnie, je les repreſenterai dans cette Planche tous ensemble ſelon le rang qu'ils tiennent quand ils la forment, & je me ſervirai pour exemple d'une Compagnie aux Gardes, qui eſt d'ordinaire de cent hommes, dont le tiers eſt d'ordinaire de Piquiers.

A, eſt Capitaine.

B, le Lieutenant.

C, l'Enſeigne. Dans une parade l'Enſeigne porte ſon Dra-peau, mais dans les marches ordinaires il le donne à porter à un Piquier qui eſt commis pour cela.

D, ſont les Sergens : il y en a un d'ordinaire qui marche à la queuë des Officiers, ou à la tête de la Compagnie, & c'eſt celui que l'on nomme premier Sergent, qui au defaut des Officiers mene la Compagnie, & a ſoin du logement des Soldats au defaut des Fourriers.

E, les Caporaux.

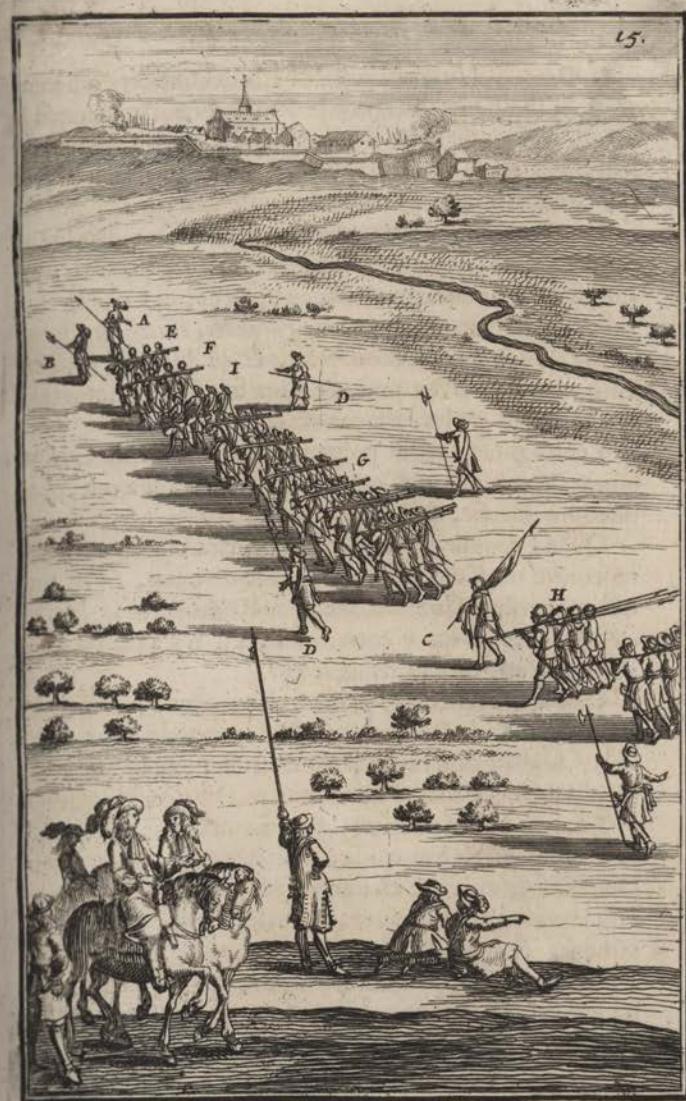
F, les Anſpecades.

G, les Mouſquetaires:

H, les Piquiers.

I, les Tambours.

A la Queuë de la Compagnie eſt le Poſte ordinaire du Sous-Lieutenant, quand les premiers Officiers ſe trouvent à la tête.



Apres avoir traité des Soldats & des Officiers qui composent une Compagnie d'Infanterie, je dirai que la jonction de plusieurs de ces Compagnies commandées par un seul chef, est ce que l'on appelle Regiment d'Infanterie, & que ce Chef se nomme *Colonel*.

Les Regimens d'Infanterie en France sont d'ordinaire distingués par les noms de *Vieux corps*, *Petits-vieux-corps*, ou du nom de quelques Provinces, ou de leur Colonel. Les noms des six Vieux-Corps sont *Picardie*, *Piedmont*, *Champagne*, *Navarre*, *Normandie*, & *la Marine*. Pour les Petits-vieux ils n'ont point de nom fixé, ils prennent celui des Colonels qui les commandent.

Les Regimens n'ont point un nombre fixé de Compagnies, il y'en a de huit Compagnies, d'autres de trente, quelques-uns de cent, & même de plus.

Quand dans une Place fermée ou dans une Garnison il se rencontre un Colonel & un Mestre-de-camp, (c'est ainsi qu'on appelle le Commandant d'un Regiment de Cavalerie) c'est le Colonel qui y commande, s'il n'y a pas un Gouverneur d'un degré au dessus de lui.

Quand il se rencontre plusieurs Regimens d'Infanterie ensemble, celui du Regiment des Gardes marche le premier de tous: & dans une revue, ou dans une Bataille rangée, il tient la droite de toute l'Infanterie.

Il y avoit autrefois en ce Royaume un Colonel General de toute l'Infanterie Françoise; mais depuis la mort du dernier Duc d'Espernon cette charge a été supprimée: Elle lui donnait le pouvoir de nommer à toutes les charges de chaque Regiment, & même il avoit dans chacun de ces Corps une Compagnie à lui que l'on appelloit *la Colonelle*: La justice ne se faisoit dans tous ces Regimens que sous le nom du Roi & le sien.

Dans chaque Regiment il y a plusieurs Officiers, qui sont compris sous le nom d'*Etat Major*; leurs noms sont,

Le Colonel.

Le Lieutenant Colonel.

Le Major.

L'Aide Major.

Le Maréchal des logis.

L'Aumônier.

Le Tambour Major.

Le Prevost.

Le Lieutenant du Prevost.

Le Greffier.

Le Chirurgien.

Le Commissaire à la conduite.

Les Archers &

L'Executeur.

De l'Etat Major d'un Regiment en particulier.

Du Colonel.

Le Colonel doit être un homme riche, d'autorité & de respect, pour commander absolument à ses Capitaines. Il doit conduire son Regiment selon la prééminence que le Roi ou son General lui ont donnée: Il doit avoir un soin particulier que les Compagnies de son Regiment soient complètes d'Hommes, & équipées d'Armes. Son Poste dans les Revues, les Batailles, &c. est à la tête du Regiment: Il a droit d'interdire les Capitaines & les Officiers Subalternes de son Regiment lorsqu'ils manquent au service, ou qu'ils sont cause de quelque sedition: Il doit lui-même toute sorte d'obéissance au General de l'Armée: La Justice du Regiment s'exerce au nom du Roi & au sien: Dans une Garnison on pose d'ordinaire un Corp-de-garde devant le logis du Colonel.

Du Lieutenant-Colonel.

Cette Charge, qui est la seconde du Regiment, n'est donnée d'ordinaire qu'à un Officier qui s'est distingué par ses belles actions. En l'absence du Colonel il a tout pouvoir sur le Regiment. Dans un jour de combat il se poste à la tête du Regiment, & à la gauche du Colonel quand il s'y rencontre. Le Colonel & le Lieutenant-Colonel ne montent point de Garde dans la Place où ils sont en Garnison. En l'absence du Colonel on pose un Corps-de-garde devant le logis du Lieutenant-Colonel.

Du Major.

Le Major, que quelques-uns nomment *Sergent-Major*, doit être un Officier d'une vigilance toute particulière. Il a libre entrée chez le General pour recevoir les Ordres nécessaires, tant pour la Marche de son Regiment, que pour le Munitions qu'il fait distribuer à chaque Compagnie: Il prend l'Ordre du General, ou de celui qui commande

son absence, ou bien de son Colonel, & le donne à son Aide, ou sur la Place à tous les Sergens de son Regiment. Il doit avoir un Rolle de tous les Officiers & de tous les Soldats de chaque Compagnie, & un soin particulier des malades & des blessés, & de tout ce qui appartient généralement à la santé des Soldats. C'est au Major d'avoir le soin de faire faire l'exercice au Regiment, de le mettre en Bataille dans une Revue ou Parade, & dans toutes les autres occasions où il faut qu'il paroisse ou qu'il combatte. Le Major est le seul des Officiers d'Infanterie qui est à cheval dans un jour de combat, afin d'être plus disposé à executer les Ordres de son Colonel, tant pour faire avancer ou reculer le Regiment, que pour rallier les Fuyards en cas de rupture.

De l'Aide-Major.

L'Aide-Major est un Officier, qui en l'absence du Major a le soin des affaires du Regiment: son nom fait connaître que ce doit être une personne d'un mérite singulier.

Du Garçon-Major.

On a créé depuis peu cette Charge dans le Regiment des Gardes, afin que l'Officier qui l'exerce, ait soin de faire faire l'exercice aux Soldats, & de les conduire en bon ordre tant en montant qu'en descendant la Garde: Il a payé de Lieutenant.

Du Mareschal des Logis.

Cet Officier a le soin de loger le Regiment, ce qui lui donne accès tous les soirs auprès de son Colonel ou du Major pour en recevoir les ordres. Dans une marche il doit aller chaque soir prendre l'ordre du Mareschal des Logis général de l'Armée pour scâvoir où sera le rendez-vous des Troupes, & en avertir son Colonel. Cette Charge dans les Petits-Corps est d'ordinaire exercée par l'Aide-Major.

De l'Aumônier.

Cet Officier, qui est toujours un Prêtre dans les Troupes Catholiques, a soin du Service Divin : sa piété & son courage sont d'une grande utilité dans le Régiment où il est incorporé.

Du Tambour-Major.

L'Office du Tambour-Major est d'être soir & matin chez le Major pour recevoir de lui l'ordre de battre la caisse, afin d'en avertir les autres Tambours du Régiment. Dans une Revue le Tambour-Major se trouve la canne à la main à la droite des Tambours de chaque Compagnie, & les conduit jusqu'à la vûe du Commissaire ou du Prince qui la fait faire. Le jour d'une Bataille c'est lui qui selon l'ordre qu'il reçoit de son Colonel ou du Major, fait battre la Charge ou la Retraite.

Du Prevost.

Cette Charge demande une personne de cœur, & qui ait quelque teinture des loix, puisque sa principale fonction est d'arrêter les coupables, de poursuivre les déserteurs, s'en saisir & les constituer prisonniers, même d'ouir leurs interrogations & les confrontations des témoins, d'instruire leur procès, & de les livrer au Major du Régiment. Dans le Conseil de Guerre où il s'agit de punir quelque Soldat, c'est lui qui recueille les voix, qui dresse la Sentence, & qui la fait exécuter. Mais surtout il est obligé d'avoir un soin particulier que les Soldats qui sont arrêtés prisonniers, soient bien traités des Geoliers ou de ceux qui les ont en garde : Il doit aussi avoir soin que le Quartier où loge le Régiment soit propre, que les Soldats vivent bien avec leurs hôtes, & que dans un Campement il y ait des commoditez pour les nécessitez des Soldats. Le Prevost a le droit de taxer le prix de toutes les denrées qui se vendent au Quartier pour la subsistance des Soldats du Régiment, après qu'il en a conféré avec le Major. Dans une marche le Prevost a le soin des Bagages du Régiment, & doit toujours avoir un certain nombre de chariots, de charettes ou d'autres voitures propres à conduire les malades dans les lieux ou dans les Hôpitaux les plus proches du Campement, ou du lieu où se doit donner un combat : C'est aussi au Prevost à donner le rang aux Vivandiers ou Marchands qui suivent le Régiment.

Du Lieutenant du Prevost.

On confie d'ordinaire cette Charge à un vieux Archer, qui par son

par son service s'est fait distinguer d'entre ses camarades. Il fait en l'absence du Prevost une partie de ses fonctions, c'est-à-dire il arrête prisonnier, il court après les déserteurs, il dresse même leurs procès, &c.

Du Greffier.

Celui qui est revêtu de cette Charge a soin de garder les titres & les Actes touchant l'Ancienneté & les Prerogatives du Régiment. C'est lui qui dans le Conseil de Guerre, quand il s'agit de punir quelque Soldat, fait la lecture des Informations, des Recollemens, des Confrontations, & des Conclusions du Major : C'est aussi lui qui prononce l'Arrest au coupable, & qui marche quelquefois le premier à cheval quand on le va exécuter. Cette Charge est d'ordinaire exercée par le Lieutenant du Prevost.

Du Chirurgien-Major.

Le Chirurgien-Major doit avoir le soin que les autres Chirurgiens du Régiment fassent le poil toutes les semaines aux Soldats de leurs Compagnies. C'est lui qui garde les drogues & les onguents propres à la cure des maladies & des playes, & qui a le soin de garder dans un coffre, qui appartient au Régiment, tous les outils & instrumens nécessaires à la Chirurgie, comme la Scie, à scier les os des bras, des cuisses & des jambes; le Trepan, pour ouvrir le têté quand il est offensé; les Sondes, les Cherche-balles, les Rasoirs, les Bistouris, &c.

Du Commissaire à la Conduite.

Cet Officier, qui prend la qualité de *Commissaire des Guerres*, a soin dans une marche que les Habitans des lieux de la route fournissent au Régiment l'Etape, ou une distribution de Vivres aux Soldats, ce qui leur est ensuite payé ou rabatû sur le rôle de leurs tailles. C'est aussi le soin du Commissaire de travailler avec le Maire, ou les principaux Habitans du lieu où doit sejourner le Régiment, à régler les billets pour le logement des Soldats.

Des Archers.

La principale fonction des Archers est d'accompagner le Prevost à la poursuite des déserteurs, & de les conduire au supplice.

De L'executeur.

C'est d'ordinaire un coupable de vol, à qui on fait grâce du crime dont il châtie ses camarades.

Ordre des Postes d'un Regiment mis en Bataille.

Pour donner une idée plus particulière des Postes que les Officiers tiennent dans leur Régiment, j'en représenterai ici un de douze Compagnies mis en Bataille. Les lettres marqueront le Poste particulier de l'Officier qui sera nommé, scâvoir,

Le Colonel A.

Le Lieutenant-Colonel B.

Les Capitaines C.

Le Major D.

L'Aide-Major E.

Les Lieutenans F.

Les Enseignes G. S'il se rencontre des Lieutenans reformez dans le Régiment, leurs Postes sont à la droite & à la gauche des Enseignes, & sur la même ligne, ou avec les Sous-Lieutenans à la queue du Bataillon.

Les Sergens H.

Les Sous-Lieutenans I.

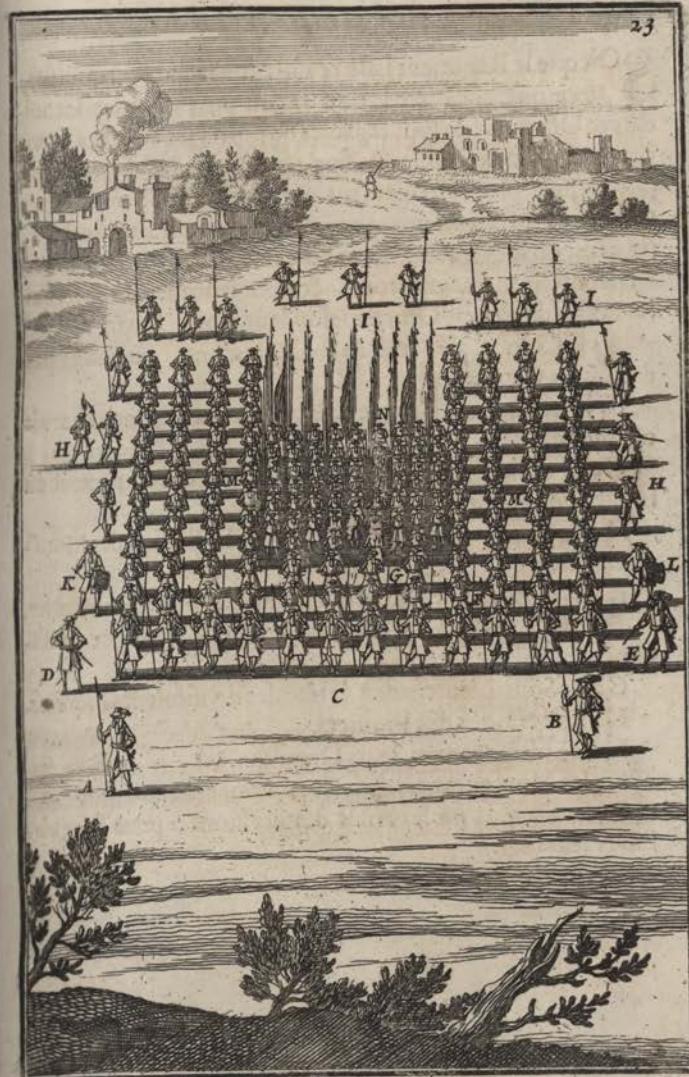
Le Tambour-Major K.

Les Tambours L.

Les Mousquetaires M.

Les Piquiers N.

Pour ce qui est de l'Aumônier, du Chirurgien & des autres Officiers de l'Etat Major, ils n'ont point de Poste fixe quand le Régiment est en Bataille, étant obligez d'aller où la nécessité de leur Charge les appelle.



Soit que le Régiment fasse revue, qu'il entre ou qu'il sorte de quelque Place, c'est la coutume que tous ses Soldats & Officiers qui sont capables de porter les Armes s'y rencontrent chacun dans sa division, afin que les Postes étant remplis on juge plus certainement du nombre des Soldats & des Officiers, principalement quand ils défilent quatre à quatre, six à six, ou huit à huit: dans cet exemple nous le ferons défilier par division de 6. de front, & nous marquerons de lettres les Postes de chaque Officier selon leur rang, sçavoir:

A, le Colonel à la tête de son Régiment, cinq ou six pas devant les Capitaines.

B, le Lieutenant-Colonel à la gauche du Colonel, à trois ou quatre pas des Capitaines.

C, la moitié des Capitaines à la tête, & l'autre moitié à la queue du Régiment.

D, les Lieutenants à la tête de chaque division des Mousquetaires.

E, les divisions des Mousquetaires de la première manche.

F, les Tambours à la tête, au centre & à la queue du Régiment.

G, les Sous-Lieutenants à la tête des divisions des Piquiers.

H, les divisions des Piquiers.

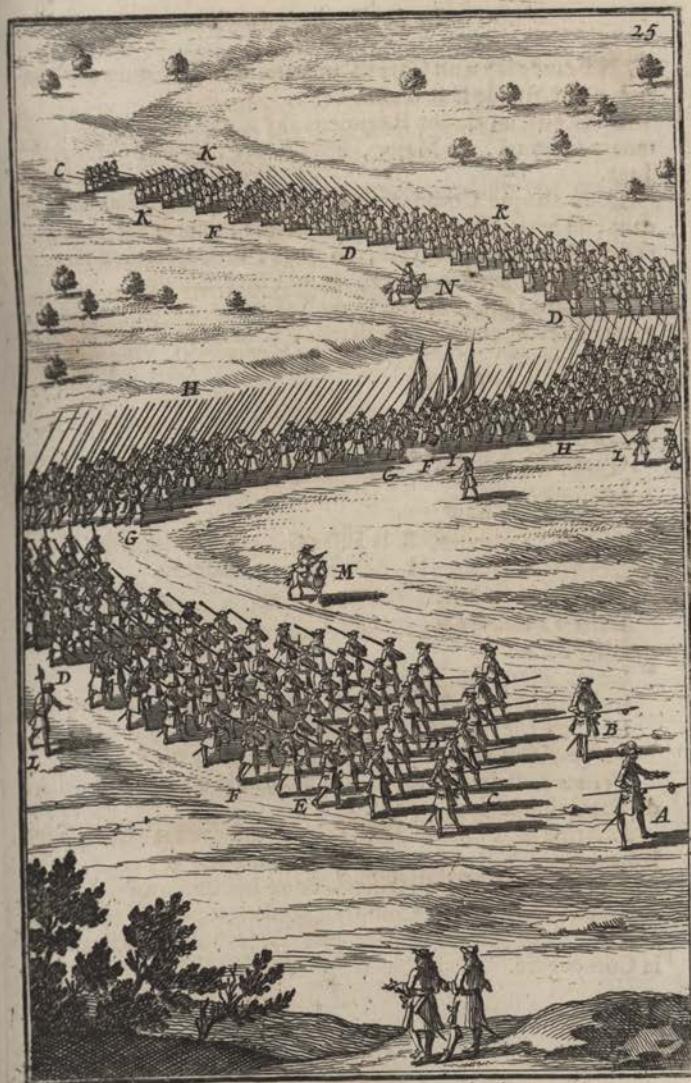
I, les Enseignes avec leurs Drapeaux.

K, les Mousquetaires de la seconde manche.

L, les Sergens sur les Ailes des divisions, pour faire observer les rangs.

M, le Major qui fait défiler.

N, l'Aide-Major.



De l'Infanterie Suisse.

EN France il y a un Corps d'Infanterie Suisse, qui a pour General Mr. le Duc du Maine.

Dans chacun de ses Regimens il y a un Colonel, un Lieutenant Colonel, un Major, deux Aides-Majors, & un grand Juge.

Dans chaque Compagnie il y a un Capitaine, un Lieutenant, un Sous-Lieutenant, un Enseigne, quatre Sergens, quatre Trabands, un Prevost, un Juge, un Capitaine d'Armes, un Fourrier, un Secrétaire, & un Porte-Enseigne.

La Compagnie Colonelle du Régiment des Gardes Suisses, a deux Lieutenants & six Trabands, & marche d'ordinaire dans l'ordre suivant :

Le Capitaine A.

Deux Lieutenants B.

Un Sergent C.

Quatre Trabands D.

Les Caporaux E.

Les Anspeçades F.

Quatre Tambours, & le Fifre G.

Les Mousquetaires H, de la première manche.

Deux Trabands I.

Deux Tambours K.

L'Enseigne L.

Les Piquiers M.

Les Mousquetaires N, de la seconde manche.

Le Sous-Lieutenant O.

Sur les Ailes de la Compagnie sont les Sergens P.

Traband est une personne choisie pour la défense particulière du Capitaine & du Drapeau.

L'Arme du Traband outre l'Epée, est une Halebarde, dont le fer est taillé par son extrémité en lame de Pertuisane, & ses deux côtez en Hache-d'Armes, & en bec de Corbin. Il porte d'ordinaire la livrée du Colonel : il est exempt des Factions, & a par jour huit deniers de paye plus que les Soldats ordinaires de la Compagnie.



CHAPITRE II.

*Des Armes Offensives & Défensives qui sont
en usage dans l'Infanterie.*

Des différentes sortes d'Epées.

Conne je suis sur les remarques des Armes du Soldat, je dirai en passant, que dans tous les lieux où j'ay été, je n'ay point vû de Magazin d'Armes si bien fourni de toutes sortes d'Epées que celui du Château de Chantilly, Maison de plaisir de Monsieur le Prince; car outre qu'on y trouve une infinité d'Epées tres-anciennes, il y en a de toutes les Nations; sur tout on y en voit quantité de celles qui sont les plus usitées pour l'Attaque & pour la Défense des Places: J'ay crû obliger les curieux d'en représenter ici quelques-unes par ordre alphabetique.

A, est un Braquemar, un Couteau ou une Epée de Cour, sa longueur est d'un pied & demi.

B, est une Epée de Rencontre; nous en avons parlé dans les pages précédentes, expliquant l'Equipage & les Armes du Soldat.

C, est une Estocade, une Brette, ou une Epée de longeur; sa lame est étroite & longue: en y comprenant sa poignée elle a quatre pieds de longeur.

D, est un Espadon ou double Epée; sa lame est fort longue & tranchante des deux côtéz; sa poignée est de différente longueur; celles qui ont deux poignées & deux pommeaux ont ordinairement un pied & demi de longeur; l'on ne se peut guere servir de l'Espadon qu'avec les deux mains.

E, est une Epée fourrée, ou en bâton; les Soldats s'en servent

30 LES TRAVAUX DE MARS,
vent quand ils se déguisent en Marchands ou en Païsans pour
surprendre quelque Poste.

F, est une Epée à la Suisse avec la garde faite de deux pontais M N, & de plusieurs branches.

G, est une Epée à l'Espagnole & à la Portugaise, ayant
sa garde creuse en manière de calotte, avec deux grands quil-
lons O P, & un petit revers R: la poignée est fort courte,
& son pommeau très-petit.

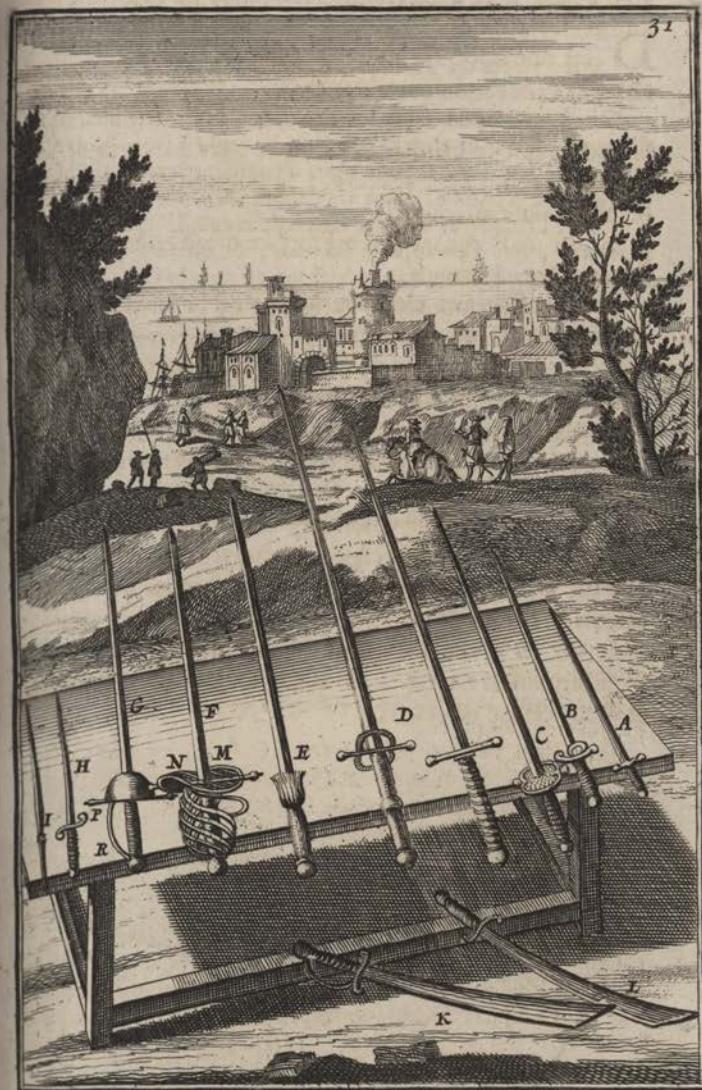
H, est un Poignard; il est fort en usage en Italie, en E-
spagne, & en Portugal.

I, est une Bayonnette, où une petite lame montée dans
un manche de bois; le Soldat s'en sert dans quelques occa-
sions comme d'une demi-pique, en mettant son manche
dans le Canon de son Fusil.

K, est un Sabre; il y en a de droits & de courbes; les uns
& les autres sont fort en usage dans la Cavalerie: Ceux que
l'Infanterie Suisse porte en France sont courbez, & quel-
ques-uns les nomment *Cimeterres*: sa lame n'est pas tout-à-
fait si longue que celle de l'épée, mais en récompense elle est
presque deux fois plus large; le Suisse en frappe plus d'estra-
maçon que de pointe.

L, est un Cimeterre; il ne diffère du Sabre courbé qu'en
ce qu'il a plus de courbure, & que sa pointe est comme échan-
terée en portion de cercle.

OU L'ART DE LA GUERRE. 31



Dans la page 2. de ce Volume j'ay parlé en general de quelques pieces du Mousquet ; presentement je vais nommer en détail toutes celles qui le composent.

A, est le Canon ; dans les Troupes d'Infanterie pour n'être ni trop pesant, ni trop foible, on l'a réglé à trois pieds & six pouces de longueur, sur une ligne d'épaisseur vers sa bouché, & de quatre à sa culasse. Pour son calibre il est d'ordinaire de huit lignes de Diamètre. A huit lignes de la culasse il est percé d'un petit trou, que l'on appelle *Lumicre*, & qui sert à communiquer le feu du Bassinet à la poudre qui est dans le Canon.

B, est la Platine ; c'est une plaque de fer où sont attachez le Serpentin & le Bassinet. On la fait d'ordinaire tenir au Fust du Mousquet par trois visses & un fichez.

C, est le Serpentin ; c'est une piece de fer attachée à la Platine par le moyen d'une vissé. L'extrémité du Serpentin qui paroît en dehors de la platine, est coupée en deux feuilles pour recevoir la Méche, qu'on y fait tenir par le moyen d'une vissé qui ferre les deux feuilles : l'autre partie du Serpentin qui se trouve engagée sous la platine, forme une petite gachette, où va répondre la clef.

D, est le Bassinet ; il est fait de quatre pieces de fer, posées en saillie sur la platine vis-à-vis la lumicre du Canon : La petite piece inferieure qui est taillée en creux pour recevoir la poudre de l'amorce, est celle que l'on nomme proprement Bassinet, à cause de sa figure ; celle de dessus, ou la seconde piece, s'appelle Couverture, la troisième Garde-feu, & la quatrième est la Vissé qui les tient toutes ensemble.

E, est la Crose ou le derrière du Fust du Mousquet ; elle est longue & large & même platte par son extrémité où elle touche l'estomach du Soldat, afin que l'effort du recul lui soit moins sensible quand il tire son coup.

F, est la Clef ; c'est un morceau de fer dressé en maniere d'S, qui est écroüé par le bout, lequel est caché dans la platine pour tenir à la gachette du Serpentin, & le faire joier au gré du Soldat.

G, est le Fust ; c'est la longue piece de bois qui est taillée en canal ; elle est d'ordinaire de la même piece de bois que la Crose, son Canal soutient le Canon, qui y est engagé & qui y tient par deux tenons ; le bois de noyer est estimé le meilleur pour les Fusts.

H, est la Baguette ; c'est une maniere de gaule de bois de chêne, dont on se sert pour charger le Mousquet : elle tient au dessous du Fust par le moyen de trois Porte-baguettes. De



De la Charge du Mousquet, & de la maniere de le tirer.

LE Mousquet étant du calibre que j'ay dit dans la page précédente, il faut une demi-once & un gros de poudre de Magazin pour le charger.

Quand le Soldat n'a point de fourniment, & qu'il est pressé de tirer, il met d'ordinaire la balle dans le creux de la main, la couvre en suite de poudre jusqu'à ce qu'elle ne paroisse plus; cette quantité de poudre est à peu près ce qu'il en faut pour charger son Arme.

Les Balles du Mousquet du calibre ordinaire, sont de sept lignes de Diamètre.

L'Amorce du Mousquet doit être d'une poudre plus fine que celle de la charge ordinaire.

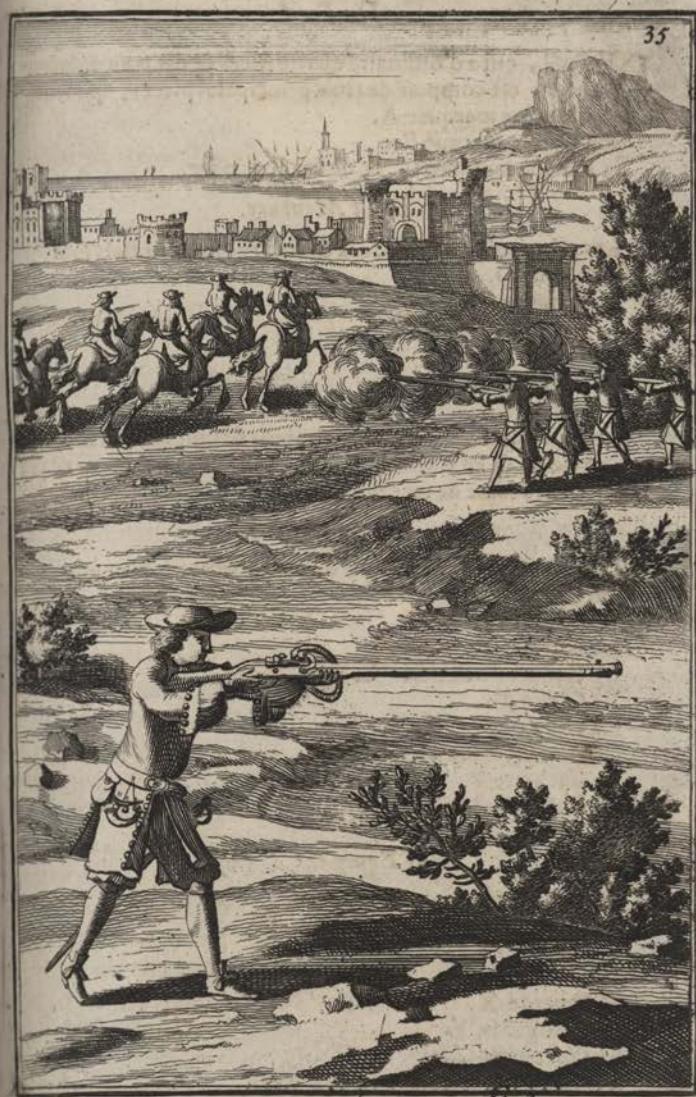
La Méche la plus serrée & la plus sèche est préférable à la nouvelle.

La Portée ordinaire du Mousquet, comme j'ay dit en plusieurs endroits de cet Ouvrage, est ordinairement de cent-vingt toises; mais quand on le charge un peu plus que son ordinaire, il porte jusqu'à cent-quarante & cent-cinquante toises.

Les bonnes Décharges ne se doivent faire que de la demie portée ou des deux-tiers, & c'est un grand hazard quand elles réussissent à la portée entière.

Pour bien coucher en jonié, il faut que le Mousquetaire pose la Croise du Mousquet contre son estomach un demi-pied au dessous du menton; la main gauche sous le fust, vers l'endroit où la baguette entre dedans; il doit avoir la main droite sur la croise du côté de la platine, en telle sorte que son poistre soit éloigné du derrière de la culasse de quatre ou cinq doigts, & que les autres doigts de sa main soient sous la clef pour faire jouer le serpentin. Il faut que le bout du Mousquet soit toujours à la hauteur du gros de l'Ennemi, ou vis-à-vis la genouillere du Cavalier, quand il est monté sur son cheval.

D



Du Fusil.

LE Fusil, qui a d'ordinaire quatre pieds & dix poûces de longeur, est composé de trois principales pieces, qui sont
Sa Montûre marquée A.
Son Canon marqué B.
Sa Platine marquée C, & de son Equipage.

De la Montûre.

Les principales parties de la Montûre, Fust ou Bois sont
La Crosse D.
La Poignée E.
Le Canal F.
La Longe G, &
La Baguette H.

Du Canon.

Le Canon, qui est long de trois pieds & huit poûces, se distingue en Corps & en Culasse. Le Corps consiste en la bonté de son fer & en la beauté de ses ornementz; & la Culasse en sa Queue.

De la Platine.

La Platine, qui est longue de cinq poûces, a pour principales pieces

Le Bassinet I.
La Batterie K.
Le Ressort de Batterie L.
Le Chien M.
La Noix N.
Le grand Ressort O.
La Gachette P.
Le Ressort de la Gachette Q.
Et la Bride R.

De l'Equipage de Fusil.

L'Equipage du Fusil consiste en
Sa Plaque S.
Son Poûcier T.
Son Ecusson V.
Sa Détente X.
Sa Sous-garde Y.
Sa Porte-viste Z.
Et quatre Porte-verges ou Baguettes.



De la Pique, & de la Demi-pique.

LA Pique est l'Arme ordinaire des Piquiers & des principaux Officiers d'Infanterie.

Elle est faite d'un fer marqué A, & d'une Hampe B.

Son fer pour être bien fait, doit être par sa pointe de la figure d'une feuille d'abricotier, pointuë & tranchante des deux côtez, ayant en longueur environ quatre pouces, & deux dans sa plus grande largeur: Ses Branches, qui servent à l'attacher à sa Hampe, doivent pour le moins être de deux pieds de longueur, & d'une force capable de résister aux coups de Sabre que les Cavaliers ennemis y pourroient porter pour les faire sauter, & à leur defaut se donner jour entre les Piquiers: Le moins de troux que l'on peut faire à ses branches pour les faire tenir dans les fucillures de leurs Hamps, est toujours le meilleur.

La Hampe de la Pique pour être bonne, doit être faite d'un brin de bois de frêne bien droit, & de l'épaisseur de quatorze à quinze lignes dans son plus fort.

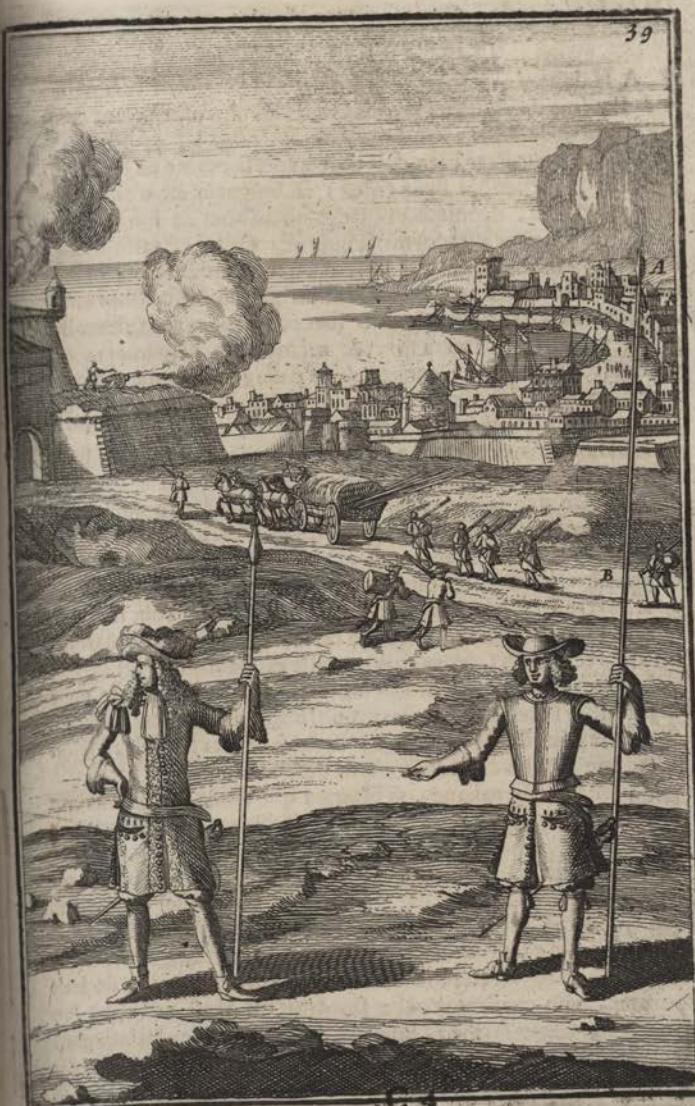
Autrefois les Piques étoient de quatorze à quinze pieds de longueur entre le fer & le talon, mais depuis quelques années on les a réglées à treize pieds & demi, & tout au plus à quatorze pieds de longueur.

Le Talon de la Pique est d'ordinaire garni d'une virolle de fer ou de cuivre, creusée par un côté pour recevoir la hampe, & de l'autre côté elle est pointuë pour servir à Fischer la Pique en terre, quand on ne la veut pas coucher.

La Demi-pique, que quelques-uns nomment *Sponton*, est de huit à neuf pieds de longueur; son fer est de la même figure que celui des Piques, excepté que la pointe est plus petite, sa largeur plus étroite, & ses branches plus courtes: son bois est de la même espece que celui des Piques; il y en a aussi quelques-unes de bois d'ébene & d'Inde.

Les Officiers d'Infanterie se servent de la Demi-pique dans les actions de Parade.

De



*De la Halebarde, & des autres Armes qui ont à peu près
sa figure & sa grandeur.*

LA Halebarde est l'Arme ordinaire des Sergens d'Infanterie: Il y en a de plusieurs façons, mais les plus usitées sont comme la marquée A.

Son fer pour être bien fait doit avoir sa pointe en lame d'épée, & trancher des deux côtés: sa longueur est d'un pied à quinze pouces, depuis sa pointe jusqu'au bout de son manche, qui est creux pour y recevoir sa hampe: Ce fer est taillé d'ordinaire au pied de la lame, d'un côté en maniere de croissant, & de l'autre en maniere d'étoile, & un peu au dessous sont un ou deux crochets qui y sont rivez & fort commodes pour éléver des fascines, ou les attirer à soi, & même pour détourner ce qui pourroit faire obstacle dans quelque passage, comme gabions, sacs de laine, futailles & autres choses qui servent à faire des Barricades & des Retranchemens.

La Hampe ou le Manche de la Halebarde est de bois de frêne de cinq pieds & demi de long sur un pouce & demi de grosseur, de maniere que la longueur de la Halebarde toute montée est d'ordinaire de six pieds, trois au quatre pouces: Le Talon ou l'extremité du bas de la Hampe est quelquefois garni d'une maniere de petite virole de fer ou de cuivre, qui est creuse d'un côté, pour y être attachée, & de l'autre côté pointue pour mieux fixer la Halebarde en terre quand on fait halte, afin de marquer où est la tête de la Compagnie ou celle du Bataillon.

Les Sergens se servent fort utilement de la Halebarde pour déterminer l'étendue du terrain qu'il doit y avoir entre les rangs, & même pour dresser les Files, & faire défiler les Soldats selon l'occasion, & les châtier en cas de désobéissance.

B, est une Pertuisane; sa Hampe qui est de la même nature que celle de la Halebarde, est un peu plus grosse & un peu plus longue.

C, est une Hache d'Armes; par sa figure on peut bien juger que son fer sert à frapper par un côté, & à acrocher par l'autre.

D, est une Faulx; cette Arme est très-bonne pour la défense des Dehors, la grandeur de son fer étant d'une étrange exécution.

E, est une Fourche; son fer qui est taillé en maniere de deux pointes, a un crochet proche l'endroit où il est attaché à son manche: Cette Arme & les précédentes sont très-bonnes pour la défense des Postes où il faut combattre de près, lorsqu'on n'a pas le temps de se servir des Armes à feu.

Des



C

*Des Armes Défensives qui servent aux Piquiers
& aux Officiers d'Infanterie.*

Comme le principal employ des Piquiers est de faire ferme contre la Cavalerie, on leur a donné des Armes pour les couvrir des coups du Cavalier, principalement du coup d'estramasson ou de revers.

Les noms de leurs Armes Défensives sont d'ordinaire,

Le Cabasset A.

Le Corselet B.

Les Brassarts C.

Les Tassettes D.

Le Hause-col E.

Du Cabasset.

Le Cabasset, que l'on nomme d'ordinaire *Pot-en-tête*, sert à couvrir la tête des Piquiers; autrefois les Piquiers du Régiment des Gardes en portoient sous le nom de *Bourguignote*, mais peu à peu ils en ont quitté l'usage à cause de sa pesanteur.

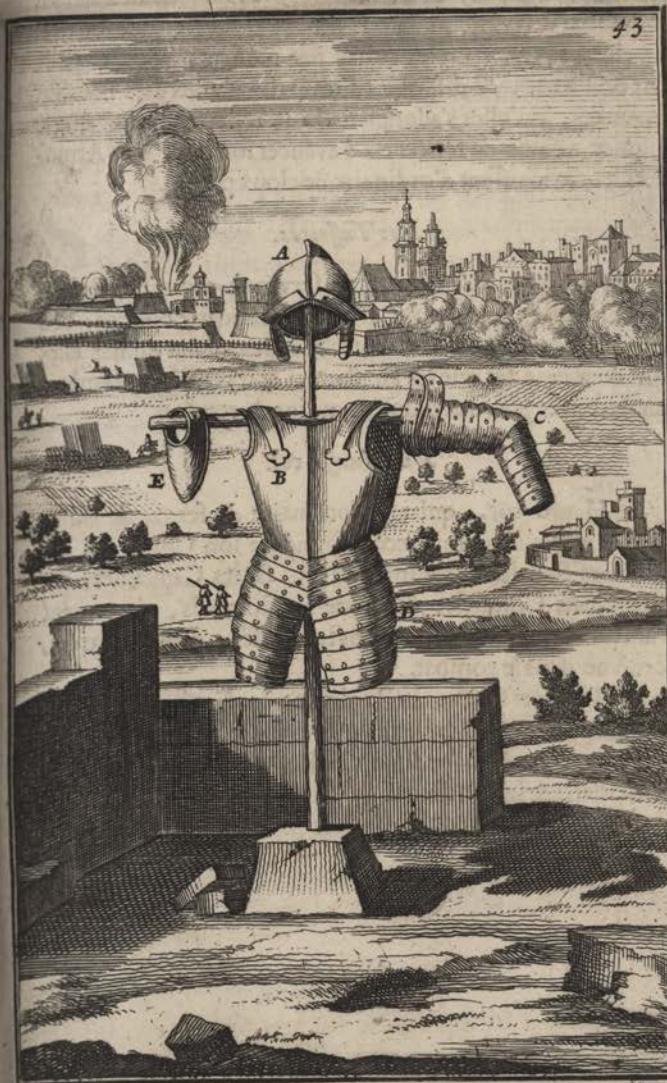
Du Corselet.

Le Corselet, qu'on nommoit anciennement *Halecret*, est composé de deux grandes pieces qui couvrent le devant & le derrière du corps. Le Corselet differe de la Cuirasse, en ce que la Cuirasse est à l'épreuve du Mousquet, & le Corselet ne l'est que du Pistolet ou du coup d'estramasson: les Piquiers du Régiment aux Gardes s'en servent encore aujourd'hui.

Des Brassarts.

Les Brassarts accompagnez de leurs Epaulieres, se joignent au Corselet par le moyen de trois boucles: ils servent à

cou-



44. LES TRAVAUX DE MARS,
couvrir les épaules, & à garnir les bras du Piquier: ils sont
composez de plusieurs lames du même fer que le Corselet,
attachées les unes sur les autres par plusieurs clous rivez de
part & d'autre, & disposées d'une telle maniere les unes sur
les autres, qu'elles s'allongent ou se resserrent selon que le
Piquier a envie de retirer ou d'avancer son bras. Les Armuriers
les enrichissent d'ordinaire de clous perdus.

Des Tassettes.

Les Tassettes & les Cuissarts servent à couvrir le dessous
de la Cuirasse, où ils sont attachés par quatre boucles, & à
couvrir une partie du bas-ventre & le devant des cuisses; elles
sont du même fer que les Brasbarts, & travaillées de la même
maniere avec plus d'étendue & moins de rondeur.

Du Haussé-col.

Le Haussé-col, qui est d'ordinaire de fer ou de cuivre
doré, est quelquefois accompagné de son Gorgerin; les
Officiers Subalternes d'Infanterie, & les Capitaines, les
Lieutenans-Colonels, & même les Colonels, n'ont point
d'autres Armes Défensives dans les revûés, dans les gardes,
& même dans le combat.

Les Piquiers Suisses du Régiment des Gardes en France,
& même leurs Officiers dans les revûés, les gardes, & les
combats, portent d'ordinaire le Pot-en-tête, le Corselet,
les Brasbarts & les Tassettes.

OU L'ART DE LA GUERRE. 45

CHAPITRE III.

*Des Exercices des Armes en usage
dans l'Infanterie.*

Sans difficulté ce Chapitre est un des plus nécessaires
qu'il y ait dans ce Volume touchant les Officiers d'In-
fanterie, principalement pour les Officiers Subalter-
nes, puisqu'ils y peuvent remarquer toutes les différentes
Postures que les Mousquetaires & les Piquiers sont obligés
de faire pour résister à leurs Ennemis, & même la maniere
qu'il faut tenir pour enseigner aux Soldats à bien faire l'exer-
cice selon la Méthode la plus nouvelle.

Des Mousquetaires.

A vant que de parler des Exercices, je representerai dans cette page comme en maniere de prelude, les principales postures que doivent tenir les Mousquetaires étant sous les Armes. Il n'y a personne qui ne s'ache que pour bien armer un Mousquetaire, il doit être muni d'un Epée, d'un Ceinturon, fourni de sa Gibeciere, d'un Poulverin, de Méche, & de son Fournirement, avec un Mousquet garni de toutes ses pieces.

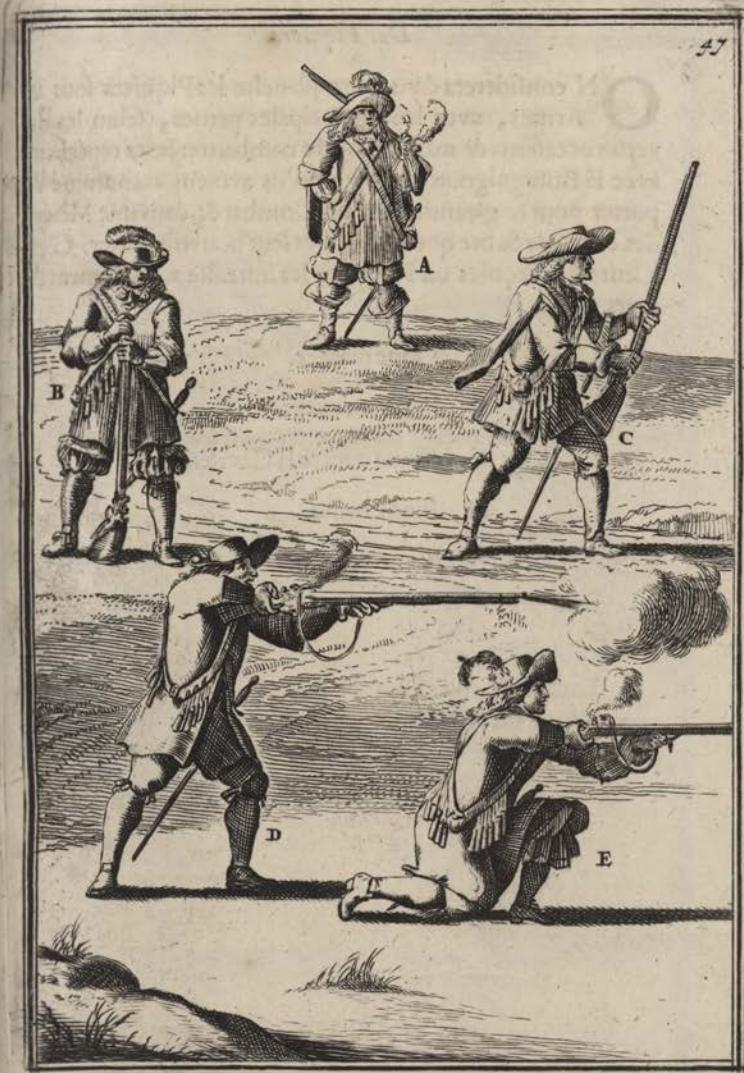
La figure A represente un Mousquetaire en posture, & prest à recevoir le commandement.

La figure marquée B, represente un Mousquetaire se reposant sur ses Armes.

La figure C represente un Mousquetaire qui attend le commandement pour tirer.

La figure D represente un Mousquetaire qui couche en jouë.

La figure E represente un Mousquetaire qui tire les genoux en terre, ou pour border la haye.

*Des*

Des Piquiers.

ON considerera dans cette planche les Piquiers sous les Armes, avec leurs principales parties, selon les diverses occasions de marcher ou de combattre: Je les represente avec la Bourguignotte en tête qu'ils avoient accoutumé de porter pour le garantir dans un Combat & dans une Mêlée, des coups de Sabre que le Cavalier leur pouvoit porter. C'est à leurs Anspiegades ou Sergens à les instruire au maniement de leurs Armes.

- A, Pique plantée.
- B, Pique en avant.
- C, Pique contre la Cavalerie.
- D, Pique haute.
- E, Pique de biais.



Tous les Gens de Guerre avant que de faire l'Exercice, ou de se mettre en Bataille, pour entrer ou sortir des Villes, ont accoutumé de se joindre & de s'assembler en de petits Corps, & ces petits Corps s'appellent en l'Infanterie un Bataillon A, & dans la Cavalerie un Escadron B: je parlerai de ces derniers dans le Chapitre de la Cavalerie.

Le Bataillon est composé de Piquiers & de Mousquetaires, & dans les Evolutions on divise le Bataillon en trois Gros ou trois Corps : tous les Piquiers font un Corps, que l'on met au milieu, & les Mousquetaires sont partagez en deux Corps ou Manches, qui se mettent sur les Ailes, comme il se voit dans le gros Bataillon A , qui est divisé en trois Corps, dont celui des Piquiers est placé au milieu.

Definition des Parties d'un Bataillon.

AB, Front du Bataillon, Face du Bataillon, Chef de Files, Rang du Bataillon, ou Tête du Bataillon.

C D, Serre-Demi-File.

EF, Demi-File.

G H, Serre-File.

A G, Flanc du Bataillon, Aile du Bataillon, Hauteur du Bataillon, File du Bataillon.

AGIK, Demi-Rangs de main droite.

B H L M, Demi-Rangs de main gauche.

AG, Aile droite.

BH, Aile gauche

AGNO, Quarts

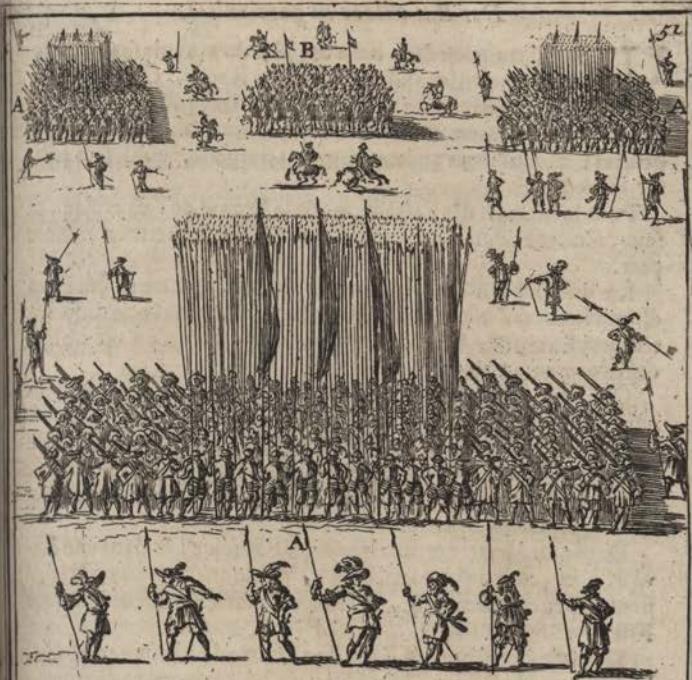
B H P Q, Quarts de Rang de l'Aile gauche.

X Y Z, &c. Quarts de Rang du milieu.

Il y a encore les Quarts de Files de la Terre.

Les Bataillons n'ont point un nombre fixe d'Hommes, mais

Les Bataillons n'ont point un nombre fixe d'hommes, mais les bons sont ceux que l'on fait depuis 600. jusqu'à mille hommes: on les met à six de hauteur, & quelquefois, mais rarement, à huit.



NO^o Y IL Z VP H
E F
C D
A B

52 LES TRAVAUX DE MARS,

Des Bataillons en particulier.

UN Bataillon pour être bien dressé, doit avoir ses Files parallèles entr'elles aussi-bien que ses Rangs. C'est une chose que l'Officier qui commande doit être fort soigneux de faire observer, aussi bien que de faire tenir les Rangs & les Files droites; à quoi servent beaucoup les Sergens, qu'il fera tenir sur les Ailes.

Pour la facilité des Evolutions & la beauté de l'Exercice, il faut, si cela se peut, que les Rangs & les Files soient en nombre pair.

La distance qui doit être entre les Rangs & entre les Files d'un Bataillon, est autant différente qu'il se trouve de différentes occasions pour faire des mouvements, & qu'on est obligé de se former sur des Terrains dissemblables.

Quand on voudra faire défilé un Bataillon, on commencera par sa droite.

Quand un Bataillon passe sous le Canon de l'Ennemi, file terrain le permet, la distance entre les Rangs & les Files doit être de dix-huit pieds, afin que dans ce grand intervalle le Boutet trouve moins de prise.

Dans une Montre ordinaire dans l'Exercice, & dans une Revue, soit générale ou particulière, on donnera douze ou treize pieds entre chaque Rang, & trois ou quatre pieds entre chaque File.

Dans un Combat d'un Bataillon contre de l'Infanterie seule, la distance des Rangs & des Files est ordinairement de trois ou quatre pieds. Un Bataillon voulant résister aux efforts d'un Escadron, & empêcher que le choc de la Cavalerie ne s'y fasse jour & ne le renverse, cette distance doit être de quatre pieds.

Dans un Bataillon qui combat, lorsque les premiers Rangs qui ont fait feu à la tête du Bataillon regagnent la Queue du même Bataillon, ils passent par les intervalles des Files, afin d'aller recharger à la Queue, tandis que les autres Rangs font leur décharge: Il est alors de la prudence de l'Officier qui commande, de laisser cet intervalle propre & commode à défilé de la sorte, s'il n'aime mieux que les Rangs qui ont tiré, se coupent au Demi-Rang, & que passant par les Ailes du Bataillon, ils en regagnent la Queue.

Quand un Bataillon est sur son front, c'est-à-dire, quand tous les Soldats font face vers le même côté, si l'on fait à droit & à gauche, ce qui étoit File devient Rang, & reciprocement, ce qui étoit Rang devient File: de sorte que la Tête & la Queue sont alors considérées comme les Ailes ou les Flancs, & les Flancs sont comme la Tête ou la Queue.

Des

OU L'ART DE LA GUERRE.

53

*Des choses nécessaires à un nouveau Soldat,
pour entrer dans un Bataillon.*

Avant que d'introduire un nouveau Soldat dans un Bataillon, les Anspeçades, les Caporaux, ou les Sergens, doivent le dresser au maniement des Armes, tant de la Pique que du Mousquet, & lui apprendre tous les temps & toutes les mesures que l'on observe dans le Régiment, l'avertissant comme il se doit régler & gouverner par l'homme qui est à sa droite. De plus ils lui montreront comme il faut qu'il se tienne sous les Armes, en lui faisant observer de prendre un pied de distance entre ses deux talons; & dans cette situation on lui fera faire à droit & à gauche, l'avertissant qu'on tourne toujours sur le pied gauche, & qu'on doit toujours partir du même pied gauche.

Il lui faut aussi apprendre les mesures pour marcher en se tenant le Corps droit, & ayant les deux Epaules dressées en ligne droite, selon les deux Epaules de l'homme de sa droite; & quand on marche en Bataille, ou qu'on fait alte, il faut qu'il observe les mêmes mesures des Epaules de sa droite, en telle sorte que le bout de son pied droit soit aligné avec ceux de sa droite, observant que les bouts de ses deux pieds & ceux des hommes de sa droite fassent un front égal.

Il lui faut enseigner les mesures pour le quart de conversion soit qu'on le fasse à droit ou à gauche, & surtout il lui faut bien répéter qu'il ait un soin particulier de se bien dresser sur les deux Epaules de celui de sa droite, ou sur celles de celui de sa gauche, selon qu'on doit tourner à droit ou à gauche.

En un mot pour régler juste sa situation, il lui faut prescrire de se tenir avec soin dans l'Enfilade des hommes qui sont devant lui, & sur le même front de ceux qui sont à ses côtés, comme l'unique secret de tenir les Rangs & les Files droites.

*Des Commandemens tant pour l'Exercice du Mousquet,
que de la Pique.*

Les Commandemens sont les paroles que prononce l'Officier pour exprimer les mouemens qu'il ordonne, & ces Ordres ou Commandemens partent toujours de la bouche d'un seul Officier (ou du bruit de la caisse d'un tambour) qui se tient à la tête du Bataillon : Et quand le Bataillon est grand, il y a d'autres Officiers sur les Angles qui repetent les mots aux Soldats, à cause que les mêmes Soldats sont trop éloignez de l'Officier qui commande pour pouvoir entendre les Commandemens qu'il fait.

La hauteur & le front du Bataillon étant déterminez, & le Bataillon par consequent étant formé, les Piquiers au milieu des Manches des Mousquetaires, les Distances étant égales, les Rangs droits, & les Files droites, l'Officier qui faire l'Exercice dit d'abord :

Posez vos Méches à terre.

À ce Commandement les Piquiers qui font haut la Pique, font Pique en terre, & suivent l'ordre des Commandemens.

A droit, quatre fois.

A gauche, quatre fois.

Demi-tour à droit.

Remettez-vous.

Demi-tour à gauche.

Remettez-vous.

Ici les Piquiers sans faire aucun mouvement, restent Pique en terre.

Portez la main droite au Mousquet.

Haut le Mousquet.

Joignez la main gauche au Mousquet.

Prenez la Méche.

Mettez la sur le Serpentin.

Com:

Compassiez la Méche.

Mettez les deux doigts sur le Bassinet.

Souflez la Méche.

En jouë.

Tirez.

Retirez vos Armes.

Reprenez la Méche.

Remettez - la en son lieu.

Souflez sur le Bassinet.

Prenez le Poulverin.

Amorcez.

Fermez le Bassinet.

Souflez sur le Bassinet.

Parlez le Mousquet du côté de l'Epée.

Prenez le Fourniment.

Mettez - le dans le Canon.

Laissez tomber la poudre dans le Canon.

Remettez le Fourniment en son lieu.

Tirez la Baguette.

Haut la Baguette.

Raccourcissez la Baguette.

Mettez - la dans le Canon.

Bourrez.

Retirez la Baguette.

Haut la Baguette.

Raccourcissez la Baguette.

Remettez - la en son lieu.

Portez la main droite au Mousquet.

Haut le Mousquet.

Mousquet sur l'épaule.

Ici les Mousquetaires ne bougent.

Haut la Pique.

Ici l'Officier qui commande, dit : Prenez garde à vous, Bataillon.

Presentez vos Armes.

56 LES TRAVAUX DE MARS,

Ici les Piquiers ne bougent.

Mousquetaires aprêtez-vous

Ici les Piquiers & les Mousquetaires présentent leurs Armes.

A droit, quatre fois.

A gauche, quatre fois.

Demi-tour à droit.

Remettez-vous.

Demi-tour à gauche.

Remettez-vous.

Ici les Piquiers demeurent Piques présentées.

En joué.

Tirez.

Retirez vos Armes.

Ici les Piquiers font haut la Pique.

Mousquet sur l'Epaule.

Reposez-vous sur vos Armes.

Possez vos Armes à terre.

Ici les Piquiers font Pique en terre.

Reprenez vos Armes.

Mousquet sur l'Epaule.

Ici les Piquiers font haut la Pique.

Reprenez vos Méches.

Ici les Officiers reprennent leurs Postes, & marchent dans l'Ordre qu'ils étoient venus, jusqu'à ce qu'ils aient reconduit le Drapeau.

CHA-

OU L'ART DE LA GUERRE. 57

CHAPITRE IV.

Des Evolutions.

Des Evolutions & de leurs parties.

Les Evolutions se reduisent & consistent aux Doublements, aux Contre-marches, aux Conversions, &c.

Quelque Doublement qu'il se fasse, il faut toujours partir du pied gauche.

Doubler les Rangs n'est autre chose que de deux Rangs n'en faire qu'un, ou mettre deux Rangs en un: & de même, doubler les Files n'est autre chose que de deux Files n'en faire qu'une, ou mettre deux Files en une. De sorte que doubler les Rangs c'est augmenter le Front du Bataillon, & en diminuer la Hauteur: & tout au contraire, doubler les Files, c'est diminuer le Front du Bataillon, & lui donner plus de Hauteur.

On double les Rangs lorsque l'Ennemi attaque le Bataillon par Tête ou Queue, & qu'on se veut empêcher d'être enveloppé, & pris par les Flancs; car alors on combat sous un plus grand Front, ce qui fait que les Rangs sont commandez de tirer quand l'Ennemi charge la Tête ou la Queue, ou bien quand on le veut charger par Queue ou par Tête.

On double les Files, soit pour s'accommoder à la nécessité d'un Terrain étroit, soit pour résister à l'Ennemi, s'il attaque le Flanc du Bataillon. Ce n'est pas que quand l'Ennemi vient à la charge sur les Ailes du Bataillon, il ne vaille beaucoup mieux faire la Conversion que de combattre par Files, ce qui se doit entendre lorsque le Bataillon ne marche point, qu'il combat en un Poste arrêté, & que le Terrain fournit assez d'espace pour faire la Conversion.

D 5

Et

38 LES TRAVAUX DE MARS,

Et la raison pourquoi dans ces sortes d'Attaques la Conversion est preferable au Doublement par Files, c'est qu'apres la Conversion le Bataillon garde sa premiere forme, & qu'il oppose à l'Ennemi ses meilleurs hommes, qui d'ordinaire sont les chefs de Files: au lieu que le Doublement par Files change l'ordre & la forme du Bataillon, ce qui étoit Rang devient File, & ce qui étoit File devient Rang; & si ce changement se fait parmi de nouvelles Levées, il trouble & déconcerte les nouveaux Soldats.

OU L'ART DE LA GUERRE.

39



Maniere de pratiquer les Doublemens.

LE Bataillon étant bien dressé, s'il est de Mousquetaires seuls, l'Officier qui fait faire l'Exercice, dit : *Mousquetaires, prenez garde à vous* : si c'est un Bataillon de simples Piquiers, il fait faire haut la Pique à ceux qui doivent marcher, & il dit : *Les Rangs qui doivent doubler à droit, haut la Pique* : *Les Rangs qui doivent doubler à gauche, haut la Pique*. Et c'est un ordre général dans un Bataillon de Piquiers, que toujours ceux qui doivent doubler font haut la Pique, & l'on fait mettre la Pique en terre à ceux qui doivent demeurer sur leur Terrain.

Mais quand le Bataillon est composé de Mousquetaires & de Piquiers, l'Officier fait les Commandemens suivans, ce qui se pratique aussi pour les Mousquetaires seuls, & les Piquiers seuls, *A droit, doublez vos Rangs en avant, marchez.*

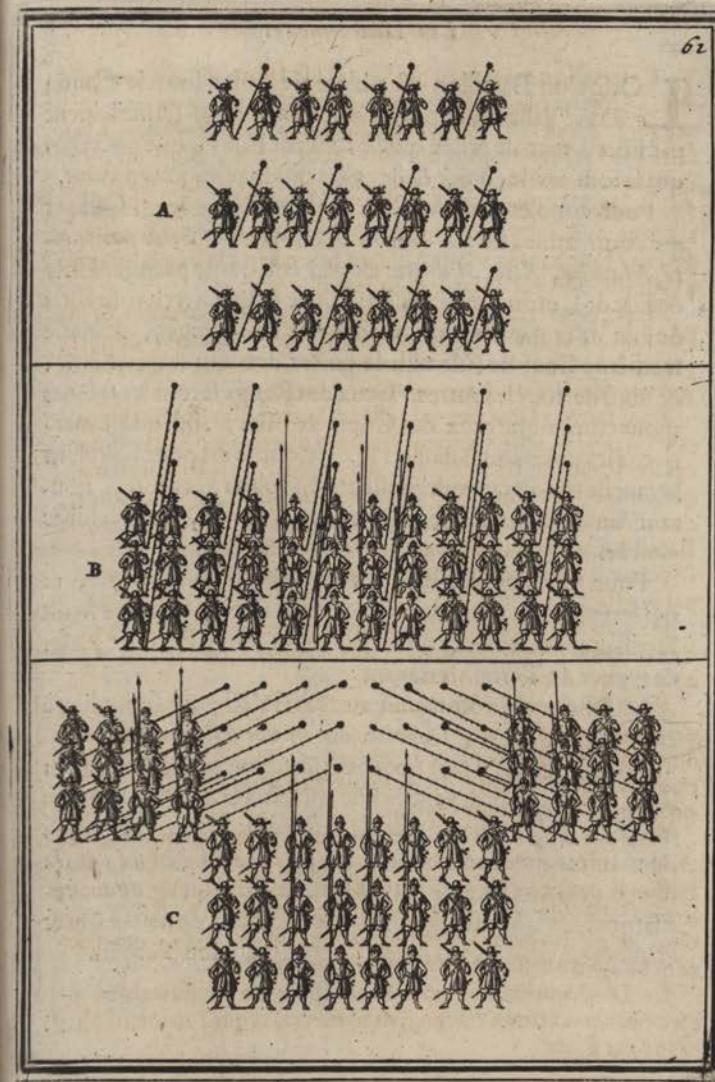
Pour faire le Doublement juste, il faut que les Soldats en partant du pied gauche viennent se placer dans le milieu des distances des Rangs qu'ils doublent, Exemple A, ainsi qu'il est marqué de petits points. Si le Bataillon est à six Rangs de hauteur, quand on doublera par Rang soit en Avant ou en Arriere, le Bataillon perdra un Rang de la hauteur du Terrain, & les distances des Rangs deviendront doubles de celles qui étoient auparavant.

Pour remettre le Bataillon en son premier état, il n'y a qu'à dire, *Rangs, remettez vous*. Pour doubler à gauche, il n'y a qu'à dire, *A gauche, doublez vos Rangs.*

Pour faire doubler les Rangs par Demi-Files, il faut dire : *A droit par Demi-files doublez vos Rangs en avant, Marchez.* On dira de même pour doubler à gauche, *par Demi-files sur les Ailes ou en Arriere*, Exemple B. Pour remettre le Bataillon il n'y a qu'à dire, *Rangs remettez-vous*.

Pour faire qu'un Bataillon double les Rangs en avant sur les Ailes, il faut que depuis le Demi-file jusqu'au Serre-file le Bataillon se coupe au Demi-rang, & que le Demi-rang de main droite fasse à droit, & le Demi-rang de main gauche fasse à gauche, & qu'ils viennent doubler sur les Ailes de deux, qui n'auront bougé de dessus le Terrain, Exemple C.

Ce Doublement sert pour faire un Front considerable, & s'empêcher d'être enveloppé, quand on craint que l'Ennemi n'attaqué par Flanc.



Les Doublemens.

Lorsqu'un Bataillon est obligé de passer sous le Canon d'une Ville Ennemie, on le fera fort du Doublement par Files, tant de celles qui se font par Files, que de celles qui se font par le côté, & de celles qu'on pratique en avant.

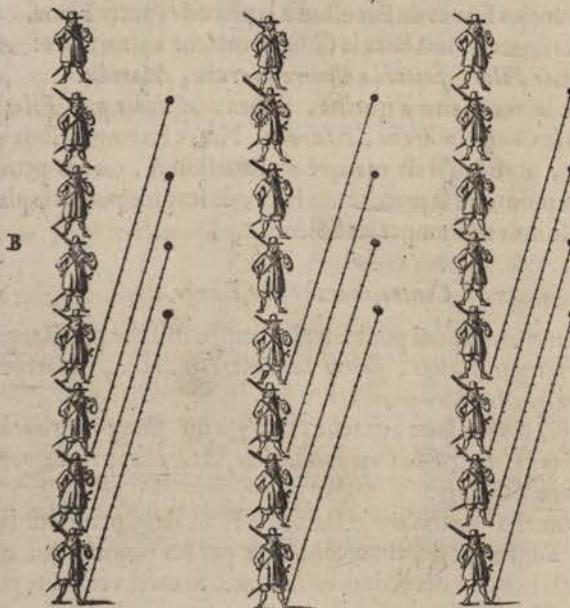
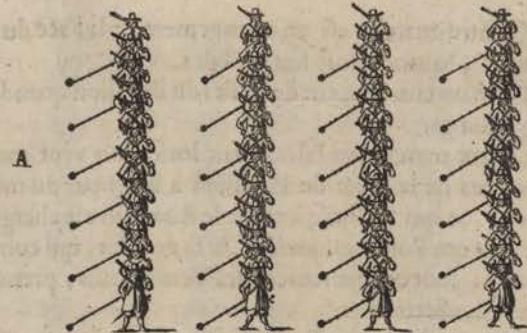
Pour doubler donc les Files par le côté gauche, l'Officier qui commande, dit: *A gauche, Doublez vos Files par le côté, Marche, Alte, A droit*: alors il faut que le premier Chef de File de la droite du Bataillon aille se ranger derrière le Chef de File de sa gauche, qui a fait ferme sans bouger, & que le troisième Chef de File aille se poster derrière le quatrième, & ainsi de tous les autres. Ceux des Rangs feront les mêmes mouvements que ceux des Chefs de Files, ainsi que le marquent les points du Bataillon A.

Ce que je dis pour doubler à la gauche se doit entendre aussi pour doubler à la droite, ajoutant dans le Commandement le mot de *droite*, pour celui de *gauche*.

Pour faire doubler les Files d'un Bataillon en avant, ce qui sera pour marcher dans un chemin étroit, comme seroit le passage d'un Pont, d'une Porte ou d'une Barrière, afin de gagner du Terrain en avant:

L'Officier qui commande alors, si c'est pour se doubler à droit, dira, *Files, Doublez à droit vos Files en avant*.

Pour faire cela il faut que toute la première File gauche du Bataillon s'avance devant la File qui est à sa droite, & que la troisième File avance devant la quatrième, ainsi des autres; de maniere que dans un grande File le Chef de File qui n'a bougé devient Chef de Demi-file, & ainsi qu'il se peut remarquer dans le Bataillon B, où les points denotent le lieu & le mouvement qu'a fait la File, en quittant son Terrain.



De la Contre-marche.

LA Contre-marche est un changement de la Face du Bataillon, quand elle se fait par Files.

Et elle est un changement des Ailes du Bataillon quand elle se fait par Rangs.

La Contre-marche par Files se fait lorsqu'on veut mettre les Hommes de la Tête du Bataillon à la Queue du même Bataillon: ce qui est utile lorsque le Bataillon est chargé en Queue, & que l'on veut que les Chefs de Files, qui comme j'ai déjà dit, sont ordinairement des Gens choisis, prennent le Terrain des Serre-files.

La Contre-marche par Rangs se fait, lorsqu'on veut faire passer un des Flancs du Bataillon à la place de l'autre Flanc.

L'Officier faisant faire la Contre-marche à droit dira: *A droit par Files, faites la Contre-marche, Marche.*

S'il la veut faire à gauche, il dira: *A droit par Files, faites la Contre-marche, Marche.* Notre Exemple est de la droite, ainsi qu'il est marqué au Bataillon A, où les petits points montrent la marche des Files, & les gros points la place où se doivent camper les Soldats.

Contre-marche par Rangs.

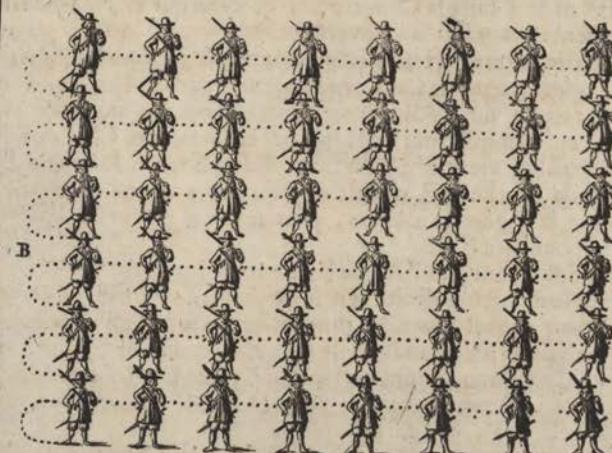
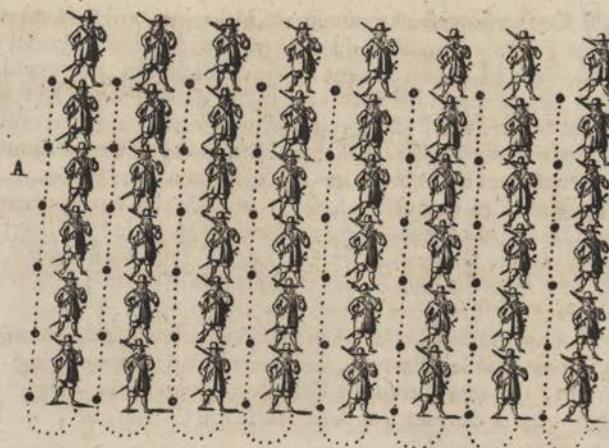
Commandemens pour faire la Contre-marche par Rangs. *A droit par Rangs, faites la Contre-marche, Marche, prenez garde à bien marcher.*

Si on la veut faire à gauche, il n'y a qu'à dire: *A gauche par Rangs, Faites la Contre-marche, Marche, prenez garde à bien marcher.*

Notre Exemple dans le Bataillon B est de la première façon, ainsi qu'il se peut reconnoître par les points qui marquent la marche des Rangs en dedans. Si on la veut faire par l'autre Flanc, il n'y a qu'à dire:

A gauche par Rangs, Faites la Contre-marche, Marche. A droit par Rangs, Faites la Contre-marche, Marche.

De



De la Conversion.

LA Conversion est un mouvement Militaire, qui fait tourner la Tête du Bataillon du côté où étoit le Flanc, ce qui est utile lorsque l'Ennemi attaque l'Aile du Bataillon, ou bien lorsqu'on veut attaquer l'Ennemi lui-même par le Flanc. Et comme à la Guerre on est souvent dans l'occasion & dans la nécessité de faire ou de repousser ces sortes d'Attaques, la Conversion est un mouvement tres-nécessaire, qu'on fait en cette façon.

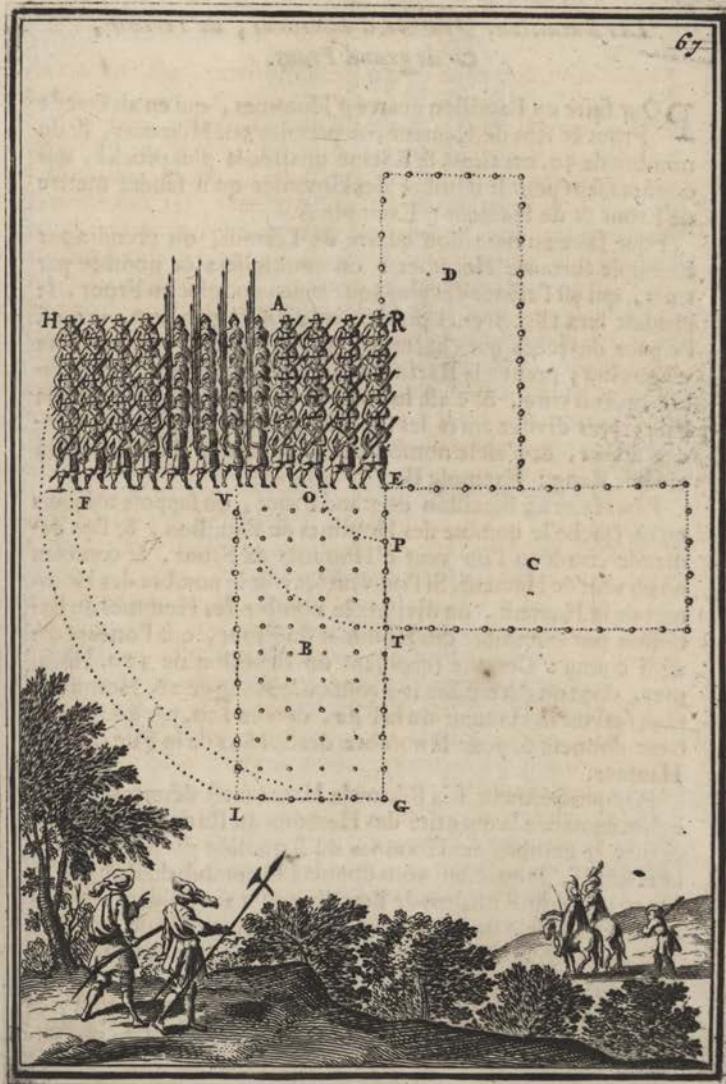
Le Bataillon étant bien dressé, comme celui qui est marqué A, l'Officier qui commande dit, *Marche*. Quand le Bataillon fait la Conversion sur le premier Chef de File de main droite, il tourne à main droite; quand c'est sur celui de gauche, il tourne à gauche. Un quart de tour s'appelle première Conversion, comme quand le Bataillon A vient occuper la place du Bataillon B, il tourne sur le Centre E. Demi-tour s'appelle seconde Conversion, qui sera lorsque le Bataillon occupera le Terrain C. Trois-quarts de tour s'appelle troisième Conversion, qui sera en D.

Pour plus facile intelligence, le Bataillon A représente un Corps prest à faire la Conversion; & celui qui est marqué B le représente ayant fait la Conversion.

L'Aile droite F H part la première, & en marchant décrit les grands Quarts de Cercles représentés dans la Figure, & se vient ranger sur l'Aile droite correspondante marquée par L G, en sorte que tout le Rang des Hommes du Chef de File du Bataillon vient se placer sur le Rang E G du Bataillon B; & l'Aile gauche E R ne fait que de petits quarts de Cercle, comme la Figure le montre, pour se venir placer sur la ligne correspondante E G.

Le Soldat qui est à l'Angle E ne part point de sur son Terrain & fait seulement à droit, en sorte qu'il est comme le Centre, à l'entour duquel tournent tous les autres Soldats; & chaque Soldat fait de plus grands ou de moindres quarts de Cercle, selon qu'il est plus ou moins éloigné du Centre E: Comme le Soldat O décrit le petit quart de Cercle O P, le Soldat V le Quart de Cercle V T, & ainsi des autres.

On remarquera, que pour bien faire la Conversion, les Sergens doivent toujours se tenir sur les Ailes, afin que tous les Soldats marchent en ligne droite.



68 LES TRAVAUX DE MARS,

*Les Bataillons Quarrez d'Hommes, de Terrain,
& de grand Front.*

Pour faire un Bataillon quarré d'Hommes, qui en ait sept de Front & sept de Hauteur, on prendra 50. Hommes, & du nombre de 50. on tirera la Racine quarrée la plus proche, qui donnera sept pour le nombre des Hommes qu'il faudra mettre de Front & de Hauteur : Exemple A.

Pour faire un Bataillon quarré de Terrain, on prendra par Exemple soixante Hommes : on multipliera ce nombre par trois, qui est l'espace des pieds que chacun occupe en Front, le produit sera 180. lequel produit on divisera par sept, qui est l'espace des pieds que chacun occupe en Hauteur, & donnera vingt-cinq ; prenez la Racine quarrée la plus proche de ce nombre, qui est cinq, & c'est le nombre d'Hommes qu'il faut à la File ; puis divisez après les soixante Hommes par cinq, viendra douze, & c'est le nombre des Hommes qu'il faut mettre à chaque Rang : Exemple B.

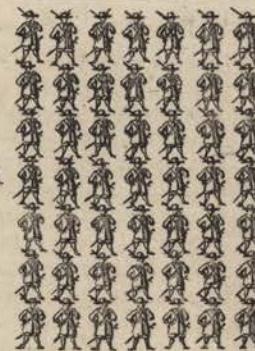
Pour faire un Bataillon de grand Front, on suppose toujours qu'on sçache le nombre des Hommes du Bataillon, & l'on demande combien l'on veut d'Hommes de Front, & combien on en veut de Hauteur. Si l'on veut sçavoir le nombre des Hommes de la Hauteur, on divisera le nombre des Hommes du Bataillon par le nombre des Hommes du Front, que l'on suppose aussi connu : Comme supposant un Bataillon de 120. Hommes, dont on détermine le Front ou le Rang de 20. Hommes, pour sçavoir la Hauteur ou la File, divisez 120. par 20. le quotient donnera 6. pour le nombre des Soldats de la File ou de la Hauteur.

Reciproquement si la File ou la Hauteur est déterminée, & qu'on demande la quantité des Hommes du Rang ou du Front ; divisez le nombre des Hommes du Bataillon par le nombre de la Hauteur, le quotient vous donnera le nombre du Rang ou du Front : Comme ici dans le Bataillon de 120. Soldats rangez à six de Hauteur, on veut sçavoir le nombre du Front, divisez 120. par 6. le quotient donnera 20. pour les Hommes du Front : Exemple C.

Les Bataillons quarrez d'Hommes sont foibles de Front ; & tout au contraire, ceux de grand Front sont foibles en Hauteur.

OU L'ART DE LA GUERRE.

69



L'Art de former les Bataillons enseigne à ranger un Corps d'Infanterie avec tant d'ordre & précaution, qu'il puisse combattre avantageusement un autre plus grand Corps d'Infanterie seule, ou de Cavalerie seule, ou bien un Corps composé de tous les deux. Mais cet Art se propose particulièrement d'empêcher, autant que faire se peut, l'Infanterie d'être rompuë par les efforts de la Cavalerie, lorsqu'elle en est attaquée en raze campagne, & qu'elle ne trouve point de Fossez, de Hayes, ou d'autre Terrain favorable pour se couvrir contre l'attaque des Escadrons. Et comme la Pique & la Pertuisance sont des Armes fort propres à arrêter l'impétuosité des Chevaux, & à empêcher qu'ils ne renversent & ne fassent ouverture dans le Bataillon, on commence à former le même Bataillon en faisant d'abord un Corps de tous les Piquiers; & le premier soin de l'Officier qui commande, est de les disposer en sorte qu'ils couvrent non seulement les Mousquetaires, mais encore les Drapeaux & le Bagage, si le cas y échert.

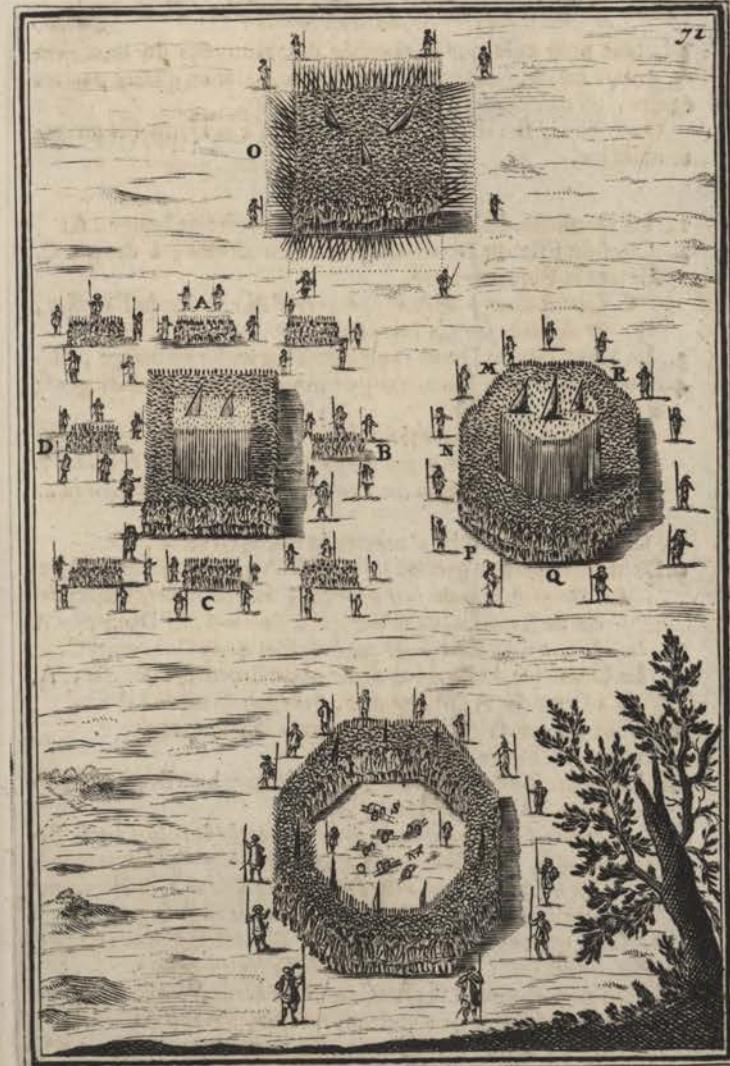
Pour donner cette disposition au Bataillon, le secret consiste à observer trois choses, dont la première est :

1. De présenter les Armes partout, & de faire front de tous côtés, afin que l'on ne puisse attaquer le Bataillon par aucune des Faces qui ne soit en état de se défendre : Exemple O.

2. D'émousser les Angles, c'est-à-dire de faire en sorte que les Angles du Bataillon soient fort obtus & émousséz; en sorte que les deux côtés qui forment l'Angle approchent d'une seule ligne droite, Exemple M, N, P, Q, R, parce que l'Angle est l'endroit du Bataillon le plus foible, comme étant le moins garni de Piques: car les Soldats qui sont proches de l'Angle présentent les Piques sur ses côtés, & ne pouvant pas en même temps les présenter vers l'Angle, le même Angle demeure nécessairement dégarni & découvert: de sorte que les Anciens, qui s'attachoient fort aux Bataillons quarrez, en flanquent les Angles par des Pelotons ou Manches de Mousquetaires, marquez A, B, C, D, qui ont de petits Corps qu'on poste sur le milieu des Faces du Bataillon, & dont même on couvrit quelquefois les Angles. Il est vrai que ces petits Corps étant facilement coupez par la Cavalerie, & détachez du Corps du Bataillon, l'usage en a été peu à peu rejetté.

3. De vider le Centre S du même Bataillon, c'est-à-dire de pratiquer dans le milieu des Piquiers un espace ou terrain, capable de placer & de couvrir les Mousquetaires, les Drapeaux, & le Bagage.

D'un



D'un Bataillon quarré d'Hommes en forme d'une Croix.

IL faut pour cela que le nombre des Hommes du Bataillon quarré soit un nombre qui puisse être divisé en quatre parties égales, comme seroit 16. 36. 64. 100. &c.

On coupe le Bataillon au Demi-rang & à la Demi-file en cette maniere.

Commandemens.

1. La Demi-file du Demi-rang de main droite ne bouge, A.
2. Chef de File du Demi-rang de main droite, à droit, C. Mettez la Pique en terre.
3. C fait à droit pour faire face vers l'Aile droite du Bataillon, & demeure sur son Terrain.
4. La Demi-file du Demi-rang de main gauche ne bouge, B.
5. Chef-de-File du Demi-rang de main gauche, prenez garde à vous, D. Marche.

Le Demi-rang D marche jusqu'à ce que le Serre-demi-file de l'Angle marqué 5. soit un pas plus avancé que le Soldat 7. du Demi-rang de main droite C, comme il paraît dans la 2.

Figure.

6. Ceux qui ont marché, mettez la Pique en terre, D.
7. Demi-files, prenez garde à vous, A. B. A gauche, Marche, Alte.
8. Les Demi-files ayant fait à gauche, marchent vers l'Aile gauche du Bataillon, jusqu'à ce que le Soldat 6. des Demi-files A, soit un pas plus avancé que le Soldat 4. du Demi-rang C.
9. La Demi-file du Demi-rang de main droite, à gauche, A. La Demi-file A fait à gauche, pour faire front en dehors.
10. Ceux qui ont fait à gauche, mettez la Pique en terre. A demeure sur son Terrain.
11. La Demi-file du Demi-rang de main gauche, B, prenez garde à vous. A droit, Marche, Alte.

La demi-file B ayant fait à droit, marche vers la Tête du Bataillon, jusqu'à ce que le Soldat de l'Angle 3. soit proche du Soldat 9. du Demi-rang D: ainsi le Soldat 8. de B sera proche du Soldat 2. de A, comme il paraît en la Figure 2.

12. Ceux qui ont marché, à gauche, Mettez la Pique en terre. B fait face vers l'Aile gauche, & la Croix est formée.
13. Si l'on veut émousser les Angles, il faut avoir d'autres Piquiers, & les ranger selon le precepte que nous en donnons cy-après.
14. Au lieu d'émousser les Angles, on y met quelquefois de petites pieces d'Artillerie: on y met aussi des Charrettes pour couvrir le Bataillon.

Re-



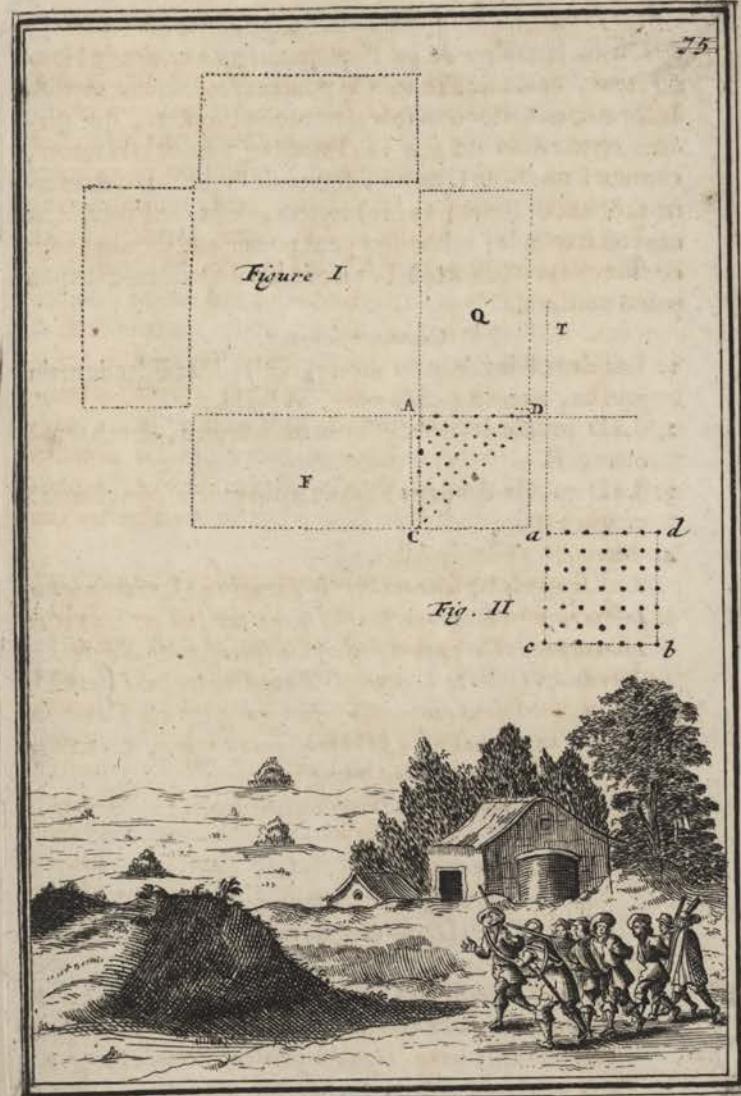
E 5

Regle generale pour émousser les Angles d'un Bataillon.

Chaque petit Corps destiné à émousser les Angles doit toujours être composé d'un nombre carré d'Hommes, comme de 4. 9. 16. 25. 36. 49. &c. Il faut placer les Hommes du Rang, selon une progression ou proportion Arithmetique, de laquelle l'intervalle, l'excès ou la différence des termes soit toujours 2. Ainsi ayant mis le premier Homme au point Angulaire A de la Figure ou du Bataillon I, le second Rang sera de trois Hommes, qui est un nombre dont l'excès, l'intervalle & la différence est 2. au respect de 1. Le troisième Rang sera de cinq Hommes, qui est un nombre qui excède 3. de 2. Le quatrième Rang sera de 7. Hommes. Le cinquième Rang sera de 9. &c ainsi de suite, augmentant toujours chaque Rang de deux Hommes au dessus du Rang qui est devant lui, selon cette progression Arithmetique, qui a toujours 2. pour l'intervalle ou la différence des termes.

Pour les placer, il faut s'imaginer que le Peloton carré *abcd* parte de dessus le Terrain *T* sur la gauche du Bataillon ou Branche *Q*. Lorsque son dernier Rang *ad* est avancé un pas au de-là de l'Aile *AD* du même Bataillon *Q*, il fait à droit, & le Soldat *a* de la seconde Figure ou du Peloton, vient sur le Terrain *A* de la première Figure. Les Côtez *ad*, *ac*, du Peloton conviennent sur les côtez correspondans *AD*, *AC*, de l'Angle. On commande aux Hommes du Peloton de faire face vers l'Angle: & quand on les a rangé selon cette progression Arithmetique, on leur fait faire face en dehors.

Pour



Pour former un Bataillon en Octogone, ou à huit Faces.

Soit un Bataillon de 40. Piquiers rangez à quatre de Hauteur, & dix de Front. On pourra avec la même methode former en Octogone tout nombre de Piquiers, qui gardera cette raison de 4. à 10. entre le Front & la Hauteur, comme seroit 8. de Hauteur, & 20. de Front; 16. de Hauteur, & 40. de Front; 32. de Hauteur, & 80. de Front. Car dans cét Exemple j'ay choisi ce petit nombre de Piquiers pour donner plus de lumiere à l'ordre & à la disposition d'un plus grand nombre.

Commandemens.

1. Les deux Files de main droite, & les deux Files de main gauche, prenez garde à vous, A B, I L.
2. La Demi-file des deux Files de main droite, demi-tour à droit, B.
3. La Demi-file des deux Files de main gauche, demi-tour à gauche, L.
4. Marche les Files de Ailes.

La Demi-file B vient occuper le Terrain 4: L vient gagner le Terrain 5: A occupe 7: C I vient sur le Terrain 8. Ces quatre petits Corps sont destinez à émousser les Angles.

Il reste après sur le Terrain du Bataillon les six Files CD, GH, qu'il faut couper au Demi-rang C à la Demi-file pour former la Croix de la troisième Figure, & vider le Centre par quart de Conversion.

5. La Demi-file du Demi-rang de main droite C, demi-tour à droit.

Mettez la Pique en terre.

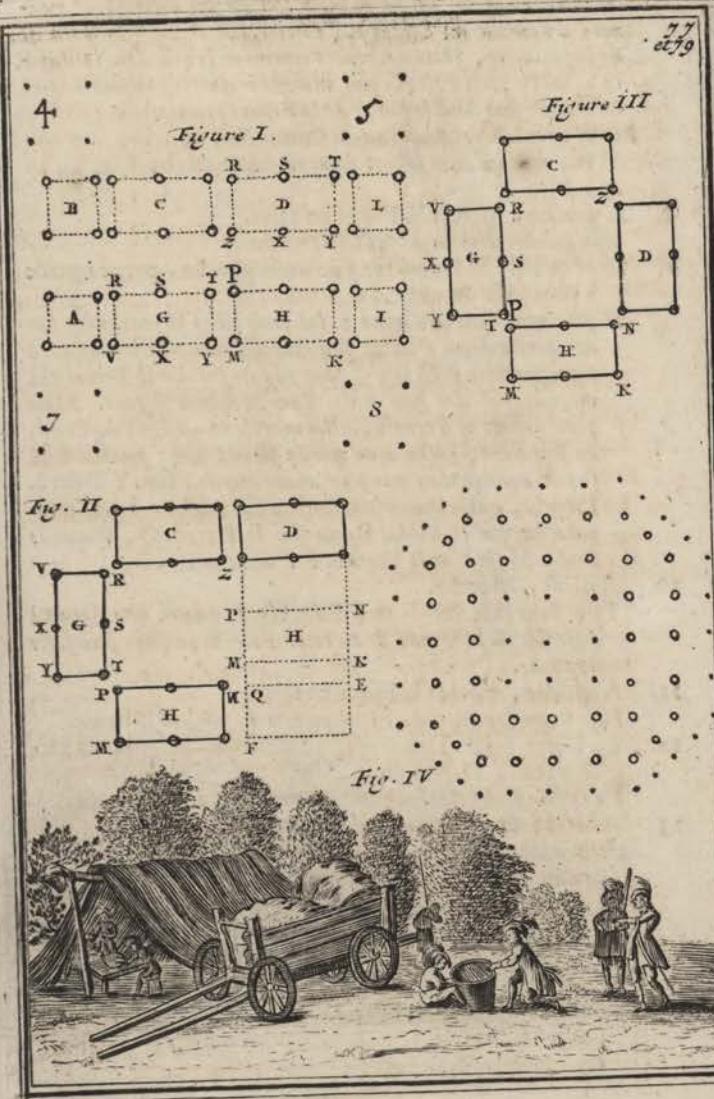
C fait face vers la Queue, & demeure sur son Terrain.

6. Chef-de-File du Demi-rang de main droite, à droit, G. Marche, Alte.

Les trois Files G font face vers A sur l'Aile droite, & s'avancent de ce côté-là deux ou trois pas au de-là de leur terrain; ainsi ce qui étoit File est devenu Rang.

7. Ceux qui ont marché, prenez garde à vous G, à droit, un quart de Conversion.

Les



Les trois Files G font un quart de Conversion à droit, & tournent à l'entour du Soldat R, en sorte que l'Aile gauche T Y de la première, se trouve placée comme on le voit dans la Figure 2. où ces trois Files G sont marquées par les mêmes lettres qu'elles le sont dans le Corps de la Figure première.

Et parce qu'après avoir fait la Conversion, elles font face vers V R, afin qu'elles fassent front en dehors du côté V X Y, on leur dit :

8. A gauche, mettez la Pique en terre.

Afin qu'elles demeurent sur leur terrain.

9. Chef de File du Demi-rang de main gauche, prenez garde à vous, H. Marche.

Il faut voir dans la Figure 2. les trois Files H marquées par des ponctuations : on les fait marcher en avant le long de la ligne ponctuée P M Q F, pour gagner ensuite le Terrain H marqué par des gros traits dans la même Figure. Mais pour gagner ce Terrain, elles marchent au de-là du Front du Bataillon, jusqu'à ce que le second Rang ponctué P N se soit avancé trois pas plus avant que le Flanc Y T des 3. Files G, qui viennent de faire la Conversion : ce qui arrivera lorsque le Soldat P sera sur le Terrain Q, & que le Soldat M sera sur le Terrain F : alors on leur dira,

10. A droit, Marche.

Pour faire face vers le trois Files G : & quand elles seront à trois pas de la Queue de ces trois Files G, on leur fera faire à gauche.

11. A gauche, mettez la Pique en terre.

Elles feront face en dehors & demeureront sur leur Terrain.

12. La Demi-file du Demi-rang de main gauche, prenez garde à vous, D. Marche, Alte.

La Demi-file D s'avance deux pas au de-là de son Terrain.

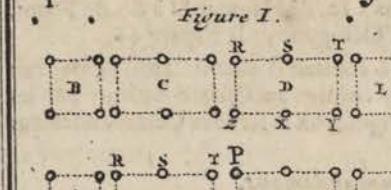
13. A droit, un-quart de Conversion.

La Demi-file D fait le quart de Conversion autour du Soldat Z, comme on le peut voir dans la troisième Figure. Et parce qu'après la Conversion elles font face en dedans vers le Centre, pour leur faire faire front en dehors, on dit :

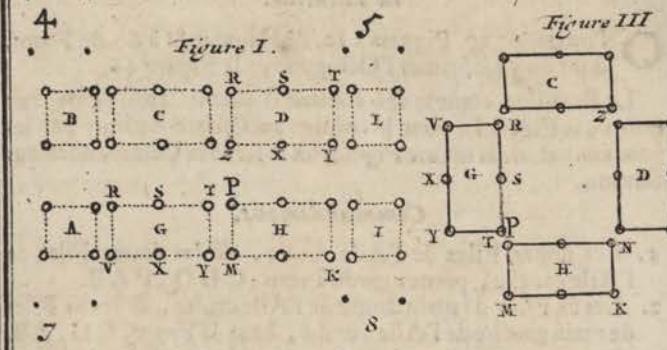
14. Ceux qui viennent de faire le quart de Conversion, Demi-tour à droit.

La Croix étant ainsi formée, on fait venir les quatre Files qui sont sur le Terrain 4. 5. 7. 8. Et l'on émouffe les Angles selon le précepte de la page 74.

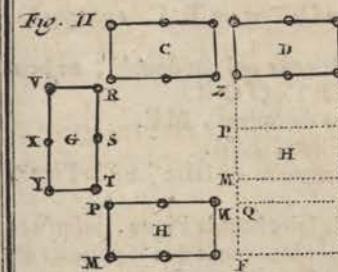
4



5



7



Maniere de former un Bataillon en Octogone, avec le Centre vuide, le Front du Bataillon ayant cinq fois la Hauteur.

On propose 720. Piquers à 12. de Hauteur & à 60. de Front, dont on veut former l'Octogone de la Figure \leftrightarrow .

Le Bataillon étant rangé comme il paroît dans le gros trait noir de la Figure I. pour le reduire au Quarré marqué par les ponctuations de la même Figure, on se sert des Commandemens suivans.

Commandemens.

1. Les douze Files de l'Aile droite, & les douze Files de l'Aile gauche, prenez garde à vous, C D Q, P A B.
2. Les six Files de main droite de l'Aile droite, & les six Files de main gauche de l'Aile gauche, haut la Pique, C D, A B.
3. Ceux qui on fait haut la Pique, doublez les Files en dedans par Tête & par Queue.
4. Ceux qui ont été avertis, & ceux qui ont doublé, ne bougez de sur votre Terrain, V P T, O Q R.
5. Prenez garde à vous les Files du milieu, M E.
6. Haut la Pique les Files du milieu, E M.
7. La Demi-file de ceux qui viennent de faire haut la Pique, demi-tour à droit, M.
8. Marche ceux qui viennent de faire haut la Pique, jusqu'à ce que le dernier Rang soit un pas plus avancé que le premier des Files qui ont doublé par Tête & par Queue.

M & E viennent occuper le Terrain marqué par des ponctuations M E, & forment le Quarré représenté par les mêmes ponctuations, qui se doit ensuite considerer dans la Figure K.

9. Les six Files de main droite, & les six Files de main gauche de ceux qui ont marché, demi-tour à droit. I F, H H font face vers le Centre du Bataillon.
10. Ceux qui ont fait demi-tour à droit, marchez vers le Centre, jusqu'à ce que le dernier Rang soit tout entré.

I & F viennent sur le Terrain Y, & H H viennent sur le Terrain G G, ou étant, on leur fait faire à droit & à gauche pour marcher en avant, scavoir Y faisant face vers Y, & G faisant face vers G. Ainsi Y, Y, G, G, occupent le Terrain N, N, N, N.

Le Terrain I Y, F Y demeure vuide.

Après

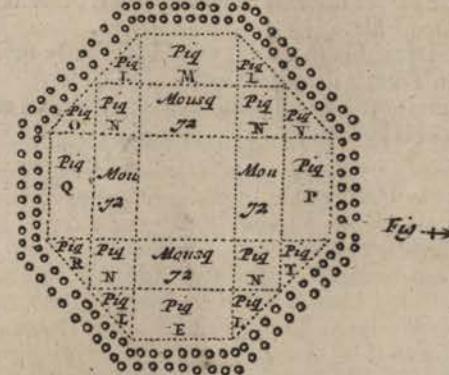
Fig. I.

		M	M		
O				V	
C 36	Q	M 72	M 72	M 72	P A
D 36		E	E 72	E	T B 36
R					
		E	E		

82
83

Fig. K

I	L	M 72	L	P
Y	X		X	Y
Q 72				V 36
R	G N		N G	T
	H L	E	L H	



82 LES TRAVAUX DE MARS,

Après cela on commandera les deux Bataillons particuliers OQR, VPT: & comme ils sont tous face en dehors, on fait faire demi-tour à droit au Bataillon OQR, & demi-tour à gauche au Bataillon VPT; & par ce moyen ils feront face en dedans, & on les fera marcher vers le Centre, en sorte que O & V occupent le Terrain Y, & que R & T occupent le Terrain GG.

Alors on coupera les huit quarts de Kangs ORVT LLL L: on les reduira en Triangles, pour émousser les quatre Angles qui sont auprès d'eux, & le Bataillon sera formé en Octogone, selon la Figure \rightarrow , où l'on voit les mêmes Lettres employées, comme elles répondent aux mêmes Lettres des deux autres Figures.

On a 532. Mousquetaires à 12. de Hauteur & à 44. de Front, il en restera encore 4. Ces 532. Mousquetaires seront aux Flancs du Bataillon des Piquiers, on prendra 12. Files de leur Aile droite, qui feront 144. Mousquetaires; & comme ils auront un Front égal à celui du Corps des Piquiers marqué par E, on les mènera à la Tête de ce même Corps E, & on les fera entrer dans le Centre par les intervalles des Piques. Quand ils feront avancer vers le Centre on les coupera au Demi-rang, afin que l'un de ces Demi-rangs marche vers le Corps des Piquiers marqué Q, & l'autre Demi-rang marchera vers le Corps des Piquiers marqué P.

Après on prendra sur l'Aile gauche des Mousquetaires encore 12. Files, qui feront 144. Hommes, on les fera entrer vers le Centre par les intervalles des Piquiers E, ensuite on les coupera à la Demi-file.

La Demi-file marchera vers M, & l'autre moitié demeurera sur son Terrain, derrière les Piquiers E.

Pour les 304. Mousquetaires qui restent, on en fera les Deux Files de la bordure.

OU L'ART DE LA GUERRE 83

Fig. I.

		M	M				
O					V		
C 36	Q	M 72	M 72	M 72	P	A	
D 36		E	E	E	72	B 36	
R					T		
		E	E				

82
83

I	L	M 144	I	F	
Y	N		N	Y	
O 36	Q 72			V 36	
R				P 72	
G	N		N	G	T
H	L	E	L	H	

Fig. K

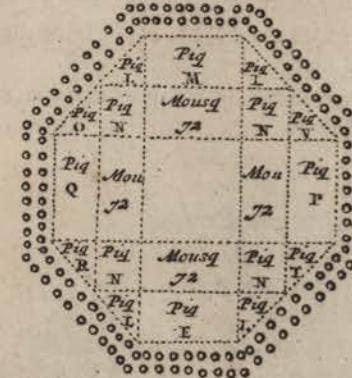


Fig. \rightarrow

Manière de remettre le Bataillon à Centre vuide.

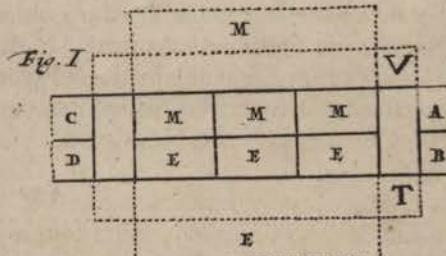
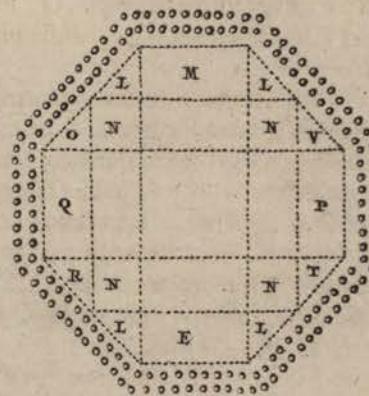
ON commence par les Mousquetaires, que l'on tire du Centre par chaque Face M, P, E, Q. Et on leur fait reprendre leurs Files & leurs Rangs, aussi bien qu'à ceux de la bordure.

Au regard des Piquiers qui forment le Corps de l'Octogone, on leur fait ces Commandemens.

1. Ceux qui sont dans les Angles, remettez-vous: O & R reprennent leurs distances, & font même face que Q. Les Files V & T en font de même au respect de P, & les Files L, L gardent le même ordre à l'égard des Piquiers M, E.
2. Les 12. Files de l'Aile droite, & les 12. Files de l'Aile gauche, qui ont doublé par Tête & par Queue, prenez garde à vous, OQR, VPT.
3. Marchent les Files des Ailes qui viennent d'être averties. OQR, VPT se détachent & marchent en avant.
4. Ceux qui ont doublé par Tête & par Queue, remettez-vous. O & R se remettent sur le Terrain, qui est marqué dans la première Figure par les lettres CD: & VT reviennent sur le Terrain A & B de la première Figure.
5. Les Files qui ont marché vers le Centre, remettez-vous. Les 4. petits Quarrez N, N, N, N reviennent sur le Front de M & E.
6. Les Files du milieu, prenez garde à vous, EM.
7. La Demi-file des Files du milieu, demi-tour à droit. M fait face vers le Centre du Bataillon.
8. Chef-de-File des Files du milieu, demi-tour à droit. E fait face vers le même Centre.
9. Marchent les Files du milieu. E & M marchent en avant, jusqu'à ce qu'elles soient sur le Front de CDQ & PAB de la première Figure.
10. Chef-de-File de ceux qui ont marché, demi-tour à droit. E se remet sur son premier Front, & le Bataillon est remis.

CHA-

35



F 3

CHAPITRE V.

De la Cavalerie.

C'est avec raison que ceux qui ont du Service appellent la Cavalerie le bras droit des Armées; en effet c'est de la Cavalerie que dépend d'ordinaire le bon succès des Batailles & des plus importantes entreprises de la Guerre: & l'expérience fait assez remarquer, que le parti qui est le plus fort en Cavalerie, est d'ordinaire le Maître de la Campagne; que si les Ennemis font un Siège, il desole leur paix par ses courses, leur enlevant par ses partis les Recrues & les Convois qu'ils pourroient espérer, & empêchant par ses Camps volans la jonction de leurs Troupes, & le ravitaillement de leurs Places.

Pour parler d'un Corps si considérable avec quelque ordre, j'en vais commencer le détail par l'emploi le plus considérable, qui est celui de Colonel General. En avertissant que sous le nom general de Cavalerie, je n'entens parler ici que de celle qui est distribuée en Régiments commandez par des Mestres-de-camp, sous le titre de Cavalerie légère.

Du Colonel general de la Cavalerie legere.

Cette Charge n'est jamais confiée qu'à une personne d'un mérite extraordinaire, ou qui par sa naissance & par mille belles qualitez naturelles s'est fait juger digne d'un Emploi si considérable. Il commande avec un pouvoir absolu sur toute la Cavalerie legere du Royaume. Sa Charge l'oblige d'observer exactement si les Officiers des Regimens font leur devoir selon le rang de leurs Commissions, qui doivent être toutes visées de lui. Enfin elle est si considérable, qu'elle lui donne le pouvoir de commander la Cavalerie en toutes sortes d'occasions, & de l'envoyer à la Guerre.

Du Mestre-de-camp general.

Cette Charge est la seconde de la Cavalerie legere, & celui qui l'exerce, a tout pouvoir de la commander en l'absence du Colonel.

Du Commissaire general de la Cavalerie legere.

Sa Charge suppose nécessairement un Officier d'une expérience consommée, d'autant qu'il commande la Cavalerie legere en l'absence du Colonel & du Mestre-de-Camp general.

Du

Du Mestre-de-Camp.

Cette Charge demande une personne de la premiere qualité, ou que ses belles Actions aient rendu digne d'un Poste si considérable. Il doit avoir l'inclination bien-faisante, aimer la Justice, & pancher plus du côté de l'indulgence que de la sévérité. Il doit s'étudier à connoître l'humeur de ses Capitaines & de ses autres Officiers, en éloignant peu à peu les plus vicieux & de mauvais exemple. Il doit de temps en temps rendre quelque bon office à quelques-uns du Regiment qui le meritent davantage, soit en leur procurant quelque nouvel emploi, ou quelque gratification de la Cour, tâchant de parler toujours en bons termes de ses Officiers & même des Cavaliers. Quand il saura qu'il y a dispute entre ses Officiers de même Rang, il tâchera de les faire accorder, sans qu'ils sachent qu'il en soit averti, & affectera de n'être point présent à leur accommodement, afin de ne pas s'attirer la haine de celui qui a tort. Quand quelque Cavalier sera mal avec son Officier, il tâchera de protéger le Cavalier, qui ordinairement est assez mal traité par les Officiers subalternes, sans que le Mestre-de-camp les autorise, principalement quand c'est pour des choses qui ne touchent pas le service ni la discipline Militaire. Quand le Mestre-de-camp recevra des ordres de son General, il doit les executer dans le temps & de la maniere qu'ils lui font marquez, principalement quand il s'agit du service du Roi; & s'il y a quelque chose contre ses Prerogatives, ce sera à lui à se plaindre en temps & lieu. Il doit rendre toute sorte d'obéissance touchant le service aux Lieutenans Generaux, aux Maréchaux de Camp, & aux Brigadiers, même aux autres Officiers Generaux de la Cavalerie. Quand il marche à la Tête de son Regiment, il doit être à la tête des Capitaines.

Pour ce qui est des autres Charges du Regiment de Cavalerie, comme de l'Aumônier, du Chirurgien, &c, c'est du Mestre-de-camp qu'ils dépendent.

Du Lieutenant-Colonel.

En France les Regimens étrangers de Cavalerie, & ceux qui marchent sur leur pied, ont des Lieutenants-Colonels.

F 5

De

De l'Etat Major d'un Regiment de Cavalerie.

Pendant la dernière Guerre il y avoit dans les Regimens François un Major, un Aide-Major, un Aumônier & un Chirurgien.

Du Major & de son Aide.

Le Major d'un Regiment de Cavalerie est d'ordinaire le premier Capitaine du Regiment: Il doit être d'une probité toute particulière, puisque c'est lui qui reçoit la paye du Regiment. Il doit être un homme d'un grand détail, étant comme l'ame du Regiment, particulièrement dans les Regimens François où il occupe le Poste d'un Lieutenant-Colonel: Il a en l'absence du Mestre-de-camp tout pouvoir sur le Regiment; ce qui le doit obliger à se faire craindre & aimer des Officiers & des Cavaliers, soit en general ou en particulier. Quand le Regiment fait plusieurs Escadrons, c'est lui qui doit commander à la tête du second.

Son Aide a le soin d'aller prendre l'ordre du Major de Brigade, ou de son Major, & de le porter au Commandant du Regiment, pour aller ensuite le distribuer aux Maréchaux des Logis de chaque Compagnie. C'est lui qui a le soin de faire les Logemens, & de les visiter. Il a aussi le soin d'aller avec le Maréchal de Camp, qui est de jour, chez le Maréchal des Logis de l'Armée pour y recevoir ses Ordres. Dans un jour de combat il va reconnoître le terrain que son Regiment doit occuper, & il prend l'ordre du Major de Brigade.

Du

Du Capitaine de Cavalerie.

Un Capitaine de Cavalerie doit être un homme riche, afin de pouvoir soutenir les pertes qui lui peuvent arriver par la mortalité de ses chevaux, ou par la désertion de ses Cavaliers. Il doit être un homme d'expérience, & avoir servi en différentes occasions, afin de pouvoir prendre bien son parti dans les conjonctures où il se trouvera engagé. Il doit être généreux, & ne rien promettre à ses Cavaliers qu'il ne veuille bien tenir. Il faut qu'il soit discret & modéré principalement quand il reçoit quelques ordres fâcheux de son Mestre-de-camp, qu'il doit néanmoins exécuter aveuglément, & ensuite faire ses plaintes avec prudence. Quelques ordres qu'il puisse recevoir pour la marche de sa Compagnie, il doit toujours les exécuter comme ils lui sont marqués, malgré la rigueur des pluies, du froid, des glaces, ou des vents: enfin rien ne le doit empêcher de se mettre en campagne, & de marcher de jour ou de nuit pour arriver au lieu & dans le temps que son ordre porte: En un mot, comme la charge de Capitaine de Cavalerie est très-belle, aussi demande-t-elle un homme de mérite.

Du Lieutenant de Cavalerie.

Tout ce que j'ay dit du Lieutenant d'Infanterie se peut rapporter au Lieutenant de Cavalerie: Mais comme les Cavaliers se piquent ordinairement d'une naissance plus élevée que les Fantassins; le Lieutenant de Cavalerie les doit traiter avec honnêteté, & avec des égards qu'on n'a pas pour le simple Soldat, afin de les entretenir dans une fierté qui contribue à les rendre plus braves, & plus fidèles: car la plupart des désertions qui arrivent dans la Cavalerie, viennent du mauvais traitement que les Cavaliers reçoivent du Lieutenant, surtout quand il les frappe de la canne, ou quand il les maltraite sans raison: Néanmoins s'il étoit besoin d'en châtier quelques-uns sur le champ pour donner exemple aux autres, il ne le doit jamais faire que de son épée. Le Lieutenant doit avoir une parfaite connoissance des bonnes & des méchantes qualitez des chevaux, afin de se défaire des vicieux, & faire ensuite que la Compagnie soit toujours bien montée. Dans une marche le Poste des Lieutenants est à la tête de la Compagnie à la gauche du Capitaine; quelquefois les Lieutenants se postent à la Queue des Escadrons, pour empêcher que les Cavaliers ne quittent leurs Rangs, & qu'ils ne s'écartent de l'Etendard sans congé, ou pour quelque raison légitime.

Du

Du Cornette & de son Etendard.

Cet Officier est d'ordinaire un jeune homme de qualité, qui commence par cet emploi à apprendre le métier de la guerre. Il est le troisième Officier de la Compagnie, & sa nomination dépend du Roi seul. Le principal emploi du Cornette est de porter l'Etendard dans le milieu du premier Rang de l'Escadron, où il doit plutôt perir, que de se le laisser arracher, étant la marque d'honneur du Corps où il est incorporé.

L'Etendard est une pièce d'étoffe environ d'un pied & demi en quarre, sur laquelle sont brodées les Armes, les Devises, ou les Chiffres du Prince ou du Mestre-de-Camp: On attache d'ordinaire l'Etendard au bout d'une lance longue de 8. à 9. pieds, & dans le temps des playes on l'enferme dans une bourse qui est attachée au fer de la lance.

Le Cornette doit avoir une botte faite exprés pour recevoir le talon de la lance de l'Etendard, & une Echarpe pour se la lier autour du corps dans un combat, crainte qu'on ne la lui enlève.

Du Maréchal des Logis.

Cet Officier doit être un homme vigilant & d'une grande application, ayant inspection sur toute la Compagnie. Il doit avoir un soin particulier, que les munitions & les fourrages qu'il reçoit du Munitionnaire soient bons, & il les doit distribuer à ses Cavaliers sans alteration, & doit avoir soin qu'ils ne les vendent. Il doit visiter souvent les Ecuries, & voir si les chevaux y sont à couvert des eaux, s'ils sont bien penlez & nourris, s'il ne manque rien à leurs selles, briques, &c. en un mot, s'il sont prêts à partir au premier Bousfelle. C'est au Maréchal des Logis à aller prendre l'ordre chez l'Aide-Major pour le porter à son Capitaine & aux autres Officiers de sa Compagnie. Dans une Marche où dans une Garnison c'est lui qui a le soin de poser les Corps-de-gardes. Quand la Compagnie marche il le poste à la Queue, afin d'empêcher les Cavaliers de quitter leurs Rangs. S'il y a quelque détachement à faire de la Compagnie, c'est d'ordinaire le Maréchal des Logis qui en a le soin.

*Du**Du Brigadier.*

Chaque Compagnie de Cavalerie a deux Brigadiers, qui sont tirez du corps des Cavaliers par distinction.

Le Brigadier doit être un homme de cœur & de bon exemple, afin d'être capable d'appaiser les querelles qui peuvent naître entre les Cavaliers. Il doit s'étudier à connoître l'humeur particulière de ses Cavaliers, pour ne poser en vedette que ceux dont la fidélité & la bravoure lui sont connues, principalement dans les Postes avancez où il est à craindre qu'un homme timide ne donne de fausses alarmes, ou ne se laisse enlever. Le Brigadier doit sçavoir lire & écrire, afin de tenir un registre des ordres qu'il reçoit du Maréchal des Logis, pour les distribuer ensuite à ses Cavaliers. Il marche à la droite du premier Rang de la Compagnie.

Da

Du Cavalier.

LE Cavalier, que d'ordinaire l'on nomme aussi *Maître*, est un homme qui fait profession de servir à cheval: Il doit avoir la taille mediocre, tant pour la facilité de monter à cheval, que pour ne point l'incommoder. Il doit être enrôlé à l'âge de vingt-cinq à trente ans, afin d'être plus disciplinable que s'il étoit d'un âge plus avancé. Il est important de sçavoir le lieu de sa naissance, & la qualité de ses parents, pour éviter la désertion. Il doit être d'une constitution robuste, & aimer naturellement les chevaux, afin d'en avoir un soin tout particulier; c'est pourquoi les Cavaliers de la campagne sont préférables à ceux des Villes, où il y a plus de delicateſſe. Il faut aussi qu'il soit sobre, & le moins joieur qu'il sera possible: S'il s'en rencontre de blasphemateurs, on leur doit percer la langue, surtout quand ils sont incorrigibles.

L'Habillement du Cavalier est d'ordinaire.

Un Collet, ou une maniere de juste-au-corps de buſle avec des manches de peau d'elan, ce qui est marqué dans la Figure presente de la lettre A. Il a de plus

Un Baudrier de buſle B.

Un Porte-Mousqueton fait de cuir de buſle C. &

Des Bottes avec leurs Fournitures E.

Depuis quelques jours on a eu ordre de donner aux Cavaliers des Ceinturons au lieu de Baudriers, dans la penſée que les Ceinturons les embâſſeront bien moins que les Baudriers.

Chaque Ceinturon, qui est de buſle, porte un Cartouche ou une maniere de Gibeciere, dans laquelle sont enfermées environ douze charges de Pistolet & de Mousqueton. Ces charges qui contiennent précisément la quantité de poudre & la balle qu'il faut pour les armes ausquelles elles sont destinées, sont empacquétées dans de petits rouleaux de papier de la grosseur du calibre des Mousquetons & des Pistolets d'Arçon. Quand les Cavaliers veulent se servir de ces charges, ils les déchirent avec les dents par un de leurs bouts pour faire tomber en même temps la poudre & la balle dans le Canon, & le papier du rouleau leur tient lieu de Bourre.

Les Armes du Cavalier sont d'ordinaire.

Un Sabre ou une Epée marquée E.

Des Pistolets d'Arçon F. &

Un Mousqueton G.

Du

95



LE Trompette est un homme de cheval commis pour sonner de la Trompette, d'où il prend son nom.

La Trompette est un des plus agréables instrumens militaires que nous ayons; elle est faite d'argent, de roquette, ou de cuivre rouge, & le plus souvent d'airain. Le corps de la Trompette est formé d'un long Tuyau doublement courbé, comme est le marqué A. Les plus considérables parties de la Trompette & de ses ornemens sont

L'Embouchure B.

Le Bouton C.

Le Pavillon D.

Un Cordon de soye, d'or ou d'argent E.

La Sourdine F. &

Sa Banderolle G. C'est sur cette Banderolle que l'on peint, ou l'on brode d'ordinaire les Armes du Mestre-de-camp, à qui appartient le Trompette.

Le Trompette doit être un homme de fatigue & vigilant, pour être prest à toute heure d'executer les Commandemens de sonner, dont les plus considérables sont,

Le Boure-felle ou à cheval, pour avertir les Cavaliers qu'ils aient à s'apréter.

À l'Etendard, pour monter à cheval.

L'Appel, pour redresser les Troupes quand elles se perdent de nuit, ou pour se faire reconnoître.

La Marche.

La Charge, quand il est question de combattre.

La Retraite, quand il faut se retirer.

Le Guet, aussi tôt quel'ordre est distribué.

La Sourdine, quand il faut marcher à petit bruit.

Chaque Compagnie de Cavalerie doit avoir son Trompette, qui porte la livrée du Prince ou du Colonel à qui appartient le Regiment. Il doit toujours être logé ou campé avec sa Compagnie. Il prend d'ordinaire l'ordre du Maréchal des Logis.

Le Trompette doit être un homme discret, principalement quand il est employé dans les Pourparlers, où il ne doit jamais se servir d'autres termes que de ceux dont il est chargé, & ne s'ingerer jamais de donner aucun conseil; afin que dans les Conférences & dans les Traitez on ne trouve point d'ambiguité ni de sentiments contraires à ceux qu'il a proposez.



Timbalier est un homme de cheval, commis pour battre les Timbales, d'où il prend son nom.

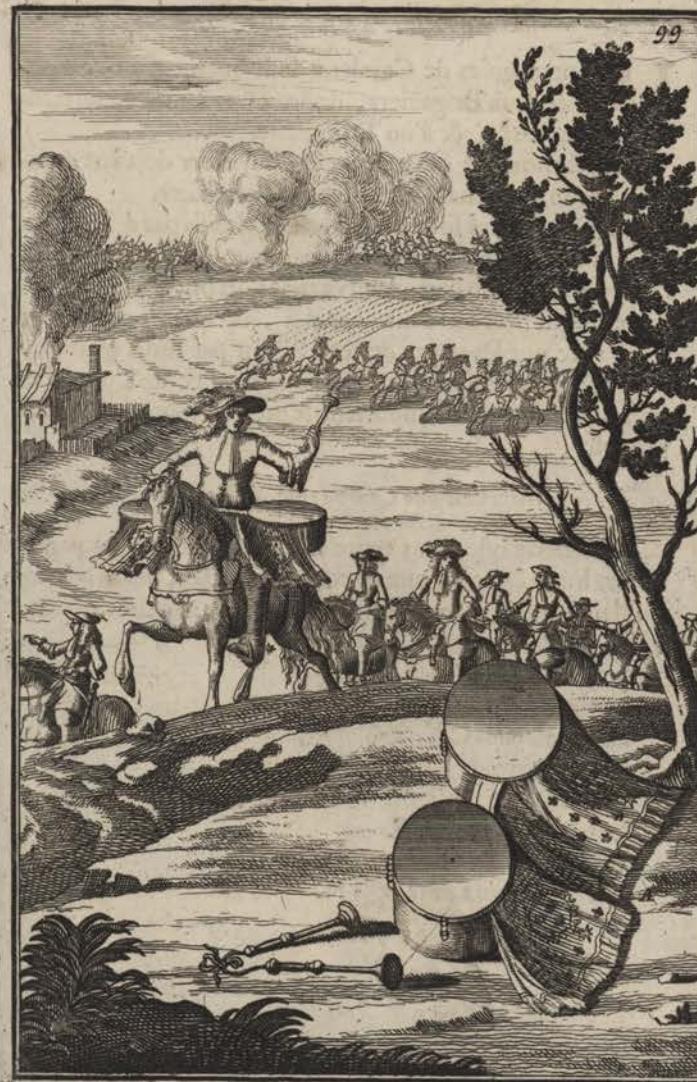
Timbales sont deux manières de grands Bassins de cuivre rouge ou d'airain, ronds par leurs fonds, & couverts par leurs dessus d'une peau de bouc, qu'on y fait tenir par le moyen d'un cercle de fer & de plusieurs écrous attachés au corps de la Timbale, & d'un pareil nombre de visses, que l'on monte ou démonte avec une clé. Les Timbales se tiennent ensemble par le moyen d'une courroie, que l'on fait passer dans deux anneaux, qui sont attachés l'un devant & l'autre derrière le pommeau de la selle du Timbalier. Les Timbales sont garnies de deux Tabliers marquez A, qui sont d'ordinaire de damas ou de satin, sur lesquels sont brodées les Armes du Prince ou du Colonel à qui elles appartiennent: quand le temps est sale, on les couvre d'ordinaire d'un cuir de vache noir.

Le Timbalier doit être un homme de cœur, & chercher plutôt à perir dans le Combat, que de se laisser enlever avec ses Timbales. Il doit avoir un beau mouvement des bras & l'oreille juste, & se faire un plaisir de divertir son Maître par des airs agréables dans les actions de réjouissance. Il n'y a point d'instrument qui rende un son plus martial que la Timbale, principalement quand elle est accompagnée du son de quelques Tronipettes.

Le Timbalier pour frapper sur les Timbales se sert de baguettes de bois de cormier ou de buis, longues chacune de huit à neuf pouces, ayant chacune à une de leurs extrémités une petite rosette de la grandeur d'un écu blanc; c'est l'extrémité de ces petites rosettes qui frappe la peau de la Timbale, & qui lui fait rendre un son bien plus agréable, que si elle étoit frappée d'une baguette de Tambour.

Le Timbalier & le Trompette dans les Marches & les Revues marchent à la tête de l'Escadron, trois ou quatre pas devant le Commandant; mais dans un jour de Combat ils sont sur les Ailes dans les intervalles des Escadrons, pour recevoir les ordres du Major ou de l'Aide-Major du Régiment.

D'une



Les Compagnies de Cavalerie sont maintenant composées de deux Brigadiers, de deux Carabiniers, de trente-cinq Cavaliers, & d'un Trompette.

Dans le nombre des trente-cinq Cavaliers doit être compris un bon Maréchal, rien n'étant si nécessaire.

Les Carabiniers sont des Cavaliers choisis par distinction dans la Compagnie, comme plus experimentez au métier de la guerre, & les plus adroits à tirer; ils ont des Carabines rayées, qui portent trois cens pas, & que l'on charge à force avec une Baguette de fer. Ils ont par mois quarante-cinq sols plus de paye que les Cavaliers, & un Louis-d'or toutes les fois qu'ils remportent le prix les jours que l'on en propose.

Marche d'une Compagnie de Cavalerie.

La Marche que nous representons ici d'une Compagnie servira à marquer le Poste de chaque Officier, selon le Rang qu'il tient dans la Compagnie, quand elle marche sur quatre Files. Scavoir,

Le Trompette A.

Le Capitaine B.

Le Lieutenant C.

Le Cornette D.

L'Etendard E.

Les deux Brigadiers F.

Les Cavaliers G.

Les Maréchaux des Logis H.



Des Escadrons.

Ans la page 50. de ce Volume j'ay dit, que sous le nom d'Escadron on entendoit parler d'un petit Corps de Cavalerie : dans celle-ci j'ajouterai que l'Escadron se forme à present de quatre Compagnies, ce qui peut aller à soixante, à soixante & quinze, à cent, ou à fix-vingt Maîtres, & que jamais il ne passe deux-cents, à cause qu'un plus grand nombre de chevaux se rencontrans dans des terrains difficiles, comme seroit un Bois, un Défilé, ou un Marais, on ne les scauroit poster avantageusement, ni les faire agir avec succès.

C'est une regle generale, que l'Escadron est toujours à trois Rangs de hauteur, & que l'intervalle d'entre ses Rangs est à peu près de la longueur de deux chevaux. S'il est composé de soixante & quinze Maîtres, il y en aura vingt-cinq à chaque Rang; s'il est de six-vingt Maîtres, il y en aura quarante dans chaque Rang.

Des Régimens de Cavalerie.

Pendant la dernière Guerre les gros Régimens de Cavalerie étoient composez de douze Compagnies, d'autres de huit, & quelques-uns de quatre.

Voici la representation d'un Régiment qui forme trois Escadrons, où le Poste de chaque Officier est marqué par lettre Alphabetique.

Le Mestre-de-camp, A.

Le Major, B.

Le premier Capitaine, C.

Les Capitaines, D. } dans un même rang.

Les Lieutenans, E.

Les Brigadiers, F.

Le Cornette G, avec son Etendard.

Les Cavaliers ou Maîtres, H.

Des Cuirassiers.

Les Cuirassiers sont des Cavaliers armez de Cuirasses à l'épreuve du pistolet; ils forment un Régiment commandé par un Mestre-de-Camp, un Major, &c.



CHAPITRE VI.

*Des Compagnies d'Ordonnance de la Maison
du Roi.*

Sous le nom de Compagnie d'Ordonnance, j'ay dit dans les pages précédentes, que j'entens parler des Gardes-du-Corps, des Gens-d'armes, des Chevaux-legers de la Garde, &c.

Des Gardes-du-Corps.

Les Gardes-du-Corps sont des Gentilshommes ou des Cavaliers choisis par leur bravoure, ou par leur fidélité pour servir à la Garde de la Personne du Roi.

Ils sont distingués en quatre Compagnies commandées par quatre Capitaines, qui servent par quartier auprès de la Personne de sa Majesté.

Dans chaque Compagnie il y a trois Lieutenans, trois Enseignes, douze Exempts, & quelque quatre-cents Maîtres.

Il y a un Major & deux Aides-Majors pour toutes les quatre Compagnies, & chaque Compagnie a un Aide-Major.

Chaque Compagnie a des Brigadiers & Sous-Brigadiers. Les Brigadiers prennent la Queue quand l'Escadron est formé, comme font les Maréchaux des Logis dans la Cavaliere legere.

Chaque Compagnie a ses Trompettes & ses Timbaliers.

Quand les Gardes-du-Corps accompagnent le Roi, ils ont toujours le sabre nud à la main. Dans une Bataille ils ont la droite de toute la Cavalerie.

Des Gens-d'Armes, &c de leur Guidon.

Les Gens-d'armes sont des Cavaliers consomméz d'ordinaire dans le service, qui anciennement étoient armés de toutes pieces. Ils ont un Capitaine-Lieutenant, deux Sous-Lieutenans, trois Enseignes & trois Guidons.

Sous le nom de Guidon on entend ici parler d'une maniere de Drapeau qu'il porte, dont l'étoffe est pareille à celle des Drapeaux, mais il est plus long que large, & fendu par le bout, qui forme deux pointes un peu arondies. D'ordinaire le Guidon est garni d'une frange d'or ou de soye, de la même maniere qu'est brodée la Devise ou le Chifre qui est au Guidon.

*Des**Des Chevaux-legers.*

Les Chevaux-legers ont un Capitaine-Lieutenant, deux Sous-Lieutenans, deux Cornettes & deux Maréchaux des Logis, avec Trompettes & Timbales.

Des Mousquetaires.

Sous le nom de Mousquetaires j'entens parler des Mousquetaires du Roi, qui sont des Gentilshommes issus des meilleures Familles du Royaume, qui entrent dans ce Corps pour apprendre le métier de la Guerre.

Ils sont partagez en deux Compagnies, qui portent le nom de Première Compagnie ou de Mousquetaires Gris, & de Seconde Compagnie ou de Mousquetaires Noirs.

Les uns & les autres combattent selon les différentes occasions, tantôt à pied & tantôt à cheval.

Les deux Compagnies des Mousquetaires ont le Roi pour Capitaine, & chaque Compagnie en particulier a un Capitaine-Lieutenant, un Sous-Lieutenant, un Enseigne, un Cornette, six Maréchaux des Logis, des Tambours, & des Hautbois.

Des Grenadiers volans.

Les Grenadiers volans sont gens à cheval choisis dans toute l'Infanterie du Royaume, tant pour leur bonne mine, que pour leur valeur. Ce sont eux d'ordinaire qui se trouvent à l'attaque des Contrefranches, des Demi-lunes & des Assauts. Leurs Armes sont un Fusil & un Sabre.

Ils font l'exercice à peu près comme il est traité dans le Chapitre suivant.

Depuis que cette Compagnie est sur pied, le Roi la fait marcher à la Tête de la Brigade de sa Maison, quoi qu'elle n'ait point de Rang pour rouler avec cette Brigade.

De

De la petite Gendarmerie.

Sous le nom de la petite Gendarmerie sont comprises les Compagnies des Gens-d'armes Ecoffois, Bourguignons, Anglois, Flamands, & les Compagnies des Gens-d'armes & des Chevaux-legers de la Reine, & des Gens-d'armes & des Chevaux-legers de Monseigneur le Dauphin, de Monsieur le Duc d'Anjou, & des Gens-d'armes & des Chevaux-legers de Monsieur.

Chaque Compagnie de Gens-d'armes a un Capitaine-Lieutenant, un Sous-Lieutenant, un Enseigne, un Guidon, & un Maréchal des Logis.

Chaque Compagnie des Chevaux-legers a un Capitaine-Lieutenant, un Sous-Lieutenant, un Cornette & un Maréchal des Logis.

Chacune de ces Compagnies a une paire de Timbales & des Trompettes.

Des Dragons.

Les Dragons sont des Gens qui combattent tantôt à pied, tantôt à cheval, & qui d'ordinaire sont les premiers commandez pour porter la Guerre dans le païs Ennemi.

Mais parce que leurs chevaux contribuent extremement au succès de leurs expéditions, j'ay cru n'en devoir parler qu'en traitant de la Cavalerie.

Dans chacun de leurs Régimens il y a un Colonel, un Lieutenant-Colonel, un Major & un Aide-Major.

Dans chaque Compagnie il y a un Capitaine, un Lieutenant, un Cornette, un Maréchal des Logis, deux Sergens, un Tambour, & quelques-uns ont des Hautbois.

Les Officiers des Dragons ont de grands avantages, car ils roulent dans la Cavalerie & dans l'Infanterie selon leur rang.

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

Des Exercices ou des Mouvements de la Cavalerie.

Comme les Armes des Cavaliers ne consistent qu'en une bonne Epée, une paire de Pistolets d'Arçon, & un Mousqueton, & qu'il n'y a pas un Cavalier qui ne fache charger & se servir de ses Armes à feu, en les tirant à propos felon tous les mouvements qu'il est obligé de faire, on confond ordinairement dans la Cavalerie le nom d'Exercice avec celui d'Evolution, qui sont distingués dans l'Infanterie, où l'on prend l'Exercice pour le maniement des Armes, & l'Evolution pour le mouvement d'un Corps entier.

Noms des principales parties d'un Escadron.

ON ne se sert plus des mêmes termes dans la Cavalerie comme l'on faisoit anciennement; néanmoins pour satisfaire quelques Curieux, je donnerai dans cette page les termes qui sont présentement usitez, & dans les pages suivantes ceux qui les années passées étoient le plus en usage.

Autrefois on donnoit aux différentes parties des Escadrons les mêmes noms que l'on donnoit aux parties des Bataillons; c'est-à-dire que les noms de Front, de Rang, de File, de Hauteur, d'Aile, de Serre-file, de Demi-rang, &c. convenoient aussi bien à l'Escadron qu'au Bataillon: Mais présentement par les noms de la Droite & de la Gauche de l'Escadron on supplée à tous ces termes; & quand on veut former un Escadron, on se contente du terme de Doubler.

Du Rang que tiennent les Cavaliers dans leurs Compagnies, & de la Methode pour former un Escadron.

C'est presque une règle générale, que les plus anciens Cavaliers prennent leur rang plus près de la Tête de la Compagnie que les nouveaux, à moins que les Officiers n'en disposent autrement; c'est aussi une loi reçue, que quand on forme un Escadron, la plus ancienne Compagnie prenne la droite de l'Escadron, comme est la marquée A: que la seconde Compagnie prenne la gauche de l'Escadron, comme est la marquée B: que la troisième prenne la gauche de la première Compagnie vers le Centre de l'Escadron, ainsi qu'est la marquée C: & enfin que la quatrième Compagnie occupe la droite de la seconde vers le Centre de l'Escadron, comme est la marquée D.

Me-

111.



Methode pour faire serrer les Files d'un Escadron.

Quand un Escadron marche dans un pays uni, ses Files sont d'ordinaire à un ou deux pas les unes des autres, ce qu'étant à peu près l'épaisseur du corps d'un cheval donne plus de grace & de dégagement à l'Escadron. Mais lorsqu'on est obligé de resserrer les Files pour occuper moins de terrain, alors l'Officier qui commande dit :

Que la File de l'Aile droite ne bouge.

A droit serrez vos Files.

A gauche remettez-vous : Exemple A.

Si l'Officier veut que ce soit l'Aile droite qui s'approche, alors il dit :

Que la File de l'Aile gauche ne bouge.

A gauche serrez vos Files.

A droit remettez-vous.

Quand on veut en même temps serrer les Files d'un Escadron, tant sur la droite qu' sur la gauche, ce qui est proprement couper l'Escadron par le milieu, alors l'Officier dit :

Que les Files de l'Aile droite & de l'Aile gauche ne bougent.
Par Demi-rang serrez vos Files à droit & à gauche.

Methode pour faire serrer les Rangs d'un Escadron.

J'ay dit en parlant des Escadrons dans la page 102. que la distance ordinaire qu'il doit y avoir entre les Rangs d'un Escadron, est à peu près de la longueur de deux chevaux ; Mais comme souvent par nécessité on est obligé de les resserrer, soit en avant ou sur les Serre-files, l'Officier qui commande, quand c'est en avant, dit :

Que les Chefs-de-files ne bougent.

Par Rangs en avant serrez l'Escadron : Alte : Exemple B.

Mais si les rangs de l'Escadron étoient trop serré sur le devant, & que néanmoins on voulût conserver le terrain que les Chefs-de-files occupent, & élargir davantage l'Escadron sur les Serre-files, alors l'Officier qui commande dit :

Que les Chefs-de-files ne bougent.

Par Rangs reculez-vous. Alte.

Methode



Methode de faire défiler un Escadron.

Quand l'Escadron est obligé de passer par quelques Portes, Ruës, ou Défilez, qui ont moins de largeur que le Front de l'Escadron, alors on le fera défiler en cette maniere: Un des plus anciens des Brigadiers se postant à l'entrée du Défilé, fera défiler l'Escadron par l'Aile droite s'il est à son choix, & par trois Files ou par quatre jusqu'à la dernière File de l'Aile gauche. A mesure que les Files auront passé le Défilé, elles se doivent remettre à la gauche des Files qui étoient à leur droite, avant qu'elles entrent dans le Défilé. Ce qui étant pratiqué par toutes les Files, l'Escadron se trouvera formé à la sortie du Défilé comme il étoit avant que d'y entrer: Exemple A.

L'on fait aussi défiler par Rangs sur l'Aile droite ou sur l'Aile gauche, & l'on forme l'Escadron à la sortie du Défilé toujours sur la gauche des Cavaliers, si ce sont ceux de l'Aile droite qui ayant passé les premiers dans le Défilé; & sur la droite des Cavaliers, si ce sont ceux de l'Aile gauche qui ayant franchi les premiers le Défilé: Exemple B.

Il est plus avantageux de défiler par Files que par Rangs, à cause que trois Files composent un Escadron, & qu'un Rang ne forme rien.



Pour faire le Caracol.

Quand un Escadron en veut insulter quelqu'autre qu'il
fçait être mal monté, plus foible, ou qui a ordre
de ne bouger de son terrain, alors l'Escadron qui attaque,
se fert ordinairement du Caracol, qui est un mouvement
qui se fait par le Flanc ou par la Hauteur de l'Escadron;
& c'est la File qui fait le mouvement, en serpentant, &
en faisant des passades par la campagne à droit & à gauche,
pour ôter la mire à ceux que l'on insulte: Exemple A.

Quand on veut faire le Caracol, l'Officier qui commande dit:

*Amoi l'Aile droite par Caracol à gauche, faisant front
en Queue.*

S'il veut faire le Caracol par quart de Rang, l'Officier
dira:

*Par quart de Rang & par Caracol, l'Escadron en qua-
tre Troupes.*

Pour se remettre,

Quarts de Rang à moi, l'Escadron en une Troupe.

Si l'on veut faire le Caracol par Demi-rang l'on coupera
le Bataillon comme par la moitié, & alors les Officiers fer-
ront le même Commandement que nous avons dit pour faire
le Caracol.

Quand on veut faire défiler un Escadron sans le rompre
pour passer dans quelque lieu où peuvent marcher trois
Maîtres de front, on se peut servir du Caracol en commandant
aux Cavaliers de faire à droit ou à gauche; afin que la
File de l'Aile droite ou de l'Aile gauche devienne Chef-de-
File des trois Rangs de l'Escadron, qui seront alors chan-
gez en trois longues Files: Exemple B.



Methode pour faire la Conversion.

ON se sert dans la Cavalerie de la Conversion pour la même fin que dans l'Infanterie; c'est à-dire, que sans vouloir rompre l'Escadron on le fait tourner en cercle, en présentant aux Ennemis toujours le premier Rang, ou les mêmes Chefs-de-Files de l'Escadron.

Pour faire la Conversion du côté droit, l'Officier qui commande dit:

A moi par Conversion à droit: Exemple A.

Pour faire cette Evolution avec justesse, il faut que les Cavaliers les plus éloignez de l'Angle du Chef-de-File de l'Aile droite, marchent beaucoup plus vite que ceux qui en sont proche, car ces derniers n'ont presque point de tour à faire, celui qui est à l'Angle n'ayant qu'à tourner sur 1 e pied droit de son cheval.

Si l'on veut faire la Conversion du côté gauche, l'Officier qui commande dira:

A moi par Conversion à gauche. Exemple B.



LE Volte-face est le Demi-tour à droit, ou le Demi-tour à gauche, que fait un Escadron, ensorte que la tête des chevaux vient occuper le terrain où étoit auparavant leur croupe, ou au contraire la croupe vient sur le terrain où étoit auparavant la tête.

L'on se sert du Volte-face dans beaucoup de rencontres, mais particulierement quand l'on veut desunir ou rompre quelque Infanterie.

Les Escadrons qui sont commandez pour faire ces sortes d'actions s'y prennent de differentes manieres. Il y en a qui viennent au petit pas en tirant par Rangs, puis tout à coup feignant de plier devant l'Infanterie qu'ils ont attaquée, d'autres Escadrons de leur parti viennent à toute bride, & se rompent encore devant les Bataillons, en faisant semblant de fuit en tumulte; par ces moyens ils attirent d'ordinaire l'Infanterie ennemie, principalement quand elle est commandée par des Officiers de peu d'experience, qui croyans poursuivre des fuyards, s'avancent avec precipitation & avec desordre pour gagner plus de terrain, & sont cause que leurs Soldats quittent leurs rangs, & qu'ils se dispersent dans la campagne. Mais c'est dans ce temps-là que la Cavalerie, qui sembloit s'être debandée, se remet en Escadron, & fait le Volte-face ou le Demi-tour, pour venir charger avec avantage l'Infanterie, qui se croyant victorieuse avoit rompu ses Bataillons.

Ce que je dis du Volte-face pour plusieurs Escadrons, se peut entendre de même pour un seul.

Methode de faire tirer la Cavalerie.

Dans toutes les actions & mouvements que je viens de dire, le Cavalier ne doit point tirer sans ordre de son Officier. Les Commandans, avant que de faire tirer, tâcheront, autant qu'il leur sera possible, de gagner la main, c'est-à-dire, d'avoir toujours l'Ennemi sur la droite, soit qu'ils fassent tirer par Rangs, par Files, ou par Caracol, &c.

CHA-



CHAPITRE VIII.

*De l'Artillerie.**Des Officiers de l'Artillerie.**Du Grand-Maître.*

LA premiere Charge dans l'Artillerie est celle de Grand-Maître. Cette Charge est une des premières du Royaume, & connue de tout le monde.

Du Lieutenant General de l'Artillerie.

Cette Charge est la seconde de l'Artillerie: celui qui l'exerce a tout pouvoir de la commander en l'absence du Grand-Maître.

Des Lieutenans d'Artillerie.

Les Lieutenans d'Artillerie sont des Officiers d'une expérience consommée, qui commandent l'Artillerie en l'absence du Grand-Maître & du Lieutenant General; après eux sont

Les Commissaires Provinciaux,
Les Commissaires ordinaires, &
Les Commissaires extraordinaires.

Leur principal soin est, que l'Artillerie soit bien servie.

Pour les autres Officiers qui suivent, ou scaura par leurs noms l'obligation de leurs Charges; ils sont plusieurs en nombre, dont les plus considérables sont

Les Maréchaux des Logis, qui fixent les departemens.
Les Officiers Pointeurs, qui mettent les Pièces en Batteries.

Les Canonniers, qui chargent & tirent les Pièces.

Ecs

124 LES TRAVAUX DE MARS,

Les Artificiers, qui ont le soin des Grenades, des Bombes & d'autres feux d'Artifice.

Les Capitaines des Mineurs, qui ont le soin d'instruire & de fournir les Mineurs.

Le Capitaine general des Chariots, qui fournit les Attelages, les Chariots, les Charrettes & les autres Voitures, pour la conduite des Equipages.

Les Capitaines des Chariots qui ont le soin que les Charrettes, les Chariots & les autres Voitures soient prêtes pour l'ordre commandé.

Le Capitaine des Ouvriers, qui commande aux Charpentiers,

Chartrons,

Maitres-forgeurs,

Tonneliers, & aux

Tourneurs.

Les Gardes du Parc.

Les Déchargeurs ou Sous gardes.

Les Contrôleurs.

Les Tresoriers.

Les Aumôniers.

Les Chirurgiens, &c.

Del'Ordonnance des Arsenaux, & des Magazins d'Artillerie.

L'Arsenal est d'ordinaire la demeure des principaux Officers d'Artillerie. Quand les lieux sont grands & commodes pour fournir les Eaux nécessaires pour le nettoyement du Salpêtre, on y fait les Poudres; mais le plus souvent leur principal usage est d'y fondre l'Artillerie, & d'y forger toute leur ferrure, aussi bien que de faire les Affuts.

Il doit y avoir dans les Arsenaux plusieurs Salles, pour travailler aux Moules, aux Chappes & aux Noyaux des Cannons, des Pierriers, des Mortiers, & des Petards, qui se font de fonte. Car pour les Boulets & les pieces de Fer, aussi bien que les Pierriers qui en sont faits, on les fait aux Forges.

Dans

OU L'ART DE LA GUERRE. 125

Dans les Salles, qui ne doivent pas être beaucoup éloignées des précédentes, on y fait les Forges pour fondre les Métaux, & pour couler les Pièces.

Dans les Salles prochaines de ces dernières on nettoiera les Cannons, & les autres Pièces, pour les préparer à l'épreuve, & ensuite les reparer, rechercher leurs Fries, Moulures, & tous leurs Ornemens, pour faire ensuite leurs Affuts.

Frot proche de ces lieux seront les boutiques des Charrons & des Maréchaux, pour faire & ferrer les Affuts, les Chariots, & tout ce qui est nécessaire pour le train de l'Artillerie. Plus bas seront les Magazins, où l'on serra les pieces éprouvées, remettant à la fonte celles qui seroient éventées, que l'on posera sur des Chantiers, ou sur de fortes pieces de bois.

Enfin on choisira les lieux les plus secs pour y bâtir des Remises, afin d'y mettre à couvert les Affuts & les pieces qui seroient montées, de peur que l'eau, la neige & les autres injures du temps ne gâtent & pourrissent tout ce qui est de bois dans leurs Affuts & Attelages.

Les Magazins d'Artillerie demandent aussi un lieu sec & referré, principalement la Chambre où l'on doit mettre les Barriques de poudre; car la poudre ne doit pas être répandue en terre ainsi qu'un monteau de bled, non seulement à cause qu'elle s'amolliroit; mais parce que tout son nitre s'évaporeroit, & elle deviendroit moite & par monceaux, comme la bâlliure du charbon mouillé.

Un Magasin d'Artillerie pour être bien situé, doit être dans un lieu fort, & qui soit plus sous la puissance du Gouverneur de la Place, que sous celle des Habitans: Il doit y avoir quantité de Salles avec plusieurs Rateliers, pour attacher & suspendre les Corselets, les Cuirasses, les Morillons, les Piques, & les Hallebards: car pour les Mousquets, les Carabines, les Fusils, & les Pistolets, ils se rangent les uns sur les autres.

Les Salles où l'on met les Cordages, les Méches, les Toiles cirées, le Cuivre, l'Etain, le plomb, & tous les autres Utenciles & Munitions qui servent pour l'attaque & la défense des Places, doivent être entre les Salles des Armes & celles des Feux d'Artifice, où l'on renferme les Bombes, les Grenades, les Perards, les Lances à feu, les Bosses, les Gaudrons, & toute autre composition sujette au feu.

Pour les Balles à Canon, elles seront bien dans les Cours, celles d'un même Calibre mises ensemble, & séparées d'avec celles d'un autre Calibre par une petite Muraille, sur laquelle on écrira le nom du Calibre, pour éviter la confusion des Calibres quand on seroit pressé.

H 5

Du

Du Salpêtre ou Nitre.

Le principal Esprit de la composition ou la premiere matière de la Poudre est de Nitre, communément appellé Salpêtre. Les lieux les plus naturels pour le produire sont ceux qui sont quelque peu humides, comme sont les Caves, les Celliers, les Etables & les Ecuries, où l'on met d'ordinaire reposer les Bêtes, lesquelles de leurs urines & fientes engraissent ces sortes de lieux. Pour bien connoître la terre & les mutailles où il y a du Salpêtre, il n'y a qu'à prendre des plâtres ou de la terre de celle où l'on le cherche, & en porter sur la langue; si elle n'y fait point d'acrimonie, c'est signe qu'il n'y a point de Nitre: mais si elle pique, & se trouve un peu salée, c'est une marque qu'elle en renferme: Cel-le qui pique le plus, en renferme davantage.

Pour séparer le Nitre ou Salpêtre de la terre où l'on juge qu'il y en a, il faut mettre de cette même terre ou plâtres dans des Cuviers que l'on remplira d'eau, & quand on aura laissé bien imbibir cette terre ou plâtres, on fera couler l'eau dans des Bassins de cuivre rouge: ensuite on la purifiera sur le feu dans des Cuviers aussi de cuivre rouge, & ainsi peu à peu sera tiré le Nitre, & rendu parfait par le moyen du feu.

Pour rendre le Salpêtre dans sa dernière perfection, on le mettra dans une Chaudière de cuivre, & on le dégraissera en y jettant quelque peu de soufre, pour brûler & pour consumer toute la graisse, prenant le soin de temps en temps de l'écumer avec des Cuillères de cuivre.

Le Salpêtre étant donc purifié par le feu, on en emplira des Bassins de cuivre rouge, pour le laisser refroidir. Cette eau, qui se congelera & se prendra autour des Bassins, comme des rayons d'une gelée tendre, fera le Salpêtre, dont le plus blanc est le meilleur.

Lorsqu'on en voudra faire de la Poudre, comme il est dit dans la page suivante, on reduira le Salpêtre en poudre, ou en farine en pesant dessus avec un rouleau ou une piece de bois.

De



De la Composition des Poudres, tant fine qu'à Canon.

LA Poudre est composée de Salpêtre, de Soufre, d'Eau & de Charbon fait de bois de Saule.

Pour faire la Poudre la plus fine, on met six parties de Salpêtre sur une de Soufre, & sur une de Charbon.

Celle que les Marchands appellent ordinairment Poudre fine, qui est toutefois la seconde, se fait en mettant cinq parties de Salpêtre sur une de Soufre, & sur une de Charbon.

La Poudre commune a seulement sur une partie de Soufre, & sur une de Charbon, quatre parties de Salpêtre.

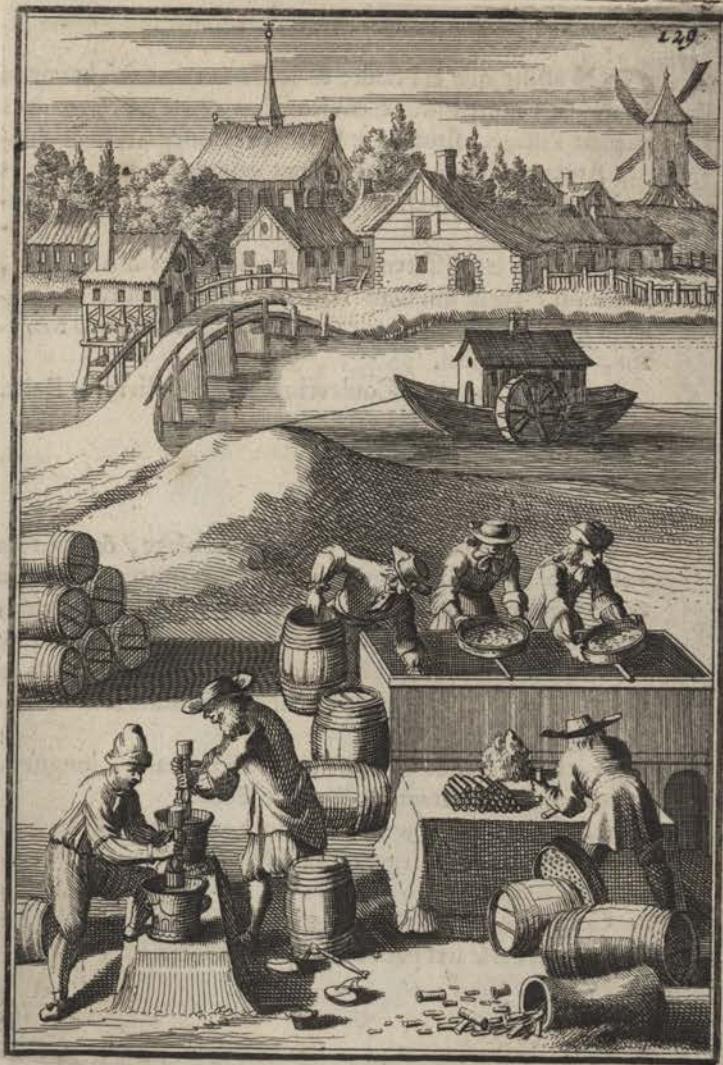
Les Poudres dont on le servoit en Portugal lorsque j'y étois, tant pour le Canon que pour le reste de l'Artillerie, étoient faites en telle proportion, que pour en faire un Quintal ou cent livres, on avoit mêlé sur soixante & dix-sept livres de Salpêtre, onze livres & demie de Soufre, & onze livres & demie de Charbon.

Toute cette composition se lie avec de l'Eau simple, & c'est de la dépense inutile d'y mêler de l'Eau de vie, du Vin blanc, & d'autre liqueur ou essence, qui à la longueur des temps étant évaporée, ou prenant vent, l'air en ôte tout l'humide, & rend le Salpêtre, le Soufre & le Charbon sans liaison.

On fera le mélange du Salpêtre, du Soufre & du Charbon avec de l'Eau pure; & quand cela sera détrempé, on le battra dans un mortier avec un pilon de bois: s'il y en a quantité, on le battra dans des Moulins, semblables aux Moulins à huile, ou à papier.

Pour donner le Grain à la Poudre, on mettra la composition dans un Crible fait de parchemin, ou de peau de veau, & percé à petits trous, selon la grosseur qn'on desire avoir la Poudre. Pour cette composition on le servira de deux morceaux de bois, appellez *Chevalets*, qui la feront passer, & le Grain se formera selon l'ouverture des trous.

Des



Des différentes especes de Canon.

ON assure que la Poudre & le Canon ont été inventez dans notre Europe environ l'an 1366. ou 1379. dans un petit Village, situé entre Venise & Chioggia: mais d'autres Auteurs plus modernes disent que ce fut sur les côtes de Danemarc qu'on en fondit les premières Pièces, environ l'an 1419.

De toutes les différentes especes de Pièces d'Artillerie, le Canon est celle qui tient le premier lieu: il porte un Boulet de 48. livres pesant, avec 24. livres de Poudre de Magasin, & un peu plus.

Le Demi-Canon ou Coulevrine porte 24. livres de Balle.

La Bâtarde porte 36. livres.

La Moyenne 24. livres.

Le Faucon 10. livres.

Le Fauconneau 5. livres.

Les autres Pièces qui ne sont plus en usage, & dont les volées étoient trop longues pour la difformité des Metaux & des Calibres, ou pour leur trop grande richesse ou disette de Metal, étoient le Dragon, le Basilic, la Sirene, & une infinité d'autres que le Roi a fait refondre, pour en faire une fonte plus fine & plus riche, comme sont les suivantes.

A, est une grande Coulevrine extraordinaire, longue de quinze pieds, portant 16. livres de Boulet.

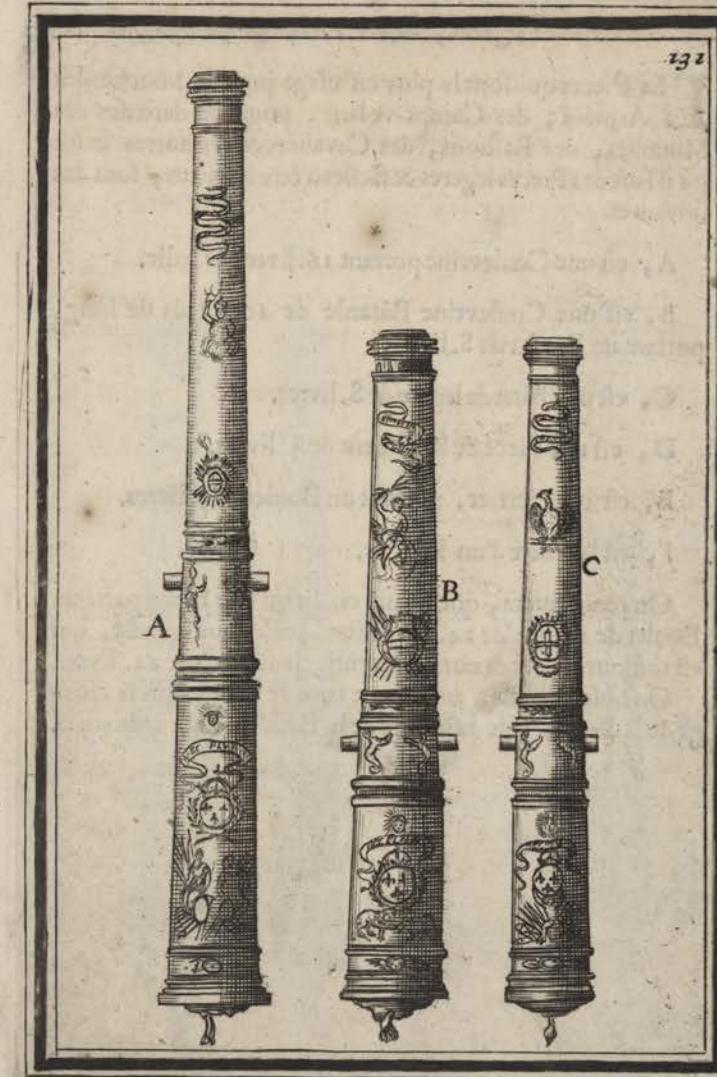
B, est un Demi-Canon, portant 24. livres de Balle.

C, est un Canon leger ou un Demi-Canon, portant 24 livres de Boulet.

Ces Pièces de 24. sont les plus usitées pour faire les Batteries dont on se sert pour l'Attaque de Places.

Des

132



12

Des Pièces légères, ou des Pièces de Campagne.

Les Pièces qui sont le plus en usage pour la Marche des Armées, des Camps-volans, pour les défenses des Murailles, des Bastions, des Cavaliers & des autres lieux où il faut des Pièces légères & faciles à être maniées, sont les suivantes.

A, est une Coulevrine portant 16. livres de balle.

B, est une Coulevrine Bâtarde de 10. pieds de long, portant un Boulet de 8. livres.

C, est une Bâtarde légère de 8. livres.

D, est une Pièce de Régiment de 4. livres.

E, est un Pierrier, portant un Boulet de 3. livres.

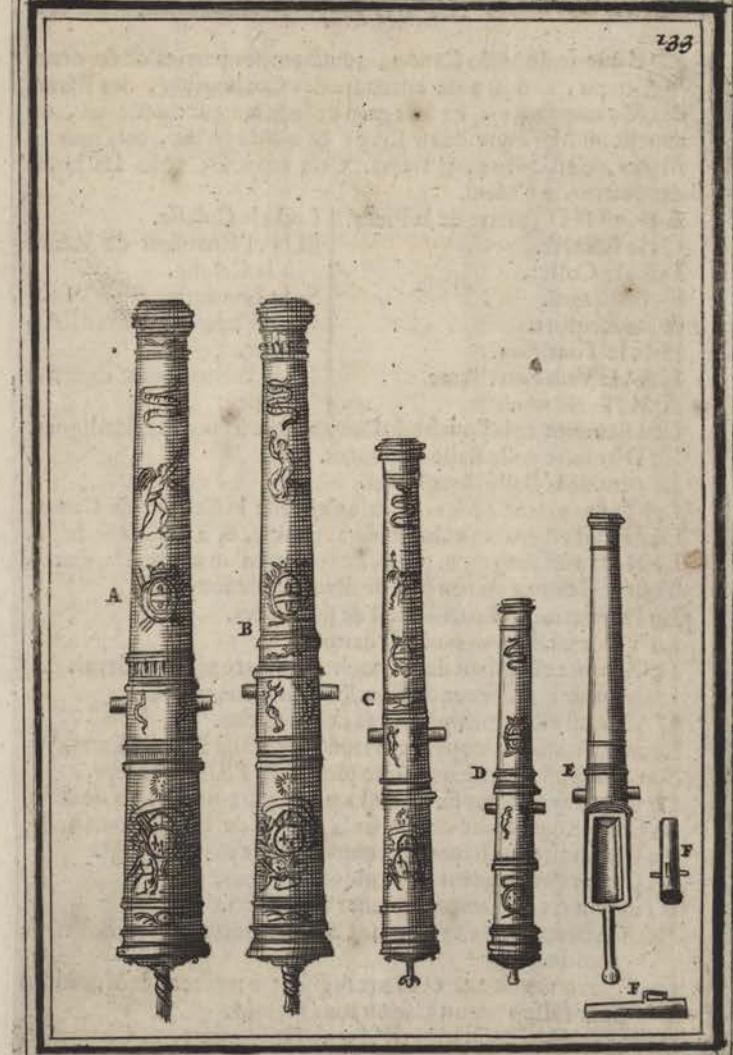
F, est la Boëte d'un Pierrier.

On remarquera, que quand on dit qu'une Pièce porte un Boulet de 16. ou de 24. on entend parler que la Balle, qui est toujours de fer & non de plomb, pese 16. ou 24. livres.

On observe aussi, autant que faire se peut, que la charge de la Poudre pese la moitié de la Balle, ou ses deux-tiers.

Noms

133

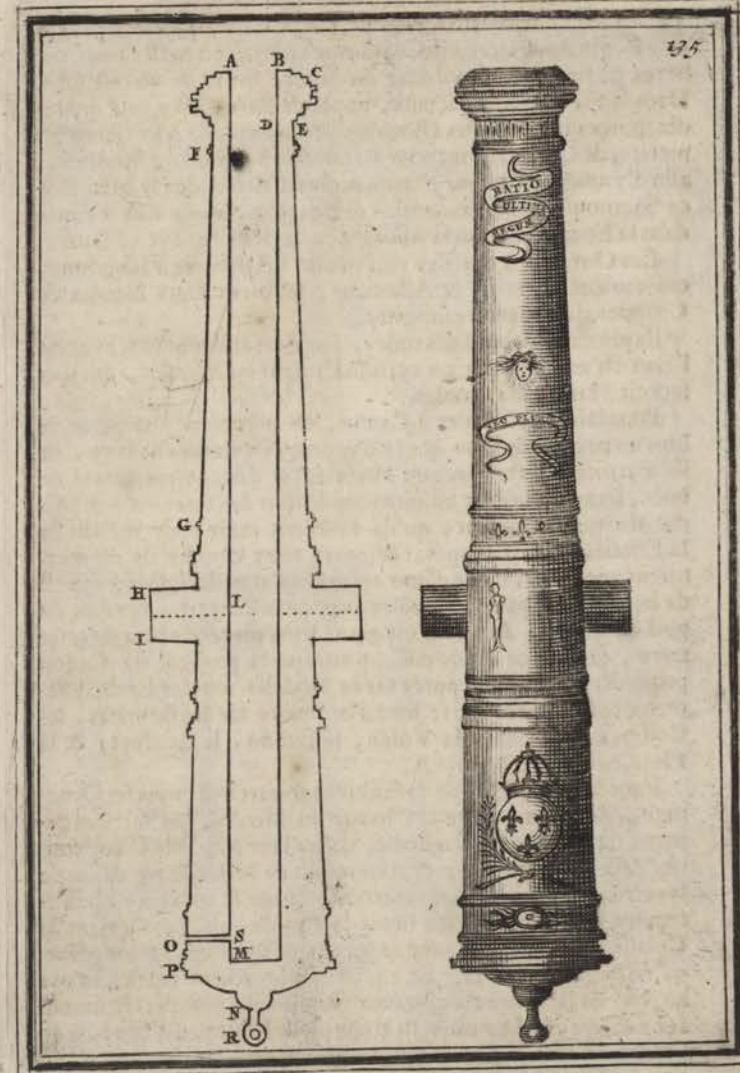


I 3

Noms & Mesures des parties du Canon.

CE que je dirai du Canon, touchant ses parties & ses ornemens, se doit aussi entendre des Coulevrines, des Bâtardes & autres Pièces. Et à l'égard de la pesanteur du Métail, on appelle un Marc une demi-livre; & quand on dit, cela pese 8. Marc, c'est-à-dire, 4. livres. Cela supposé, voici les noms des parties du Canon.

A B , est le Diametre de la Piece.	L O , la Culasse.
C , le Bourlet.	M N , l'Epaisseur du Métail à la Culasse.
D E , le Collet.	S , la Lumiere.
F , l'Astragal.	O , la Plate-bande avec l'Archet.
G , le Renfort.	R , le Bouton percé dans son milieu.
H I , le Tourillon.	Le Diametre de la Bouche du Canon est de six pouces, & 2. lignes.
L A , la Volée ou l'Ame.	Le Diametre de la Balle six pouces.
A M , le Noyau.	Le vent de la Balle deux lignes.
Les Balles pèsent 48. liv. & cela s'appelle le Calibre du Canon.	Les Balles pèsent 48. liv. & cela s'appelle le Calibre du Canon.
Le Métail est épais au Collet de 2. pouces, & à la Culasse de six.	Le Métail est épais au Collet de 2. pouces, & à la Culasse de six.
Le Noyau est long de 9. pieds, & partout d'un même Diamètre.	Le Noyau est long de 9. pieds, & partout d'un même Diamètre.
Tout le Canon a un peu plus de dix pieds de long.	Tout le Canon a un peu plus de dix pieds de long.
Le Diamètre du Tourillon est de six pouces.	Le Diamètre du Tourillon est de six pouces.
La Volée est de cinq pieds & demi.	La Volée est de cinq pieds & demi.
Le Renfort est distant de la bouche de quatre pieds & demi.	Le Renfort est distant de la bouche de quatre pieds & demi.
L'épaisseur ou hauteur du Bourlet est de cinq pouces,	L'épaisseur ou hauteur du Bourlet est de cinq pouces,
L'Astragal est à demi-pied près de la bouche.	L'Astragal est à demi-pied près de la bouche.
Le métail de la Piece pese environ cinq mille six cens livres.	Le métail de la Piece pese environ cinq mille six cens livres.
Son Affust est long de quatorze pieds, & l'Essieu de sept.	Son Affust est long de quatorze pieds, & l'Essieu de sept.
Le Canon monté sur son Affust a près de dix-neuf pieds de long.	Le Canon monté sur son Affust a près de dix-neuf pieds de long.
Sa Charge de Poudre doit peser la moitié de la Balle ou 24. liv.	Sa Charge de Poudre doit peser la moitié de la Balle ou 24. liv.
Le Canon tire par heure dix coups, & par jour six-vingt.	Le Canon tire par heure dix coups, & par jour six-vingt.
Le Canon tire de point en blanc six-cens pas.	Le Canon tire de point en blanc six-cens pas.
Il faut vingt chevaux pour mener un Canon.	Il faut vingt chevaux pour mener un Canon.
Les Charrettes attelées de 4. chevaux portent 34. Balles de Canon.	Les Charrettes attelées de 4. chevaux portent 34. Balles de Canon.
Six Charrettes & 24. chevaux suffisent à traîner les Munitions pour faire tirer un Canon tout un jour.	Six Charrettes & 24. chevaux suffisent à traîner les Munitions pour faire tirer un Canon tout un jour.
Pour le service d'un Canon il faut 2. Canonniers, 3. Chargeurs, & 30. Pionniers.	Pour le service d'un Canon il faut 2. Canonniers, 3. Chargeurs, & 30. Pionniers.



Pour bien faire l'Alliage ou Mélange des Métaux propres à la Fonte des Pièces ci-devant nommées, on mêlera sur cent livres de franc Cuivre douze ou quinze livres de vieil Étain. Dans la Fonte de ces Métaux, appellée Bain, on y peut mêler des morceaux de vieilles Cloches, de Canons, de Mortiers d'Épicier, de Chauderon, pour en faire un Saumon ou Monceau, afin d'y ajouter d'autant plus ou moins d'Étain, que le Métal de ce Saumon sera plus ou moins aigre, car plus on met d'Étain dans la Fonte, & plus la Matière en devient aigre & cassante.

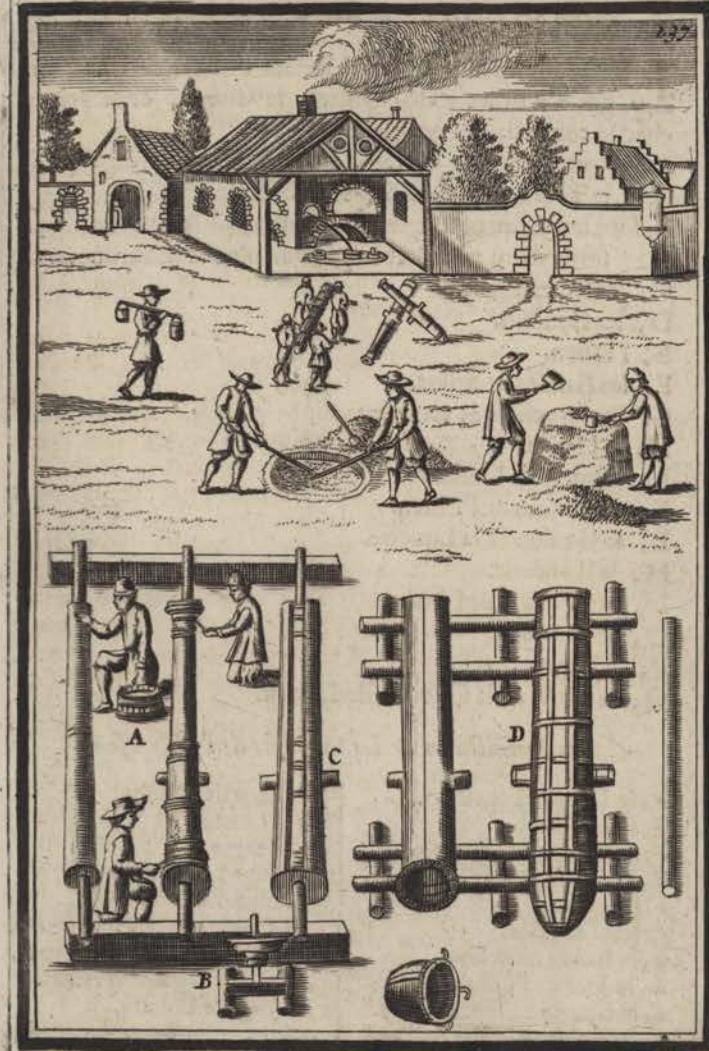
Les Ouvriers à qui j'ay vù faire de l'Artillerie à Lisbonne, qui étoient Lorrains & Allemands, faisoient leurs Moules & Chappes en la maniere suivante.

Ils piloient d'abord des tuiles, & de ces tuiles pilées, avec de l'Eau ils en faisoient un certain Ciment ou Mortier, qui leur servoit à faire leurs Moules.

Pour faire les Moules à Canon, ils prenoient une piece de bois un peu plus longue que le Canon qu'ils vouloient faire, & ils mettoient cette piece en chantier sur deux autres pieces de bois. Ils appliquoient ensuite tout autour de cette piece de bois du Mortier précédent, qu'ils faisoient tenir en y mêlant de la Filasse & des Etoopes; & après cette couche ils en mettoient une autre, faite d'une terre qui s'appelle de Poil, qui est de la terre bien battue & mêlée avec de la fiente de cheval & du poil de bourse. Ayant donc garni leurs pieces de bois de cette terre, jusqu'à ce qu'ils eussent attrapé la grosseur du Canon proposé, ils faisoient après sur ce Modelle tous les Embellissemens & sculptures qui se font d'ordinaire sur les Bourlets, les Collets, l'Altragal, la Volée, le Daufin, le Renfort, & la Plate-bande: Exemple A.

Pour la Culasse B, ils la faisoient à-part avec tous ses Ornemens. Mais pour faire la Chappe du Moule, qui fait l'ornement du Canon, ils couloient dessus leur Modelle C une couche de Suif fort mince, & couvroient ce Modelle par dessus de la terre précédente, qui recevoit la forme & tous les embellissemens du Canon, d'où ôtant le Moule, ils y ajoutoient la Culasse, qu'ils y lioient avec de forts bandages, tant en longueur, qu'en largeur: Ex. D. Et ensuite ils portoient cette Chappe au trou de la Fonte, & l'ayant bien mise à plomb, & entourée de terre bien battue, ils couvroient le Noyau d'une pâte de charbon, & le mettoient bien à plomb dans la Chappe. Enfin ils y laissoient couler la Fonte, & le Moule étant refroidi, ils y trouvoient leurs Pièces faites selon la dexterité de leur travail.

Noms



Noms des différentes parties d'un Affust de Canon.

L E Bois le meilleur pour faire les Affusts & les Rouages d'Artillerie est l'Orme, le Chêne, & le Frêne, chacun coupé dans leur saison.

A, est un Affust de Canon, large dans œuvre du côté de la Tête de 13. pouces, & au bout de 18.

B, sont les Flasques, longues de quatorze pieds & demi, épaisses de demi-pied, & larges d'un pied & huit pouces.

C, les Entre-toiles.

D, les Boulons.

E, l'Essieu.

F, les Bandes de dessus.

G, les Crochets de retraite.

H, la Happe.

I, le Jour de la Housse.

K, le Museau de l'Essieu.

L, le Boulon & la Lunette.

M, la Rondelle.

N, la Cheville de Limon.

O, le Limon.

P, le Repos.

Q, la Housse de la Cheville de Limon.

Les Entaillures & les Crochets de l'Affust sont

a, le Jour du Tourillon.

b, l'Hurtoir.

c, le Crochet de Retraite.

d, les Chevilles à tête perdue.

e, l'Equerre.

f, les Goupilles.

g, la Bande de dessous.

h, le Jour de l'Essieu.

i, la Cheville à tête quarrée.

k, la Bande de dessus.

l, le Jour du Boulon.

m, le Limon.

n, le Ragor.

o, le Jour de la Clavette.

p, la Bande des Limons.

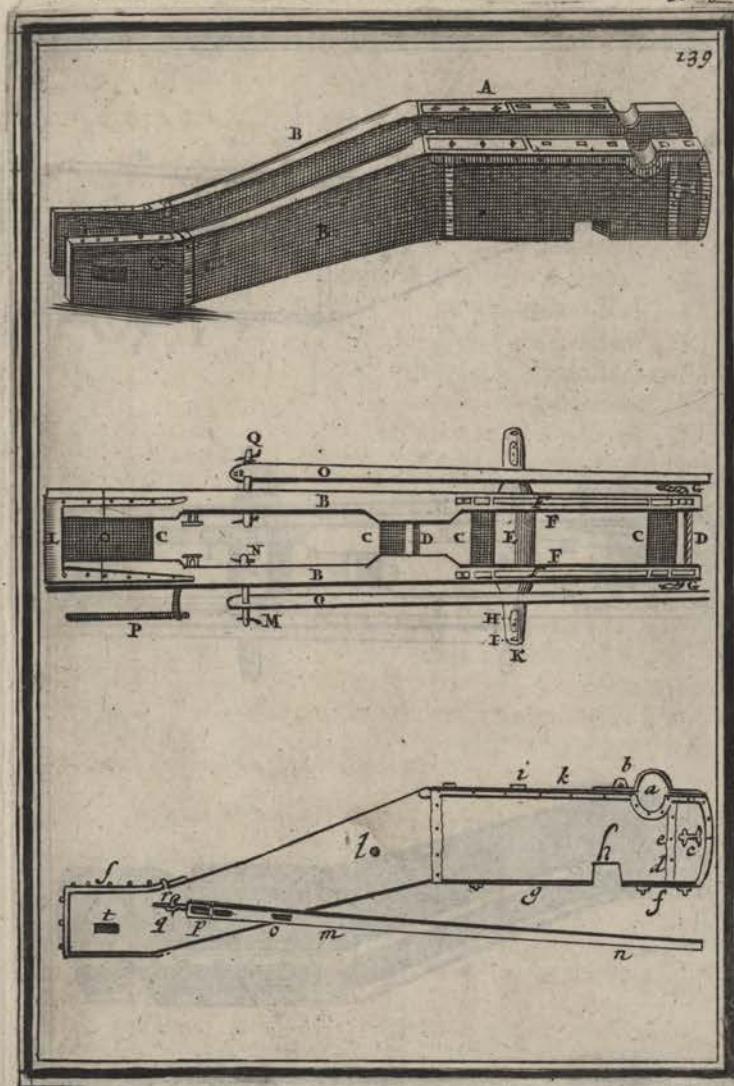
q, la Clavette, & la Chaînette.

r, le Crampon de la Chaînette.

s, la Bande du bout d'Affust.

t, le Jour du Boulon.

Noms



Noms des Rouages &c d'autres pieces, servant à l'usage du Canon.

A Est une Rouë legere propre à l'usage des Pieces de Campagne.

B, les Rais.

C, les Jentes.

D, le Moyeu.

E, les Cloux.

F, les Bandes.

G, les Liens sur Bandes.

H, les Liens sous Bandes.

I, les Leviers.

K, l'Effieu.

L, les Rouës propres à l'usage de la grosse Artillerie.

M, les Voyes des Rouës.

N, l'Orniere.

O, la grande & petite Frette.

P, l'Emboiture.

Q, le grand & petit coin.

R, le Fronteau de mire.

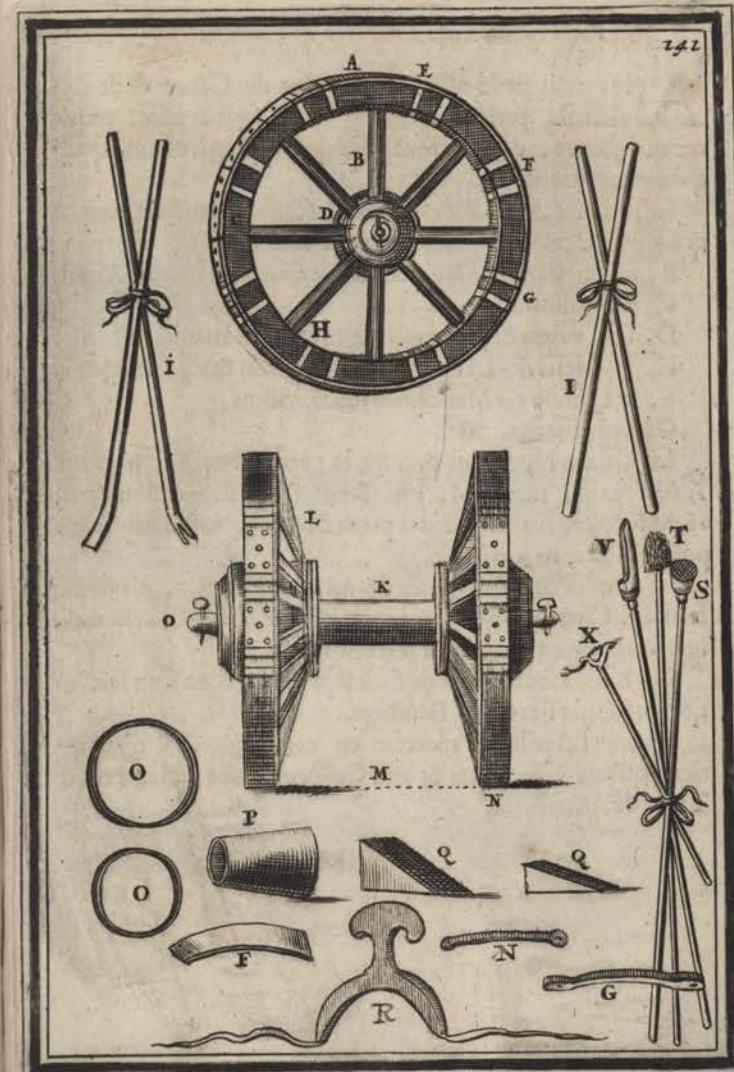
S, le Foulloir.

T, l'Ecouillon.

V, la Lanterne.

X, le Porte-feu.

Un Canon étant monté sur son Affust & Rouage, est élevé de terre environ de trois pieds: les Rouës étant fermées sont hautes de cinq pieds.



Du Train ou des Chariots de l'Artillerie.

Après avoir parlé assez amplement du Canon & de son Affust, j'en representerai ici de tout-armez, montez & équipez, comme sont ceux qu'on prépare pour quelques expéditions.

Le premier, marqué A, est un Canon armé de tout ce qui lui est nécessaire pour tirer en campagne.

B, est un Combleau, qui tient le Canon ferme à l'Affust.

C, le Foulloir.

D, les Leviers & les Pinces de toutes les manières.

E, les Liens des Leviers, de l'Ecouillon & du Chargeoir.

F, la Hampe ou Manche de l'Ecouillon.

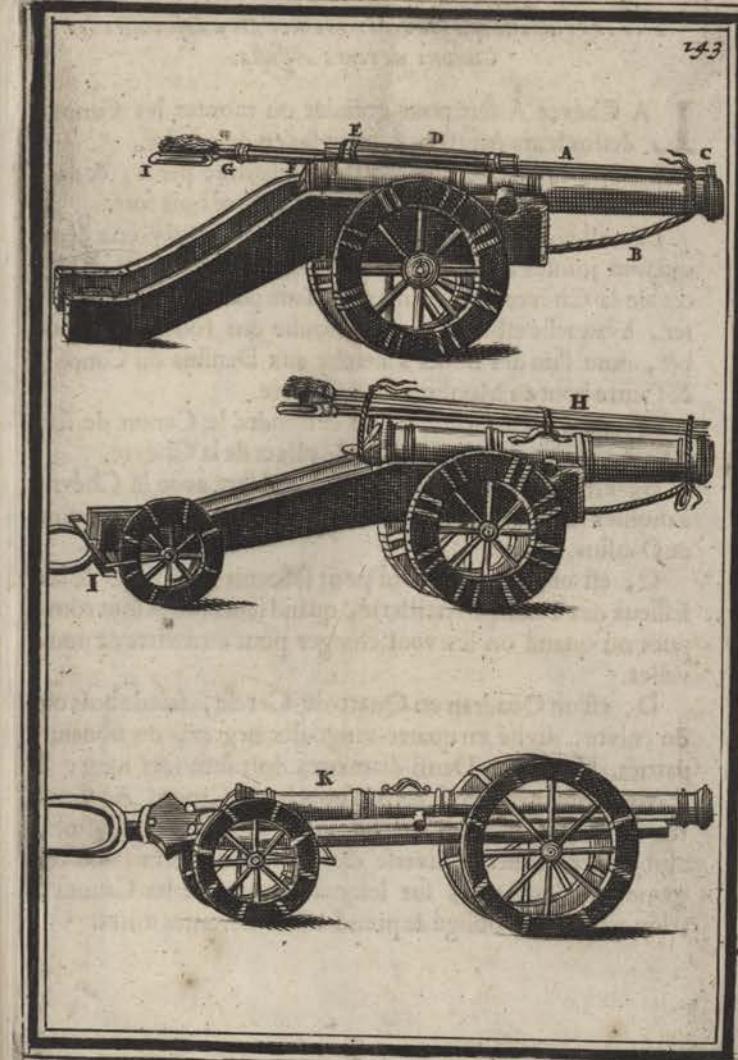
G, la Lanterne.

Le Canon H, garni comme le précédent, a de plus un Avant-train, marqué I, qui est fait d'un Essieu & d'une paire de Rouës, hautes de trois pieds & demi, fort commodes pour rouler dans le pais sec.

La Coulevrine K est posée sur un Chariot léger, ainsi que sont les Chariots qui servent à conduire l'Artillerie dans une longue route & pais de terre forte.

Les Rouës sont hautes de six à sept pieds, & ne sont ferrées que de simple Frette & Bandage.

Quand l'Artillerie marche en campagne, il n'appartient qu'aux Chargeurs & aux Canonniers de s'asseoir sur le Train de l'Artillerie.



*Des Instrumens qui servent à monter & à descendre les
Canons de leurs Affusts.*

LA Chévre A sert pour guinder ou monter les Canons dessus leurs Affusts, & pour les en descendre.

La Chévre est haute de douze à quatorze pieds, & doit être d'un bois de frêne, de chêne, ou d'autre bois fort.

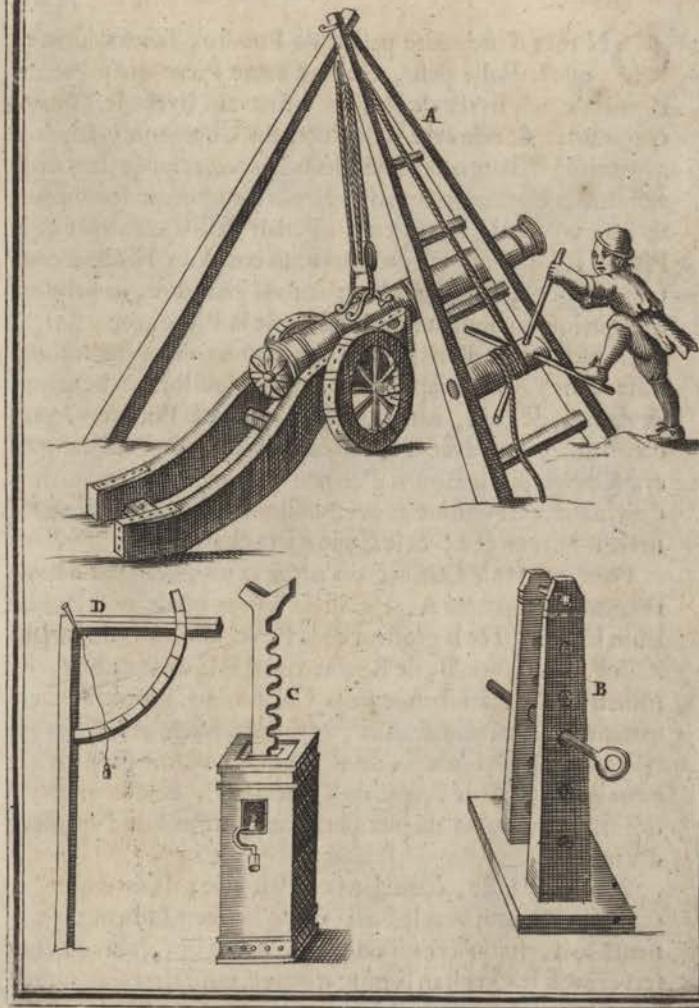
Elle est faite de trois pieces de bois, dont il y en a deux qui sont jointes ensemble par diverses travées. Les trois pieces de la Chévre sont jointes en haut par une Cheville de fer, à laquelle est attachée une Poulie qui soutient un Cable, dont l'un des bouts s'attache aux Daufins du Canon, & l'autre bout au Moulinet de la Chévre.

Quand on veut monter ou descendre le Canon de son Affust, il n'y a qu'à tourner le Moulinet de la Chévre.

B, est une Echelle de retraite, qui sert avec la Chévre à monter les Canons sur leurs Affusts, quand ils n'ont point de Daufins.

C, est un Criq fort usité pour soutenir les Affusts & les Essieux des Trains d'Artillerie, quand leurs rouës sont rompues ou quand on les veut charger pour en mettre de nouvelles.

D, est un Quadran ou Quatt-de-Cercle, fait de bois ou de cuivre, divisé en quatre-vingt-dix degrés, ou nonante parties. Un de ses Demi-diamètres doit être fort long, à scavoir celui qu'on pose dans la bouche du Canon. Au Centre de ce Quadran on attache un Fil chargé d'un Plomb, afin de remarquer la diverse élévation des Pieces, ou les grandeurs des Angles sur lesquels on pointe les Canons, selon que l'on est obligé de prendre de différentes mires.



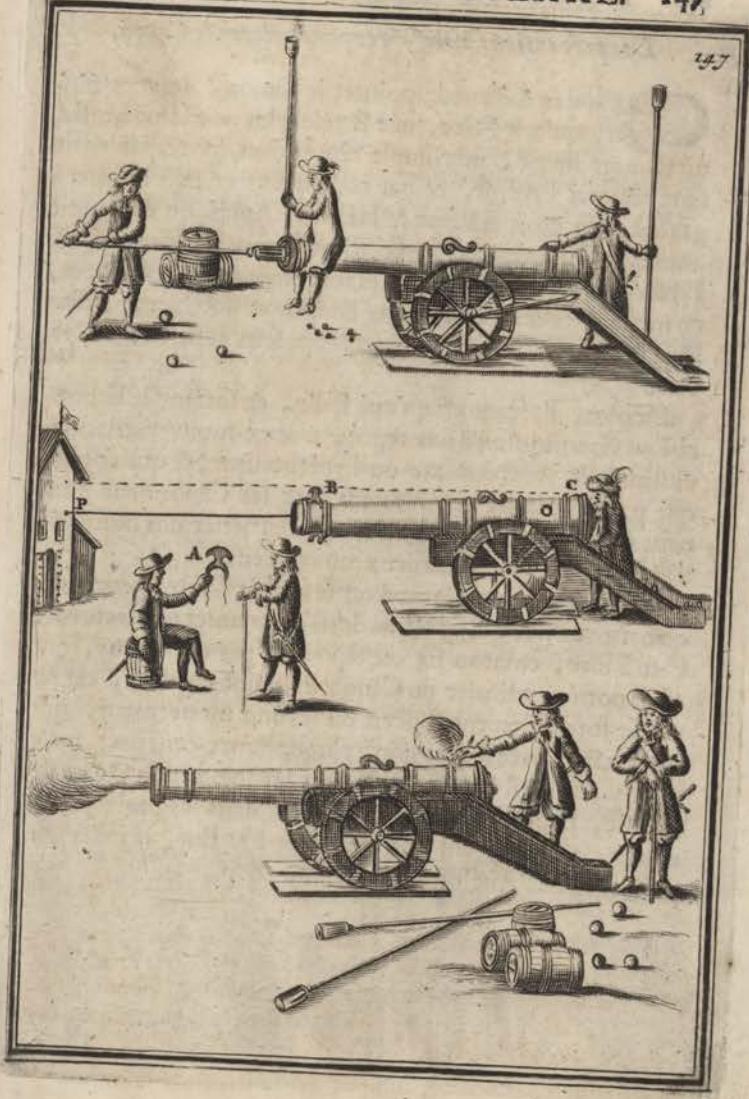
*Maniere de charger le Canon, & de le pointer
avec le Fronteau de mire.*

ON met d'ordinaire pesant de Poudre, la moitié de ce que la Balle pese, comme à une Piece qui porte un Boulet de 48. livres de fer, on y met 24. livres de Poudre commune: & cela avec la Lanterne du Chargeoir; & après avoir tiré le Chargeoir de dedans la Piece, celui qui la charge y mettra le Foulloir pour assembler la Poudre qui seroit éparsé dans la Volée. Après en se mettant dessus ou à côté de la Piece, il donnera deux ou trois bons coups du Foulloir contre la Poudre, la serrant bien dans sa chambre, cependant que quelqu'un bouchera la lumiere de la Piece avec le doigt, si elle ne se ferme d'un Archet. La Poudre étant donc toute mise dans l'Ame, il poussera avec le Foulloir un bouchon de Paille, de Foin, ou d'Etoupe, contre la Poudre. Après cela il nettoyera avec l'Ecouillon le reste de l'Ame, puis ayant enveloppé le Boulet d'un peu d'Etoupe, & l'ayant mis dans la Piece il l'enfoncera avec un bouchon de Foin pour tenir le Boulet en état; & le Canon sera chargé.

Pour pointer le Canon, on prendra un Fronteau de mire comme le marqué A, qui est de cuivre ou de bois, taillé selon la rondeur & la grosseur de la Piece, afin qu'érant mis sur le Collet du Canon B, le Rayon visuel BC du Pointeur, en passant sur la Plate-bande de la Culasse du Canon, & sur le sommet du Fronteau de mire, qui doit égaler les Métaux ou la hauteur de la Culasse, le Rayon de vuë soit parallelle à la ligne du Niveau de l'Ame du Canon OP, & aille vis-à-vis le But, néanmoins un peu plus haut, à cause de l'épaisseur des Métaux.

Pour viser juste, étant dans une Batterie, il faut commencer à tirer de haut vers le bas, ou de bas vers le haut par plusieurs fois, jusqu'à ce qu'on ait attrapé le but, afin de conserver avec le Quadrant la mire trouvée, pour tirer toujours au même lieu, si on y est obligé, en la maniere suivante.

Des



K 3

Des précautions nécessaires pour pointer le Canon.

Ceux qui se mêlent de pointer le Canon, doivent songer, qu'une Frize, une Bande, plus ou moins épaisse, un Rouage inégal, une simple tête de clou, sont capables de faire tourner l'Affust, & par conséquent de faire tourner à gauche ou à droit la Piece & la Balle. Après qu'ils auront donc pourvu à ces accidens, ils tâcheront de mettre leurs Pièces horizontalement sur la Plate-forme de leurs Batteries, en mettant les deux Tourillons du Canon justement parallèles à la Plate-forme, que nous supposons aussi être de Niveau.

De plus, ils sçauront qu'une Balle, en sortant de la bouche du Canon jusqu'à son repos, a deux mouvements, un violent, & l'autre mixte ou hyperbolique, & que ce n'est que par le premier mouvement que les Canonniers donnent au but, & que pour tirer ou pour jeter des Bombes, il se faut servir de tous les deux mouvements.

Ce n'est pas, que quand on se sert de Canon pour tirer ou battre un lieu qui seroit au de-là du premier mouvement, c'est-à-dire, environ six ou sept-cens pas communs, qui est la portée ordinaire du Canon de point en blanc, on ne puisse fort utilement se servir du second mouvement, qui porte la Balle avec force jusqu'à plus de douze-cens pas: mais pour y réussir il faut se servir du Quart de nonante ou du Quart de Cercle, fait comme il a été enseigné dans les pages précédentes, afin qu'ayant une fois attrapé le But, la Piece soit pointée selon l'Angle qui aura réglé le coup.

Des Batteries en general, & du Tir du Canon.

UN Canon tiré de deux-cens pas, ou de cent toises, perce d'ordinaire quinze à dix-sept pieds de terre moyennement rassise, & dix à douze seulement de bonne terre.

Un coup de Canon tiré dans une terrasse de la distance de 250. toises ou environ, ruinera plus de terre, qu'un homme n'en peut réparer avec 50. hottées, l'allant querir à 60. toises de la Brèche. La force du Canon tiré de bas en haut, de haut en bas, & même de niveau, est égale du côté du Canon; mais au regard du Boulet, du feu & du corps qui reçoit le coup, la force en est différente: car le boulet tiré de bas en haut porte toujours plus loin, jusqu'à ce qu'il ait atteint quarante-cinq degrés, ou la moitié du Quart de nonante, ou du Quadrant.

Les coups tirez au niveau de l'Ame, ou horizontalement, sont les plus courts, & servent d'ordinaire dans les Batailles rangées, à emboucher l'Artillerie des Ennemis, & à favoriser les Tranchées & les Boyaux du Siège.

Les coups tirez de haut en bas ne servent qu'à plonger sur l'Artillerie des Assiegeans, & à rompre leurs Affusts, ou à mettre le feu aux Poudres.

Mille coups tirez avec dix Canons ruinent plus de terrain que 1500. coups tirez avec cinq Canons.

Il y a trois sortes de Batteries, d'Elevées, à Niveau, & d'Enterrees.

Les Batteries élevées servent à découvrir & foudroyer dans les Travaux.

Les Batteries qui se font sur le niveau de la campagne, facilitent les Tranchées.

Les Batteries enterrées ruinent les Edifices & les défenses des Places.

Pour battre les Courtines on fait trois Batteries, une de front, & deux à côté, appellées Camarade, & toutes tirent au même endroit.

Pour faire Brèche à la pointe d'un Bastion, on tire par Camarade. Pour faire Brèche dans le Pan d'un Bastion, on fait des Batteries croisées, dont l'une tire aux Défenses de la Ville, & les autres au Pan du Bastion.

Maniere de metre le feu aux Canons, & de les raffraichir.

Pour bien mettre le feu au Canon, il faut que le Canonnier tienne de la main droite le Porte-feu bien allumé, & qu'il ait le dos tourné du côté de la Volée de la Piece, & le visage du côté de son Commandant, afin qu'il soit toujours prest de mettre le feu au Canon, & qu'après qu'il y aura mis le feu, en faisant un demi-tour à gauche sur le pied gauche, il soit dégagé du Recul de la Piece, & en état de la remettre en Batterie: Exemple A.

Le plus grand soin que les Commissaires d'Artillerie & les Canonniers doivent avoir, une Piece étant en Batterie, c'est de la raffraîchir, principalement quand on est obligé de s'en servir de nuit & de jour pendant quelque temps. En effet c'est par le raffraîchissement qu'on empêche que les Pieces étant échauffées ne s'éventent, ou ne se cassent, comme elles le feroient, si l'on tiroit incessamment, ainsi que l'expérience le montre.

Le plus grand nombre des coups qu'on peut tirer d'une piece de vingt-quatre, selon l'experience qu'on a faite dans les derniers Sieges, va tout au plus à dix coups par heure, & au bout de trente coups, ou de trois heures, il faut laisser reposer la Piece une heure, ou la raffraîchir en la maniere suivante.

On raffraîchit une Piece en bouchant la lumiere, & en mettant de l'Eau dans la Volée, la levant un peu, en abaissant la Culasse. Ou plus commodément, on enveloppe le Canon avec des peaux de mouton, dont la laine porté contre la Piece. Mais quand on a du Vinaigre, il n'y a rien de si bon pour raffraîchir une Piece de fonte promptement, mêlant deux pintes de Vinaigre avec quatre pintes d'Eau, que l'on mettra dans la Volée.

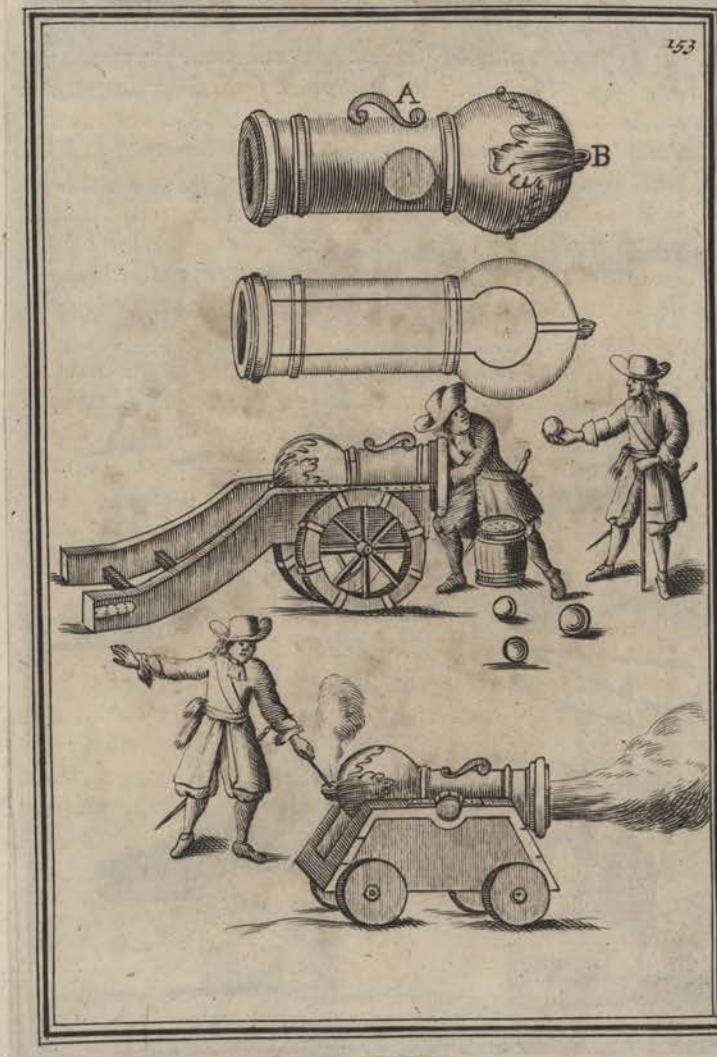


LA Piece la plus longue de toutes celles que j'ay vûes, est une qui est dans le Château de *saint Gia*o de la Barre de Lisbonne, ayant en longueur 22. pieds Geometriques, tirant des Boulets de quatre-vingt dix, ou cent livres de fer, avec 60. livres de poudre. Par l'essai qu'en a fait faire le Roi Dom Sébastien à Alcantre, il s'est trouvé qu'elle porte en mire commune 1600. pas.

Lorsque j'étois à Estremos, on y envoia de Lisbonne deux Pieces qu'on y avoit fondues, faites comme la marquée A.

Ces Pieces tirent 24. livres de fer, avec 10. livres de poudre. Elles ont en longueur un pied & demi, & au bout & à la place de l'Ame est un Globe d'un demi-pied de Diamètre, au bout duquel est la Lumière marquée B. L'avantage & le désavantage de cette Piece est, qu'elle le charge & décharge avec le bras, sans nécessité d'Ecouillon, de Foulloir, & d'autres Instrumens servans à charger l'Artillerie.

Ces Pieces sont commodes pour être portées en toutes sortes de lieux, deux Mulets pouvant en porter une en Brancard; & leurs Affûts, faits comme ceux des Vaisseaux, par deux autres Mulets: mais il faut entourer & enfermer leurs Tourillons comme ceux des Mortiers, par de forts Bandages de fer; car celles que j'ay vû tirer, font un grand fracas, & outre qu'elles reculent deux fois plus que les Pieces ordinaires, c'est qu'elles se tournent dans leurs Affûts & les rompent, si elles n'y sont fortement arrêtées.



Les Pierriers marquez A, sont de fer. Ceux-là servent le plus souvent aux petits Vaisseaux des Marchands, qui à faute de Canon se servent de Pierriers, pour tirer sur les Barques de leurs Ennemis, quand elles viennent à l'abordage.

Pour les Pierriers de fonte, ils sont d'un grande service dans les Châteaux & dans les petites Places, où l'on ne peut se servir d'Artillerie, soit parce que les Terre-plains y sont trop petits & trop étroits pour le recul des Affûts communs, ou que par faute de Munitions on ne peut tirer tous les coups qui seroient nécessaires; ou enfin parce que le lieu attaqué étant fort élevé, & les Ennemis fort proches, on ne peut assez faire plonger l'Artillerie de la Place, pour tirer où ils se sont logez. J'ay vu quantité de ces Pierriers de fonte sur les murailles du Château de Villa-Visoza, qui servirent merveilleusement aux Portugais à tirer des Mailles de chaînes, des Cloux, des Cailloux, & de toutes autres choses de cette nature contre les Espagnols, qui étoient au pieddes Murailles, lorsqu'ils assiegeoient la Place, qu'ils ne prirent point.

Quand on veut charger un Pierrier, on met dans sa Volée par le derrière la Balle, les Pierres, ou les Ferrailles, qu'on y veut mettre, & ensuite une Boëtte faite de fer ou de bronze, comme la marquée C, qu'on remplit de grosse poudre, afin qu'en la serrant par derrière avec une Cheville de fer, le Pierrier soit prest à tirer.

Quand on voudra tirer le Pierrier, il doit être polé sur un Pivot qui tienne à ses deux Tourillons, comme est le marqué D. On le tiendra de la main gauche par derrière, pour l'élever, le tourner, & l'abaisser jusqu'à la mire où on le veut tirer, & mettant le feu de la main droite à la Boëte du Pierrier, il fera alors effet; de sorte qu'ayant beaucoup de Boëtes chargées, on tirera cinq fois plus de coups qu'avec d'autres Pièces, sans qu'il s'échauffe si facilement que les autres Pièces d'Artillerie, à cause qu'il a de l'air par les deux bouts.

Des



Des Mortiers & des Bombes, avec la forme de leurs Affuſts.

JE ne parlerai point ici de l'Alliage & de la Fonte des Mortiers, puisqu'ils se font de la même matière que celle des Canons, toute leur différence étant seulement en leur forme & en leur usage: les Canons servans à pousser des Boulets, & les Mortiers à éléver, ou à jeter des Bombes. La forme d'un Mortier est représentée par la lettre A, & son Profil par la lettre B.

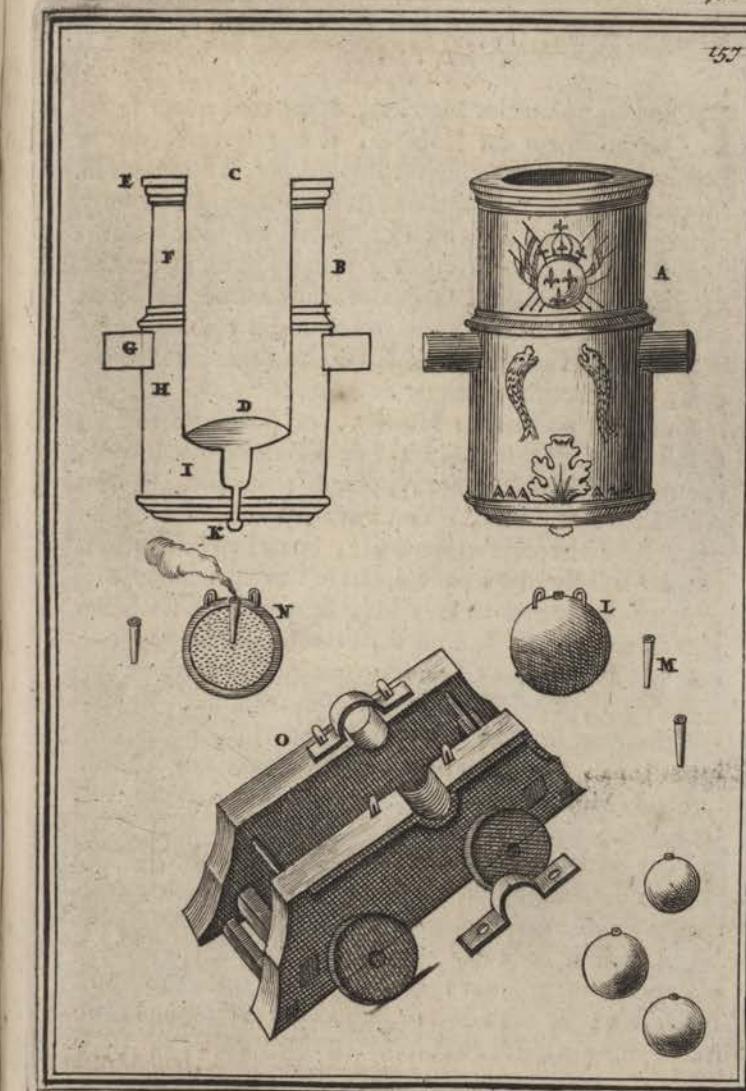
Noms des Parties d'un Mortier.

- C D, est l'Ame d'un Mortier.
- E, est son Bourlet.
- D, est le Fond de l'Ame.
- F, la Volée.
- G, les Tourillons.
- H, le Renfort.
- I, la Culasse.
- K, la Lumiere.

La Bombe L est de fer, toujours de figure ronde, avec une Lumiere proche de ses deux Anses. Dans cette Lumiere on met une Fusée M remplie de Poudre, de Benjoin & de Charbon de Saulx, le tout mêlé ensemble avec de l'Huile de Petrol, afin d'alentir la Poudre de cette Fusée, & empêcher qu'elle ne donne le feu à la Poudre de la Bombe aussitôt que le feu seroit mis à la Fusée: Exemple N.

La grosseur des Bombes est indéterminée; mais il faut qu'elle entre & sorte du Mortier avec une grande facilité, y ayant pour le moins deux poïces de vuide de tous les côtez du Mortier, & ce vuide se remplit de terre.

L'Affust des Mortiers est fait comme le marqué O, monté sur quatre petites Roues, faites chacune d'une seule piece.



*Maniere de mettre le feu aux Mortiers,
& aux Bombes.*

Pour bien pointer les Mortiers, & par consequent se servir utilement des Bombes, il faut seavoir, que la Bombe a trois sortes de mouvemens, depuis la sortie de son Mortier jusqu'a ce qu'elle arrive au lieu desiré. Le premier est le mouvement violent ou d'expulsion, qui porte la Bombe plus haut que le lieu à toucher: le second mouvement est mixte, qui est celui de l'éloignement; & enfin le dernier est celui de la chûte. Il est à remarquer dans tous ces trois mouvemens, que l'impression de la Poudre s'aneantit d'autant plus, que la Bombe s'éloigne du Mortier.

Pour bien pointer un Mortier, on posera un côté du Quart - de - Cercle sur le Métail de la Bouche du Mortier, comme le montre la figure A, afin de remarquer, si dans cette sorte d'élevation, qu'on a cru être raisonnable pour porter la Bombe jusqu'au lieu desiré, on ne s'est point trompé; car si la Bombe a passé dessus le lieu remarqué; c'est signe que le Mortier est trop bas, & qu'il lui faut donner plus d'élevation. Si la Bombe est tombée entre le Mortier & le lieu à brûler, c'est une marque que le Mortier a trop d'élevation, & qu'il lui en faut donner moins. Et ainsi raisonnant sur le trop ou le trop peu de hauteur, on ne manquera jamais (en conservant toujours également la Plate-forme du Mortier) de donner au but après deux ou trois coups d'experience.

Pour mettre le feu au Mortier & à la Bombe, le Canonnier divisera la Méche de son Porte-feu en deux, & allumera premierement de sa main droite la Fulé de la Bombe, & ensuite de sa main gauche il mettra le feu à la Lumiere du Mortier, qui faisant son effet, chassera la Bombe en l'air; & alors on remarquera si elle a été plus ou moins loin que le lieu où l'on vise.



Du Petard, & de la maniere qu'il faut le charger.

IL se fait fort peu d'entreprises où l'on ne se serve du Petard, étant tout-à-fait nécessaire pour rompre les Portes, les Barrières, les Chaînes, & tout ce qui peut faire obstacle dans une Surprise.

La figure A represente un Petard, & la lettre B son Profil. Le Métail d'un Petard est fait de l'Alliage de Rosette ou de Cuivre rouge, avec de l'Etain & un peu de Léton ou Cuivre jaune; comme par exemple sur douze livres de Rosette on y mèle une livre de Léton, & une moitié d'Etain.

Noms des parties d'un Petard.

C, le Collet.

D, le Bourlet.

I, l'Anse.

F, la Lumiere.

E, la Culasse.

Le Madrier G est une grosse piece de bois, dans laquelle on fait une Entaillure H, pour recevoir la Bouche du Petard. Quand le pois du Madrier n'est pas assez fort, on le double de lames de fer.

Pour charger le Petard, on râchera en battant la Poudre qu'on mettra dedans (qui doit être de la plus fine) de ne la point égrenner; & quand l'on y en aura fait entrer une fois & demie autant qu'il en peut tenir sans qu'elle soit battue, le Petard alors sera bien chargé. Ensuite de la Poudre on mettra un Feutre par dessus, & un Tranchoir de bois, & l'on remplira le reste du Petard de cire jaune, ou de Poix Grecque, couvrant le tout d'une Toile cirée, pour l'attacher par son Collet ou par ses Anses contre le Madrier, ainsi que le représente la figure L.

Manie-



Tom. II.

L

Maniere de se servir du Petard.

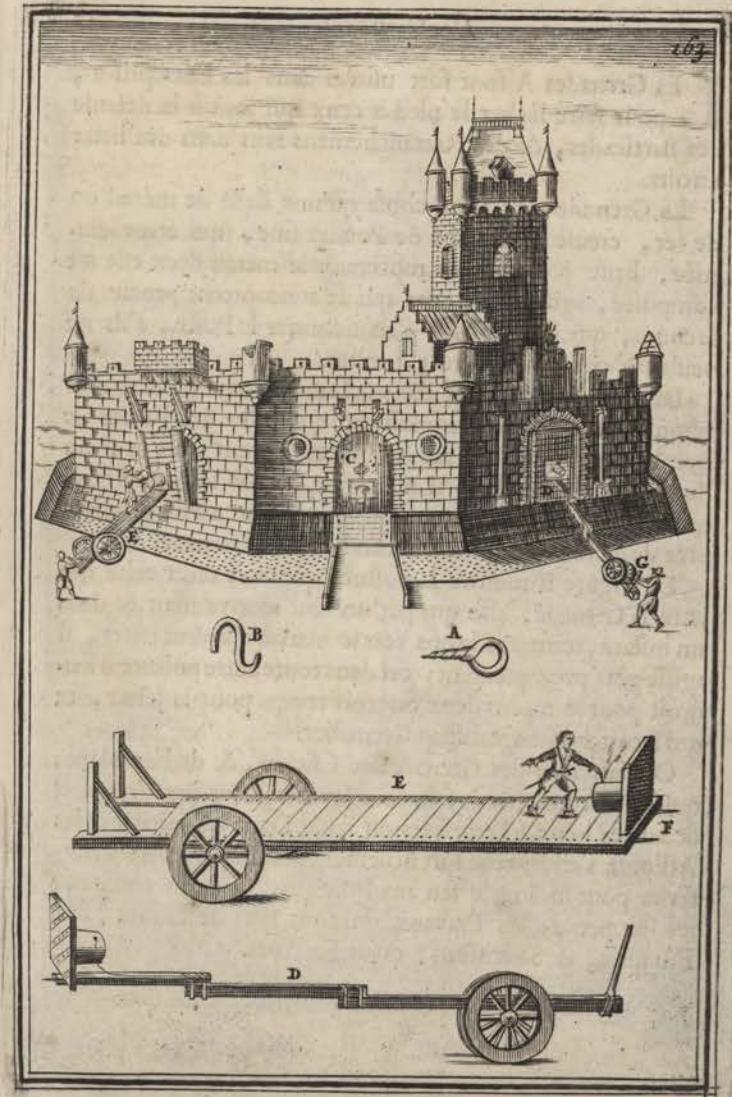
Les lieux que l'on veut petarder sont accessibles ou non. Ceux qui sont accessibles étant les plus aisez à petarder, sont aussi souvent les plus dangereux pour les Petardiers, à cause que l'on met d'ordinaire les meilleurs Corps-de-Gardes du côté où l'on craint plus la surprise.

Pour attacher le Petard au lieu où l'on peut approcher, on fera provision de Tirefonds, comme les marquez A, & de gros Crochets, comme celui de B: puis on fichera un ou plusieurs de ces Tirefonds ou de ces Crochets dans la Porte, la Barriere, la Bascule, ou autre lieu qu'on veut petarder, ausquels on attachera le Petard en telle sorte que son Madrier batte bien contre la Porte; car plus le Madrier y est joint, plus il y fait d'effet: Exemple C.

Mais si le lieu étoit inaccessible, comme sont les Ponts-levis quand ils sont levez, alors pour poser le Petard contre, on se servira de la Fléche D, au bout de laquelle on attachera un Petard, & on mettra une Fusée proche de la Lumiere du Petard, ou tout le long de la Fléche, afin qu'étant allumée, elle mette le feu au Petard: Exemple G.

Mais lorsque le Pont-levis est levé, & qu'il ne joint pas bien à la Porte, on se servira du Pont E, au bout duquel on attachera un Petard, & poussant ce Pont contre le Pont-levis, il se tiendra ferme par ses deux pointes F, & le Petardier pourra en toute assurance mettre le feu au Petard, & même à la faveur de ce Pont il peut encore petarder les Portes qui sont derrière le Pont-levis.

Des



L 2

Les Grenades A sont fort usitées dans les Entreprises, pour faire lâcher le pied à ceux qui sont à la défense des Barricades, & des Retranchemens faits dans des lieux étroits.

La Grenade n'est autre chose qu'une Balle de métal ou de fer, creuse & remplie de Poudre fine, qui étant allumée, brise & rompt en morceaux le métal dont elle est composée, agissant sur ceux qui se rencontrent proche de sa chute, qui sont obligez d'abandonner le Poste, s'ils ne veulent s'exposer à perdre les jambes.

La Grenade doit avoir dans sa Lumiere une petite Fusée remplie de la même composition que celle des Fusées de Bombes, afin que la Grenade ne crève point dans la main du Grenadier; comme il n'arrive que trop souvent à ceux qui négligent cette Fusée, qui se trouvent aussi-tôt estropiez de leurs mains qu'ils ont mis le feu à la Grenade.

La Figure B montre la posture que doit tenir celui qui jette la Grenade, afin que par un seul mouvement & dans un instant, tournant le dos vers le lieu où il la veut jeter, il agisse plus promptement; car dans toute autre posture il faudroit pour le moins deux ou trois temps pour la jeter, ce qui seroit dommageable au Grenadier.

On fait aussi des Grenades de Carton, & de Fer-blanc, qui servent à mettre le feu dans les Magazins des Poudres, & autres lieux susceptibles du feu. Dans les sorties, les Assiegez s'en servent fort utilement pour jeter dans les Batteries pour mettre le feu aux Poudres, ou pour consumer les Parapets & les Travaux qui sont faits de Laines, de Fûtailles, de Saucissions, ou de Fascines.

De



L 3

De la Composition des Pots-à-feu, des Bosses, & des Balles-à-feu.

Pour faire les Pots-à-feu A, on prend une Grenade de fer chargée comme il a été dit cy-devant.

On la renferme dans un Pot de tete, qu'on remplit de fine Poudre, jusqu'à ce que la Grenade en soit toute couverte; puis on couvre ce Pot d'un morceau de Parchemin ou de Peau de Mouton, & par dessus on met deux bouts de Méche en croix, où mettant le feu & jettant le Pot avec une Anse, qu'on y fait d'une Méche, vers le lieu qu'on veut endommager, ce Pot venant à tomber & à se casser, la Poudre du Pot ne manquera pas de prendre feu, & de brûler tout ce qui se rencontrera à l'entour, & même de mettre le feu à la Grenade, qui ne doit point avoir de Fusée, pour faire son execution plus promptement.

Les Balles-à-feu B sont de la même grosseur que les Grenades; leur mixtion est de Salpêtre, de Poudre pilée, de Soufre, de Camphre & de Borax, le tout humecté d'huile de Petrol, & en suite détrempé dans de la Poix noire, de la Cire neuve, de la Colophone, & du Suif de Mouton, bien bouillis ensemble pour en faire une Balle, qu'on couvre d'Etoape & d'une feuille de Papier brouillard, pour ne point tenir aux mains.

Pour se servir de ces Balles, & pour y mettre le feu, on fait un trou dedans avec un poinçon, & ce trou est rempli d'une amorce lente, afin qu'y mettant le feu, elle puisse peu à peu allumér la Balle, qui ensuite éclairera & mettra aussi le feu à ce qu'elle touchera.

Les Bosses C sont de grosses Bouteilles rondes ou quarrees d'un verre fort mince, où il peut tenir quatre ou cinq livres de Poudre. On attache au gouleau de ces Bosses plusieurs bouts de Méche, que l'on allume avant que de jeter les Bosses sur ce que l'on veut brûler, où les Bosses venant à se fracasser, les Méches allumées mettent le feu à la Poudre, & l'on voit l'effet que l'on s'étoit proposé. *Des*



Des Dards, des Gouldrons, des Fléches à feu, des Barriques foudroyantes, & des Flambeaux à feu.

Les Dards-à-feu marquez A, ont leurs Baguettes longues de quatre ou cinq pieds. Ces Dards se jettent pour découvrir les Travailleurs des Assiegeans dans le plus fort de l'obscurité. Les Boulets ou les Sachets B de ces Lances doivent être pleins d'Etoupe, trempée dans de la Cire neuve fonduë & de la Terebenthine, mêlée avec de la Poudre de Soufre bien pulvérisée. Pour bien joindre cette mixtion, on y mêlera de l'huile de Petrol.

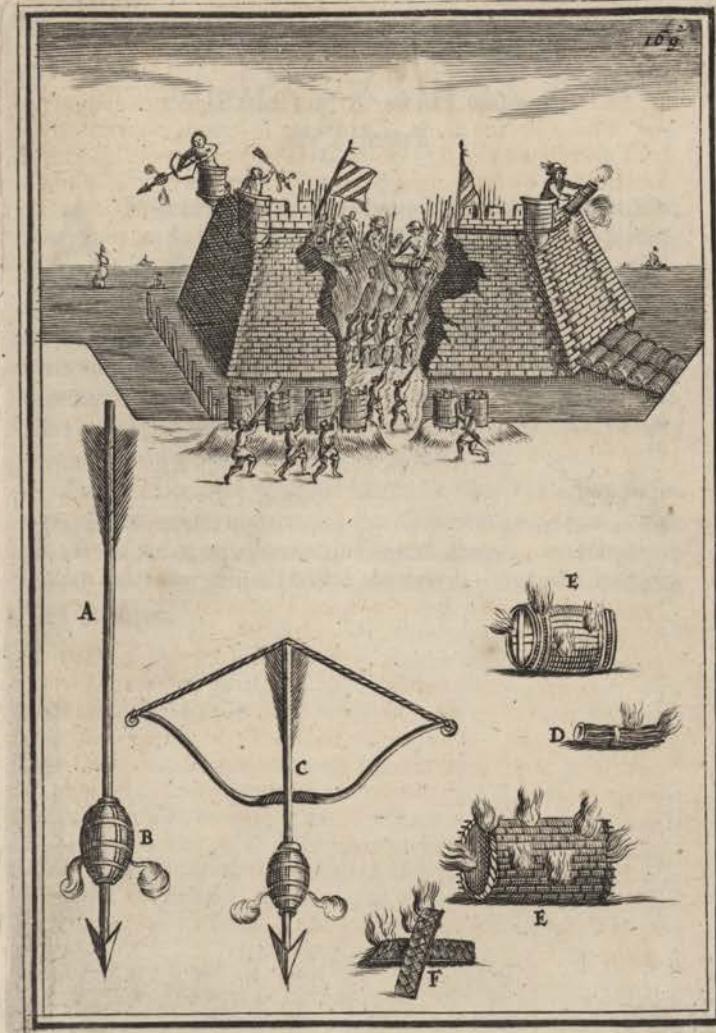
Quand on voudra darder ou jeter ces Dards, on mettra le feu aux deux bouts de la Méche, qui doivent être de la même composition. Il est difficile de se bien servir en ces Païs de ces Dards, où l'on n'est pas accoutumé à darder ; non plus que des Fléches C, qui sont faites de la même manière, & qu'on jette avec des Arbalestes.

Les Gouldrons D sont de petites Fascines, trempées dans de la Poix noire, de la Cire neuve & de la Colophone. Ils servent à mettre le feu aux Traverses, aux Galleries & aux Fascines.

Les Barriques à feu E sont fort en usage pour être jetées dans les Brèches, principalement quand l'Assiegeant y fait quelque logement, ou qu'il se veut épauler avec des Fascines, des Ais, ou autre matière combustible.

L'on fait d'ordinaire les Barriques foudroyantes de Gabions, de Fûtailles, de Quarteaux & de Demi-quarteaux, qu'on remplit de Filasse trempée dans de la Colophone, de la Terebenthine, de la Poix noire, de l'huile de Petrol, & mêlée avec tout ce qui peut prendre feu, mettant dedans des Grenades, des Pors-à-feu, & tout ce qui peut brûler & faire du mal aux Ennemis, & embraser leurs logemens, supposant qu'ils soient faits de matières combustibles.

Le Flambeau F est fait de deux morceaux de Natte attachés ensemble en forme de croix, trempée dans de la Cire neuve, de la Colophone & de la Poix noire. On s'en sert de nuit pour découvrir les Travailleurs de l'Ennemi.



CHAPITRE IX.

*De la Marche & de la Conduite
des Troupes.*

Apres avoir parlé assez amplement de l'Infanterie, de la Cavalerie, & de l'Artillerie, il me semble qu'il est à propos d'unit ici ces trois Corps ensemble, pour en former celui d'une Armée, & d'expliquer les précautions que doit prendre un General qui a ordre de la commander, quand il est obligé de la faire passer au travers des Etats de son Souverain, ou dans les terres de ses Enemis, soit par un País couvert, ou dans des Plaines, par des Défilez, ou par un País de Montagnes, &c.

Pour parler avec quelque ordre de tous ces differens sujets, il faut traiter auparavant des Officiers généraux, afin que sçachant ce qui appartient à leurs Charges, on remarque plus facilement ce qui est de leur devoir, dans la Conduite des Troupes.

Tout ce que j'ay dit dans les Chapitres précédens touchant la naissance & la bravoure des Premiers Officiers d'Infanterie, de Cavalerie, & d'Artillerie, se doit trouver éminemment dans le General d'Armée. Il est certain, que si la naissance est illustre, elle lui attirera plus de respect & plus d'obéissance: Outre cét avantage il doit être vigoureux & brave de sa personne, & avoir l'ame naturellement portée aux grandes entreprises, aimant la gloire, & ayant de l'aversiōn pour les flatteries, qui ne font qu'amollir les plus grands Capitaines. Le zéle pour son Souverain doit être la qualité dominante. Il doit être adroit à manier l'esprit d'un Espion, & ne doit rien negliger pour en avoir un grand nombre, principalement de ceux qui sont doubles, & qui naturellement ont plus d'inclination pour lui que pour le parti de son Ennemi. Il doit être vigilant, & intrepide dans les dangers, & ne se laisser jamais aveugler aux prosperitez. Enfin il doit aimer la Justice, & écouter favorablement les Bourgeois & les Païsans mal-traitez, & doit donner des marques de sa justice & de sa liberalité; mais surtout se faire aimer des Officiers & des Soldats de son Armée, qui est un point essentiel de sa Charge, aussi-bien que celui de les bien commander.

Des Lieutenans Generaux.

Le Roi ne donne ces Charges qu'à des Officiers d'une bravoure & d'un merite extraordinaire, qui pour leur fidélité se sont faits distinguer dans tous les Emplois qu'il leur a confiez. Ils tiennent le second rang après le General.

Le nombre des Lieutenans généraux n'est point fixé, il dépend de la volonté du Roi, qui en fait plus ou moins, selon que ses Armées font plus ou moins nombreuses.

Les principales fonctions des Lieutenans généraux sont, d'être auprés du General, pour joindre leurs avis aux siens, & en même temps pour executer ses Ordres, soit qu'il

qu'il les emploie à commander des Corps de Cavalerie ou d'Infanterie, ou qu'il leur donne la conduite des Convois, ou le Commandement des Camps-volans & des Corps d'Armée. Dans un jour de Bataille les Lieutenans généraux commandent les Ailes de l'Armée; & dans les Sieges ils ont le soin des Attaques. Il y en a toujours un dans la Tranchée, que l'on nomme *Lieutenant general de jour*, à cause qu'alternativement durant l'espace de vingt - quatre heures, chacun a l'œil sur tout ce qu'il faut faire pour hâter la prise de la Place.

Des Maréchaux de Camp.

L'on ne donne les Charges de Maréchaux de Camp qu'à des Officiers consomméz dans le service, & qui ont une longue experience de la conduite des Troupes, & de la maniere de les faire camper. En effet, le principal emploï d'un Maréchal de Camp est, dans les Marches de reconnoître les Défilez, & d'aller avec le Maréchal des Logis de l'Armée, & avec les principaux Ingénieurs, reconnoître le terrain où l'Armée doit venir coucher, & remarquer soigneusement si ce terrain est d'une étendue commode à la loger, s'il y a de l'eau & du bois suffisamment; car pour peu qu'il y manque quelqu'une de ces choses, principalement dans les saisons avancées, il faut chercher un terrain où on les puisse mieux trouver. Apres que les Maréchaux de Camp ont déterminé l'étendue & la forme du Camp, ils ont loin d'aller poser la grande Garde dans un Poste avantageux à une demi-lieue ou environ du Camp du côté des Ennemis, si on en craint. C'est à eux à voir loger les Troupes, & à les voir partir: ce qui demande un homme infatigable, & qui soit le premier & le dernier à cheval.

Le nombre des Maréchaux de Camp n'est point limité, il y en a plus ou moins selon la force de l'Armée. Ils vont tous les soirs prendre l'ordre du General, pour sçavoir ce qu'ils auront à faire dans le jour suivant.

Des

Des Brigadiers de l'Armée, & de leurs Brigades.

Sous le nom de Brigade on entend parler d'un Corps de Troupes soit de Cavalerie ou d'Infanterie : Celui qui a la Charge de commander un de ces Corps ou Brigades, s'appelle *Brigadier*.

Il y a plusieurs sortes de Brigadiers, mais ici je ne parlerai que des Brigadiers de l'Armée, qui sont ceux qui ont le Commandement sur la quatrième partie de toute la Cavalerie, ou de toute l'Infanterie. Ces Officiers-là doivent sçavoir le métier de la Guerre, & il leur est avantageux d'avoir autrefois commandé quelques Régiments, afin de sçavoir conduire à propos leurs Brigades par tout où le General leur commandera.

Le Poste des Brigadiers est à la tête de leurs Brigades.

Dans chaque Brigade il y a un Major particulier.

On remarquera ici, qu'on pose toujours un Corps-de-garde à la principale porte de la demeure du General, des Lieutenants généraux & des Brigadiers de l'Armée.

Des Aides de Camp.

Les Aides de Camp des Généraux, des Lieutenants généraux, &c. sont d'ordinaire de jeunes gens de qualité, qui veulent de bonne heure apprendre le métier de la Guerre, ou se faire connoître des Troupes, prennent cet emploi, qui dans une Bataille les oblige d'être presque toujours à cheval auprès de leur Commandant, pour porter ses ordres où bon lui semble ; ce qu'ils doivent faire dans les propres termes qu'ils les ont reçus, parlant toujours aux Officiers à qui ils les portent, avec une honnêteté qui puisse marquer le lieu de leur naissance.

Du Major general.

Cette Charge demande une personne d'expérience & de détail, quisache s'énoncer nettement, & expliquer au General (chez qui il a entrée à toute heure) la force de chaque Brigade, l'état des Régiments en particulier, & les divers incidents qui arrivent dans les Troupes. Sa principale fonction est d'aller tous les soirs prendre l'ordre du General, ou en son absence du Lieutenant general qui est de jour, pour le distribuer ponctuellement aux Majors des Brigades de l'Armée : enfin le Major général est sur toute l'Armée, ce qu'est un Major particulier dans un Régiment.

Du Maréchal des Logis de l'Armée.

L'Officier qui exerce cette Charge doit être une personne sçavante dans les Mathématiques, principalement dans la Géographie,

phie, & dans la Géométrie : car par la première de ces Sciences il sçaura tous les noms & la situation des Défilez, des Chemins, des Villages, des Bourgs & d'autres lieux par où l'Armée doit passer pour venir loger au lieu qu'on lui destine ; & par la Géométrie il distribuera précisément aux Maréchaux des Logis de chaque Régiment le terrain que chacun de leurs Régiments doit occuper, proportionné à celui où l'on veut que loge l'Armée. C'est à lui à marquer le Quartier du Roi, le Parc de l'Artillerie, le Quartier des Vivres, & la Place de l'Hospital.

Il va tous les jours recevoir l'ordre du General, pour sçavoir ce qu'il a à faire pour le jour suivant.

Des Ingénieurs.

Sous le nom d'Ingénieur on renferme d'ordinaire les personnes qui ont inspection sur la Maçonnerie des Places, que le Roi fait bâtir, sur la composition des Feux d'Artifice, & sur la conduite des Travaux d'un Siège. Mais on regarde comme de véritables Ingénieurs ceux qui accompagnent une Armée, soit dans les Batailles, ou dans les Sièges. Cens-cy doivent avoir autant de courage que de prudence, puisqu'ils sont les premiers à planter le Piquet à découvert devant les Villes assiégées pour tracer la Tranchée, pour marquer le lieu des Places-d'Armes, & l'endroit où l'on doit construire les Batteries & les Redoutes, pour accompagner les Dragons quand il faut rompre & tranchir une Palissade, faire un logement sur la tête d'un Glacis ou sur une Contrescarpe, pour passer un Fossé sec ou plein d'eau, pour conduire une Mine, pour se retrancher au pied ou sur la tête d'une Brèche, &c. ce qui ne se fait pas sans grand peril ; aussi ont-ils l'honneur d'être appellez quelquefois dans le Conseil du General, & de recevoir l'ordre de lui ou du Lieutenant général qui est de jour.

Du Capitaine des Guides.

La Charge de Capitaine des Guides demande une personne qui sçache la Carte & plusieurs langues, qui, sans avoir égard à la dépense, ait toujours auprès de lui un bon nombre de gens fidèles pour conduire l'Armée quand elle marche de nuit, ou pour accompagner les Partis, les Convois, les Détachements, l'Artillerie & les Bagages, qui se pourroient égarer faute de Conducteurs.

Pour ce qui est des Charges des Intendans, des Commissaires, & des Tresoriers des Guerres, étais plus des Finances que de la Guerre, je m'abstiendrai d'en traiter ici, aussi bien que des Commissaires des Vivres.

Du Conseil du General.

Aprés que le General aura reçù les ordres de son Souverain, écrits & contresignez du Secrétaire des Guerres, le General s'attachera à suivre ces ordres de point en point: Et afin d'y mieux réussir, & de ne point donner prise à ses Ennemis jaloux de sa gloire, il doit avoir un Livre Journal, dans lequel il fera écrire par son premier Secrétaire tous les Ordres, les Lettres, & les Réponses qu'il aura reçus ou donnez, afin d'être toujours en état de rendre compte à son Prince de ses déportemens.

Le General sachant donc en quel lieu il doit porter la Guerre, & si c'est seulement pour entrer dans le País enennemi, ou pour faire diversion de leurs Troupes, ou si c'est en effet pour assieger une Place, pour enlever quelques Postes, ou bien pour chercher l'Ennemi & donner Bataille; il tiendra Conseil sur ces diverses occurrences, & y appellera les principaux Officiers de la Cavalerie, de l'Infanterie & de l'Artillerie, avec le Commissaire General des Vivres, afin qu'ils déterminent ent're eux les Journées de leur Marche, & les Etapes de leur Route.

Dans ce Conseil, où l'on traite de la seureté de l'Armée pour arriver au lieu proposé, on parlera de la qualité du País, sçavoir s'il est commode pour la Marche de la Cavalerie, ou plus favorable pour l'Infanterie, ou si ces deux Corps peuvent marcher ensemble. Enfin on y traitera du Charroi, & le General de l'Artillerie avec le Commissaire des Vivres feront voir l'avantage ou l'incommodité du País pour la conduite du Canon, des Vivres & des Bagages de l'Armée; afin que les uns & les autres prennent, sur le resultat qui en fera fait, les mesures nécessaires pour executer les ordres du Souverain.

*Des**Des Ordres du General.*

LE General ayant reçù de son Souverain l'ordre de partir à un jour nommé, ou l'ayant résolu dans son Conseil, il doit écrire aux principaux Officiers, qui ne se sont pas trouvez au Conseil general. Et comme c'est la coutume que les Ennemis entretiennent toujours des Espions dans les Villes capitales, & dans la Place où demeure le General, il envoyera ses lettres par des moyens cachez & extraordinaires, afin que ceux qui éclairent ses actions soient trompez; ce que le General ne peut mieux faire, qu'en feignant d'être malade, pour avoir tout loisir de faire écrire ses lettres. Il commencera à les envoyer à ceux qui sont les plus éloignez de luy, & du lieu où il a résolu d'aller; ce qui leur donnera moyen d'arriver au Rendez-vous, aussi-tôt que ceux qui en sont fort proches, à qui le General ne doit faire sçavoir sa pensée que dans les derniers jours.

Quatre ou cinq jours avant que le General doive partir, il fera courir un bruit, qu'il veut faire quelque partie de chasse en un lieu qui soit éloigné de la route que doit tenir son Armée. Cette feinte, ou quelque autre de cette nature, embarrasse les Espions, principalement quand ils voyent qu'il y a de la vrai-semblance. La veille du jour que le General doit partir, il fera avertir, à l'ordre, que les Troupes qui sont à l'entour de lui, se trouvent le lendemain sous leurs Drappeaux, afin de marcher selon leur ordre.

Les Generaux d'Artillerie & les Commissaires des Vivres sont ceux, qui reçoivent les premiers les ordres, afin d'avoir du temps à faire leurs provisions sans bruit, & à fournir les Magazins, d'où l'Armée doit tirer ses ravitaillemens: & c'est ce qui les doit obliger à tenir leur ordre fort secret.

*Tom. III.**M**Des*

Du Rendez-vous de l'Armée.

LE Rendez-vous d'une Armée est un certain lieu, que le General choisit, ou qui lui est prescrit par les ordres de son Prince, où tous les Regimens qui doivent composer le Corps de son Armée, se doivent rendre au jour qu'il leur a déterminé; nonobstant les vents, les pluies, les neiges, les froidures & autres injures du temps.

Le Rendez-vous doit être un lieu commode, non seulement pour recevoir & pour loger l'Armée; mais aussi pour y fournir les Vivres, & toutes autres choses nécessaires: c'est pourquoi il se doit toujours faire proche quelques Places situées sur une Rivière, afin de fournir les eaux nécessaires, tant à la Cavalerie, qu'à l'Infanterie.

Quand le Rendez-vous de l'Armée se fait dans quelque Ville, & qu'on n'y veut seulement que passer la nuit, le meilleur pour les Habitans & pour l'Armée est de camper au dehors des Murailles, donnant seulement permission à quelques Cavaliers & Fantassins, de venir acheter des vivres pour leurs Camarades.

Quand l'Armée doit sejourner quelque temps à son Rendez-vous, & que le lieu est capable de la recevoir, alors on ne fera point de difficulté de l'y loger, pourvu que ce lieu-là ait de l'eau en abondance pour les Habitans, & pour toute l'Armée: car autrement il faudroit aller loger ailleurs, jusqu'à ce qu'on en eût trouvé suffisamment. On remarquera que logeant l'Armée à la campagne, les Quartiers seront les plus près l'un de l'autre que faire le pourra, afin de ne la point affoiblir: Et quoique le Rendez-vous de l'Armée soit éloigné du País ennemi, & qu'il semble qu'on ne doive rien craindre; néanmoins à mesure que les Regimens arriveront au Rendez-vous, & qu'ils entreront dans leurs Postes ou Logemens, ils auront soin de poser leurs Corps-de-Gardes, & d'avancer des Sentinelles, qui assureront le Campement.

Des précautions qu'un General doit avoir, avant que de mettre une Armée en Campagne.

LE General, avant que de se mettre en Campagne, concertera avec le Maréchal de Camp l'ordre de sa marche.

Pour la faire dans la dernière justesse, le General doit connoître la force de l'Armée qu'il doit commander, & même celle de l'Armée ennemie. Pour sçavoir l'état de la sienne, il ne lui sera pas difficile; car en faisant faire un rôle du nombre des Regimens de Cavalerie & d'Infanterie, qui la composent, & y faisant specifier le nombre des hommes qui s'y rencontrent, & la quantité des Escadrons & des Bataillons qu'ils peuvent former, il sçaura quel nombre d'hommes il aura à commander. Sur ce nombre il réglera l'Avant-garde, la Bataille, & l'Arrière-garde: mais auparavant il doit être instruit par ses Espions & par ses Courreurs de la facilité ou de l'incommodité des chemins, s'ils sont fermes, unis, & capables d'y conduire de l'Artillerie, si le País est montagneux, couvert, ou en plaine, s'il y a quantité de bois & de Rivieres à passer, si les chemins sont coupez de Canaux, de Marais ou d'Etangs, si les Défilez y sont frequens, si l'Ennemi le peut attaquer ou surprendre avec avantage dans quelques Embuscades ou Défilez: enfin après s'être bien instruit d'où il pourra tirer ses avantages, il dressera l'ordre de sa Marche, pour partir quand il le jugera à propos. Il doit sur toutes choses, avant que de s'engager à se mettre en Campagne, avoir donné ses ordres pour lever des Recrues, & faire des Convoy, qui sont deux choses tout-à-fait nécessaires pour conserver une Armée qui pretend marcher dans le País ennemi.

De la Marche d'une Armée en plat-païs.

Le General ayant fait dire à l'ordre, la veille du jour qu'il a dessein de faire marcher l'Armée, que chacun se tienne prest pour partir le lendemain dès la pointe du jour; les Cavaliers & les Fantassins se rangeront dès le grand matin sous leurs Etendards & Drapeaux; qui est le lieu où chaque Compagnie se doit assebler.

Toutes les Compagnies s'étant là formées, elles se mettront en Marche, & se rangeront en Escadrons & en Bataillons, pour se mettre ensuite en Bataille, au lieu qui leur sera marqué par le Maréchal de Camp ou par ses Aides.

Le Maréchal de Camp doit sur toutes choses être bien informé de l'état du País où doit marcher l'Armée, s'en instruisant lui-même par les Cartes générales & particulières du País, ou par le recit du Capitaine des Guides, ou bien par les Habitans du País.

Il rangera donc ses Troupes en Bataille, selon qu'il le jugera à propos, ou selon que le General le lui aura ordonné. Si c'est pour cheminer dans un País plat & découvert, qui soit commode pour la Marche de la Cavalerie, pour l'Artillerie & pour son Charroi, alots il doit étendre les Ailes de son Armée, afin de marcher en la maniere suivante.

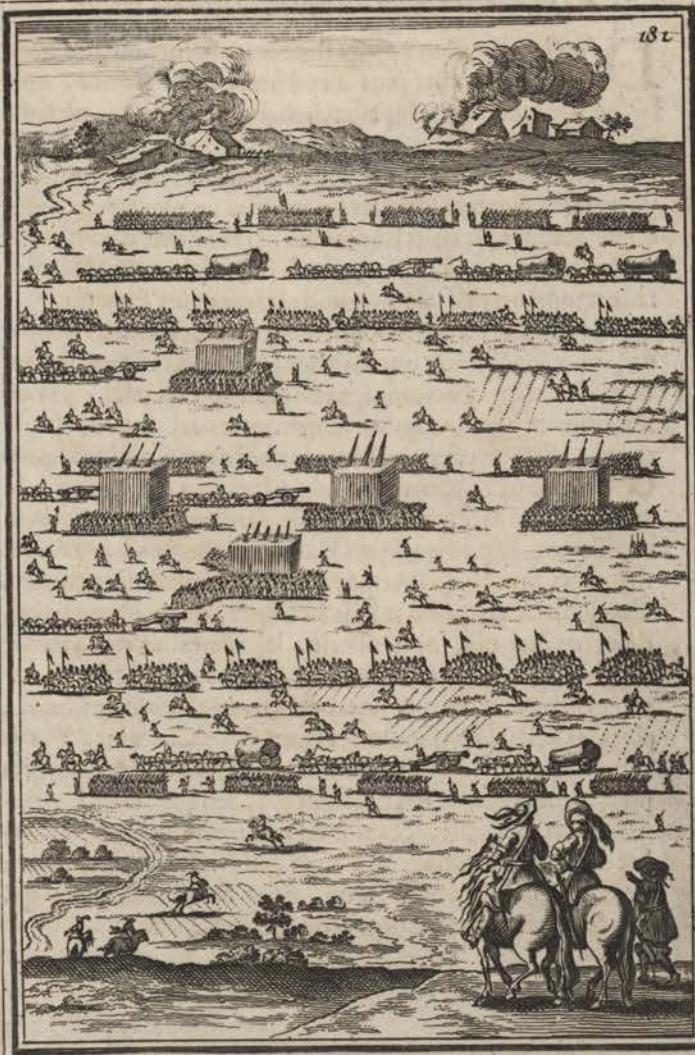
On fera trois Corps de toute l'Armée.

Celui du milieu sera des deux-tiers de toute l'Infanterie, rangée en gros & par Bataillons, chacun de deux ou trois Régimens.

Sur les Ailes de cette Infanterie sera placée la plus grosse Artillerie, accompagnée de quelque Bataillon d'Infanterie.

A l'Aile droite & à l'Aile gauche de cette ligne du milieu sera la Cavalerie, disposée par Escadrons, chaque Escadron de deux Cornettes: Le reste de l'Infanterie marchant en Pelotons, enfermera entr'elle & la Cavalerie, les Bagages & les Munitions de l'Armée, avec quelques Pièces de Campagne, ainsi qu'il se peut remarquer dans la Marche représentée dans cette Figure.

De



M 3

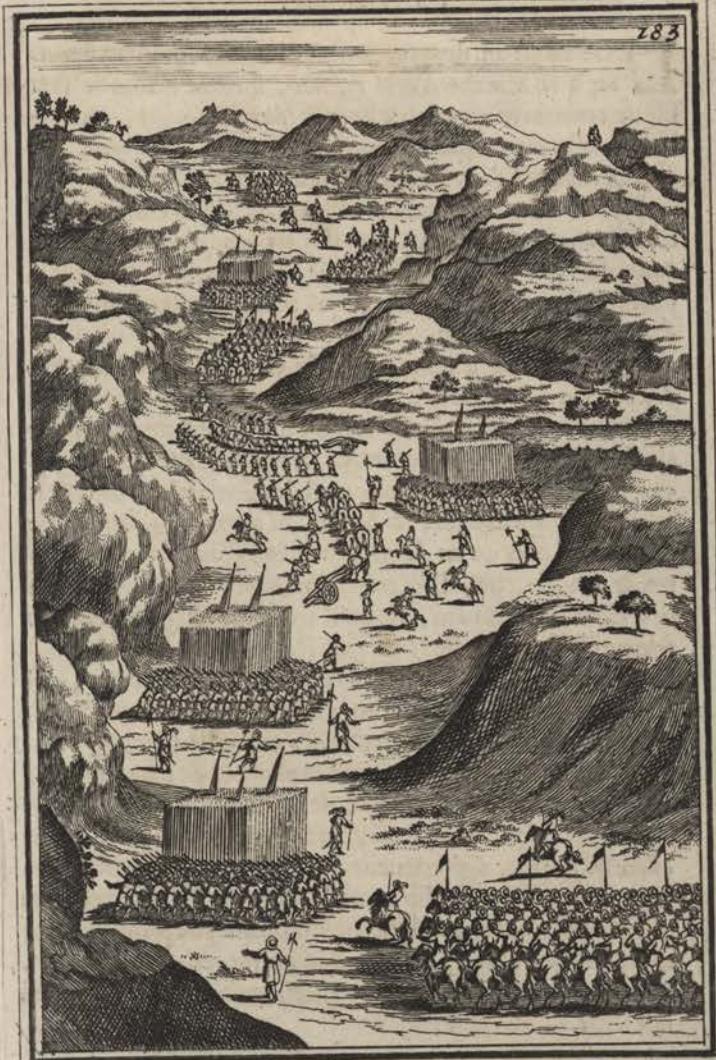
De la Marche d'une Armée dans un pays étroit.

Dans la route d'un voyage il ne se rencontre guere d'accident qui donne plus d'embarras à une Armée, que lorsqu'elle est obligée de passer dans des païs étroits, ou remplis de Fondrières.

Si ces chemins sont par des Montagnes, le General envoiera ses Coureurs se poster sur les lieux les plus elevez, afin qu'ils découvrent dans les plus bas, si l'ennemi n'y est point retranché, & qu'ils remarquent la disposition des Plaines, faisant toujours prendre langue de la route de l'Ennemi.

Si le chemin est couvert d'arbres, on aura soin d'envoyer un jour ou deux avant que l'Armée y arrive, des Charpentiers & des Pionniers, accompagnez de quelque Cavalerie, pour les soutenir pendant qu'ils couperont les arbres, & élargiront les chemins; afin que l'Armée puisse y passer en colonne. On fera avancer d'abord quelques Escadrons de Cavalerie, & en suite un Gros qui sera soutenu de l'Infanterie; puis suivra l'Arillerie mêlée de quelques Bataillons d'Infanterie. Ensuite marchera le reste de l'Armée, qui sera fermé du reste de la Cavalerie. Mais quand le Païs est si âpre, qu'on n'y peut conduire ni Charrois, ni Artillerie, les chemins s'étendans par les Montagnes, les Côteaux, les Vallées, les Rivieres, & autres lieux difficiles, & que toutefois on a besoin de Canon, alors le General fera sonder les Guez & les Chemins, en s'écartant un peu de la route. Il envoiera toujours ses Coureurs pour prendre langue des Ennemis; & lorsque s'étant bien informé des chemins, & qu'il en aura rendu quelqu'un capable de souffrir le passage du Canon, il divisera son Armée en deux Corps: Il en fera filer un, & en suite l'Artillerie, qui sera suivie du second Corps, ou Arriere-garde.

Des



M 4

Des Défiléz.

LE Défilé est un des grands obstacles qui se puissent opposer à la Marche d'une Armée, surtout quand le Défilé se rencontre entre des Bois & des Marécages, & que le País est occupé par un puissant Ennemi, qui peut cacher & mettre à couvert une partie de ses Troupes.

Neanmoins si le General est resolu de franchir ces sortes de Paßlages, il doit avant que de s'y engager, les faire reconnoître par un petit Corps de Cavalerie, commandé par un Officier d'expérience, qui puisse pousser leurs Gardes en cas de résistance.

Le Paßlage étant donc libre, le General fera défiler son Armée par l'Aile droite, logeant quelques petits Corps d'Infanterie dans des Vallons, ou sur des Hauteurs, pour assurer le paßlage au reste de ses Troupes, & pour empêcher qu'elles ne soient coupées. Si les Ennemis découvrent la sortie de son Défilé, il tâchera de gagner quelque Poste favorable, afin qu'en faisant un grand front avec une partie de sa Cavalerie, il dérobe le nombre de ses Troupes à la vuë de son Ennemi, & qu'il les puisse ranger en Bataille selon qu'il le jugera plus à propos.

Ce fut de cette maniere que Monsieur le Prince, qui étoit alors Duc d'Enguien, qui n'avoit que 21. ans & quelques mois, fit défiler en 1643. l'Armée de France, composée de quinze mille hommes de pied, & de six à sept mille chevaux, par un long Défilé de Bois & de Marécages sur le chemin de Bouslu à Rocroi, dans le tems que Dom Francisco de Melos, Gouverneur des País-Bas, & General des Armées d'Espagne, assiegeoit la Ville de Rocroi avec une Armée de plus de dix-huit mille hommes de pied & de huit mille chevaux, qui furent taillez en pieces dans la Bataille, que Monsieur le Prince gagna le lendemain qu'il eut franchi le Défilé.

De



M 5

De la Marche d'une Armée dans un País ennemy.

Quand on porte la Guerre chez l'Ennemi, & qu'on est obligé de traverser quelques-unes de ses Provinces, soit pour y aller faire un Siège, soit pour conduire du secours à quelque Place qu'on protège alors, ou les Ennemis auront déjà été battus en Bataille rangée, ou ils tiendront la Campagne pour ravitailler la Place qu'on leur assiege, ou pour empêcher qu'on ne conduise du secours au Camp des Assiégeans.

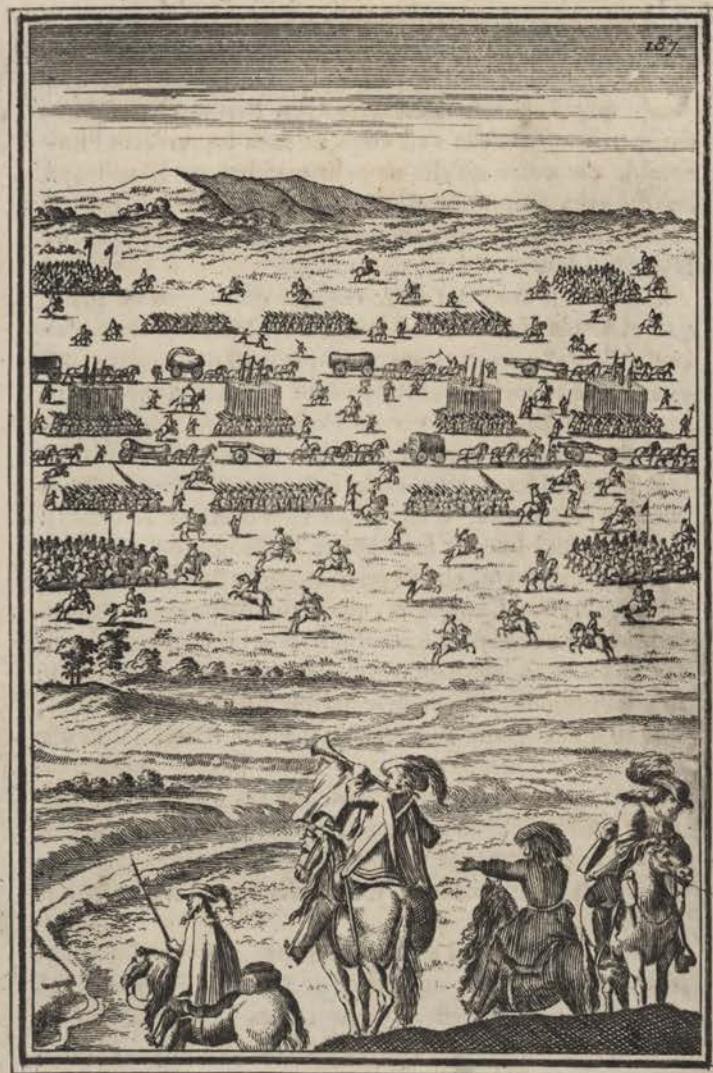
Dans tous ces divers incidents, soit qu'on campe à la Campagne, ou au Village, le General aura un grand soin, que le Commissaire general des Vivres & les Thesoriers des Guerres agissent avec toute la fidelité que leur Charge demande, principalement pour les Vivres, qu'on doit incessamment faire venir sur la route, soit par Vivandiers ou par Convois.

Si les Ennemis ont été battus, & qu'ils ne soient plus en état de faire un Corps d'Armée, alors on marchera comme il a été dit dans les pages précédentes, soit en pais plat ou couvert.

Mais si après leur déroute il se sont ralliez, & que de leur débris ils aient fait un Corps assez considerable pour traverser l'Armée victorieuse, alors on marchera serré: & afin que l'Armée soit en état de franchir & de passer par toutes sortes de lieux, on la disposera par Colonnes.

La Cavalerie se mettra sur les Aîles, à la Tête, & sur la Queue des Colonnes; l'Infanterie sera dans le milieu & en gros Bataillon; l'Artillerie & les Bagages à côté, le tout accompagné de quelques vieux Régimens pour les couvrir, & pour empêcher d'être coupez, ainsi qu'il se voit dans cette Planche.

De

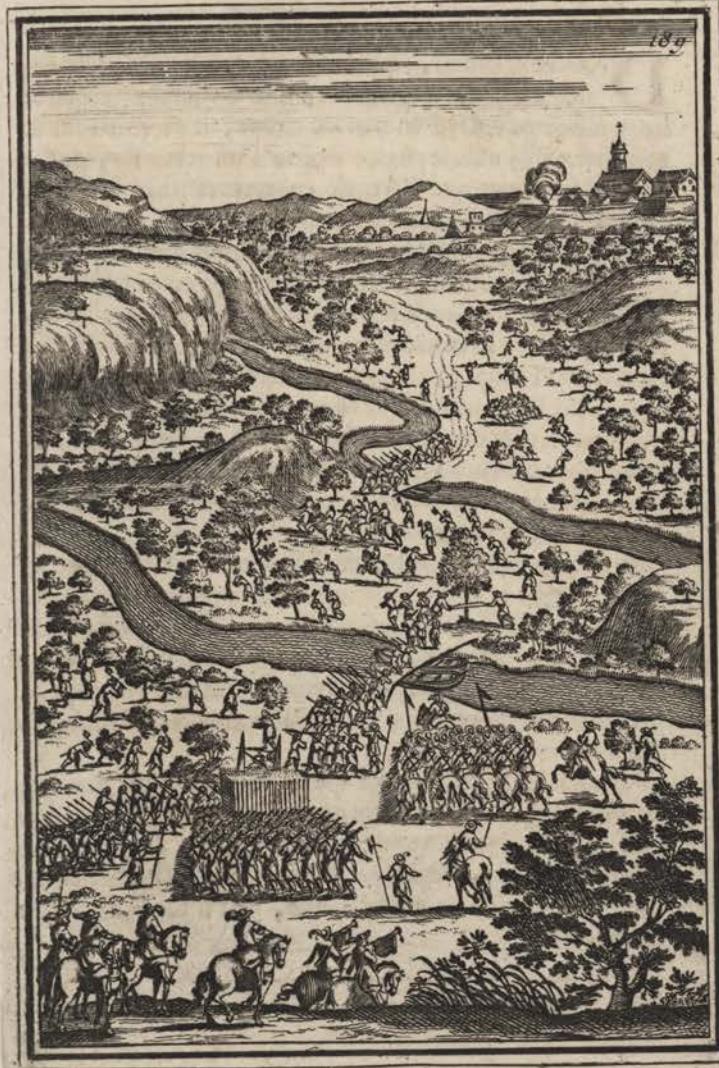


Une Armée ne souffre jamais plus d'incommodité, que quand elle se rencontre dans un País couvert, principalement quand elle s'est engagée dans les terres de l'Ennemi; car outre qu'elle ne peut marcher en Bataille, il lui est comme impossible d'y conduire de l'Artillerie, ces sortes de pais étant presque toujours entrecoupez de Bois, de Rivieres, &c.

L'Armée se trouvant donc engagée ou obligée de passer par ces sortes de lieux, le General ou le Maréchal de Camp enverra des Ingenieurs avec quelque Parti de Cavalerie, & quelques Troupes de Fantassins & de Pionniers, pour combler les Fossez, pour éléver des Ponts, pour construire des Bateaux, & généralement pour faire tout ce que l'Ingenieur leur commandera, qui prendra ses mesures pour faciliter la Marche de l'Armée. C'est durant ce travail que le General aura un grand soin de faire battre la Campagne par divers Partis de Cavalerie, afin de prendre langue de l'Ennemi, & scâvoir s'il est en Campagne, quelle route il prend, & généralement tout ce qui peut servir pour éviter les Embuscades & les Surprises. C'est alors, ou jamais, que le General doit faire agir ses Espions, afin de découvrir le dessein des Ennemis, qui est le plus grand avantage qu'il puisse recevoir dans une telle conjoncture.

Le General s'informera donc par ses Coureurs & Batteurs d'Estrade, de la contenance de l'Ennemi, ce qu'il ne doit croire que par le recit de plusieurs, & sachant qu'il ne l'attend en aucun passage, il fera avancer l'Armée, & ira à lui, s'il a l'ordre.

Mais si le General scâit que l'Ennemi le veut surprendre dans quelque Défilé ou passage de Riviere, ou que les Païsans se soient retranchez avec quelques Troupes dans quelque Village ou Château, alors il tiendra Conseil de Guerre pour délibérer sur ce qu'il faut faire.



Du Conseil de Guerre.

Dans ce Conseil, où il n'entre que les Officiers généraux & les Ingénieurs, si le General juge que le lieu puisse être enlevé en peu de temps, il s'étendra sur la nécessité qu'il y a de se rendre maître d'un tel Poste, & des grands avantages que l'Armée en recevra pour la sécurité de ses Convois & des Rafraîchissemens.

Si d'un autre côté le General reconnoît que le lieu soit fort, & dans une Assiette si avantageuse qu'on ne puisse s'en rendre maître, qu'en y séjournant quelques jours, ce qui feroit souffrir à l'Armée la perte du temps, & celle de ses meilleures Troupes; alors le General doit balancer dans ce Conseil les sentimens de tout le monde, & agiter judicieusement tout ce qui regarde l'intérêt de son Prince, & la gloire de la Nation, afin qu'écoutant sans aucune préoccupation les raisons des uns & des autres, il se détermine au plus grand nombre des voix.

Si le plus grand nombre est d'un sentiment contraire au sien, & que la chose lui semble être importante, il fera écrire les raisons qu'il a proposées dans le Conseil, aussi bien que les sentimens de ceux qui ont été pour & contre lui, puis il les fera signer des premiers Officiers, afin qu'un jour il puisse montrer, qu'il n'a rien entrepris qu'après une meure délibération.

Quand le General jugera que l'affaire est de la dernière importance, il doit en informer la Cour, & y députer une personne capable d'expliquer aux Ministres de vive voix, ce qu'on ne peut mettre par écrit: cependant le General s'arrêtera dans la première Place, où il campera jusqu'à nouvel ordre.

Maniere de loger une Armée au Village.

Il arrive souvent une nécessité de faire alte, & que la commodité de quelque Village se rencontre propre pour loger une Armée, soit à cause de l'avantage du lieu, ou pour l'abondance des eaux, ce qu'il faut toujours chercher pour faire un bon Campement.

Alors le Maréchal des Logis de l'Armée marquera les maisons par billets ou par quelqu'autre marque, selon l'ordre qui suit.

Premierement le logis du Generalissime.

Celui du Mestre-de-camp general.

Du General de la Cavalerie.

Du General de l'Infanterie.

Du Commissaire general des Vivres.

Des Lieutenans du General, qui auront leurs logis proche celui du General.

Des Aides-de-Camp, ou Aides de la Cavalerie.

Du Commandant du Régiment de la Garde du General.

Du Prevost General.

Des Vivres.

De l'Artillerie.

Pour les Mestres-de-camp, & les Commandans des Régimens, ils logeront aux quartiers de leurs Régimens.

*Maniere de faire camper un Corps d'Infanterie
accompagnée d'Artillerie.*

Comme la Cavalerie, étant seule, ne fait que des Camps-volans, j'en parlerai ailleurs; mais je dirai ici, que quand on n'est obligé de se servir que d'Infanterie, le Pays où l'on veut porter la Guerre étant trop coupé de Montagnes, ou dépourvu de Fourrages, ou bien lorsqu'on fait des débarquemens considérables, alors les Troupes seront logées selon l'ordre suivant.

A, est la Tente ou le Logis du General.

B, les Gardes du General.

C, le Parc de l'Artillerie, qui doit être retranché.

D, les Charrois des Vivres, si le pays en peut permettre.

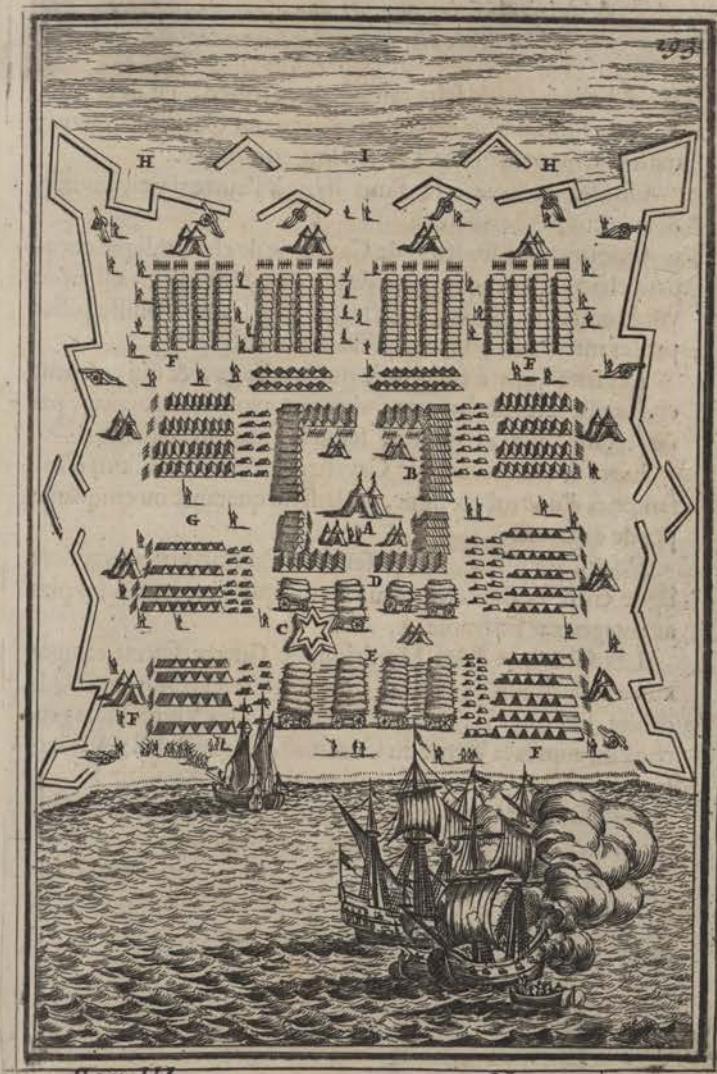
E, les Vivandiers.

F, les Hüttes.

G, la Place d'Armes.

H, les Retranchemens.

I, le Champ de Bataille,



*Maniere de faire camper une Armée composée
de Cavalerie & d'Infanterie.*

LA belle façon de faire camper une Armée, est de la mettre toujours sur deux lignes, avec un Corps de réserve; mais cela suppose que le Terrain soit commode.

On fera en sorte que d'une ligne à l'autre il y ait environ deux-cents pas de distance.

Que tous les Escadrons de Cavalerie de chaque ligne occupent chacun trente-cinq pas de terrain, & qu'il y ait autant de vuide entre l'un & l'autre, afin qu'un Escadron puisse passer par les intervalles, en cas qu'il fallût combattre.

Les Bataillons d'Infanterie qui sont forts, & qui campent en Bataille à six de hauteur, doivent avoir quatre-vingt pas de terrain, plus ou moins, selon la situation du lieu.

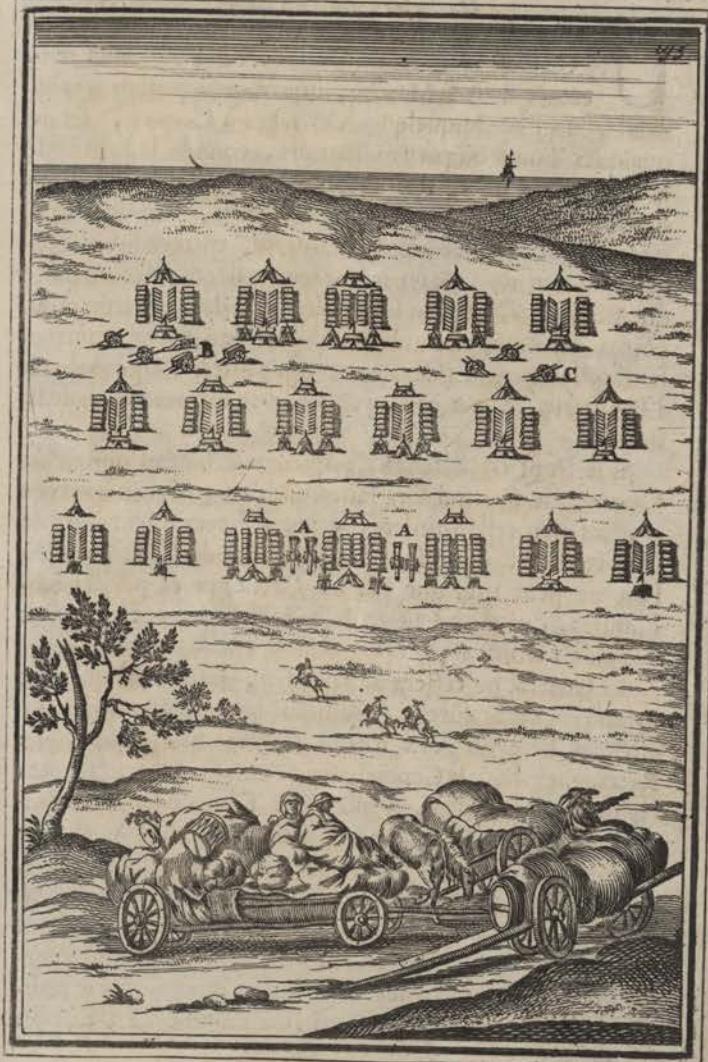
Entre les Escadrons de Cavaliere, & les Bataillons d'Infanterie, d'une même ligne, on laissera quarante ou cinquante pas de distance.

Pour l'Artillerie, on posera les Canons sur la premiere ligne entre l'Infanterie, aux lieux que l'on jugera les plus avantageux: Exemple A.

Les Chariots & les Munitions de Guerre seront campez entre la seconde ligne & le Corps de réserve du côté de la droite, Exemple B: & les Munitions ou les Vivres sur la gauche, ou auprès la Tente du Commissaire general des Vivres, Exemple C.

Les Officiers tant dans la Cavalerie que dans l'Infanterie campent à la tête de leurs Escadrons & Bataillons.

La Place d'Armes, & les principaux Corps-de-Gardes sont toujours à la Tête du Campement, où se posent les Armes, Etendards, Drapeaux, Tambours & Timbales.



De l'Attaque d'un Pont.

UN General ayant résolu d'attaquer le Poste qu'il rencontré dans sa Marche, que nous supposons être un Pont, fortifié de quelques Ouvrages à Cornes, ou de quelques Tours ou petits Châteaux, comme le sont presque tous les Ponts, il prendra lui-même le soin de le reconnoître, ou y enverra ses Ingénieurs, afin de remarquer si ce Pont est de bois ou de pierre, entrecoupé de Bascules ou tout uni; & en même temps il fera détacher quelque petit Parti, afin de sonder les Guez de la Rivière: Car en cas que la Rivière fût guéable, le General pourroit faire passer quelque Cavalerie, qui porteroit en croupe de l'Infanterie, & par ce moyen attaquer le Pont par ses deux bouts.

Si le Pont est défendu de quelque Château qui ait du Canon, le General fera faire à la hâte quelques Batteries croisées, en telle maniere, que les Pièces soient hors de la mire de celles qui sont sur les Tours du Château, d'où l'on ne peut tirer que par les Crenneaux & par les Embrasures, qui regardent & défendent seulement ce qui est opposé de front.

Le General ne cessera de faire feu, jusqu'à ce qu'on ait rompu ces Embrasures, & démonté les Pièces du Château.

Si la Tête du Pont n'étoit fortifiée que de quelques Retranchemens, le General, sans s'amuser à l'attaquer dans les formes ordinaires, y allant par Tranchées, sera construire quelques Cavaliers à la hâte, pour se faire Brèche & pour monter à l'Assaut l'Epée & le Pistolet à la main, afin de l'enlever d'emblée. Cette maniere d'attaquer est vigoureuse, & expose beaucoup les Soldats: mais elle est la plus assurée pour ces sortes de Postes, qui autrement consommeroient encore plus de monde, & causeroient peut-être la perte de l'Entreprise, si l'on s'amusoit à y aller par Tranchées.

De



N 3

De l'Attaque des Châteaux & autres petits lieux.

Lors qu'une Armée rencontre sur sa route des Villages, ou d'autres Postes, que les Païsans ont fortifiez, pour s'y défendre, & pour y mettre à couvert leurs Meubles & leurs Bestiaux: alors le General remarquera si le lieu merite que l'Armée fasse halte, ou si en continuant sa Marche, un Détachement suffira pour mettre les Mutins à la raison.

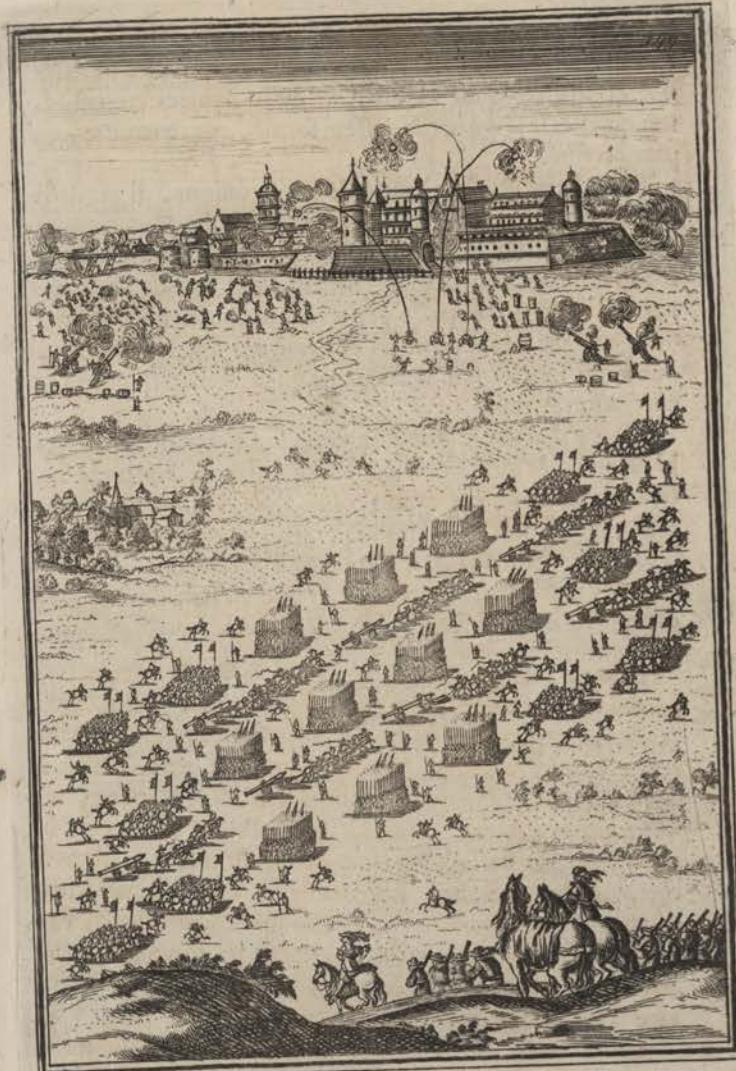
S'il trouve à propos de faire halte, le Maréchal-de-Camp, accompagné de quelques Ingénieurs, cherchera le terrain le plus commode pour camper l'Armée, comme sont le voisinage de quelque Rivière ou Fontaine.

Les Maréchaux des Logis de la Cavalerie, & les Brigadiers de l'Infanterie de l'Armée, distribueront le logement de leurs Troupes, selon les ordres du Maréchal des Logis de l'Armée, & le General fera prendre la refection à l'Armée avant que de rien entreprendre, s'il le juge à propos.

Les Loix de la Guerre défendent formellement aux Païsans, sur peine de la corde, de se renfermer dans de simples Murailles pour arrêter une Armée Royale. Si le General les fait sommer, c'est une grâce extraordinaire. S'il a résolu de les forcer, il nommera les Officiers qui doivent commencer l'Attaque, afin qu'avec leurs gens, & ceux qui les doivent soutenir, ils aillent avec chaleur au feu, les uns fournis d'Armes courtes, les autres de Petards, de Grenades, de Brosses, de Pots à feu, & même quelques-uns auront des Échelles. Les premiers, à la faveur des Mantlets, s'approcheront des Portes pour y attacher le Petard, durant que d'autres escaladeront les Murailles, chacun se servant de feux d'Artifice, continuant l'action avec chaleur jusqu'à ce que le Poste soit emporté.

Le succès en doit être du moins funeste aux Commandans, qui doivent être punis d'une temerité trop hardie.

Des



N 4

SOus le nom de Batailles rangées j'entens parler de l'Ordonnance & du Combat de deux Armées ennemis, soit qu'elles se joignent de dessin formé, par rencontre, ou par nécessité.

Dans l'une ou dans l'autre de ces occasions, il est de la science d'un General de se rendre maître des Hauteurs qui commandent sur le terrain où se doit faire le Combat; & si son Ennemi s'en est saisi, il faut avant que de venir aux mains, qu'il tâche par de petites Escarmouches de l'en faire déloger, principalement si l'Ennemi a le soleil ou le vent à dos, qui sont les grands avantages qu'un General puisse procurer à son Armée.

Mais s'il arrivoit que l'Ennemi se fût retranché sur ces Hauteurs, & qu'il s'obstinât à les conserver, voulant combattre avec tous ces avantages, alors il seroit de la prudence du General de faire faire quelque mouvement à ses Troupes, pour obliger l'Ennemi à décamper: & pour mieux y réussir, il rangera son Armée en Bataille dans l'ordre qui est ici représenté, supposant que le terrain le puisse permettre.

Les Armées qu'on dispose pour combattre en Bataille rangée sont d'ordinaire divisées en trois Corps, que l'on met sur trois lignes.

La première ligne s'appelle *Avant-garde*, Exemple A.

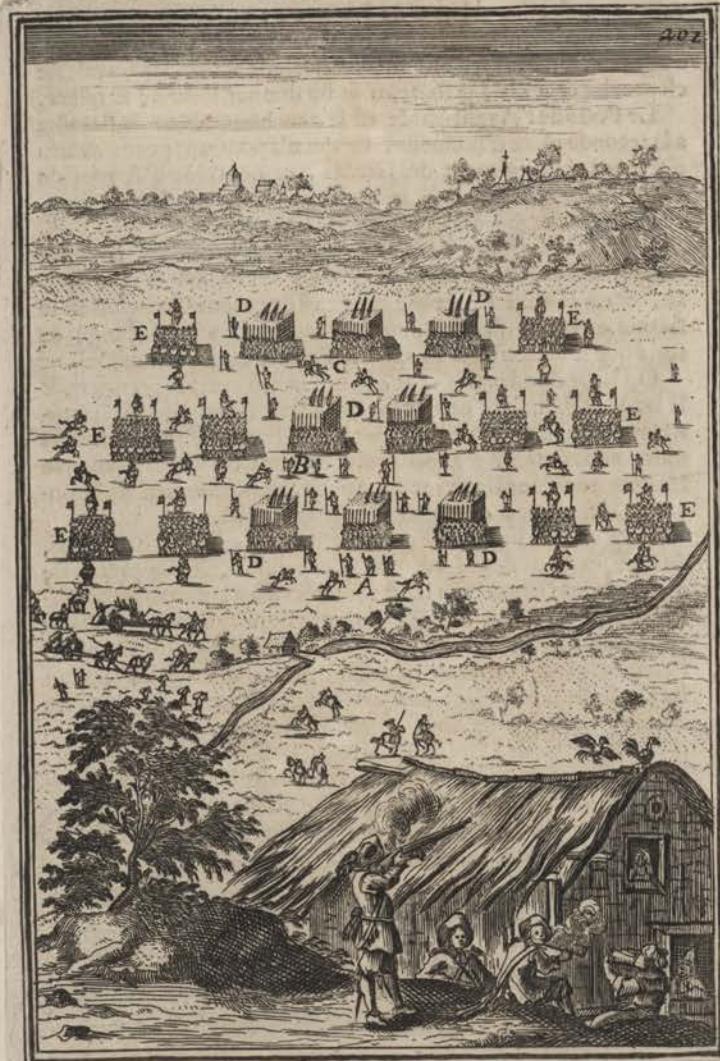
La seconde ligne se nomme *Bataille*, Exemple B. &

La troisième ligne, si elle est presque de force égale à l'une des deux autres, s'appelle *Arrière-garde*: que si on la fait plus faible, on lui donne le nom de *Corps de réserve*, Exemple C.

Le milieu de chacune de ces trois lignes est d'ordinaire d'Infanterie, Exemple D: & la Cavalerie est postée sur les Ailes de chacune des mêmes lignes, Exemple E.

Quelquefois on met entre les intervalles des Bataillons quelques Escadrons, afin que quand l'Infanterie a fait feu,

& com-



202 LES TRAVAUX DE MARS,
& commencé à mettre le desordre parmi les Ennemis, la Cavalerie puisse aller achever de rompre ce qui est déjà ébranlé : Même en gardant ce mélange, s'il arrive que l'Infanterie qui a fait feu, ait souffert elle-même quelque échec, la Cavalerie est proche & prête à la soutenir & lui donner loisir de se rallier.

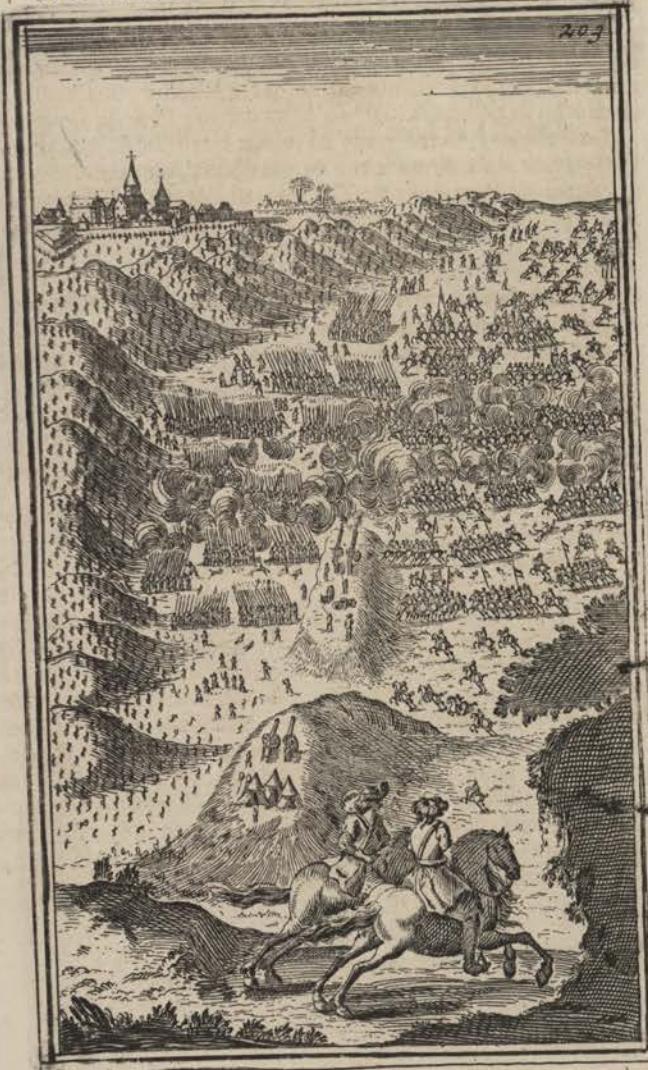
Le Poste de l'Avant-garde est le plus honorable ; la Bataille a la seconde place d'honneur, ce qui n'a pourtant point de lieu à l'égard du Régiment des Gardes, ni des Gens-d'Armes du Roi, parce que les uns & les autres se trouvant dans le service, on les met toujours à la seconde ligne.

Dans chaque ligne il y a aussi le Poste d'honneur : les vieux Corps selon l'ordre de leur ancienneté ont toujours l'Aile droite, & on met sur l'Aile gauche celui des vieux Corps qui est le second en ordre d'ancienneté, & ainsi de Rang en Rang ; de sorte que le milieu de la ligne est le Poste le moins honorable.

On laisse d'ordinaire cent pas de terrain entre la première & la seconde ligne, & deux-cents pas entre la seconde & la troisième, afin d'avoir de l'espace pour rallier les Troupes si elles sont rompues : S'il y avoit moins de terrain, il arriveroit que les Troupes d'une ligne venant à plier, renverseroient les Troupes de la seconde, qui en seroient trop proche.

Dans chaque ligne les Bataillons sont éloignez des Bataillons, & les Escadrons des Escadrons, d'une distance à peu-prés égale à celle de leur front. On laisse ces intervalles, parce que les Escadrons & les Bataillons de la seconde ligne se mettent vis-à-vis des intervalles de la première, & que de même les Corps de l'Arrière-garde se postent vis-à-vis des intervalles qui sont entre les Corps de la Bataille ; afin que par ces distances les uns & les autres aillent plus facilement aux Ennemis, & que si la première ligne vient à être rompue, au lieu de se renverser sur les Troupes de la seconde (comme il arriveroit si les Corps de toutes les lignes faisoient des Filets) elle puisse se rallier derrière son terrain, & laisser ces intervalles libres à la seconde ligne, qui s'avancera pour soutenir ce qui aura plié.

OU L'ART DE LA GUERRE. 203



CHAPITRE X.

*Des Instrumens qui servent ou à la Défense,
ou à l'Attaque des Places.*

Comme c'est une égale nécessité dans l'Attaque & dans la Défense des Places, de tâcher à se couvrir du feu des Ennemis, il importe beaucoup, avant que de dire comment on les attaque, & comment on les défend, de donner la construction des Instrumens qui sont les plus usitez dans ces sortes d'Entreprises.

Des

Les Barriques A, & les Sacs-à-terre B, servent merveilleusement aux Assiegeans pour faire leurs Approches contre des Villes quand le terrain des environs est dépourvu de terre, plein de Roches, pierreux, ou bien si aquatique & marécageux, que l'eau empêche d'y fouiller. C'est principalement dans cette sorte de lieux, que l'usage des Barriques & des Sacs-à-terre est de grand service à celui qui attaque.

Les Sacs-à-terre & les Barriques sont aussi fort commodes pour les Assiegez, qui en mettent dessus les Parapets pour tirer entre-deux, & pour avoir des Embrasures assurées; mais leur principal usage est de les employer à réparer les Bréches, & à élever sur la Tête des Bréches des Parapets à la hâte, ce qui ne se peut mieux & plus commodément faire qu'avec des Sacs & des Barriques-à-terre.

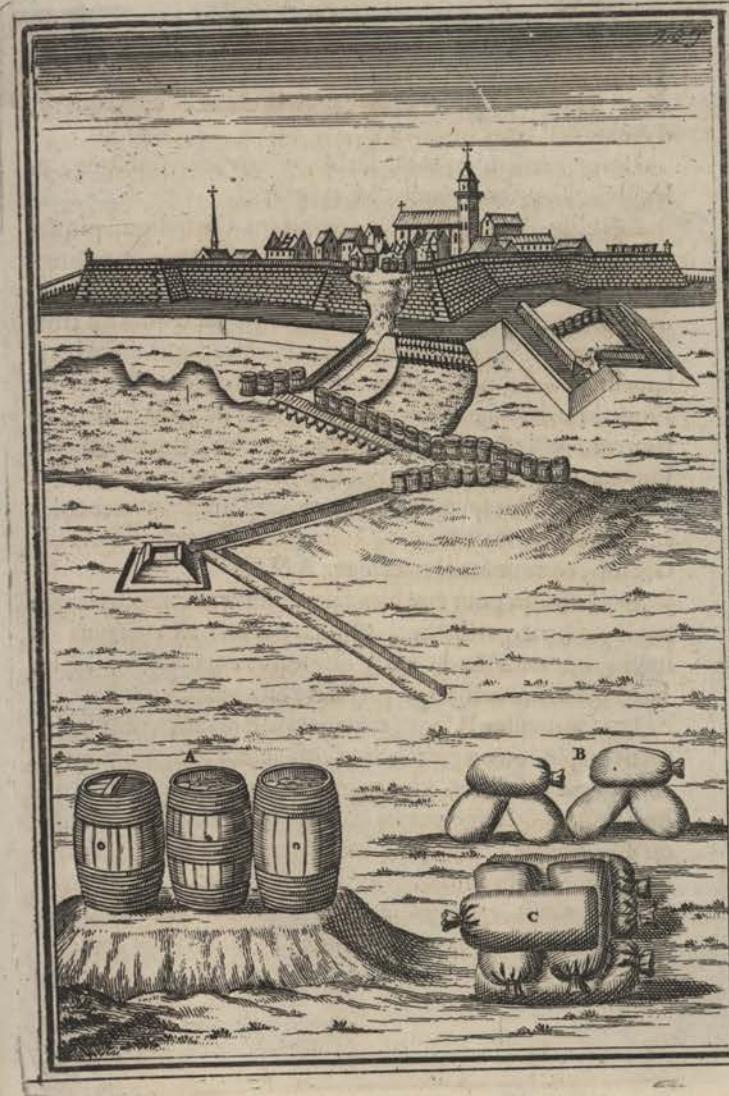
Les Sacs-à-terre sont de deux sortes, grands & petits.

Les grands Sacs-à-terre tiennent environ un pied cubique, ou un pied & demi de terre: Exemple C.

Les petits Sacs-à-terre tiennent un demi-pied cubique de terre ou un peu moins: on les met sur le talud supérieur des Parapets, pour couvrir ceux qui sont derrière, & qui tirent par l'Embrasure ou l'intervalle qu'on laisse entr'eux.

Les Barriques-à-terre sont proprement des demi-muids que les Assiegez & même les Assiegeans emplissent de terre, pour se couvrir, & pour leur servir de Parapet dans les Retranchemens, au défaut des Gabions.

Les Assiegez s'en servent aussi pour jeter pardessus les Parapets, pour rompre & pour enfoncer les Galleries, que les Assiegeans ferroient dans le Fossé. Elles sont très-bonnes pour rouler dans les Bréches, quand les Assaillans viennent à l'assaut.



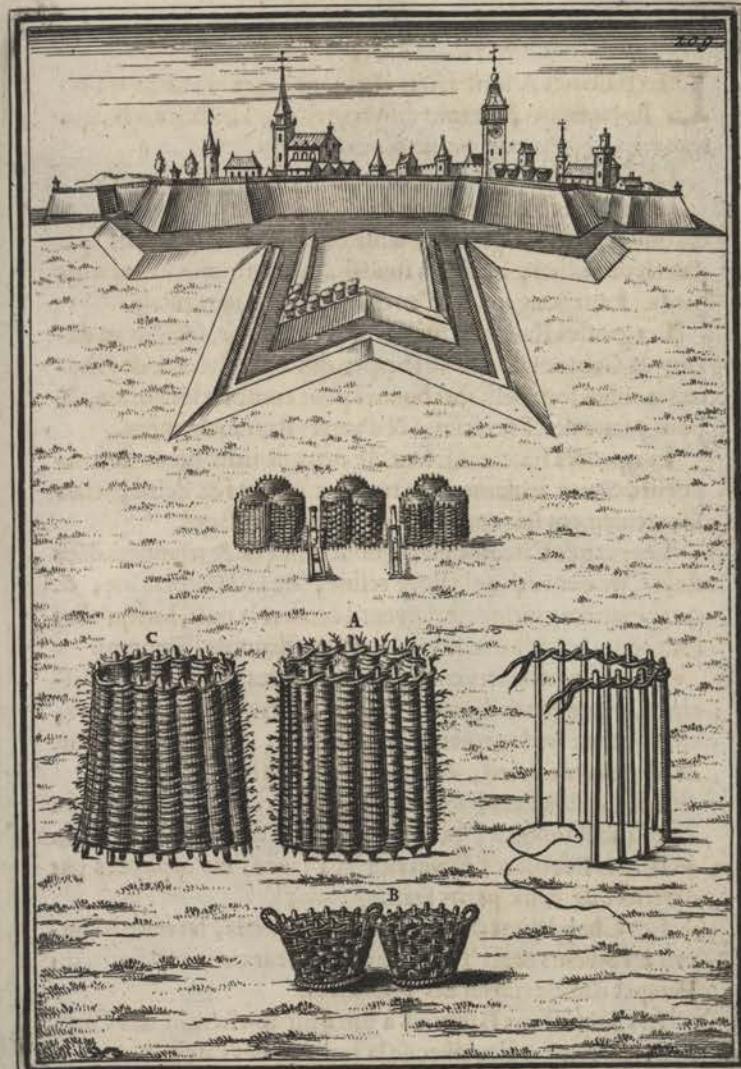
Les Gabions servent pour faire le Parapet des Batteries.
On les fait de branchages d'Ozier, de Coudre, d'Aulne & d'autre bois verd.

Les grands Paniers marquez A, s'appellent Gabions, & les petits B portent le nom de Corbeilles.

Les Gabions se font en cette maniere: On fiche un piquet dans une place unie, où on les veut faire, & de ce piquet, comme centre, & de la distance d'un pied & demi ou deux pieds (afin que le Gabion soit large par embas de trois ou quatre pieds), on fait une Circonference, qui donnera la largeur du Gabion, & sur cette Circonference on fichera des Piquets ou des Baguettes, de la longueur de 5. ou 6. pieds de hauteur, qui est celle qu'on donne aux plus grands Gabions. Puis on entrelacera ces Gaules ou Baguettes avec des branches déliées & les plus souples qu'on aura, les serrant les unes & les autres le plus fortement qu'il sera possible, pourachever le Gabion, comme sont les marquez A & C.

Les Gabions pour être bien faits, doivent être plus larges par le pied que par le haut, afin d'avoir une assiette plus assurée: mais à cause du vuide qui seroit entre-deux, on les fait d'ordinaire aussi larges par la tête que par le pied.

Les Corbeilles B sont des Paniers fort petits, ayant seulement un pied ou un pied & demi de hauteur, sur huit poëces de large par leur baze. On remarquera, que si ces Paniers ont huit Pouces de large par leur baze, ils en doivent avoir dix ou douze par le haut, afin qu'érant remplis de terre, & mis les uns contre les autres, ils laissent une Embrasure, par où les Mousquetaires, qui seroient derrière, puissent tirer à couvert & hors la mire de l'Ennemi.



Des Fascines, des Saussiflons, & des Chandeliers.

Les Fascines A sont faites de branchages d'arbres qu'on lie en fagots, & sont différentes des Saussiflons B, qui sont faits de gros bois ou de troncs d'arbres.

Les Fascines sont de deux manières, grosses & petites.

Les grosses Fascines sont liées en deux ou trois endroits, & sont également grosses, aussi bien dans leurs bouts que dans leur milieu, ayant en rondeur ou grossoeur deux ou trois pieds. Leur longeur est d'environ trois à quatre pieds.

Les grosses Fascines, mêlées avec de la terre, servent au de-
faut de Gabions à faire le Parapet des Tranchées & des Ba-
teries. Elles sont aussi fort bonnes pour combler les Fossez, &
pour y faire des Travées, & d'autres Retranchemens.

Les petites Fascines E sont de deux à trois pieds de lon-
gueur, ayant seulement en rondeur un pied & demi, elles
sont seulement liées par le milieu comme un fagot.

Les petites Fascines étant gouderonnées & trempées dans
de la Cire neuve, de la Poix résine, de la Terebentine, &
autre matière glutineuse, servent à éclairer la nuit, lorsqu'elles
sont allumées, & à découvrir les Travailleurs de l'Ennemi.

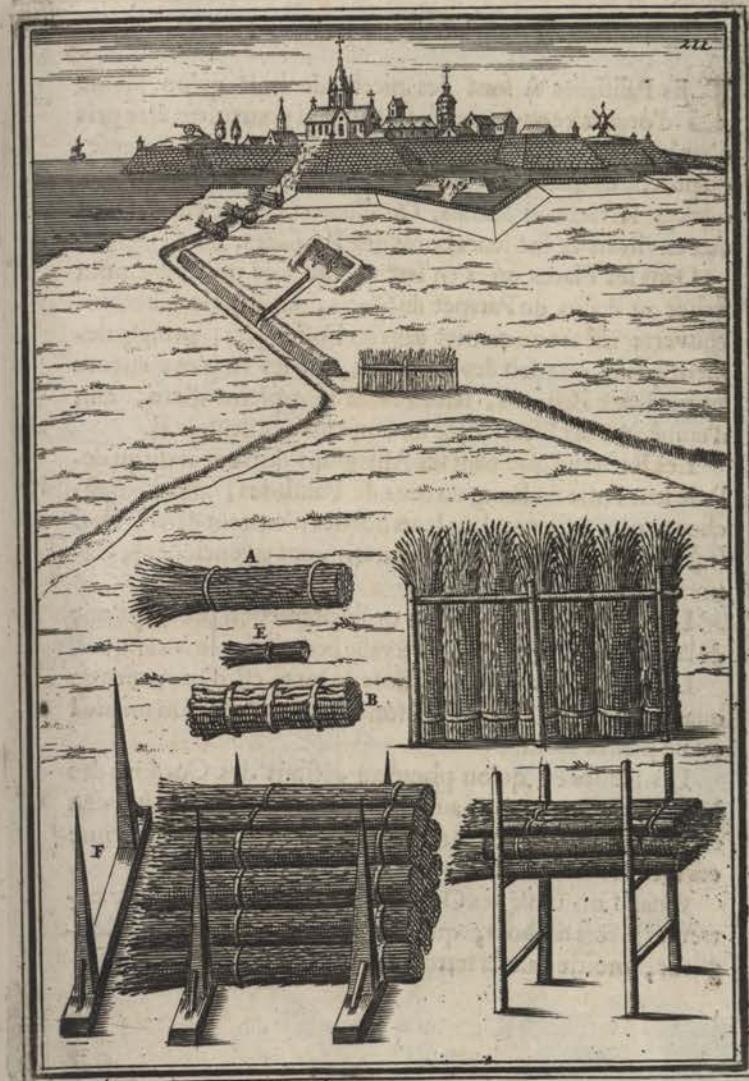
Les Assiegez le servent aussi des grandes & des petites Fas-
cines, pour jeter dans les Brèches, afin qu'étant allumées,
elles brûlent les logemens des Assaillans, & leur empêchent
de demeurer au pied, & sur la montée de la Brèche.

Les Chandeliers F sont de grosses pieces de bois, de six
à sept pieds de haut, posées debout sur une Travée ou brin
de Bois: Les pieces élevées sur la Travée sont appuyées par
derrière de deux petits Etais.

Les Chandeliers étant remplis de Fascines, servent à cou-
vrir les Soldats & les Travailleurs, & leur tiennent lieu d'un
Parapet dans le travail des Tranchées.

Les Saussiflons B servent à affermir le chemin des Char-
rois, & étant mêlez avec de la terre & des Fascines, on en
fait les Travées des Fossez pleins d'eau.

Des



O 2

Les Palissades A sont des pieces de bois qu'on plante d'ordinaire au devant des Postes qui pourroient être pris d'embrée, ou qui ont l'accès fort aisé, pour être sans défense; ou proche de quelque Rideau, des Montagnes, ou bordée de quelque Riviere ou Marais. On assure ces lieux en plantant aux environs & sur leurs bords des Palissades.

Dans les Places on s'en sert encore fort utilement pour Fischer au dessus du Parapet du Glacis, ou dans le Chemin-couvert; même on en met dans les Fossez secs, principalement quand on y fait des Traverses. On les emploie encore au pied des Bastions, si les Fossez sont pleins d'eau, afin d'empêcher les Escalades & les Surprises: Exemple B.

Les Batteries que font les Assiegeans doivent avoir au delà de leur Fossé un Rang ou deux de Palissades, afin d'empêcher que les Assiez dans leurs Sorties n'entrent dans le Fossé, & de-là d'embrée dans la Batterie pour en encloûter le Canon: Exemple C.

Les bonnes Palissades sont ordinairement si proches l'une de l'autre, qu'il n'y a que l'intervalle pour passer le Mousquet.

La hauteur des Palissades hors de terre est d'ordinaire de quatre à cinq pieds. On les enfonce en terre environ un pied ou un pied & demi.

Les Fraises F, qu'on plante au dessous des Cordons des Murailles de pierre, & aux environs des Dehors, servent à empêcher que les Soldats ne desertent, ou qu'on ne surprenne ces Dehors ou la Place, avec des Echelles.

Quand on fraise les Ouvrages de terre, on doit faire entrer les pieces de bois, qui sont de cinq ou six pieds de longueur, moitié dans la terre, & l'autre moitié dehors.

Des



Des Chevaux de Frise, des Herissons & des Herses.

Les Chevaux de Frise A se font d'une piece de bois de dix à douze poûces de Diametre, & longue environ de deux toises; on taille d'ordinaire cette piece en six Pans, afin de faire dans ces Pans des trous tout au travers, disposez en croix, & distans les uns des autres de trois ou quatre poûces: Exemple B. On met dans ces trous des Piquets longs de cinq ou six pieds, pointus & ferrez par les deux bouts, comme les marquez C.

La grosse piece de bois des Chevaux de Frise, doit être d'un bois de frêne; si elle est d'un autre bois, on la doit lier d'un bon bandage de fer, afin que la quantité de trous qui y sont, ne la fasse point éclater: Exemple D.

Les Assiegeans, pour fermer les Avenuës de leurs Camps, en mettent plusieurs ensemble, qui se tiennent à leurs extrémités par des Crampons de fer: Exemple E.

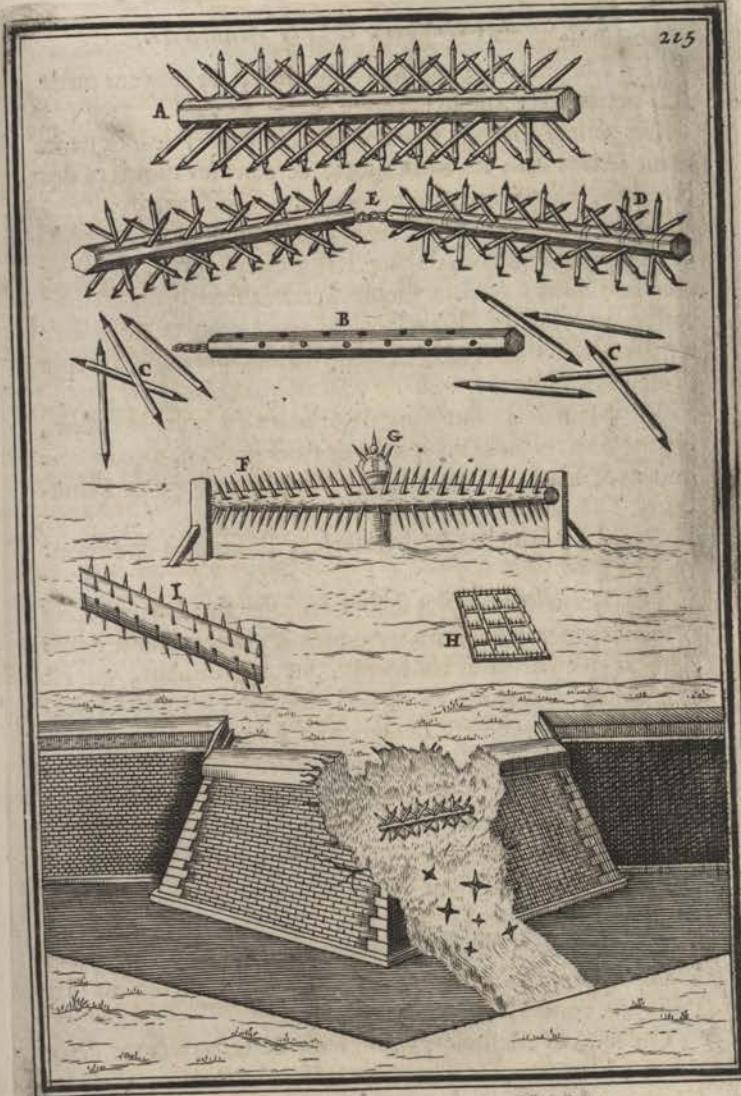
Les Chevaux de Frise, qu'on fait pour jeter dans les Brêches, doivent être plus petits que ceux cy, mais d'un bois plus dur que le sapin, à cause que leurs Piquets sont trop aisez à être cassez à la main.

Le Herisson F est une grosse piece de bois, lardée de toutes parts de pointes de fer: On s'en sert pour fermer les lieux qui doivent être ouverts de fois à autres. Le Herisson tourne sur un Pivot, marqué G.

Les Assiegeans & les Assiegez, au defaut des Chevaux de Frise, pour jeter dans les Chemins où doit passer la Cavalerie, & dans les Brêches où monte l'Infanterie, se servent quelquefois des Herses à labourer la terre, tournant leurs dents ou pointes en haut, afin d'incommoder la Marche de la Cavalerie, & celle de l'Infanterie: Exemple H.

Les Hersillons I sont des planches, longues de dix à douze pieds, qui ont leurs deux côtes remplis de pointes de cloux.

Des



Des Chausse-trappes, & des Mantelets.

Les Chausse-trappes A sont de grands, de moyens ou de petits cloux à plusieurs pointes.

Les petites ont leurs pointes de trois pouces de longueur. Etant jettées dans les Fossez secs, & dans les montées des Bréches, elles nuisent infiniment aux Assaillans.

Les moyennes Chausse-trappes ont leur fer de quatre pouces, & les grands l'ont de cinq. L'usage des unes & des autres est d'être scierées dans les Embuscades & autres lieux où doit passer la Cavalerie. Elles sont aussi fort propres pour être jettées dans les Bréches, & autres lieux, par où il faut que l'Infanterie monte.

Les Mantelets sont faits d'ordinaire de bois de chêne, qu'on scie en planches, épaisses de trois pouces, ou de trois pouces & demi, afin de mieux résister aux coups de Mousquers.

Il y a des Mantelets de deux sortes, de simples & de doublés.

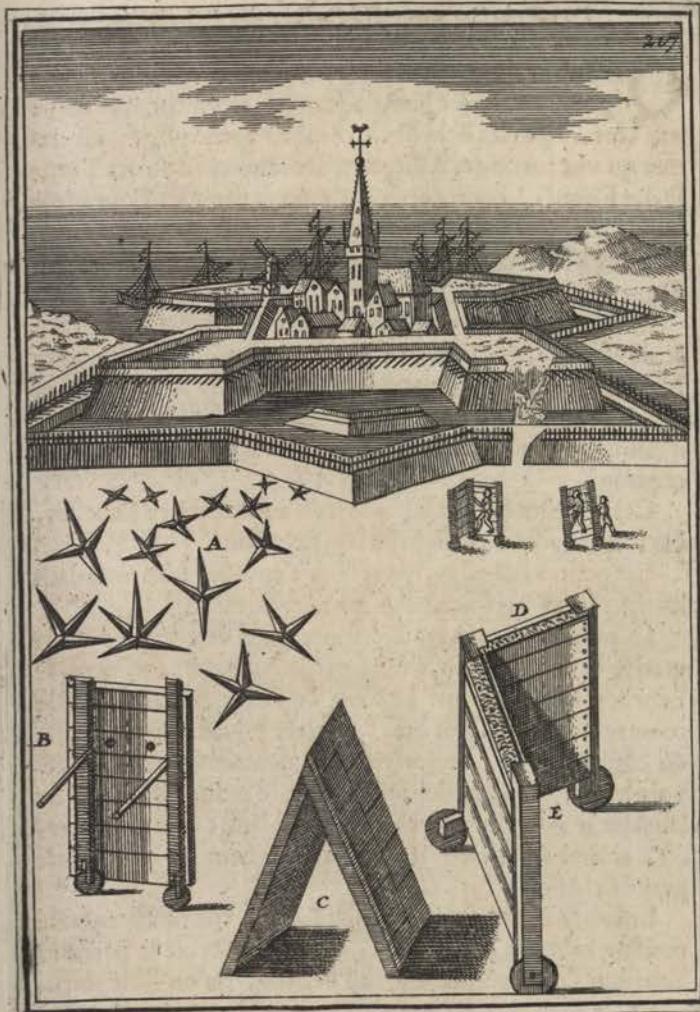
Les Mantelets simples se font en joignant deux ou trois planches ensemble, les unes auprès des autres, afin de les faire larges environ de trois pieds, sur cinq de haut, qui est la hauteur qu'on leur donne, pour couvrir ceux qui les portent ou qui les poussent devant eux : Exemple B.

Quand on se sert de ces simples Mantelets pour faire des Logemens sur les Contrescarpes, on les couvre de lames de fer-blanc, & on les tient un peu menus par un de leurs bouts, afin d'en joindre deux ensemble, pour tenir le Soldat, qui seroit dessous, à couvert de la Grenade & des autres Feux d'artifice : Exemple C.

Les Mantelets doubles D servent au defaut des Tranchées à faire les Approches & les Batteries, qu'on creuse ou que l'on élève contre les Places que l'on assiege.

On fait ces Mantelets en mettant de la terre entre deux rangs de planches, & on les monte sur des Rouës, pour les faire avancer, & pour les conduire où l'on veut : Exemple E.

Des



Q S

Quand les Villes n'étoient fortifiées que de Tours, & que pour les prendre les Attaquans en élevoient d'autres de leur côté, alors les Echelles étoient en grand usage; car durant qu'une partie des Assiegeans décochoient de leurs Tours D des Fléches, contre ceux qui étoient dans les Tours de la Ville, d'autres du même parti que les Assiegeans venoient avec des Echelles escalader les Murailles & les Tours des Assiegez.

Mais maintenant que les Places sont fortifiées de Bastions & de Dehors, les Escalades ne sont plus guere en usage: Neanmoins comme je me suis rencontré à la dernière Place qu'on a voulu surprendre de cette maniere, qui étoit la ville d'Albuquerque, je prendrai l'occasion d'en faire ici la description.

Ces Echelles étoient faites de trois autres petites Echelles, & chaque petite Echelle avoit sept Echellons.

Ces petites Echelles, pour bien s'emboiter les unes dans les autres, étoient faites de la maniere suivante.

La premiere, qui étoit destinée pour être le pied de la grande Echelle, étoit étroite par le haut, & son dernier Echelon débordoit par les côtes de l'Echelle, ainsi que le montre la lettre A. Les bouts de cette même petite Echelle du côté d'en haut, étoient entaillés comme C, afin de recevoir le premier Echelon de la seconde petite Echelle, de laquelle le pied étoit plus large que le haut, afin d'être réuni, emboité, & lié fortement avec le haut de la première petite Echelle.

Le haut de cette seconde petite Echelle étoit aussi entaillé comme celui de la première, afin de recevoir le premier Echelon de la troisième petite Echelle, qu'on lioit fortement les unes avec les autres, & toutes ces perites Echelles en formoient une aussi grande que l'on souhaitoit, comme est la marquée B.

Des



Des Blindes, des Clayes, des Traverses, & des Galleries.

Les Blindes A sont faites de branchages d'ozier, ou d'autre bois, qu'on lie par le haut & par le bas, de l'épaisseur d'un demi-pied.

Les Blindes servent de Rideau & de couverture aux Pionniers dans leur travail. Elles sont fort employées à couvrir les détours & le dessus des Tranchées & autres lieux, qui sont exposé à la vue des Ennemis.

Les Clayes B sont faites de gros & de menus branchages d'ozier, ou d'autre bois souple, les branches les plus minces étant entrelacées de plus grosses, ainsi qu'est la Claye B.

La longueur des Clayes les plus ordinaires, est de cinq à six pieds, sur trois ou trois & demi de largeur. Les Clayes les mieux faites sont celles qui sont les plus serrées.

Les Clayes sont fort usitées pour l'affermissement des Plate-formes des Batteries, & pour le passage des Fossez, principalement quand les Fossez sont remplis de vase ou de bourbe.

Les Galleries C servoient autrefois à couvrir & à attacher le Mineur aux Faces des Bastions.

Afin que les Galleries soient bien faites, elles doivent être à double rang de planches du côté du Flanc du Bastion qu'elles regardent pour être plus capables de résister aux coups de la Place. Le dessus de la Gallerie doit être en dos d'âne, ou en vive-arrête, & même couvert de lames de fer-blanc, pour éviter les Gauderons, les Bosses & autres feux gluans, que les Assiégez pourroient jeter dessus, à dessein de la brûler.

Les Traverses D se font dans les Fossez secs, en creusant dedans comme une Tranchée, en jettant la terre du côté du Flanc opposé; mais dans les Fossez pleins d'eau, on les fait en jettant dans le Fosse, vis-à-vis de l'endroit où l'on veut attacher le Mineur, des Saussifrons, des Solives & autres pieces de bois, avec quantité de Fascines, de pierres, de terre, & de toutes autres choses qui peuvent combler le Fosse, & le rendre capable de soutenir une Gallerie pour ceux qui s'en veulent servir: Exemple E.



Des diverses sortes de Ponts, servans à passer les Rivieres.

Le Pont marqué A est fait de gros soliveaux & de planches de bois, liées ensemble par de forts bandages de fer, le tout soutenu par des Futailles, qui sont renfermées d'un grand Chassis, aux quatre Angles duquel sont des Roues, pour en faciliter la conduite par la campagne. La Ballustrade de ce Pont est faite d'une toile, pour ôter à ceux de la Ville ennemie la vue de ceux qui passent par dessus le Pont.

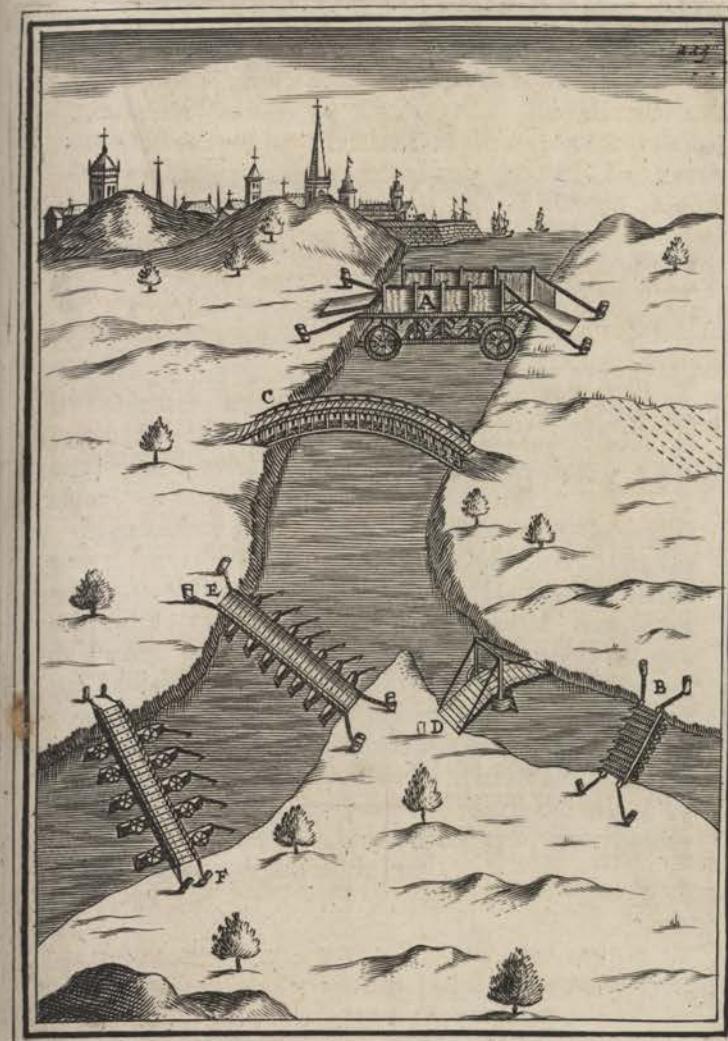
Le Pont B est fait de Roseaux, de Fascines & d'autres branchages d'arbres, afin de faciliter le passage à l'Infanterie sur de petites Rivieres.

Le Pont marqué C est fait de l'assemblage de plusieurs pieces de bois, avec deux planchers, dont le premier sert pour le passage de l'Infanterie, & celui de dessus, pour celui de la Cavalerie, de l'Artillerie & du Bagage.

Mais en vérité, toutes ces sortes de Ponts, & une infinité d'autres de diverses façons, inventez depuis peu, construits par l'assemblage de plusieurs machines, ou pieces de bois jointes ou emboitées ensemble, sont defectueuses & de peu de service; car outre qu'il faut toujours entretenir un grand nombre de Charpentiers, de Menuisiers, de Serruriers, & d'autres Ouvriers, pour les monter & conduire, c'est, qu'il y faut une infinité de Clavettes, de Villes, & de Bandages de fer, dont la perte ou la rupture de la moindre piece rend toute la Machine inutile: mais pour les Ponts de Batteaux, ils peuvent être conduits par toutes sortes de personnes sans grand effort, & aussi sont-ils les meilleurs.

Le Pont D est tres-ingénieux pour passer de petites Rivieres.

Le marqué E est fait de Batteaux, qu'on prend sur la même Riviere où on le fait: mais celui de F est fait de Batteaux, qu'on amène exprés montez sur un train de Chariots, si ce n'est qu'on les fasse rouler sur des Roues qui y sont attachées proche de la Quille.



CHAPITRE XI.

Des Sieges.

Remarque sur la différente durée des Sieges.

Comme il est difficile de trouver deux Villes situées d'une même maniere, aussi est-il fort mal-aisé de faire deux Sieges d'une même façon, & encore plus d'en déterminer la durée.

Car il y a des Villes, où sans faire ouverture ni conduite de Tranchées, les Assiegeans peuvent venir dès le premier jour du Siege, se loger sur les Contrefescrpes de leur Fossé, & cela le plus souvent à la faveur d'un Chemin creux, d'une ruine, ou de quelque Fauxbourg mal fortifié.

Mais aussi il y a des Places où le terrain des environs est si bien ménagé, qu'à une portée de Canon de leurs Murailles ou du plus éloigné de leurs Dehors, il n'y a ni ruine, ni chemin creux, qui en puissent faciliter l'approche. À ces sortes de Places, qui ne sont pas les pires, on n'y peut venir que par Tranchée, ou en gagnant le terrain pied à pied; ce qui rend d'ordinaire ces Sieges dangereux, & fort longs, pour une infinité d'incident qui arrivent de jour en jour dans les Attaques, dans les Sorties, dans les Mines & autres actions de Guerre, que ceux des deux Partis mettent en usage, les uns pour le défendre avec plus d'opiniâreté, & les autres, afin d'attaquer avec plus de chaleur.

Du Degât qu'on fait aux environs des Places.

Sous les nom de *Degât* j'entens parler ici du ravage que les Ennemis font aux environs des Places, qui manquent à leur payer leurs Contributions, ou qu'ils veulent assiéger.

On fait faire d'ordinaire le degât par des Partis de Cavalerie & d'Infanterie, les uns mélez avec les autres, afin qu'ils soient plus en état de fourrager & de brûler tous les grains & autres commoditez qui se rencontrent autour des Places, & dont ceux qu'on va assiéger, pourroient tirer quelque avantage. Dans cette action aussi bien que dans celles de tous les Sieges, le General doit agir avec une prudence singuliere; car de ces sortes de commencemens on tire de grandes conjectures du progrés d'un Siege: c'est pourquoi les Partis qu'il envoyera, doivent être commandez par des personnes qui sçachent bien la Guerre, comme font les Mestres-de-camp, les Majors & autres Officiers, qui auront la prudence d'éviter les Embuscades de ceux qu'on va assiéger, & de soutenir leurs Sorties, & même de faire tête à leurs Partis, en les repoussant jusques sous leurs défenses.

Ceux qui sont détachez pour faire le degât, doivent quitter l'Armée à deux lieues, ou tout au moins à une lieue de la Ville qu'on va assiéger. Ils porteront le feu partout où ils passeront, neanmoins avec cette discretion, de conserver tout ce qu'ils jugeront capable de couvrir leur Camp, comme sont les Bois, les Maisons des particuliers, les Eglises, & autres lieux saints, pourvu que les Assiegez ne s'en puissent pas servir pour favoriser leurs Sorties, & pour disputer le terrain; car alors en emportant avec respect les pierres sacrées des Autels, & les saintes Reliques, on rendra le reste inutile, pour en bâtir après le Siege de plus magnifiques. C'est dans le temps de ces Degâts que le Maréchal de camp, accompagné des Ingenieurs, va reconnoître la Place le plus près des Dehors qu'il sera possible, afin de juger plus pertinemment de la bonté ou de la foibleſſe des Fortifications de la Place qu'on va assiéger.

Du Blocus des Places.

Il est de la science d'un General, en s'engageant dans le País ennemi, de ne laisser aucune Place derrière lui, dont il ne soit le maître, à moins qu'il ne la juge incapable de traverser la marche de ses Recreus, & de ses rafraîchissemens.

Autrement un General prendroit fort mal ses mesures, de vouloir assiéger une Place dans les formes ordinaires, l'Ennemi étant maître des Châteaux, & d'autres Postes, qui lui empêcheroient la liberté de la Campagne.

Mais

Mais lorsque les Places qu'on veut assiéger, sont dans le cœur d'un Etat, comme sont d'ordinaire celles d'un peuple révolté contre son Prince, alors le General, qui sera commandé pour les aller mettre à la raison, considerera, s'il faut attaquer leurs Places de vive force, ou par de longs Sieges, s'ils peuvent être secourus de leurs Alliez, ou s'ils s'assurent seulement sur l'avantage de leurs Montagnes, & sur la force de leurs Murailles.

Le General étant donc informé de l'état de ceux de la Place, & prévoyant qu'ils ne peuvent être secourus d'aucune part, que toutes leurs forces consistent seulement dans leur opiniâreté, dans la profondeur de leurs Fossés, & dans la hauteur de leurs Murailles: alors il se contentera de les vaincre par la famine, en formant un Blocus.

Le Blocus n'est autre chose, qu'une maniere de distribuer ses Troupes dans les Villages, les Châteaux & autres lieux, qui se rencontrent sur les avenus de la Place, défendant très expresslement à qui que ce soit, de communiquer avec ceux de la Ville, & de leur apporter des Vivres, sur peine de la vie, faisant mettre en prison tous ceux qui sortiront de la Place, pour les châtier selon la volonté du Prince.

Maniere d'asseoir un Camp pour former un Siege.

Le Maréchal de Camp de l'Armée ayant fait faire le degât, le General fera marcher ses Troupes pour commencer le Siege. C'est dans cette occasion que le General doit faire doubler le pas à ses Troupes, afin d'ôter aux Ennemis les moyens de fortifier la Place de vivres & d'Hommes, en cas qu'ils l'eussent auparavant négligé.

Le General étant à demi-lieuë de la Ville, envoyera quelque personne inrelligente au Maréchal de Camp, afin que ce Maréchal l'instruise des Postes les plus avantageux qui sont autour de la Place.

Le General étant ainsi informé de l'avantage & du desavantage du terrain, où il doit asseoir son Camp, prendra un peu le devant, pour se donner lui-même le soin de reconnoître tous les Postes.

Il sera accompagné du Maréchal de Camp & des Ingenieurs, qui lui feront remarquer l'avantage des lieux, dont on lui a déjà fait le récit, afin d'y faire défilier les Troupes, distribuant la Cavalerie dans les Plaines & proche des Rivieres, & l'Infanterie sur les Côteaux & les Montagnes, à une portée de Canon de la Place.

228 LES TRAVAUX DE MARS,

Dans ce premier jour il est fort difficile de donner à chaque Régiment la juste mesure du terrain qui lui est nécessaire, nide déterminer précisément l'étendue que les Parcs d'Artillerie & les Quartiers des vivres doivent occuper. Neanmoins pour rendre la chose facile, nous en allons parler en détail.

On remarquera, que quand l'Armée est composée de diverses Troupes étrangères, il est meilleur de mettre tous les Régiments d'une même Nation ensemble, que de les séparer, afin d'éviter les querelles, qui n'arrivent que trop souvent entre gens de divers Religion & de different Gouvernement.

Du Logement de la Cavalerie.

Dans la Cavalerie un Cavalier s'appelle Maître, comme nous l'avons déjà dit ailleurs. Il doit avoir d'ordinaire un Valet & 3. Chevaux; ou pour le moins 2. Maîtres doivent avoir à deux un Valet & 3. Chevaux, afin que le troisième Cheval puisse aller au fourrage.

Pour loger une Compagnie de Cavalerie de cent Chevaux (c'est ainsi qu'on spécifie le nombre des Cavaliers ou Maîtres) on donnera soixante-dix pieds de terrain de front à la Compagnie, Exemple A B; & deux-cents de hauteur, Exemple A C.

A deux Maîtres qui logent ensemble, on leur donne de terrain huit pieds de large, & douze de long, pour faire leurs Barraques: Exemple D.

Pour les Barraques des Chevaux, elles occupent chacune 4. pieds de large, & dix de long: Exemple E. Les hommes sont tous logez en deux Rangs, & les chevaux aussi: Exemple EG.

Entre les Barraques & les Ecuries il y a une rue large de huit pieds: Exemple I.

Les Chevaux tournent leur tête vers les Barraques de leurs Maîtres.

La rue entre les Ecuries a dix pieds de large pour la sortie des Chevaux: Exemple L.

Le Logis du Capitaine est à la tête des Barraques de sa Compagnie, dont il occupe tout le front, & sa largeur est de quarante pieds: Exemple O.

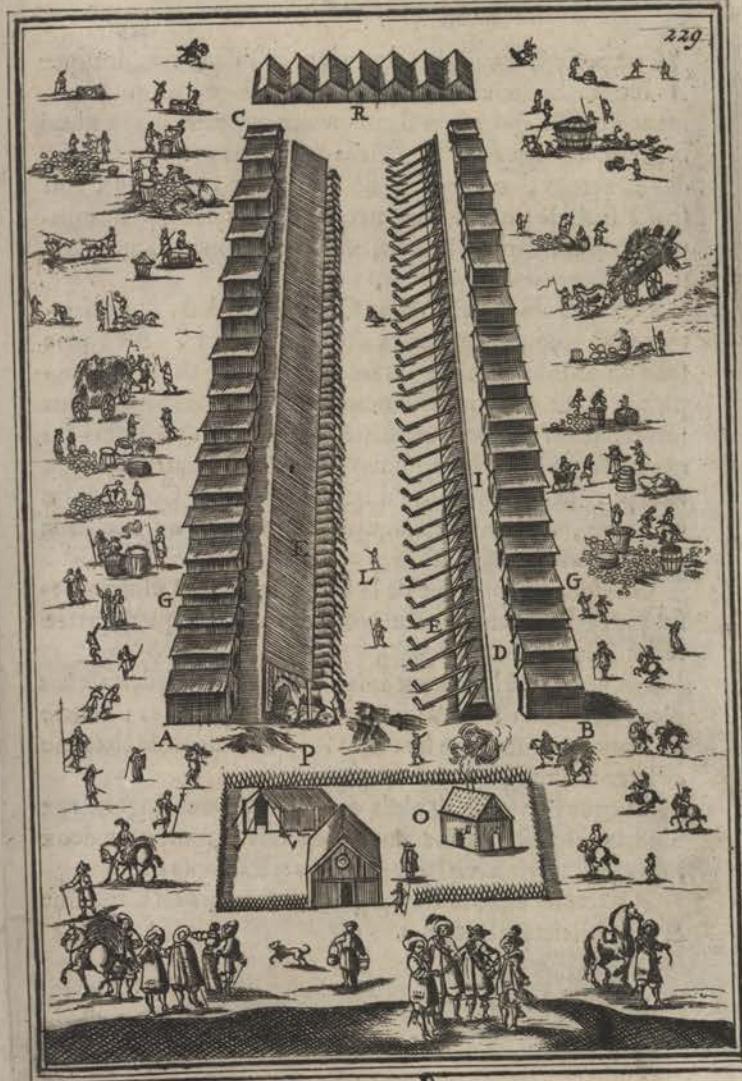
Entre le logis du Capitaine & la Compagnie est une rue de vingt pieds de large: Exemple P.

Derrière la Compagnie sont les Vivandiers, séparez des Compagnies par une rue qui a vingt pieds de large: Exemple R.

Quand plusieurs Compagnies campent ensemble, les unes auprès des autres, il doit y avoir vingt pieds de distance entr'elles.

Du

OU L'ART DE LA GUERRE. 229



P 3

Du Logement de l'Infanterie.

Je ne parle point ici du Logement de l'Infanterie, lorsque sur la marche elle arrive dans un Village, ni du Logement de celle qui est en Garnison dans une Place, puisque la premiere loge chez les Païsans par billets; & l'autre dans des Cazernes, ou chez le Bourgeois par chambrière, ou seul à seul. Je parle de l'Infanterie, qui est obligée de camper & de se bâtit des Hutes, & cette façon de loger s'appelle *Campement*.

Le front du terrain d'une Compagnie A B, & la hauteur C D, ne se peuvent exactement limiter, si l'on ne sait au juste le nombre des Soldats qui sont dans la Compagnie: Et comme les Compagnies sont plus ou moins fortes, selon que les Recrûes & la Desertion sont plus ou moins fréquentes; néanmoins pour donner quelque règle assurée, je supposerai qu'il faille loger deux Compagnies ensemble, chacune de cinquante hommes, ou une seule de cent hommes effectifs.

On donnera au front de la Compagnie A B cinquante-six pieds de terrain, pour avoir lieu d'y marquer quatre rangs de Hutes.

On donnera à la hauteur de la Compagnie A G deux-cents pieds de terrain, pour y faire vingt-cinq Hutes; entre les rangs des Hutes on fera trois Ruës de huit pieds chacune de large: Exemple D.

Chaque Hute a huit pieds en quarré, pour loger deux Soldats: les portes des Hutes répondent toutes sur deux ruës, & sont vis-à-vis l'une de l'autre: Exemple E.

A la tête de chaque Compagnie est le Logis du Capitaine & des Officiers subalternes.

Des

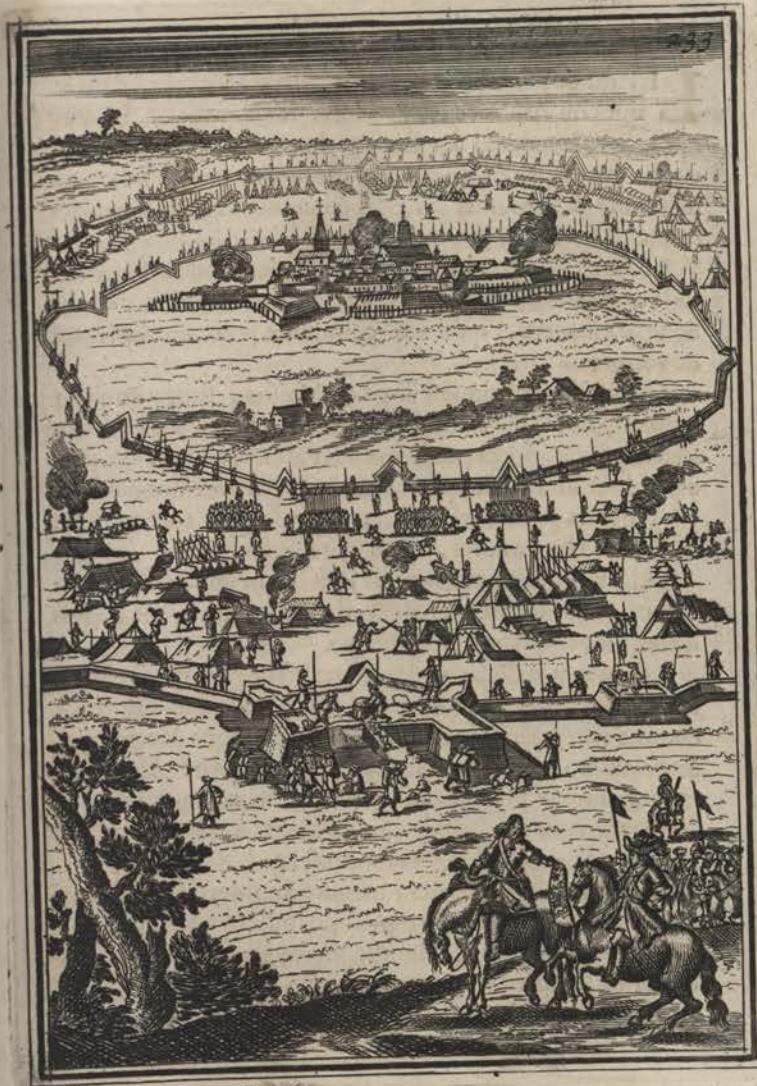


Des Lignes de Circonvallation, & de Contrevallation.

Si le General prévoit qu'il ne puisse pas emporter d'emblée, ou de vive force, la Place qu'il a ordre d'attaquer, & que d'autre part il craigne que l'Ennemi ne secoure la Place, en passant sur le ventre à son Armée; alors il fera faire tout autour de son Camp une ligne de Circonvallation: même s'il juge que la Ville soit puissante en nombre d'hommes, & que le Gouverneur puisse faire souvent des Sorties, pour incommoder son Camp, & pour lui faire des Prisonniers; en ce cas pour les soutenir & pour les repousser, il fera faire une ligne de Contrevallation du côté de la Ville.

Les Ingenieurs, après que les Troupes seront campées, feront tout le tour de la Place, pour voir les lieux par où ils doivent faire creuser la ligne de Circonvallation, prenant le Plan des environs de la Place, y marquant toutes les Collines, les Rideaux, les Vallées, les Rivieres, les Eglises, & généralement tout ce qui peut servir de logement, tant à la Cavalerie, qu'à l'Infanterie, comme sont les Vignes, les Hayes, les Ruines, & autres lieux couverts. Les Ingenieurs ayant donc présenté au General le Plan des environs de la Ville, réglé avec lui l'endroit par où l'on doit faire passer la ligne de Circonvallation, ils la marqueront sur le terrain avec des Piquets, & des Cordes aux, de la largeur de deux toises, faisant la base de son Parapet de huit pieds de large, la hauteur interieure du Parapet de six pieds, & l'exterieure de cinq, avec une Banquette large de trois pieds, & haute d'un pied & demi.

La ligne de Circonvallation doit être du côté de la Campagne, & la terre du côté du Camp; & la ligne de Contrevallation, qui se fait sur de pareilles mesures, doit avoir son Fossé du côté de la Ville, & la terre du côté du Camp, pour couvrir ceux qui sont derrière.



LE Parc de l'Artillerie est le lieu, ou le Magazin, dans lequel on conserve les Poudres, les Bombes, les Petards, les Grenades, les Bosses, les Balles-à-feu, les Méches, & tous les Equipages & les instrumens qui servent à descendre & à monter les Canons de dessus leurs Chariots & leurs Affusts.

Le Parc pour être bien placé, doit être tout-à-fait hors de la portée de Canon de la Place, & ce lieu doit être choisi de telle maniere, qu'il soit commode pour toutes sortes de voitures.

Quand il y a quelque Village ou Maison, située environ à deux portées du Canon de la Ville, ces sortes de lieux sont fort commodes pour faire les Parcs. Sur tout on doit avoir soin de les bien fortifier, & de ne leur donner que des Piquiers pour leur garde, principalement aux endroits où l'on met les Poudres, afin d'éviter le feu.

On fait d'ordinaire autant de Parcs, qu'on a résolu d'attaques, afin que les Troupes dans le besoin aient auprès d'elles tout ce qui leur est nécessaire.

Le Parc ou le Quartier des Vivres est un lieu où sont logez les Vivandiers & les Marchands. Il y en a quelque fois, comme j'en ai déjà dit, dans le milieu de chaque Régiment, & beaucoup mieux à la Queue, qui est une place bien plus commode pour la distribution de leurs denrées & de leurs marchandises, auxquelles le Major a soin de mettre le prix, selon qu'il le juge raisonnable.

Les Majors qui voudront prendre soin de la santé & propriété de leurs Soldats, marqueront toujours quelques certains lieux derrière leurs Régiments, où ils feront faire quelques Fossez où les Soldats iront à leurs nécessitez.



*Maniere de reconnoître une Place pour déterminer
les Attaques & les Tranchées.*

LA Circonvallation étant parfaite, & les Parcs fortifiez de quelques Forts à Etoile, ou à Demi-bastions, le Maréchal de Camp, accompagné des Ingénieurs, & escorté de quelque Cavalerie, s'approchera le plus près qu'il lui sera possible, des Dehors, ou des Contrescarpes de la Place, afin de découvrir la bonté ou la foiblesse des Fortifications de la Ville.

La force d'une Place consiste dans la bonté de ses Dehors, lorsqu'ils sont bien flanquez des Défenses de la Place, & qu'ils ne sont point commandez des lieux circonvoisins, ses Fossez étant larges & fort profonds, les Bastions solides, grands & bien défendus des Cazemates & des Cavaliers, avec des Parapets capables de résister à la violence du Canon.

La foiblesse d'une Place est d'avoir quantité de grands Dehors, commandez des lieux circonvoisins, & mal flanquez de la Place, avec des Fossez étroits, & à demi-comblez, des Remparts éboulez, des Parapets ruinez, & des Bastions petits & mal terrassez. Cela étant diligemment remarqué, avec la nature du Terrain, comme j'ai dit dans les pages précédentes, les Ingénieurs feront leur rapport au Général, afin de déterminer le nombre des Attaques régulières, qui seront deux ou trois, tout au plus, n'y ayant point d'Armée assez forte pour en faire quatre ou cinq à la fois, & les fournir de tout ce qui leur est nécessaire.

Le nombre des Tranchées étant donc déterminé, les Ingénieurs les marqueront avec des Cordeaux & des Piquets sur les lieux mêmes, & l'endroit par où elles doivent paller, se servant de l'avantage du Terrain, comme sont les Chemins creux, les Vallons, les Cavins, les Fondrières, les Fossez, les Hayes, les Rideaux, & généralement tout ce qui peut mettre des Soldats à couvert.

Des

Des préparatifs pour la conduite des Tranchées.

LA plupart des ceux qui ont écrit de Lignes d'approche, principalement ceux qui ne s'y sont jamais rencontréz, ont parlé du travail & de l'avancement, & de la conduite d'une Tranchée, comme d'une chose si facile, qu'ils ont bien olé prendre la liberté de limiter le temps qu'il falloit employer pour la pousser jusque sur les Contrescarpes d'une Place assiegeée, & de mesurer les pas & les toises, que les Pionniers devoient avancer le travail dans un jour, dans une nuit, ou dans une heure. Pour moi, qui en ay conduit quelques-unes, j'ay trouvé que cela étoit plus difficile dans l'exécution, qu'il n'étoit à se l'imaginer dans le Cabinet. En effet le progrès ou l'avancement d'une Tranchée dépend de tant d'accidens, que je ne scaurois assez m'étonner de ceux qui en veulent limiter le temps précis.

Pour en parler avec quelque justesse, je dirai que l'Ingénieur, ou en sa place celui qui a l'ordre du travail, doit avant toutes choses considerer la diversé qualité du terrain par où il doit conduire sa Tranchée, afin de remarquer, si ce terrain est seulement de simple terre, ou si la terre est sablonneuse, pleine de pierres, tout-à-fait de roche, ou enfin entrecoupée de quelques Canaux, ou bien en Marécage. Cela étant bien consideré, si le País est de bonne terre, il fera seulement provision de Hoyaux, de Béches, & de Pelles, ainsi que je l'ay marqué dans la page 300. du Second Volume; afin de s'en servir pour ouvrir, pour creuser, & pour élargir la Tranchée sur les mesures qui seront données cy-après.

Mais si le terrain est de roche, & qu'il soit trop dur pour être fouillé, ce qu'on scaura facilement par le recit des Paísans d'alentour, l'Ingénieur fera provision d'une grande quantité de Sacs-à-terre, de Fascines, & de Gabions, pour s'en servir à s'épauler contre les Défenses de la Place, & couvrir ses Tranchées, comme il va être enseigné.

De

La différence qu'il y a entre l'Ouverture & la Conduite des Tranchées, est que sous le mot *d'Ouverture* on exprime le commencement du travail de la Tranchée, qui a proprement la queue toujours tournée du côté des Assiegeans; & que par celui de *Conduite* on explique le progrès ou l'avancement de la Tranchée, dont le bout, qui est toujours du côté de la Place qu'on assiege, s'appelle *Tête de la Tranchée*.

Le lieu de l'Ouverture de la Tranchée doit être marqué par le Maréchal de Camp, ou par le General. Le vrai lieu pour commencer l'Ouverture de la Tranchée doit être hors la portée du Mousquet des plus proches Déhors de la Place, & même au de-là de la portée du Canon, quand on juge qu'il peut incommoder les travailleurs.

Lorsqu'aux environs de la Place il y a quelque Maison à l'abri des Mousquetades, & de l'Artillerie des Assiegez, & que pour y aller, il n'y a que fort peu de terrain qui soit enfilé de la Place, alors on s'en servira pour faire l'ouverture de la Tranchée, y envoyant les Pionniers à couvert de quelques Mantelets, suivis de ceux qui ont ordre de les soutenir, qui doivent être plutôt de Cavalerie que d'Infanterie, les premiers ayant l'avantage de courir & de découvrir la Campagne, ce que l'Infanterie ne peut pas faire si aisement.

On remarquera qu'en ouvrant & en poussant la Tranchée, les premiers Pionniers sont à genoux, & qu'ils ne travaillent guere que la nuit, où ils font six fois plus de besogne en trois heures, qu'ils n'en feroient de jour en dix heures. Ils ne font d'abord qu'un petit Fossé, que ceux qui les suivent, élargissent, & creusent peu à peu, jusqu'à ce qu'il soit large environ de deux toises & profond de quatre à cinq pieds, principalement quand on approche de la Place, afin qu'avec la terre qu'on en tire, & qu'on jette au devant de ceux qui sont dans la Tranchée, ils soient à couvert des défenses de la Ville.

On remarquera de plus, que le moins de détours que l'on peut faire à une Tranchée, est toujours le meilleur, pourvu qu'elle ne soit point enfilée ou vuë de la Place.



IL n'y a rien qui assure plus les Travailleurs d'une Tranchée, que de se voir soutenus des gens de leur Parti; & comme il ne se fait guere d'approche, que les Assiegez ne fassent des Sorties pour insulter les Pionniers, pour combler leurs Travaux, & pour donner la chasse à ceux qui les soutiennent, c'est ce qui doit obliger les Attaquans de faire des Places-d'Armes & des Redoutes de distance en distance.

Les Postes les plus commodes, pour servir de Places-d'Armes à la Cavalerie & à l'Infanterie, sont ceux qui se peuvent facilement secourir les uns les autres, & qui sont à l'abri des Défenses de la Ville; comme sont les chemins creux, & principalement l'endroit où ces chemins se croisent; car leur profondeur sert comme de Parapet à l'Infanterie. Faute de profondeur naturelle, on couvre ces Places-d'Armes avec des Gabions, des Sacs-à-terre, ou avec des Arbres; en un mot avec tout ce qui peut empêcher ceux de la Place de découvrir dedans. On fait quelquefois un Fossé tout autour, & alors la Place-d'Armes est fortifiée comme une Redoute ou un autre Fort.

Lorsqu'on travaille aux Approches, & qu'on trouve de ces chemins creux, on s'en doit servir pour faire la Tranchée, y élevant d'abord quelque Redoute, pour nettoyer tout le long, en cas que les Assiegez s'en voulussent servir comme de Contr'approches. Quand pour éviter l'Enfilade on sera obligé de détourner le Boyau, on élèvera sur l'Aile droite & sur l'Aile gauche de la Tranchée des Epaulemens, ou une maniere de Traverses marquées A, pag. 251. cy-apres; & aux extremitez quelques Redoutes, qui auront environ quatre ou cinq toises de face. Dans ces Redoutes & Epaulemens on logera la plupart des Soldats commandez pour la garde de la Tranchée, envoyant toujours quelque Parti de Cavalerie, & même d'Infanterie, à la tête des Travailleurs pour leur donner courage, & pour appuyer leur travail.

De

242



Comme les Batteries ne se font que pour démonter les Pièces des Assiegez, pour appuyer les Pionniers des Assiegeans, & rompre les Défenses de la Place, on en construit de différentes sortes: de Hautes A, de Simples B, & d'Enterrées C.

Les Batteries Enterrées C sont les plus usitées, comme j'ay dit, pour faciliter les Approches, & pour ruiner les Parapets & les Défenses des Places. Celles qu'on appelle Simples B sont pour le même usage; car les Hautes A ne servent d'ordinaire, que pour foudroyer ou battre de revers dans les Dehors & dans les Bastions.

Pour faire la Batterie Simple, qui est la plus usitée dans le commencement d'un Siège, on doit remarquer de jour le lieu où on la veut construire, qui doit être éloigné de la Place au plus de 160. toises; car si la distance en est plus grande, les Boulets de ses Canons ne feroient que blanchir les Parapets, ou s'enterrer dans les Terrasses, sans faire aucun effet.

Quand on fera la Tranchée la première, on tâchera de mettre la Batterie entre la Tranchée & une Redoute, n'y apportant les Gabions, qu'après que la retraite sera battue & sans bruit: faisant même feinte de faire paroître d'un autre côté quelque Affust ou Roüage, pour donner mire aux Assiegez, & par ce moyen divertir leurs Canons de dehors les Travailleurs.

L'on ne peut dire au juste la grandeur d'une Batterie: mais pour chaque Pièce on donne 22. pieds & demi de terrain, les deux pieds & demi servant pour l'embrasure qui doit être plus large par le dehors que par le dedans de la Batterie, & cela pour la commodité de tourner la bouche du Canon.

La Batterie enterrée se fait sur les mêmes mesures, le niveau de la Campagne lui servant de Parapet. A l'une & à l'autre Batterie on fait des Magazins au dedans, & on enferme le tout d'un Fossé bien palissadé.



Ors qu'on fait deux Attaques en même temps sur une même Tenaille de Place, ou contre deux Bastions qui sont fort proches, soit à dessein d'en divertir les forces, ou pour attaquer effectivement ces differens Bastions, on a costume de tirer des Boyaux A & B d'une Tranchée à l'autre, afin de secourir plus facilement celle qui seroit la premiere attaquée par les Assiegez.

Les Boyaux se font comme les Tranchées; la terre qu'on en tire se jette du côté du Camp, afin d'avoir un Parapet, & un moyen de se tenir derrière à couvert, pour soutenir les Sorties, & pour appuyer les Travailleurs.

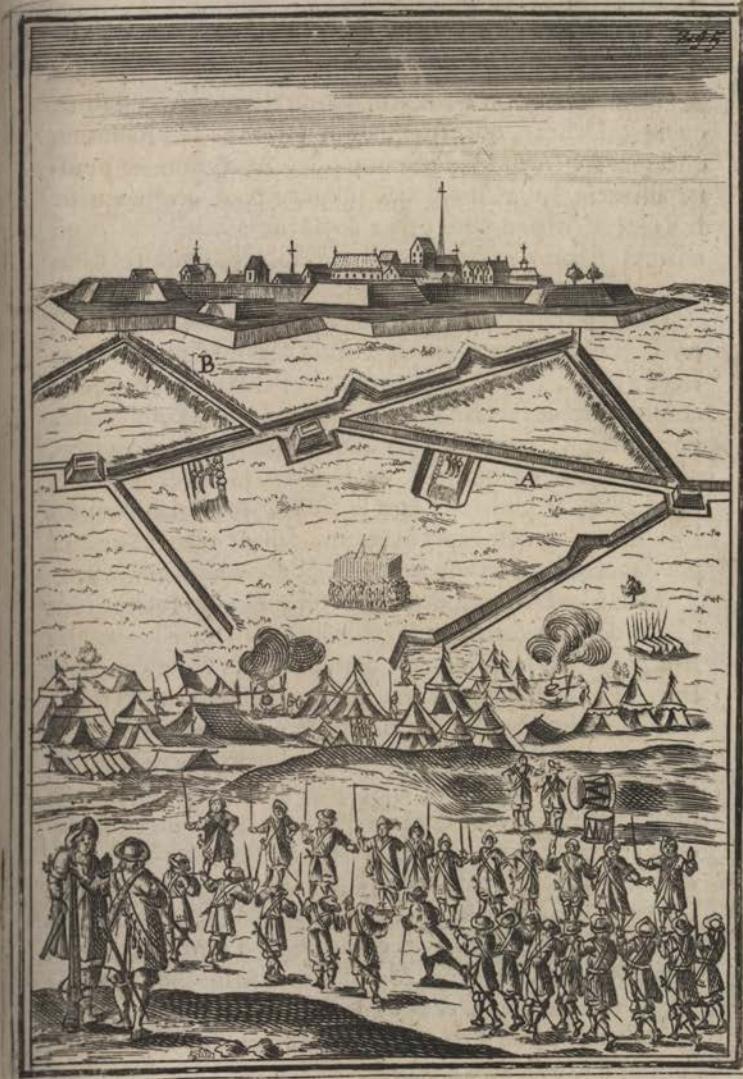
Pour mieux fortifier ces Boyaux, on y fait de distance en distance des Demi-redoutes ou des Epaulemens.

Quand la Garnison de la Place est forte & entreprenante, on fait des Fougades à l'entour des Redoutes, & même dedans, afin de faire sauter ceux qui viendroient pour s'en rendre maîtres: on appuye aussi ces Boyaux de quelques Batteries, qui doivent être fortifiées d'un Fossé large environ de deux toiles, & d'une de profondeur, afin d'ôter aux Assiegez le moyen d'en enclouer le Canon.

Les Boyaux, qui vont d'une Tranchée à l'autre, doivent être conduits, en gagnant le terrain du côté de la Place; mais lorsqu'on est si près des Contrescarpes qu'ils en sont enfilez, alors on les fait parallèles aux Courtines de la Place, les fortifiant toujours de quantité de Redoutes, desquelles les plus grandes servent à faire des Batteries.

Ces Batteries, qui se font si proche des Contrescarpes, sont tres-bonnes pour favoriser la Sappe, & le logement des Contrescarpes. Elles ont aussi l'avantage d'être hors la mire du Canon de la Place, qui pour être trop élevé n'y peut plonger qu'avec grande difficulté.

Le Boyau le plus près de la Place, & qui lui est comme parallèle, fert d'ordinaire de Ligne de Contrevallation, étant fortifié de Redoutes & de Demi-redoutes.



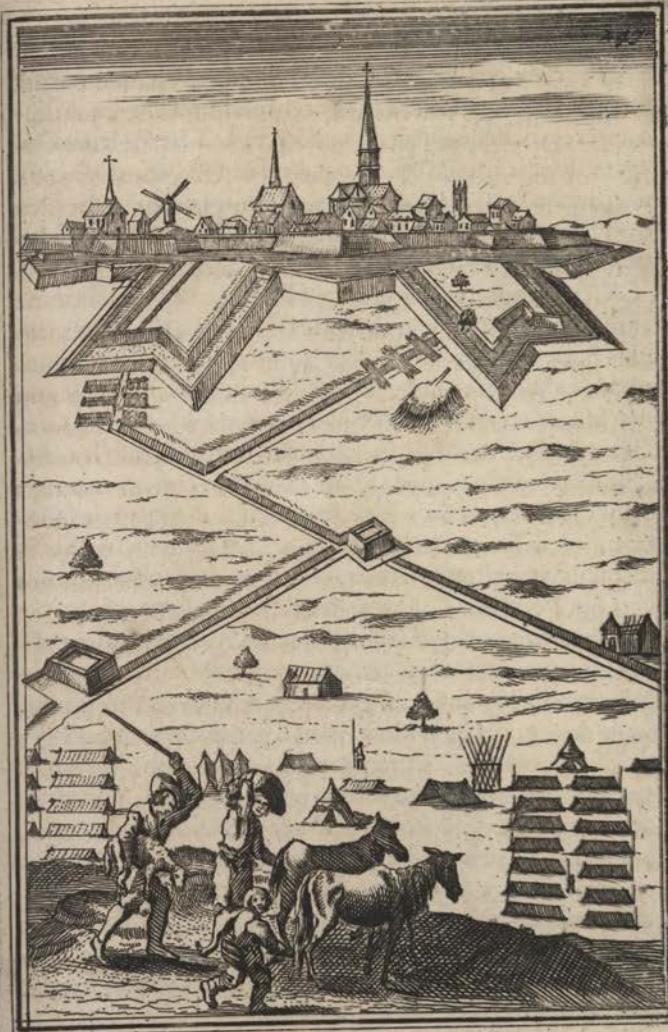
De l'attaque des Dehors.

Il y a fort peu de Places, de celles qu'on attaque par les formes, qui n'ayent leur Contrefcarpe défendue de quelques Dehors, qui est un moyen (selon le sentiment de quelques Ingénieurs) d'empêcher les Assiegeans de pousser aisément leurs Approches jusqu'au pied des Glacis de la Ville; c'est pourquoi s'il y a des Dehors à la Place qu'on assiege, il faut s'en rendre maître d'emblée, ou à la faveur de quelques Mines.

Pour s'en rendre maître d'emblée, si l'on a la commodité, on logera quelque Pièce de Canon sur quelque Cavalier élevé à la hâte, pour foudroyer dans l'Ouvrage, & pour commander de revers. Ensuite ceux qui seront commandez pour l'action, étant armez de Cuirassés & d'Armes courtes, accompagnez de quantité de Grenadiers & de porteurs d'Echelles, se glisseront dans le Fossé, & escaladeront les Dehors, y entrant l'épée à la main, faisant main basse, & poussant ceux qui les voudroient défendre opiniâtrément.

Mais si les Dehors sont bien élevés, & que ceux qui sont à leurs défenses soient gens entendus, ils empêcheront par leur grand feu les Pionniers de travailler, & de conduire leurs Tranchées jusqu'au près de leurs Fossés; c'est pourquoi sans chercher les détours des Boyaux, on creusera la Tranchée en ligne droite, les Travailleurs se couvrant de Mantelets & de Blindest, ainsi qu'il a été expliqué dans la page 220. A la faveur de ces Blindest on conduira la Tranchée en ligne droite, faisoit à côté de la même Tranchée de petits Parapets parallèles à la tête de l'Ouvrage attaqué. Derrière ces Parapets on logera les Soldats, qui appuyeront les Travailleurs. Avec ces sortes de Tranchées, ayant gagné le Fossé du Dehors & poussé une Mine sous quelque Angle de l'Ouvrage, dés que la Brèche y sera faite, on ira à l'Assaut, & on s'en rendra maître pour s'y retrancher, comme il sera dit dans la page suivante.

Dt



Q 4

De la prise des Dehors.

Tous ceux qui enlèvent des Dehors, n'en demeurent pas toujours les maîtres; car bien souvent les Assiegez après avoir défendu avec opiniâtreté la Tête de leurs Ouvrages, font feinte de céder tout d'un coup à l'effort de ceux qui les attaquent; mais ces sortes de feintes ne se font le plus souvent que pour engager l'Assiegeant à se venir loger & retrancher sur leurs Fourneaux.

C'est pourquoi ceux qui auront forcé quelque Dehors ne s'engageront pas toujours à suivre les fuyards, s'ils ne remarquent en eux une grande consternation: mais seulement ils tâcheront à s'y loger, rangeant leurs Gabions, leurs Fascines ou leurs Mantelets en Angle saillant: ou bien à force de Grenades, de Bolles, & de Balles-à-feu, on obligera les Assiegez d'abandonner tout-fait leurs Dehors: Durant ce temps quelques Mousquetaires se glisseront sur le Rempart de l'Ouvrage, où ils feront des Barricades, & des Logemens, à mesure qu'ils gagneront le terrain: car ces lieux-là sont les moins sujets aux Fourneaux, à cause de l'élevation du terrain.

Si l'on avoit quelque indice, que les Assiegez eussent miné l'Ouvrage, il faudroit tâcher dans le même temps qu'on fait le premier logement, d'y creuser quelques Contremines, afin de donner vent à la Mine: mais si par malheur pour ceux qui se seroient logez les premiers dans l'Ouvrage, les Assiegez l'avoient miné, & que la Mine fit son effet, il faudroit pour lors attaquer le Poste l'Epée & le Pistolet à la main, pour tâcher de s'en rendre maître une seconde fois, & craindre encore l'effet de quelque second Fourneau. C'est pourquoi quand on gagnera quelques Dehors, il faut d'abord les contreminer, faisant dans leur milieu un Puits ou deux, les plus profonds, & les plus larges qu'il sera possible, selon le temps que l'on aura.

La maniere de soutenir les Sorties.

Es Assiegez foibles en Habitans & en Soldats, font rarement des Sorties, les hommes leur étant trop chers pour les exposer aux hazards des Entreprises: Mais tout au contraire, les Places qui ont leur Garnison forte, soit en Bourgeois ou en Soldats, font presque toutes les nuits des Sorties, non seulement à dessein d'enlever des Quartiers, d'enclouer le Canon des Batteries de l'Assiegeant, mais même afin d'empêcher le progrès des Tranchées.

C'est pourquoi pour continuer les Tranchées jusqu'au pied des Dehors ou des Glacis de la Place, & pour soutenir les Sorties de ceux de la Ville, on fera en sorte que les Tranchées soient bien flanquées par leurs détours, en sorte qu'une flanke l'autre, & qu'elles soient fortifiées de Redoutes, capables de tenir une partie des Soldats, qui sont destinez à défendre les Travailleurs. L'autre partie des Soldats sera envoyée à la tête de la Tranchée, se couchant sur le ventre, durant que les Pionniers remueroient la terre.

Ceux qui sont commandez pour la défense de la Tranchée, & par consequent pour soutenir les Sorties, doivent avoir le Pot de fer en tête, avec des Corselets à l'épreuve du Mousquet, ou bien à cause de leur trop grande pesanteur, ils se serviront de Mantelets, pour faire quelque Logement ou Corps-de-garde proche la tête de la Tranchée; mais enfin s'ils sont obligez de lâcher le pied & de plier, ils se retireront dans les plus prochaines Redoutes, jusqu'à ce qu'ils soient secourus de leurs Camarades, pour repousser la Sortie des Assiegez.

On remarquera qu'après avoir repoussé ceux de la Place, il ne faut point s'engager à les suivre, de peur des Embuscades, principalement si c'est la nuit: on doublera seulement la Garde de la Tranchée, afin de soutenir l'Ennemi avec plus d'opiniâtreté, s'il revenoit à la charge.

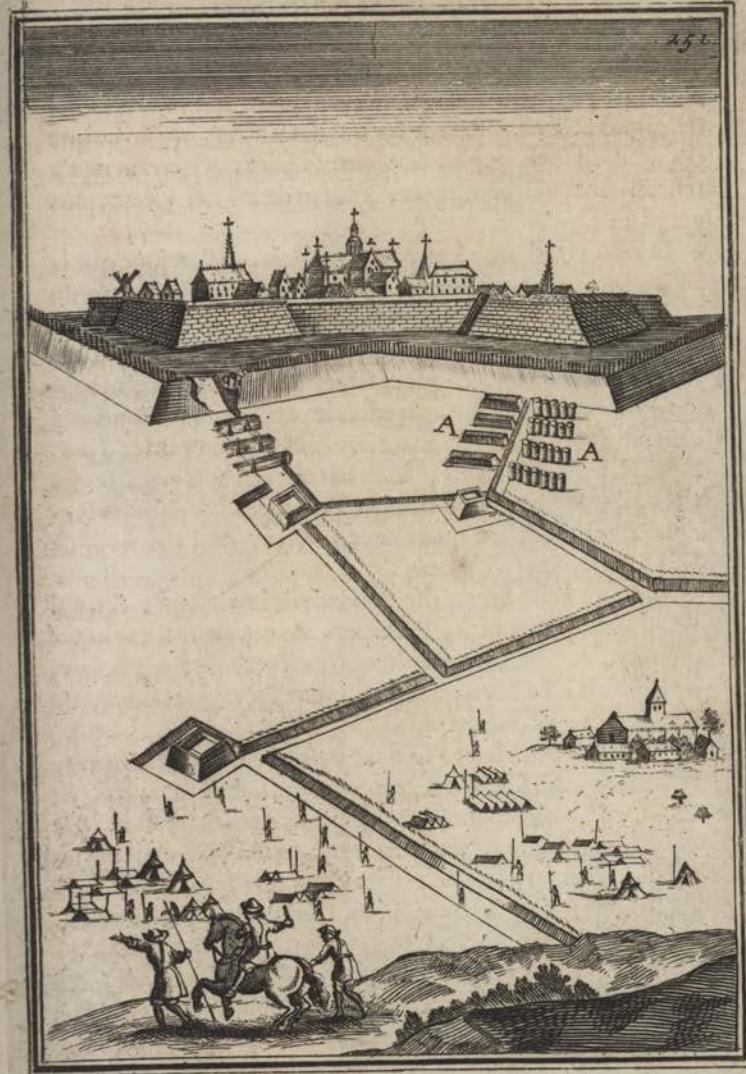
Ors qu'on a effuyé tous les obstacles que les Assiegez pouvoient opposer au travail des Tranchées, & que malgré leurs fréquentes Sorties, on les a enfin conduites jusqu'au pied du Glacis, on est pour lors obligé, pour venir au passage du Fossé, de passer ou par dessous le Glacis, ou par dessus.

Quand on passe par dessous le Glacis, on appelle cela faire la Sappe, & cette sorte de Sappe est différente de celle des Anciens, qui en faisoient pour rompre les Murailles des Assiegez avec des Beliers.

Mais la Sappe d'aujourd'hui se fait d'une autre manière: Quand on sera arrivé à quelques pas du Glacis, on poussera la Tranchée en ligne droite, les Travailleurs se couvrans alors de Blindes, de Sacs-à-terre, ou encore mieux de Mantelets montez sur des Rouës; & de cette façon ayant gagné le pied du Glacis, ils feront, à droit & à gauche de la Tranchée, des Epaulemens ou des Traverses marquées A, avec leurs Parapets; pour y loger à couvert un bon nombre de Soldats; & si l'on a du loisir, on élèvera un Cavalier ou plusieurs, sur lesquels on logera quelque Piece d'Artillerie, pour démonter celles de la Place, ou pour ruiner les défenses de la Ville.

Pour en revenir à la Sappe, qui se fait à quelque cinq ou six toises de l'Angle saillant du Glacis, les Pionniers étant venus par la Tranchée jusqu'au pied de cette Esplanade, commenceront à creuser la Tranchée toujours en descendant par dessous le Glacis, & après avoir avancé quelques toises de travail, ils y feront un Fourneau pour faire sauter la terre qui seroit au dessus d'eux, faisant jouer les Fourneaux aussi-tôt qu'ils seront chargez, de peur que ceux de la Place ne les éventent par des Contremines. En faisant ces Fourneaux, il faut que les Pionniers aient le soin d'en pousser jusque sous la Tête du Glacis, afin de la faire sauter avec ses Palissades; ce qui ayant réussi, on y fera un Logement en la manière suivante.

Des



Les Logemens qu'on fait en conduisant les Tranchées sont fort peu dissemblables de ceux qu'on fait sur les Contrescarpes, & ne different les uns des autres, qu'en ce que ces derniers sont les plus dangereux à faire, le terrain ne s'y rencontrant pas si commode, & le feu de la Place y étant plus grand à effuyer.

Lorsqu'on est arrivé au pied du Glacis, si l'on juge que la Sappe soit une voie trop longue pour se rendre maître du Chemin-couvert, on l'attaquera d'emblée ou de vive force; & quoique dans cette sorte d'action il y perisse beaucoup d'Officiers & de Soldats, & que ce soient d'ordinaire les plus braves, néanmoins c'est quelquefois le parti le plus raisonnable à prendre pour s'y loger. Etant donc résolu d'emporter d'emblée le Chemin-couvert, & d'y faire des Logemens, on fera auparavant provision dans les Tranchées, & dans les Redoutes voisines, de quantité de pierres, de Fascines & de Sacs-à-terre.

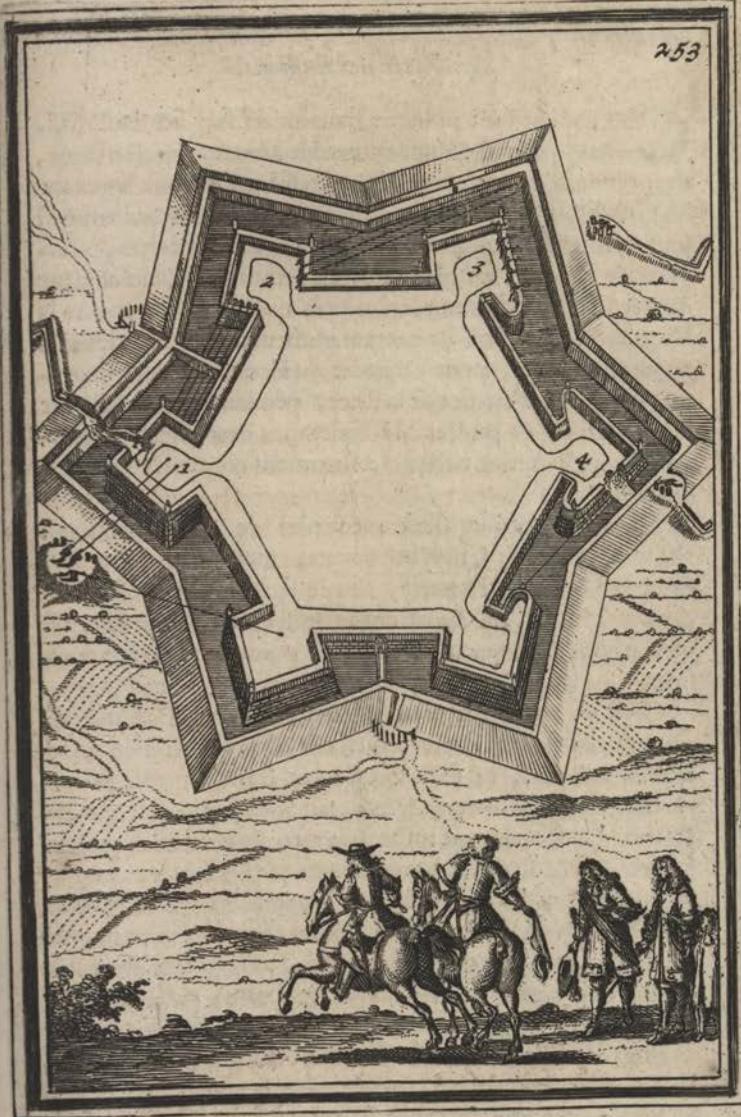
Comme cette Entreprise demande de la vigueur, & qu'il y faut aller avec chaleur, l'Officier, & ceux qui l'accompagneront, seront armés d'armes courtes, comme d'Epées, de Pistolets, de Mousquetaires, de Grenades, de Bottes, de Gauderons, & de Pots-à-feu.

Le Signal étant fait, l'Officier & les Gens donneront avec résolution, les Charpentiers couperont les Palissades, & les Grenadiers se jettent sur les Chemins-couverts, secondez des Mousquetaires, feront lâcher le pied à l'Ennemi qui les défend. Durant cette action les Pionniers feront un Logement sur le milieu du Glacis, en se couvrant contre les défenses de la Place.

Les Ennemis ayant été contraints d'abandonner le Chemin-couvert, les Pionniers avec leurs Mantelets, leurs Ballots de laine, & leurs Sacs-à-terre, y feront aussi-tôt un Logement, s'épaulant le plus avantageusement qu'ils pourront du côté du Bastion opposé, qui est le côté le plus à craindre.

Maniere

253



Maniere de passer les Fossez secs, & d'attacher le Mineur aux Faces des Bastions.

C Eux qui ne font point de scrupule de sacrifier leurs Soldats, pourvû qu'ils attachent le Mineur aux Bastions, s'y prennent de cette facon: Aussi-tôt qu'ils sont logez sur les Contreescarpes, ils font porter à la moitié des Soldats qui sont commandez pour l'Entreprise, des Mantelets, couverts de lames de fer-blanc, & ils descendent avec chaleur dans le Fossé, se serrant le plus près qu'ils peuvent contre la Face du Bastion, où ils rangent plusieurs Mantelets les uns auprès des autres, pour s'épauler du Flanc, & pour se couvrir des Feux d'artifice de la Place, pendant que le Mineur fait son trou, & que les Mousquetaires des Chemins-couverts & les Batteries tirent incessamment contre les défenses de la Place.

Mais ceux qui agissent avec plus de circonspection, s'étant logez sur le Chemin-couvert, mettent une Piece ou deux de Canon en Batterie, afin de faire une petite Bréche dans la Muraille, à dix ou douze toises de l'Angle flanqué du Bastion, afin que le Mineur n'ait point tant de feu à esfuyer.

Cette précaution étant prise, on remarquera si la Contreescarpe est seulement de terre, ou si elle est revêtue; si le talud est bien addouci, ou fort escarpé: car étant fort escarpé ou revêtu il faudra le rompre de loin, afin de faire la descente du Fossé plus aisée, jettant toujours la terre du côté du Flanc des Ennemis, & du Bastion que l'on attaque.

Puis on fera dans le Fossé une Traverse large d'une toise, & la terre qui en sortira, sera jettée du côté du Flanc oppolé qui la découvre. La profondeur de la Traverse sera de quatre pieds, afin que la terre qu'on jettera à côté, puisse couvrir un homme.

Pour éviter les Feux d'artifice des Assiegez, on couvrira la Traverse de planches couvertes de lames de fer-blanc, ou bien on y mettra des Gazons, & tout ce quel l'on jugera capable de résister aux Feux d'artifice.

Ma-

Maniere de franchir les Fossez pleins d'eau, & d'attacher le Mineur aux Faces des Bastions.

L 'Eau des Fossez est dormante ou vive: Ceux qui sont remplis d'eau dormante, se saigneront en creusant, comme j'ai déjà dit, quelque Canal ou Puits plus bas que le niveau du Fossé, afin d'en tirer l'eau, & ensuite franchir le Fossé avec une Traverse, ou avec des Clayes, si le fond du Fossé est rempli de vase ou de bouë.

Mais si l'on ne peut en aucune maniere détourner l'eau, ni dessécher ces Fossez, on se résoudra à les combler vis-à-vis du lieu où l'on veut attacher le Mineur; & pour cet effet on fera battre pour la Fascine, & l'on commandera quelque Capitaine, accompagné de cent ou de deux-cens Soldats, armez seulement de Serpes, pour aller dans les jardins, les bois, & autres lieux remplis d'arbres, pour faire ces Fascines, & les apporter en même temps jusqu'à la Queue de la Tranchée, sans en exempter les Officiers.

Ayant donc fait une grande provision de pierres, de Troncs d'arbres, de Fascines, de Sacs à-terre, & de Barriques pleines de terre, on jettera tout cela dans le Fossé, en gagnant le Bastion, durant que les Batteries des Contreescarpes feront grand feu contre les Assiegez.

Et comme les Assiegez, pour empêcher l'avancement de la Traverse, ne peuvent que la brûler avec du feu d'artifice, ou venir en batteau pour en interrompre le travail, on les arrêtera en chargeant de Cartouches quelques Pièces de celles qui seront sur les Contreescarpes, afin de les aboyer, eux & leur batteaux; & lorsque la Traverse commençera à paroître hors de l'eau, on jettera dessus tout ce qui sera le moins susceptible de feu, afin que le Mineur s'aille attacher au Pan du Bastion, & l'on remarquera qu'il lui aura fallu faciliter son entrée, ainsi que je l'ay dit dans la page précédente.

Des

Des Instrumens & des précautions qu'on doit prendre avant que de travailler aux Mines.

Toutes les Mines se font, ou dans de la terre naturelle qui est celle qui n'a jamais été remuée, ou dans des terres nouvellement rapportées, ou dans des Murailles.

Les terres naturelles sont la bonne terre, le Banc de bois, le gros Caillouage, & les lits de Sable.

Pour pousser des Mines dans la bonne terre, dans le Banc de bois, & dans la terre bien rassise, on y travaillera comme il sera dit dans la page suivante; mais si la terre est sablonneuse, humide, ou nouvellement remuée, on fera provision de quantité de grands Caissous, faits de planches de bois dur & bien gouderonnées, capables de tenir six ou sept quintaux de Poudre, même jusqu'à un millier, pour s'en servir comme il sera dit cy-après.

On fera aussi provision de quelques planches de bois, & d'un bon nombre de Sacs de toile bien gouderonnée, avec quelques Saussifles aussi gouderonnés, qui étant pleines de Poudre, serviront à donner le feu aux Mines.

Les Sacs-à-poudre les plus usitez tiennent cinquante livres de Poudre, ou un Demi quintal.

La Saussifle A n'a point de longueur déterminée: mais elle est d'une grosseur & ouverture raisonnable, lorsqu'un œuf de poule peut entrer dedans.

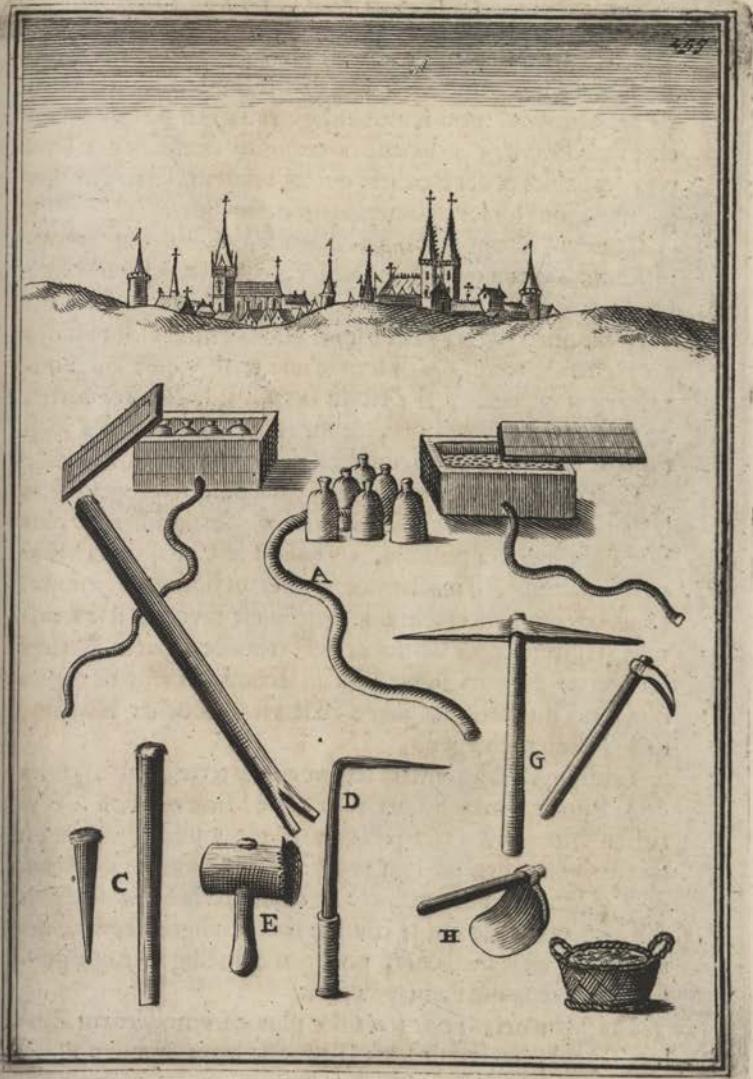
Les Instrumens C sont de grands & petits Ciseaux, qui servent aux Mineurs pour rompre les Moëlons & autres Pierres.

La Griffe D sert pour ôter les Pierres de liaison.

La Masse E sert pour faire entrer les Ciseaux dans le joint des Pierres.

Le Hoyau G sert à piocher la Chambre & les Fourneaux de la Mine.

La Houë H sert à charger les terres, & à les mettre dans les Corbeilles I, pour les transporter hors de la Mine.



IL est fort difficile de parler au juste de la conduite & de l'effet d'une Mine, à cause d'une infinité d'accidens qui s'y rencontrent, non seulement de ceux qui procèdent du côté de la Poudre; mais aussi de ceux qui viennent des Terres, des Sables & des Roches, qui les rendent plus ou moins grandes, que les terres sont plus ou moins liées.

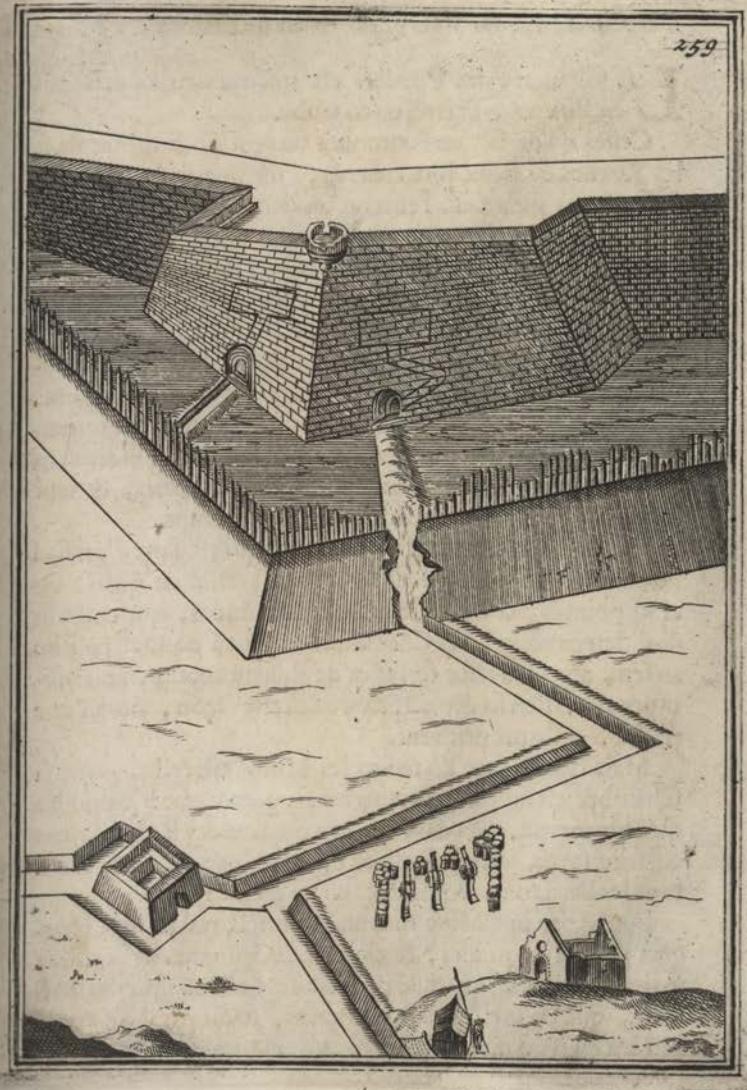
Ceux qui auront la conduite d'une Mine, doivent sur toutes choses, avant que d'y travailler, considérer bien le lieu & le terrain qu'ils ont à miner, s'informer des Païsans ou des Prisonniers de la Place, si les Bastions à miner sont vides ou pleins de terre, s'ils sont d'une terre vieille ou nouvellement apportée, si c'est du sable ou de la terre forte, & même s'il y a de l'eau, & sur toutes choses si les Bastions ne sont point contreminées.

Cela étant connu, le premier Mineur, qui se logera dans le Pan du Bastion, se tiendra à genoux, & travaillera le plus vite qu'il luy sera possible, en faisant le Canal de la Mine en ligne droite, d'une largeur à passer un homme à genoux. Dans ce commencement si le Bastion est revêtu, il se servira de Ciseaux & de Griffes de fer, afin de séparer & tirer les pierres de leurs joints, qu'un second Mineur dégagera du Corps du Bastion, pour s'en servir à boucher la Mine, quand elle sera chargée.

Lorsque le Bastion sera seulement de terre, on se servira de la Pioche; mais à l'une & à l'autre Mine on fera le Canal en serpentant de six pieds en six pieds jusqu'à ce qu'on soit arrivé au lieu où l'on veut faire la Chambre des Poudres. Quoique cette manière de conduire la Mine soit plus difficile que celle qui se conduit toute en ligne droite, néanmoins c'est la meilleure, pour peu d'intelligence que puissent avoir ceux qui l'entreprendront.

Les Mineurs, pour travailler plus commodément dans les Terres, couvrent leurs Testes & leurs Epaules d'une manière de Capuchon de toile.

Des



R 2

LA Chambre des Poudres est toujours en Fourneau, en Bonnet-à-Prêtre, ou en Cube.

Celles qu'on fait en Fourneaux servent pour miner dans les Roches & lieux fort étendus, où une seule Mine ne suffiroit pas pour faire l'effet qu'on desire. Mais si la Roche étoit trop dure, & qu'on n'y pût faire une Chambre assez grande, pour y loger toutes les Poudres dont on auroit besoin, alors on se servira des Veines de terre qui s'y rencontrent, pour en faire des Fourneaux, qu'on ciselera & élargira pour les rendre plus grands, si la Roche & le temps le peuvent permettre. On les fera capables d'y mettre soixante, quatre-vingt, & cent livres de Poudre, avec cette remarque, que si l'on met moins de soixante livres de poudre dans un Fourneau, il faudra faire plus d'un Fourneau, & leur faire pourtant prendre feu à tous en même temps.

La Mine à Bonnet-à-Prêtre est celle qui est faite d'un seul Fourneau, dont le ciel est taillé ou travaillé en quatre ou cinq pointes, comme de petites Cheminées, qui courent de differens côtéz: ces Cheminées servent à donner passage au feu, afin qu'il fasse son effet de plusieurs côtéz en un même temps. J'en fis deux à Fereire de cette façon, dont l'une réussit, & l'autre prit vent.

Mais la plus sûre de toutes les Mines est celle, dont la Chambre est simplement quarrée, ou en Cube: la poudre qu'on y mettra, sera dans des Sacs ou dans des Barils; mais en telle sorte, que la Saussisse ou la traînée mette le feu à tous les Barils ou à tous les Sacs en un même temps.

Pour faire une Mine dans un Bastion Royal, on la chartera jusqu'à un millier, & cinquante Quintaux de poudre; mais la véritable quantité dépend de l'estimation du Mineur, qui en mettra plus ou moins, selon qu'il jugera le lieu être plus ou moins difficile à être ébranlé.



Des Brèches, &c de la maniere de les reconnoître.

La Brèche étant faite aux Bastions, soit par la Mine, à ceux qui sont sans Chemises, ou par des Batteries croisées, à ceux qui sont revêtus de pierre, le General envoiera quelque Officier la reconnoître. Celui qu'il commandera doit être une personne intelligente, comme sont les Majors & les Ingenieurs. Ils seront armez à l'épreuve du Mousquet, depuis les pieds jusqu'à la tête, accompagnez de quelques Mousquetaires : il doit sur toutes choses remarquer si la montée de la Brèche est rude, & si elle se peut rendre plus aisée; si elle est commandée de revers ou non; si la Montée est épaulée contre le Flanc opposé ou non: car toutes ces circonstances étant connuës, on y remediera en la rendant plus douce & plus facile, rompant à coups de Canon ce qui empêcheroit la facilité d'y monter. Pendant qu'on reconnoît la Brèche, on doit empêcher les Assiegez de se retrancher sur la Tête, & pour ce faire on tirera incessamment le Canon des Batteries, qu'on aura élevées proche des Glacis, ou sur les Contrefescarpes.

Si la Mine n'avoit pas fait tout l'effet qu'on en esperoit, ou commandera de nouveau des Mineurs, pour en faire une seconde, avec la plus grande diligence qu'il sera possible. J'avertirai en passant que quoique les Mineurs tirent solde par mois du Prince qu'ils servent, il est toujours bon de leur donner dans l'occasion des gratifications particulières, afin de les obliger à travailler avec plus de diligence: Même afin qu'ils poussent leur Mine bien avant dans la solidité du Rempart, qui est une chose où les Mineurs manquent presque tous, principalement quand les Bastions sont massifs; je voudrois les payer à la tâche, afin qu'ils en fissent davantage; car l'avidité du gain fait trouver la peine douce, & le peril moins grand.

Preparation pour un Assaut general.

La Brèche étant trouvée ou renduë facile à coups de Canon, le General tiendra Conseil de Guerre, pour déliberer de l'ordre qu'on doit tenir pour aller à l'Assaut. Comme c'est un Poste d'honneur, il se trouve toujours quantité de gens qui pretendent avoir droit de marcher les premiers; mais cét avantage appartient préférablement à ceux qui sont ce jour-là de garde à la Tranchée.

Dans ce Conseil on résoudra, si c'est assez que de se loger sur la montée de la Brèche, en y faisant quelques logemens, ou si l'on ira d'emblée se poster sur la Tête. On y doit parler de toutes les difficultez qui se pourront présenter, afin d'y pourvoir de bonne heure.

Les obstacles les plus grands que les Assiegez puissent opposer, pour empêcher que l'on ne monte facilement à l'Assaut, c'est de creuser & de préparer à la hâte des Fourneaux dessous la montée de la Brèche, mais l'Assiegeant les doit éventer. Que si la montée de la Brèche est fort rude, on l'addoucira, comme j'ay dit, à coups de Canon. Si les Assiegez l'ont remplie de petites Chausse-trappes, on les rendra inutiles, aussi-bien que les Hertes, en détournant les unes avec des Râteaux, ou en jettant dessus de petits Sacs-à-terre, & renversant ou élevant les Hertes. Il faut avoir le même soin, si l'on trouve la montée embarrassée par des Chevaux de Frise jettez de travers; mais la plus grande difficulté est, quand la Brèche est vuë de revers par l'Artillerie d'une Cazemate, principalement quand la Brèche n'est guere épaulée, & qu'elle est presque en ligne droite: car alors les Canons de la Cazemate, surtout s'ils sont chargéz à Cartouche, y feront de grands fracas. Pour y remédier, on pointera quelque piece de Canon dans le Fossé pour ruiner l'Artillerie de la Cazemate, & l'on fera provision de Grenades, de Mantelers, de Fascines, de Barriques, de Sacs-à-terre, de Gabions & de quantité de Pics, de Pelles, & de tous autres Instrumens propres à remuer les terres, & à faire des logemens au pied, ou sur la Teste de la Brèche.

264 LES TRAVAUX DE MARS,
D'un Assaut general.

Quand l'Assaut aura été résolu, & que les Assiegeans auront fait sur les Contreescarpes les préparatifs que nous venons de dire, le General fera battre la chamade pour sçavoir la dernière résolution des Assiegez, & se mettre en posture de châtier leur opiniâtré.

Le temps le plus favorable pour monter à l'Assaut est de jour, où chacun tâche par une louable émulation à payer de sa personne, & où les Poltrons font même obligez de faire figure, ne se pouvant cacher, comme ils feroient de nuit; joint que l'Artillerie des Assiegeans tire de jour avec bien plus de justesse contre les défenses de la Place, & sur la tête des Bréches, qu'elles ne feroient la nuit, où ceux qui feroient commandez pour monter à l'Assaut, courroient grand risque d'essuyer les coups de leurs propres Camarades.

Le Signal de l'Assaut étant donné par le moyen d'une Bombe ou de quelque Balle lumineuse, chacun ira à l'Assaut, selon le rang & le commandement qu'il en aura. Comme il est bon de divertir les Assiegez, & de les troubler dans leurs défenses, outre les deux Bréches, qui est le moindre nombre qu'on en doit faire, pour donner un Assaut general, on feindra de vouloir escalader ou surprendre quelqu'autre côté de la Place.

Les premiers qui iront à l'Assaut, seront environ 40. commandez par quelque Lieutenant, ou Enseigne, & par deux Sergens. Ils seront armez à l'épreuve du Mouquet, ou pour le moins du Pistoler; la moitié porteront des Mousquetons, des Pistolers, des Hallebardes & autres Armes courtes, & les autres des Pics, des Mantelets, & des Fascines, pour faire des Logemens.

Ceux qui suivront ces premiers, seront en plus grand nombre, & seront eux mêmes soutenus d'une plus grande quantité, s'appliquans à se soutenir les uns les autres, jusqu'à ce qu'ils ayent fait un Logement sur la Tête de la Bréche, si on en est convenu.

Il est à remarquer que dans toutes les Actions où il faut agir avec chaleur, il est bon que les Officiers & les Volontaires qui s'y rencontrent, ne soient habillez que simplement; car quand on les voit richement vêtus, pour peu qu'ils viennent à être blessés les Soldats les achevent pour les deshabiller, ou les emportent pour les faire penser, ce qui arreste la vigueur de l'action, & fait souvent manquer l'entreprise. Pour y remédier le General avant que de donner le signal de l'Assaut, défendra sur peine de la vie aux Soldats d'emporter aucune personne de quelque qualité qu'elle puisse être, morte ou blessée, avant que l'action soit finie.

Ma-

OU L'ART DE LA GUERRE. 265



R 5

Maniere de se loger sur la Tête d'une Bréche, & de se rendre maître du Bastion, & ensuite de la Place.

L'Assaillant s'étant rendu maître de la Bréche il se contentera de s'y loger, s'il juge que les Assiegez soient trop forts, pour laisser enlever d'emblée leurs premiers & leurs seconds Retranchemens, ou si l'ordre du General porte de ne point avancer plus avant que la Tête de la Bréche.

Il n'y a point de Poste plus dangereux, & où il y ait plus de feu à effuyer que dans les Logemens qu'on fait sur la Tête d'une Bréche, pour peu que ceux de la Place soient gens de cœur: néanmoins comme de ces Logemens dépend le plus souvent la perte ou la conservation de la Bréche, & la possession du Bastion, le General n'y doit rien épargner; les hommes, dans cette occasion, doivent se servir de Parapet, les uns aux autres.

En faisant les Logemens sur la Tête de la Bréche, on tâchera à s'enterrer dans le Terre-plain du Bastion; ou si l'on n'a pas tout le temps nécessaire, on mettra par dessus les Cadavres des Sacs-à-terre, des Fascines, & des Planches couvertes de lames de fer-blanc, afin d'empêcher que les Assiegez ne mettent le feu au Logement. Dans le temps que les Assaillans travailleront à leurs Logemens, ils feront pousser des Fourneaux jusque sous les Retranchemens de la Place, afin d'éviter leurs Fourneaux, & faire sauter leurs Retirades, si on ne les attaque d'emblée.

Les Fourneaux ayant fait leur effet, les Assiegeans s'avanceront armez d'Armes courtes, de Rondaches, & de Mantellets, & fournis de quantité de Grenades, faisant abandonner les Retranchemens, ou Retirades, à ceux de la Place, & s'en rendront maîtres, poussant vigoureusement les Assiegez hors du Bastion, en les obligeant à se retirer dans les Barricades de leurs rues, & dans leur Reduit, qui est le dernier Poste où les Assiegez peuvent faire leur capitulation.

De la prise des Villes de vive force ou d'emblée.

Quand on a dessein sur une Place, puissante en Habitans, & qu'on ne craint point d'Armée ennemie, on ne s'amusera point à faire des Lignes de Circonvallation, ny des Tranchées. Toutes ces precautions ne sont bonnes, qu'aux Places, qui ont des Garnisons plus fortes que le nombre des Bourgeois, ou bien quand on craint que la Place ne soit bientôt secourue d'hommes & de vivres, par ceux du Party contraire.

Scéchant donc que la Place est bien fortifiée, capable de soutenir un long Siège, que les Bourgeois y sont en grand nombre, & le secours fort éloigné, on fera grand feu pour la reduire. L'armée se logera pour cet effet dans les Villages, & lieux circonvoisins de la Place, & on commandera seulement quelques Régiments, pour appuyer les Travailleurs, qui iront éléver à la haste, à la portée du Canon de la Place, & même plus près, des Redoutes, ou autres petits Forts, avec des Fossés larges de deux ou trois toises, & profonds de 7. ou 8. pieds, s'il est possible.

Dans ces Forts on logera quantité de Canon, & le plus grand nombre de Mortiers qu'il sera possible, afin que faisant agir l'Artillerie contre les Maisons, sans aucun relâche, & jettant sans cesse des Bombes dans la Place, on renverse, & mette le feu partout.

Cette façon de faire la Guerre, est très bonne pour se rendre maître des grandes Villes en peu de temps, supposant, comme nous avons dit, que ceux de la Ville n'ayent point d'Armée en Campagne pour les secourir; car il n'y a point d'Habitans, quelques zelez qu'ils soient pour leur Prince, qui ne se revoltent & ne tuent la Garnison, pour se soumettre à celuy qui les attaque, voyant leurs Maisons, & leurs biens devoréz par les flammes, leurs Femmes, & leurs Enfans, écraséz par la cheute & les fracas de Bombes, & eux mêmes réduits à la mercy de tous ces funestes accidens.

Ma-

Maniere de lever le Siege, soit de nuit, soit en plein jour.

Toutes les Entreprises qu'on fait ne réussissent pas toujours, & l'on se voit quelquefois obligé de lever le Siege, soit parce que les Maladies le mettent dans le Camp, ou que la saison s'avancant, les pluies continues, les neiges, les vents, & autres injures du temps, font mourir ou deserter les Soldats, ou bien parce que les Assiegez sont bien retranchez, & reçoivent continuellement du secours, tant d'Hommes que de Vivres.

On leve le Siege en plein jour, lors qu'on ne craint point que ceux de la Place fassent des Sorties sur ceux qui seront les derniers à se retirer, qui est le Poste d'honneur, pour une Retraite. Pour se retirer en bon ordre, on divisera ses Troupes en trois parties inégales: la plus petite qui sera la premiere, renfermera les Malades, les Bagages, Vivandiers, Canons rompus, Mortiers, & si faire le peut, généralement tous les Instruments qu'on avoit apportez pour les Travaux du Siege.

La seconde partie, qui sera plus forte en nombre d'hommes que la premiere, & plus foible que la 3. emmenera l'Artillerie, & toutes les Munitions qui en dépendent.

La troisième partie, qui sera la plus forte, & le Poste d'honneur, mettra le feu au Camp, & fera tête aux Assiegez, en cas qu'ils voulussent charger en queuë. Si l'on craint la rencontre de quelque Armée, on changera cet ordre pour en prendre un autre, comme il a été enseigné dans la conduite des Troupes.

Quand il vient une puissante Armée en faveur des Assiegez, pour forcer les Lignes, alors il faut que les Assiegeans, sans prendre tant de mesures, gâtent & rendent inutile tout ce qui pourroit servir à l'Ennemy, & qu'ils se retirent tous par une même route, afin de se rallier promptement, & d'être en état de faire une résistance opiniâtre, jusqu'à ce qu'ils aient gagné quelque Place de leur party.

CHA-

CHAPITRE XI.

De la défense des Places.

CE Chapitre traite de la plus scavante leçon que paisse étudier le Gouverneur, ou Commandant d'une Place. Chacun scait, qu'il est plus glorieux de bien défendre une Ville, que d'en prendre deux, puisque l'abondance des Vivres, & le grand nombre des Soldats, le rencontrent toujours beaucoup plus du côté des Assiegeans, qui sont maîtres de la Campagne, que de ceux qui sont enfermez. C'est ce qui m'a obligé à m'étendre dans ce Chapitre, en faveur des Commandans, pour leur enseigner à se défendre, & à chercher le moyen de conserver les Postes qu'on leur a confiez.

Des

Des precautions que doit prendre un Gouverneur, pour mettre sa Place en état de soutenir un Siège.

CEx qui commandent les Places Frontières, doivent avoir une perpetuelle défiance de leurs Voisins, même au plus fort de la paix. En effet un Gouverneur n'est pas toujours à la suite de la Cour, & ne sait pas toujours le secret du Cabinet, pour prendre ses precautions sur les differens événemens qui y peuvent arriver dans un instant.

De sorte qu'il se doit toujours représenter que sa Place va être assiégée, & qu'il est de son honneur de la défendre; & de la conserver dans les intérêts de son Prince, au peril de sa vie.

Dans cette veue, il doit avoir un soin particulier que les Remparts, les Parapets, & autres défenses de sa Place soient en bon état, les Fossez bien nettoyez, les Dehors de la Place bien relevez, & bien palissadez.

Il prendra aussi le soin de visiter souvent les Magazins d'Artillerie, pour voir si les Balles & les Boulets sont de Calibre, & les Poudres en bon état, & s'il y en a assez pour fournir durant un Siège à toute sa Garnison, tant pour les Pièces d'Artillerie & les Contremines, que pour tous les usages qui consomment de la Poudre durant un Siège, qu'on suppose qui doit durer pour le moins quatre ou cinq mois.

Si le Gouverneur est un homme vigilant, il saura combien il y a de bouches dans sa Place, combien de Soldats & de Bourgeois, & qui sont ceux qui sont capables de porter les armes dans un besoin. Il fera tenir un Régistre de toutes ces choses, aussi bien que de la quantité des Grains qui se rencontrent dans les Magazins publics, & particuliers, afin de déterminer une ration pour chaque Soldat & Habitant de la Place, selon l'abondance ou disette de Vivres, étant de la Politique du Gouverneur de mettre de bonne heure les bouches inutiles hors de sa Place.

Du nombre des Soldats pour la Garnison d'une Place.

Le nombre des Soldats qu'il faut entretenir pour la Garnison d'une Place, se limitera, ou sur la puissance des Ennemis qui la peuvent assiéger, ou sur l'étendue du Terrain qu'elle renferme, ou enfin sur la quantité de ses Bastions Royaux, qui sont ceux qui ont leurs Flancs de seize à vingt toises.

A un Pentagone, on donne pour chaque Bastion trois-cens hommes.

A un Hexagone trois-cens cinquante.

A un Eptagone quatre-cens tout au plus, & aux autres Places qui auroient plus de Bastions, une Garnison de deux mil cinq cens hommes y doit faire une bonne défense, supposant qu'il y ait des Vivres pour en nourrir la Milice.

Ceux qui mesurent les Garnisons des Villes, par l'étendue de leur circuit, veulent autant d'Hommes pour la défense, que son Chemin-couvert contient de pieds de Terrain.

Mais ceux qui se reglent sur le nombre de deux ou trois Attaques, que les Assiégez peuvent faire tout au plus en un même temps contre une Place ordinaire, sans s'arrêter au nombre de ses Bastions, ny à l'étendue de ses Murailles, ne veulent que deux mille hommes de Garnison, sans compter les Bourgeois & Artisans de la Place, les employant en la maniere suivante.

Ils en mettent neuf-cents à chaque Attaque, qu'ils divisent en trois parties, pour avoir toujours trois-cens hommes aux trois Gardes différentes, afin que par le repos de deux nuits, franches & entières, les Soldats puissent plus facilement résister aux fatigues d'un Siège, & aux injures du temps.

Du nombre des Soldats pour la défense des Dehors.

Quand une Place a des Dehors, on laisse en partie la garde de ses Ruës & Murailles aux Bourgeois de la Ville, qui sont fort propres à tirer de dessus leurs Remparts: mais pour la défense des Dehors, il faut toujours la confier à ceux de la Garnison.

A chaque Dehors on met un Corps de Garde de 30. hommes, ou plus encore, quand les Ouvrages sont d'une grande Garde. Les Soldats se retirent dans des Cazernes ou Corps-de-gardes bâties de bois.

Aux Ravelins, & Demi-Lunes, que les Ennemis veulent attaquer, il faut entretenir 100. 150. & même jusqu'à 200. hommes, quand elles sont grandes; sans mettre en compte les Grenadiers, Pionniers, & autres gens propres à travailler aux Fourneaux, & aux Retranchements.

Aux Tenailles, Cornes, & Couronnes attaquées, on y jette deux fois autant de monde qu'aux Demi-Lunes, & même plus, selon la chaleur avec laquelle les Assiegez les attaquent. Mais pour ne point affoiblir la Garnison de la Place, on mêlera un tiers de Bourgeois, de ceux qui ne feront point mariez, avec deux-tiers de Soldats; comme à une Corne, où l'on mettroit 300. hommes, on y envoieroit 200. Soldats, & 100. Bourgeois.

Aux Forts détachés, comme les Forts à Chemise, à Tenaille, & à demi-Bastions, on met d'ordinaire 60. hommes de garde, & plus, quand on juge qu'ils seront attaqués.

Les plus petites Redoutes que ceux de la Ville feront à l'extremité de leurs Dehors, doivent tenir vingt ou trente hommes.

Quand la Place n'a point de Dehors, l'on met à la défense de la Contrescarpe un homme, pour une toise de Terrain, afin qu'il y ait assez de monde sur les Contreescarpes, pour former deux ou trois Corps, & faire teste aux deux ou trois Attaques, que les Assiegeans peuvent faire pour les forcer.

Des logemens des Soldats, des Corps-de-Garde, & de l'ordre d'y entrer, & d'en sortir, avec le moyen de faire les Rondes.

Quand les Villes Assiegées son petites, les Soldats peuvent être logez par chambres, chez le Bourgeois: mais lorsque les Places sont grandes, & bien remplies d'habitans, on logera les Soldats dans les Citadelles, ou bien dans des Cazernes, & grands Corps-de-Garde, qu'on bâtit proche des Remparts.

Pour le nombre des Corps-de-Garde, il ne se peut déterminer au juste, mais on en bâtit toujours dans les gorges des Bastions vuides, & au pied des gorges des Bastions solides, & même dans le milieu des Courtines, qui excedent 72. toises; posant des Sentinelles aux Angles flanquez, aux épaules des Bastions, & au milieu des Courtines.

L'heure la plus commode, pour monter la Garde, est sur les dix heures du Matin, ou à deux heures après Midy, afin que dans ce changement les Sentinelles découvrent plus aisément dans les Chemins creux, & autres lieux circonvoisins, où les Ennemis pourroient se cacher à dessein de faire quelque surprise.

Les Sergens qui sortiront de Garde, feront remarquer à ceux qui y entreront, les lieux qui sont les plus foibles, & les plus dangereux, afin d'y poser de bonnes Sentinelles. On doublera les Sentinelles aux lieux foibles, comme sont ceux qui ne sont flanquez que de fort loin, ou qui ont leurs Murailles rompues, ou leur Fossé à demy comblé.

Les Rondes & Patrouilles se font pour découvrir, si les Sentinelles ne dorment point, & si entre deux Sentinelles, il ne se fait point quelque entreprise sur la Place. Ceux qui font les Rondes, font d'ordinaire deux, dont l'un porte la Lanterne en temps obscur, & l'autre a le Signal & Contre-signal, pour reconnoître les veritables Sentinelles & Rondes d'avec les fausses, & voir si les Assiegez font quelque Enterprise sur la Place, & s'ils n'ont point jeté du monde sur le Rempart.

Du Mot, & Contre-Mot, & de la maniere de le porter.

L'Ayde Major, ou en sa place un Lieutenant, ayant esté recevoir l'ordre chez le Major, ou chez le Commandant de la Place, environ sur les six à sept heures du soir, qui est le temps que les Portes de la Place doivent être fermées, celuy qui aura receu l'ordre se transportera sur la Place d'Armes, où il doit trouver tous les premiers Sergens de chaque Compagnie, ou en leur absence les seconds, tous rangez en rond, chacun avec leurs Hallebardes. Aprés qu'il les aura instruit des choses nécessaires pour leurs Compagnies, il donnera le Mot au Sergent de la Colonelle, tout bas à l'Oreille; le Sergent de la Colonelle le donnera aussi à l'Oreille, & tout bas, au Sergent de la Lieutenant, qui le donnera à l'autre Sergent qui le suit, & ainsi d'Oreille en Oreille, le dernier Sergent dira le Mot à celuy qui le leur a apporté, afin de voir, s'ils ne se sont point trompez, en prenant un mot pour un autre.

Ainsi tous les Sergens ayant receu l'ordre, chacun d'eux se retirera pour l'aller porter à leurs Officiers, & en quelque lieu qu'ils les rencontrent, l'Officier recevant le Mot de son Sergent, qui est teste nuë, doit aussi se lever & se découvrir, pour recevoir l'ordre à l'Oreille.

Les Officiers subalternes devroient observer une chose, qui est, que quand on leur apporte l'ordre dans les Maisons où ils souuent, hors de chez eux, il faudroit le recevoir tout bas, & non se le faire dire tout haut par leurs Sergens, ce qui est une méchante coutume, parce que leurs Valets se disent le Mot les uns aux autres.

Le Mot est d'ordinaire quelque nom de Saint, avec celuy d'une Ville, comme Nostre-Dame de Paris, sainte Croix d'Orleans. Le Contre-Mot qui se donne dans le temps des Alarmes, est le nom de quelque instrument, comme une Canne, un Marteau, un Pistolet.

Ce qu'un Gouverneur doit faire quand l'Ennemy le vient assieger.

Quelques-uns tiennent pour maxime, qu'aussi-tôt que l'Ennemy se présente devant la Place, le Gouverneur doit envoyer au de-là des Dehors, une partie de sa Garnison, pour reduire l'Assiegeant à ne commencer ses Approches que de fort loin. Comme je faisois travailler aux Fortifications de *Fereire*, le Gouverneur ayant appris que les Ennemis avoient paru à la portée du Canon, sans l'avoit si c'étoit un simple Party, ou si l'on venoit seulement reconnoistre nostre travail, il fit sortir plus de la moitié de sa Garnison, & la rangea sur un grand Front, au de-là de la grande Demy-Lune, appellée *San Jago*, comme s'il eût voulu combattre en Bataille rangée. Cela me surprit, & dès que j'eus fait tirer quelques Pieces qui estoient montées sur la grosse Tour, je pris la liberté de luy venir demander, pourquoi il exposoit si legerement une partie de ses forces? Il me dit, que c'estoit pour commencer à disputer le Terrain, & pour rallentir les premiers efforts de l'Ennemy. Cette réponse étoit d'un homme bien intentionné, mais peu éclairé. Aussi souffrit-il que je luy representasse, qu'il falloit ménager ses Soldats, ne les pas exposer de si bonne heure, & les reserver pour la défense des Dehors, pour le passage du Fossé, pour la défense des Bréches, & pour toutes les actions qui peuvent faire durer un Siege, plutôt que de les détacher ainsi pour tuer seulement quelques Fantassins, ou Cavaliers ennemis.

En effet, à moins que la Garnison ne soit nombreuse, ou qu'on ne fasse dans ces commencemens faire les Sorties par les Volontaires, on se contentera de faire tirer le Canon sur l'Ennemy, pour l'obliger à se camper au de-là de sa portée, & essayer à luy tuer quelque Officier considerable, dont la perte puisse traverser la chaleur des Attaques, ou arrêter la continuation du Siege.

Des Alarmes.

L'Alarme est une certaine espece de terreur, crainte ou tumulte confus, que ceux d'un Party portent à l'autre, afin de les épouvanter, & les jeter dans la confusion. Le temps le plus propre pour craindre, ou pour porter les Alarmes est la nuit; mais à la vérité, il n'y a point d'heure déterminée, puisqu'on ne les fait guere que dans le temps où l'on croit distraire les Ennemis, & les jeter dans le desordre.

Les Alarmes sont moins fréquentes dans les petites Places, que dans le grandes, principalement quand ces dernières sont habitées d'un grand nombre de Bourgeois, ou de gens de diverses factions.

Les Alarmes qui se font dans la Place, sont feintes ou véritables. Les feintes servent à découvrir les personnes mal intentionnées, & qui sont d'un sentiment contraire à ceux du Souverain.

Les Alarmes qui viennent de dehors, & qui precedent toujours quelque suite funeste, sont très dangereuses, si on n'y remede de bonne heure.

Le secret de remedier aux Alarmes de dehors, est de tenir quelque Corps-de-Garde au de-là des Contrescarpes. Quand les Alarmes sont fréquentes, on changera souvent le Mot, & le Contre-Mot, & si l'on reconnoît que la Sentinelle ait pris l'épouvante, & donné l'Alarme sans raison, on la châtira exemplairement. Lorsque l'Alarme est forte, & que l'on craint quelque sedition, alors on s'assurera de tous les Estrangers qui seront dans la Ville, faisant mettre des chandelles aux fenêtres & tendre les Chaînes dans les Rues.

Mais le meilleur ordre qu'on peut donner pour repousser ceux qui voudroient faire quelque insulte, c'est de commander aux Soldats & aux Bourgeois, qu'au son d'une Cloche, qu'on leur designera, les uns ayant à border les Remparts & les Parapets, & les autres à se rendre dans les Places d'Armes, & Rues de la Ville, afin qu'en cet instant tout soit en état de défense.

Dt

De l'ordre des Sorties.

Quand la Garnison d'une Place est forte, les secours fréquens, & les Habitans en grand nombre, le Gouverneur doit s'étudier à fatiguer les Ennemis, jusques dans leur Camp, par de fréquentes Sorties.

Ces Sorties doivent être les plus secrètes qu'il sera possible. Pour le nombre de ceux qui s'y doivent rencontrer, il ne peut être précisément déterminé, dépendant du grand nombre de gens qui sont dans la Place, & de la force du Poste qu'on veut attaquer; mais surtout le Gouverneur, qui ne doit point sortir de sa Place, du moment qu'elle est assiégée, ne dégarnira jamais ses Murailles de ses forces ordinaires, quelque avantage qu'on lui fasse espérer.

Ceux qui feront commandez pour faire la Sortie, seront armez d'armes courtes, & auront avec eux quantité de jetteurs de Grenades, Pots-à-feux, de Porteurs de Gaudrons, & de Pionniers, pour brûler & rompre les Travaux des Assiegeans. Un jour, ou deux avant qu'on fasse la Sortie, on fatiguerà incessamment les Assiegeans, par de fréquentes Alarmes, afin de les faire tenir continuellement sous les Armes, & leur faire négliger le service.

L'heure de faire la Sortie étant venue, on fera filer les Troupes & passer le Fosse, sur les Ponts, ou dans des Barques; & s'ils sont secs, on y rangerà les Troupes en Bataille; ou bien dans les Places d'Armes des Contrescarpes, si les Fosses sont pleins d'eau. De là on les fera sortir en bon ordre, pour attaquer le Poste qu'on veut emporter; mais avant que de partir, on doit donner aux Soldats de certaines marques pour se reconnoître, en cas qu'on soit découvert, ou obligé à se retirer. Ces marques feront de faire une Croix blanche au Chapeau, ou bien de mettre un Mouchoir au Chapeau, ou de faire sortir la Chemise par derrière, ou autre marque, telle qu'on jugera le plus à propos.

S3

Dt

L'Assiegeant à force de pousser la Tranchée, s'estant venu loger sur les Contrescarpes de la Place, ou sur celle des premiers Ouvrages détachez, il attaquera les Debors, ou par leurs testes ou par leurs longs côtes; mais ce sera plutôt par ces longs côtes; à cause qu'ils ne sont flanqué que des Parapets du Chemin-couvert, & des Faces des Bastions oppoſez, que l'Assiegeant ruine d'ordinaire dès le premier jour du Siège par ses Batteries. Que s'il attaque ces Debors par leur teste, ce sera par l'Angle mort de leur Tenaille, qui n'est vu ny de Front, ny de Flanc, à cause de la hauteur, & de l'épaisseur de son Parapet: mais comme tous les Debors ne sont pas en Tenaille, & que la plus-part ont des Flancs, qui est la meilleure défense, il les attaquera sans doute par le costé.

On lui empeschera de faire des Logemens sur le bord & dans le Fossé, en faisant dans le Fossé des Caponnieres, qui ne sont autre chose que des Corps-de-Gardes couverts de tous côtes; ou bien à force de Fourneaux, on les fera sauter, n'épargnant nullement les Grenades, Bofles, Pots-à-feu, Gauderons, & Trompes-à-feu, qui servent merveilleusement à faire deserter les Soldats, & brûler les Fatailles, Gabions, Fascines, Planches, & tout ce qui sert à faire & à couvrir leurs Logemens.

Si l'Assiegeant ne se rebute point du feu, on l'attaquera par les Flancs, faisant des Retirades, creusant des Fourneaux, Taillades, & enterrant des Caillons de toutes parts, tant sur les Chemins-couverts, que dans les Fossez, où l'on fera des Caponnieres. Si l'Assiegeant est si vigoureux, qu'il fasse plier ceux qui sont à la défense de ces Retranchemens, on les abandonnera, & lors qu'il y sera entré, on mettra le feu aux Fougades, pour le faire sauter, & à force de Grenades, Bofles, Pots-à-feu, coups de Mousquetons, Pistolets, Hallebardes, Crocs, on reviendra à la charge, pour reprendre son Poste, &achever, ou faire Prisonniers ceux que le feu aura épargné.

Des

Des Pierrieres, Fougades, & Caissons.

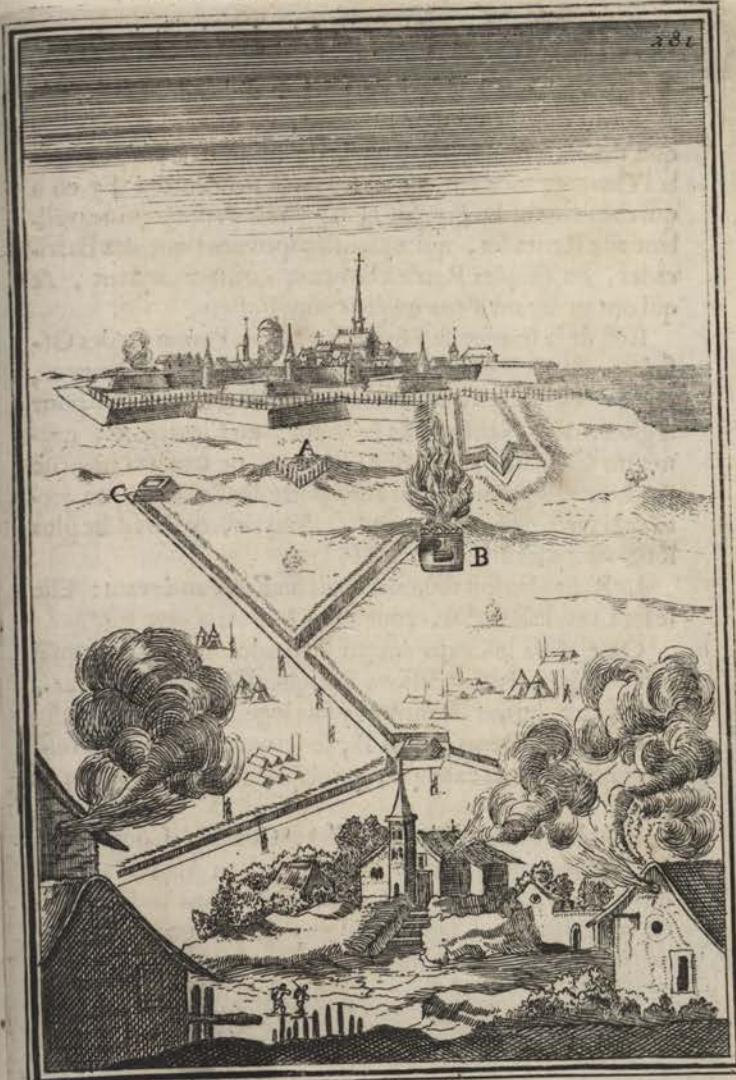
Les Pierrieres A, sont des Buttes, ou monceaux de pierres, qu'on laisse expressément aux environs des Places, pour incommoder l'Assiegeant dans le travail de ses Approches. On couvre ces Pierrieres de Terre, pour en déguiser le piege à l'Assiegeant, même on feint de fortifier ces endroits-là de Palissades, en forme de Bonnette, ou Angle-saillant, afin que l'Assiegeant venant pour gagner ces Postes, l'Artillerie qui sera sur les Remparts de la Place, ou dans les prochains Dehors, fasse les décharges contre ces Pierrieres, qui rejoilliront par éclats d'une maniere tres-dangereuse, pour ceux qui seront derrière, ou qui viendront pour s'y poster.

Les Fougades B, sont de petites Mines, ou Fourneaux, qu'on fait au dessous des lieux qu'on veut faire sauter.

Pour faire les Fougades, on fait un trou, comme un petit Puits, profond d'une ou de deux toises, qu'on remplit de plusieurs Sacs pleins de Poudre, & par dessus on met quantité de pieces de bois de travers, avec des Pierres, Terres, & toutes autres choses capables de faire un grand fracas, quand on y mettra le feu, par le moyen d'une Saucisse, qui doit communiquer avec les Contrescarpes, ou les plus prochains Logemens.

Les Caissons C, servent aux mêmes usages que les Fougades, & même on en enterrer dans les lieux, où l'on croit que les Ennemis viendront faire quelque Logement ou travail.

Les Caissons sont des Caisses de bois de Sapin, d'une grandeur capable de contenir deux ou trois Bombes, plus ou moins, selon la qualité & la quantité du Terrain que l'on veut faire sauter: on y met le feu avec une Saucisse, qui ira des Caissons aux plus prochains Dehors, ou Logemens.



Des Retirades, qu'on peut faire dans les Dehors.

Ors qu'on est obligé de plier & d'abandonner la Tête, ou le côté d'un Ouvrage, ce qu'on ne doit faire que dans la dernière extrémité, on ne quittera pas pour cela l'Ouvrage tout entier; il faut que pendant qu'il y en a qui combattent les Ennemis, il y en ait d'autres qui travaillent aux Retirades, qui ne sont proprement que des Barriades, ou simples Retranchemens, qui se flanquent, & qui ont au devant d'eux quelque petit Fossé.

Il est de la science de l'Ingenieur, & de l'honneur des Officiers, & des Soldats, de travailler à ces sortes de Travaux, puisqu'ils ne se font que pour la défense de la liberté, & pour la gloire de la Nation. Un Enseigne, un Lieutenant, même un Capitaine, ou autre Officier, ne sera pas méprisé des honnêtes gens, pour avoir porté des Fascines, ou jeté de la terre devant luy, pour se couvrir, & défendre plus long-temps les intérêts de son Prince.

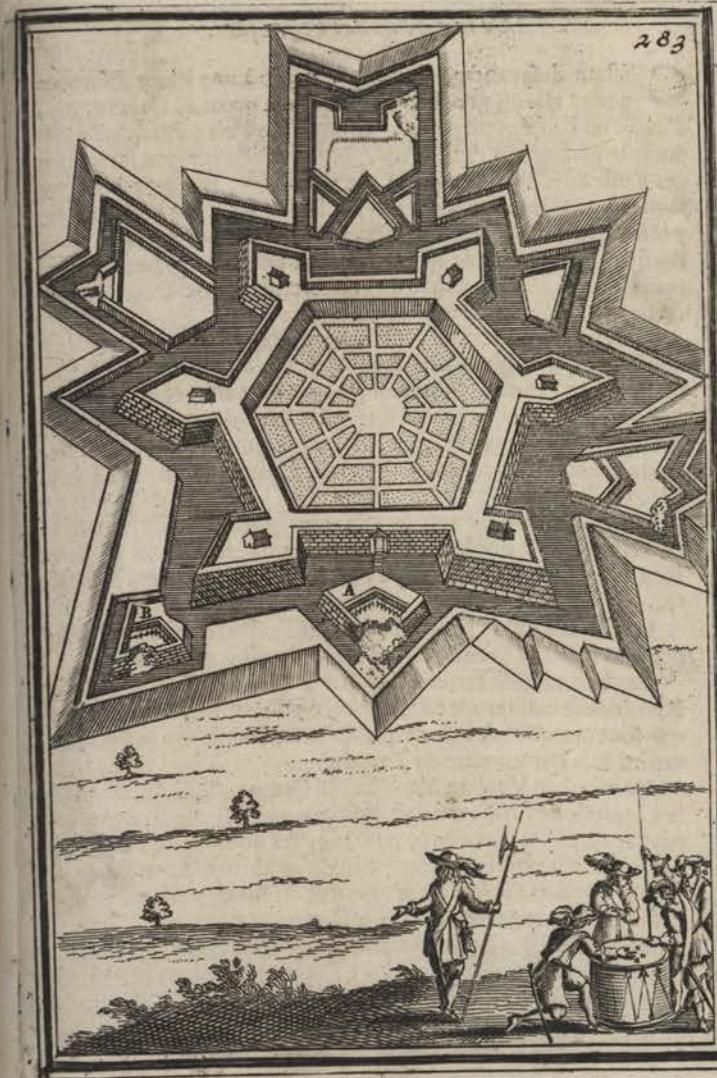
La Retirade doit toujours avoir un Fossé au devant: Elle se fera dans le Ravelin, comme en A.

On élèvera le Corps de cette Retirade, le plus haut qu'il sera possible, faisant dessous quelques Fourneaux, pour la faire sauter, quand l'Ennemy s'y sera logé.

Celles des Demy-Lunes B, se feront comme elles sont marquées dans cet exemple, principalement si le Terrain est grand.

Pour les Retirades des Tenailles, Cornes, Couronnes, & Couronnemens, on les fera toujours en Angles-saillans, ou rentrans, ainsi qu'elles sont marquées dans les Ouvrages de cette planche, faisant toujours des Fougades dessous, dedans, & aux environs, pour faire sauter les Logemens de s'Ennemis.

283



De la défense des Fossez secz.

C'Est un desavantage fort considerable à une Place, surtout quand elle est grande, & qu'elle n'a point de Cazemates, d'avoir un Fosse plein d'eau, parce qu'il est bien difficile de disputer le passage aux Assiegeans; & tout ce qu'on peut faire dans ces Fossez, c'est d'y planter des Palissades, qui peuvent être facilement rompus, ou sciées par les Assiegeans: Ou bien on y fera à fleur d'eau quelque fillon de Terre pour arrêter leurs Barques, si on n'aime mieux les aller combattre dans des Bateaux, pour les empêcher de pousser leurs Traverses, & d'attacher le Mineur au Pan du Bastion.

Mais tout au contraire, c'est un avantage fort considerable à une Place qui est grande, & qui est forte d'Hommes, d'avoir un Fosse sec, afin de chicaner pied à pied le passage à l'Ennemis: & quoy qu'il semble que le Fosse sec soit aussi avantageux aux Assiegeans, qu'aux Assiegez, il y a toutefois bien de la difference; puisque ces derniers sont incessamment rafraîchis de la Place, & à couvert du feu de la Ville, là où les Assiegeans sont continuellement exposéz au fracas des Bombes, Grenades, & Gauderons, que les Assiegez jettent incessamment de leurs Remparts sur les Travaux que font les Attaquans dans le Fosse.

La chicane qu'on peut faire dans les Fossez secz contre les Assiegeans, est d'y faire des Fougades & des Retranchemens.

Les Fougades se feront, comme nous avons déjà dit; & les Retranchemens seront en Lunettes ou Tenailles, comme ceux qui sont marquez A, ou de quelqu'autre maniere, selon la nécessité & la commodité du Terrain.

Monsieur de Vauban Maréchal de Camp, & Gouverneur de la Citadelle de l'Isle, qui s'est distingué par ses longues expériences dans les Fortifications d'un très grand nombre de Places, & par ses services considerables, dans la conduite d'un nombre infini de Travaux, se fera d'une maniere d'Ouvrage à Cornes pour défendre avantageusement le Fosse.

Les Coffres B, sont deux Parapets, qu'on élève dans le Fosse pour s'épauler des deux côtes, & que l'on couvre de Planches, garnies de lames de fer blanc, ou couvertes de terre, pour être à l'abri des Feux d'artifice.



De la défense des Fossez pleins d'eau.

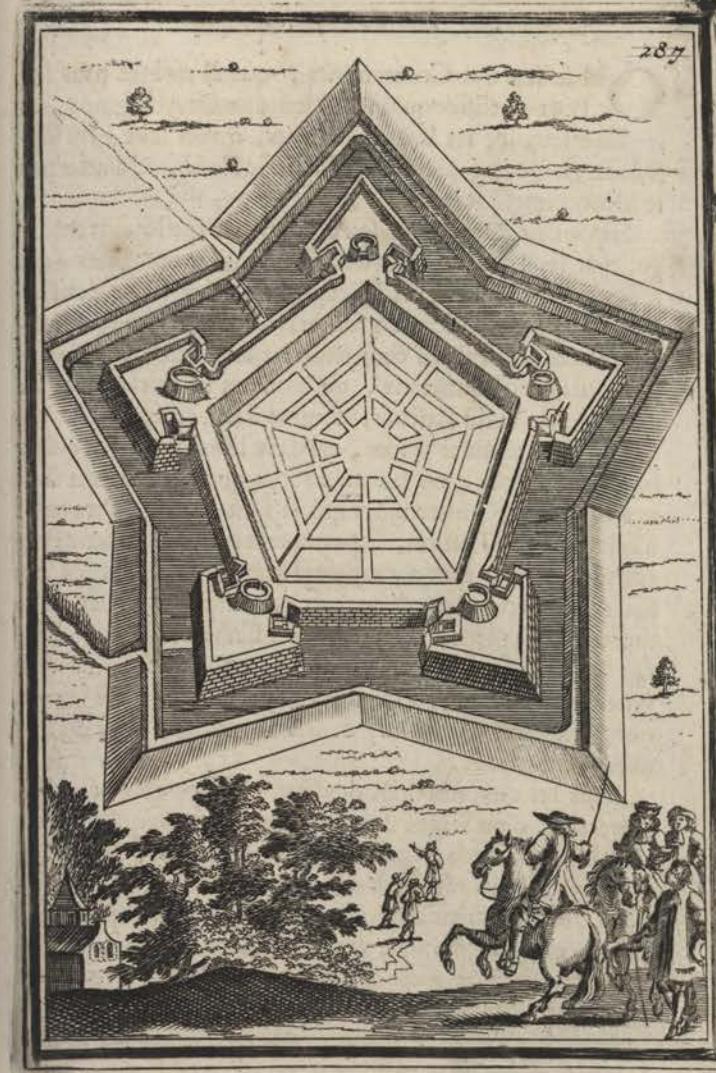
Il est certain qu'aux grandes Places, les Fossez pleins d'eau, servent plus à l'ornement qu'à la défense.

En effet, ils ne sont bons que pour l'embellissement d'une Mailon de plaisance, pour un Château, ou pour une petite Ville, dont les Magazins, & les Garnisons suffisent pour soutenir un Siege, sans avoir besoin d'aucuns secours; car lorsque les Places sont grandes, & leurs Fossez pleins d'eau, ces sortes de Fossez sont, comme j'ay déjà dit, fort incommodes, pour recevoir du secours, faire des sorties & empêcher l'Assiegeant de pousser des Traverses & Galleries, jusqu'aux Pans des Bastions, à moins qu'il n'y ait dans les Flancs de ces Places des Cazemates, comme les miennes, qui empêcheront que l'Assiegeant n'y puisse achever aucun travail.

Si l'on objecte contre l'usage des Cazemates: que les Cannons de la plate-forme supérieure peuvent mettre le feu aux Cannons de l'intérieure, il est aisé de répondre que ceux qui ont soin de l'Artillerie, ne doivent changer les Pièces de la Cazemate basse, que devant, ou après que celles d'en haut ont tiré. Ainsi il n'y a plus de danger, joint que la manière de charger les Pièces de Cartouches, en ôte tout le peril. Car lors que le Canonnier veut mettre le feu à la Pièce, il est obligé de faire un trou au Cartouche, en fourrant par la lumière du Canon une Aiguille de cuivre, pour rompre le Cartouche, puis remplissant la lumière de Poudre, on y mettra le feu, qui se communiquera au Cartouche.

L'effet des Cartouches est admirable pour rompre les Galeries que peuvent faire les Assiegeans dans les Fossez pleins d'eau, pour peu que le travail paroisse au dessus.

La planche présente montre un Pentagone fortifié, de ma manière, avec des Cazemates.



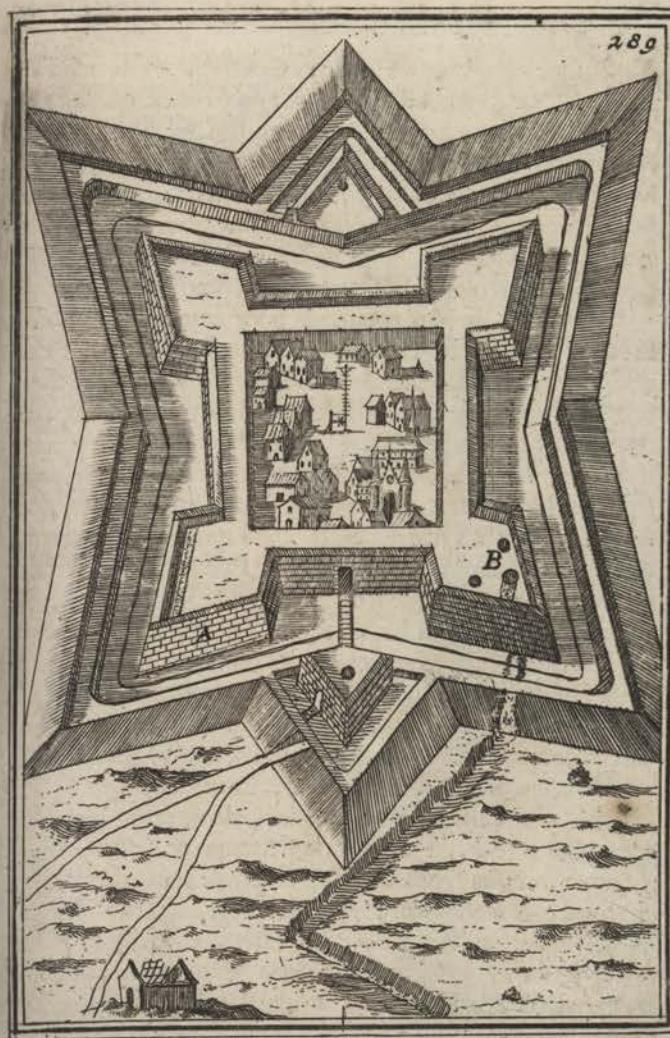
Des Contremines.

ON se sert des Contremines, quand malgré tous les Feux d'artifice qu'on a pu jeter sur les Assiegeans, & le grand feu, & les Retranchemens, qu'on leur a pu opposer, ils n'ont pas laissé de franchir le Fossé, & d'attacher le Mineur quelque part.

Supposant donc qu'on soit éclaircy par quelque transfuge, par les Traverses que les Assiegeans auront faites dans le Fossé, ou bien par les Terres qu'on verra sortir des Bastions, que les Assiegeans font travailler à la Mine, on tâchera à les prévenir en contreminant leur travail, en poussant quelques Fourneaux, ou bien en se retranchant en quelqu'endroit du Bastion, comme il sera dit cy-après.

Les Contremines se font, ou dans le même temps qu'on bâtit les Bastions, ou seulement lors que ces Bastions sont attaquéz. Les Contremines qui se font quand on travaille à l'élevation du Bastion, se pratiquent comme un petit Berceau qui tourne tout autour des Faces du Bastion, & des lieux qu'on veut contreminer: la hauteur de cette allée est de quatre à cinq pieds, & large pour passer un homme: elle se fait à la distance d'une toise, ou d'une toise & demie de la Chemise du Bastion, avec quantité de trous, ou soupiraux, qui vont gagner le dessus, & même vers les Fossez du Bastion: Exemple A.

Mais les ouvertures B, des Contremines qu'on fait dans la nécessité d'un Siège, sont comme des puits qu'on creuse dans la solidité de la terrasse, où l'on soupçonne qu'est le Mineur. Ces puits n'ont point de largeur, ny de profondeur déterminée: mais vers l'endroit, où l'on soupçonne qu'est le Mineur, on pratique vers le fond de ces puits des Raumeaux, que l'on y conduit pour éventer la Mine, ou la rendre inutile, en la déchargeant de ses Poudres, ou en coupant la traînée, de peur que le Assiegeans n'y mettent le feu, ou bien en y jettant beaucoup d'eau.



Dela Reparation des Bréches.

Lorsque nonobstant toutes les Contremines de ceux de la Place, les Assiegeans ont fait réussir quelque une de leurs Mines, alors les Assiegez, si la Bréche est petite, doivent travailler à la combler, ou à enterrer des Caissous au dessous, pour faire sauter les Assiegeans qui entreprendroient d'y monter. Si la Bréche est grande, les Assiegez doivent la reparer, pour en rendre la montée autant difficile, que le temps & le Terrain le leur pourront permettre.

Il n'y a rien de plus commode pour combler une petite Bréche, que la terre mêlée avec du fumier, & des Fasaines, que ceux de la Place doivent avoir en grande quantité.

Mais s'il arrivoit que les Bréches fussent si grandes, qu'on remarquast que toute la terre qu'on y pourroit jeter avec le fumier, & les Fasaines qu'on auroit préparées, ne pourroient combler la Bréche, alors si on avoit le temps, on s'efforceroit d'y faire proche de la Teste quelque Fourneau, ou d'y enterrer quelque Barrique de Poudre, pour y faire quelque Fougade. Que si on ne peut réussir n'y à l'un, ny à l'autre, à cause que les Assiegeans font feu continual contre la Teste de la Bréche, on jettera pour lors sur la montée de la Bréche, quantité de Chausle-trappes, & des Herses renversées, avec quantité de Chevaux de Frise, attachés ensemble par leurs extrémités, pour enfermer toute la montée. Si on en met plusieurs rangées, ils empêcheront les Assiegeans de monter à l'Assaut, principalement s'il y en avoit quelqu'un de fer, à moins que l'Attaquant ne les ait auparavant rompus avec le Canon; ce qui demande beaucoup de temps, & arrête leur première chaleur.

Si on juge qu'en mettant des Chevaux de Frise, les Assiegeans s'en puissent servir pour faire des Logemens, on préparera des Fourneaux sous la Bréche, & auprès des Retranchemens, ainsi qu'il va être enseigné dans les pages suivantes.



Il est certain qu'un Assiegeant est toujours maistre de la montée d'une Bréche, & qu'il luy est toujours facile de s'y loger, à moins que les Flancs qui regardent ces Bréches, n'ayent des Cazemates.

C'est une des grandes utilitez des Cazemates, de donner moyen de pousser des Fourneaux jusques sous les Logemens, que les Assaillans peuvent faire dans les Pans des Bastions.

Ces Fourneaux se font dans la solidité du Rempart, les uns proche des Bréches, les autres presque à fleur du Terre-plain, ou bien au dessous des Retranchemens.

Pour conduire ces petites Mines, l'on fait l'ouverture de leurs chemins par la Chambre des Poudres des Cazemates; & comme tout le dessein qu'on a dans le principal effet de ces Fourneaux, est de faire sauter les gens qui sont logez sur la montée de la Bréche, les Assiegez doivent pousser ces Mines le plus près de la Bréche qu'il leur sera possible, y mettant jusqu'à cent livres de Poudre, que l'on enferme dans des Sacs, ou dans des Caissons. La trainée de ces Fourneaux se fera en ligne droite, & large tout au plus de l'espace qu'il faut pour pouvoir passer un homme à genoux.

Pour répondre à l'objection, qu'on pourroit faire contre des Fourneaux faits de cette maniere, en disant qu'après qu'un Fourneau auroit fait son effet les Assiegeans pourroient se servir de son chemin, pour entrer dans la Cazemate, & venir en suite dans la Place, on replique: Qu'en comblant ce chemin, & laissant seulement le passage libre pour une, ou pour plusieurs Saucisses, l'Assaillant sera privé de son esperance; joint qu'il luy sera toujours bien plus facile d'attaquer la Place par un Assaut, où plusieurs Soldats pourront aller de front tout à la fois, que d'aller sous terre à genoux, où le premier qu'on y tueroit boucheroit le trou, & osteroit à l'Assiegeant l'esperance de gagner la Place par là.



Des Retranchemens particuliers qu'on fait sur la Tête des Bréches.

Les Retranchemens particuliers doivent toujours être en Angle rentrant, afin qu'ils flanquent non seulement les Bréches, & autres lieux attaquéz; mais encore afin qu'ils se défendent eux mêmes.

Les Assiegeans ne font guere de Bréches à l'Angle flanqué d'un Bastion, parce qu'on la découverte des deux Flancs des Bastions voisins, & qu'elle se trouve exposée au feu continuel des Cazemates de la Place: neanmoins si la Bréche y étoit faite, on y fera des Retranchemens en maniere d'Ouvrage à Cornes, afin de la flanquer.

Si la Bréche est faite dans la Face du Bastion, comme il arrive ordinairement, à cause que cet endroit n'est veu de ceux de la Place, que d'un seul côté, on y fera des Retranchemens en Angle rentrant.

On ne fait guere de Bréche à l'Angle de l'Epaule, à cause que c'est la partie du Bastion la plus solide, & la plus exposée au feu de la Courtine, & du Flanc opposé, & que les Assaillans venant à l'Assaut, y seroient battus de flanc & de revers, non seulement du Flanc simple, mais aussi des Cazemates: neanmoins s'il arrivoit qu'on y fit quelque Bréche, on y tireroit des Retranchemens en Angle saillant & rentrant.

On remarquera que dans tous ces differens Retranchemens, on doit s'approcher le plus qu'il sera possible, des Parapets des Bastions, & de leurs ruines, afin de battre en flanc & de revers ceux qui y viendroient à l'Assaut, & d'être à l'abry de leurs Canons.

Lorsque la Tête de la Bréche est tellement découverte, que le Canon des Assaillans découvre tout le dessus, on y préparera quelque Fougade, & dans le Corps du Bastion on fera un Retranchement, comme il sera dit dans les pages suivantes.

Des préparatifs pour soutenir un Assaut General.

Une vigoureuse resolution est le plus important de tous les apprests qu'on puisse faire en cette occasion; sans cela toutes nos instructions sont superfluës, & nous le dirons pour la dernière fois; un Gouverneur ou un Commandant de Place, doit avoir du cœur, & du jugement; il doit aimer la gloire, & s'attacher aveuglément aux intérêts de son Prince. Cela supposé, la résistance & les efforts ne luy coûteront rien, & il n'y aura que le manque de Soldats, de Munitions ou de Terrain qui le pourra faire capituler.

Les Ennemis même l'en estimeront davantage, & bien loin de luy prescrire des conditions désavantageuses, comme on craint quelquefois, ils seront toujours ravis de traiter avec un honnête-homme, supposant que pendant le cours du Siège, il n'ait rien dit, ou rien écrit contre l'honneur des Assiegeans, & qu'il n'ait point mal traité les Prisonniers; & cela supposé les Assiegeans ne luy feront jamais un crime d'avoir repoussé un ou plusieurs Assauts Generaux.

Il fera porter dans les Places d'Armes, les plus proches des lieux qu'il croit qu'on attaquerá, quantité de Demipiques, Pertuisanes, Hallebardes, Mousquetons, Pistolets, Batriques, Mantelets, Sacs-à-terre, Fascines, Chevaux de Frise, Chausse-trappes, Gauderons, Bosses, Grenades, Pots-à-feu, & Chauderons pour chauffer les Huiles qu'on y portera. Il n'oubliera pas quantité de Mantelets, & de pierres, & généralement tout ce que le Gouverneur estimera capable de couvrir son monde, & d'incommoder les Assaillans dans la montée des Bréches, & dans tous les Logemens qu'ils pourront faire.

Si les Habitans de la Place sont en grand nombre, & mal-intentionnez, le Gouverneur les desarmera, ou en enfermera une partie dans les Convents, & autres lieux forts, où il établira de bons Corps-de-Gardes, aussi bien qu'aux principaux Carrefours & aux Ruës de la Ville.

Maniere de soutenir un Assaut General.

Le Gouverneur d'une Place étant averty, soit par quelques Espions, ou transfuges, que les Assiegeans sont résolus de luy donner un Assaut, il fera mettre sa Milice sous les Armes, dans les Places d'Armes. Il distribuera ses Gens en trois Corps, une partie, à scavoir, ceux qui devroient monter ce jour-là en garde, iront à la défense des Brèches; ceux qui sortiront de garde, iront se reposer dans la grande Place d'Armes; & la troisième partie sera mise dans les petites Places d'Armes.

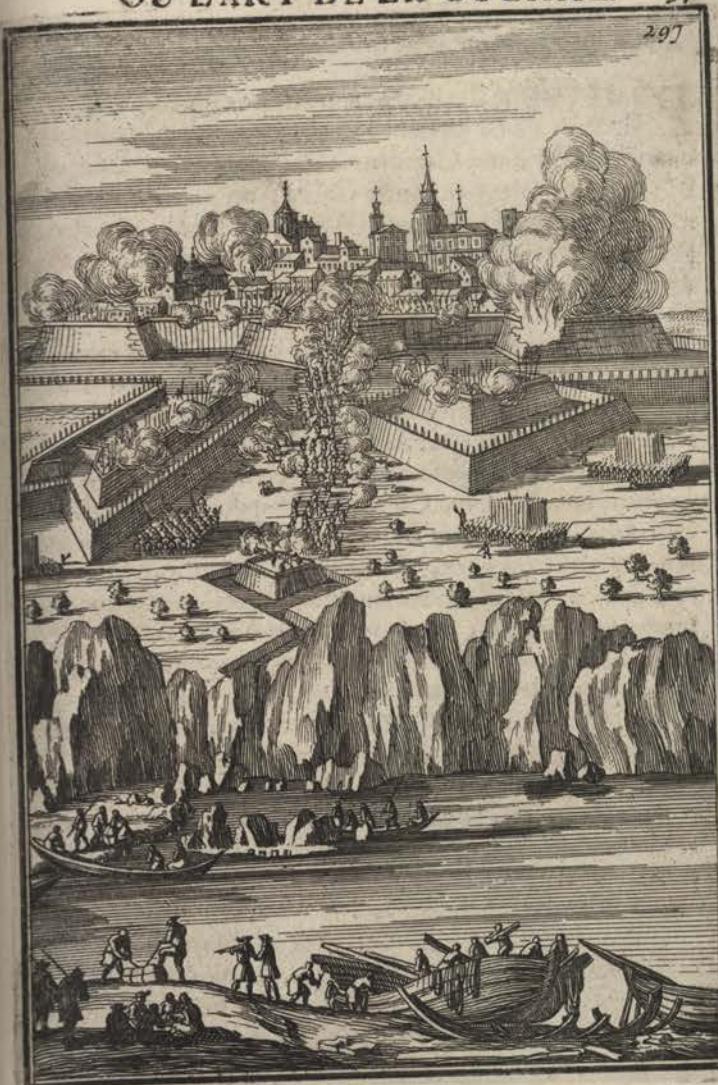
Le nombre des hommes étant limité pour chaque Brèche, ceux de chaque Brèche seront divisez en trois parties. La première sera de ceux qui doivent soutenir l'empetuosité des Assaillans: ils seront armez à l'épreuve du Mousquet, & porteront des Pistolets, Mousquetons, Hallebardes, Crocs, & toutes sortes d'Instrumens propres à chasser, à renverser, & à combler des Logemens. Les seconds qui suivront ces premiers, porteront toutes sortes de Feux d'artifice, & les derniers travailleront aux Retranchemens, ou raffraîchiront les premiers, selon que les Assaillans agiront avec plus ou moins de chaleur.

Les Assiegeans venant à l'Assaut, on ne manquera pas de tirer sur eux le Canon des Cazemates chargé à Cartouche; & si les Assaillans se contentent de se loger sur la montée de la Brèche, on les en fera déloger par les Feux d'artifice.

Si l'Attaquant veut pousser sa pointe jusque sur la Tête de la Brèche, c'est dans ce temps que le feu des Retranchemens, & des Fourneaux doit faire son effet; c'est dans ce moment que les Mousquetaires des Cavaliers empescheront que les Assiegeans ne paroissent au dessus de la Brèche, par l'avantage de la hauteur de ces Cavaliers d'où l'on découvre si bien sur la Tête de la Brèche, que quand l'Ennemy s'y enterreroit, on le feroit toujours perir, ou par les coups qui plongeroient sur luy, ou par l'effet des Fourneaux.

Des

297



T 5

Des Retranchemens qu'on fait dans le Corps des Bastions.

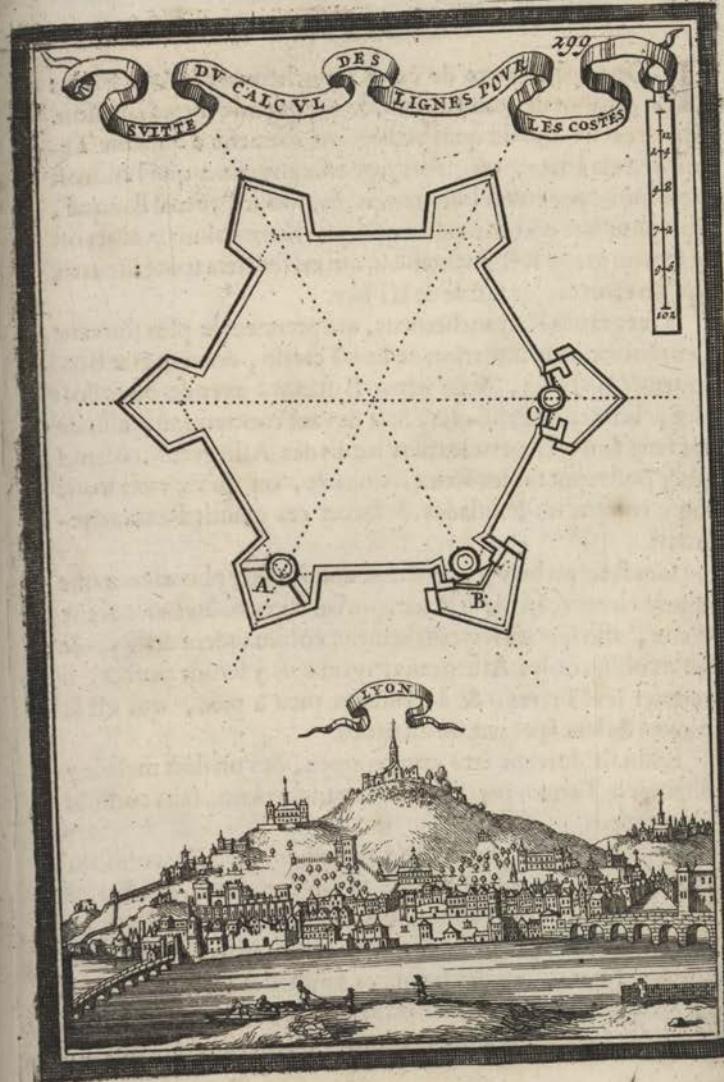
Pour bien faire des Retranchemens dans un Bastion, ils doivent aller d'un Flanc à l'autre, comme celuy qui est marqué A, ou d'une Cazemate à l'autre, comme ceux de B, soit qu'ils soient en Angle faillant, ou rentrant. Enfin ils doivent fermer la Gorge du Bastion, comme ils sont representez dans l'exemple C. C'est là qu'avec mon Cavalier, ils font le dernier Retranchement qu'on peut ménager dans un Bastion.

Les Bastions pleins, sont les seuls où l'on se peut retrancher avec avantage. Car dans les Bastions vides, on ne le peut faire que par Retirade, ou par des Barricades dessus le Rempart. Et c'est ce que l'Assiegeant peut forcer avec de simples Grenades, puisque ces sortes de Retranchemens ne se peuvent bien flanquer. Car d'objecter qu'on se peut retrancher dans la Gorge d'un Bastion vide, en prolongeant le Rempart des Courtines, c'est ce qu'on ne peut jamais bien faire dans un besoin, parce que d'ordinaire l'on manque de temps & de monde; joint que si ce Retranchement n'égale pas la hauteur des autres Remparts, ceux qui seront à sa défense, courront grand risque d'être brûlez des Grenades, Bolles, Pots-à-feu, & de tous les autres Feux d'artifice, que les Assaillans y jetteront d'un lieu plus élevé.

Que si les Assiegez élèvent ce Retranchement à la hauteur des Remparts, c'est faire sur la fin un Bastion plein, avec des difficultez incroyables, & c'est se rendre enfin du party de ceux qui veulent les Bastions solides.

A tous les Retranchemens, il faut un Parapet seulement de cinq ou six pieds d'épaisseur, mais leur hauteur sera de 5. pieds, & leurs Fossez les plus larges, & les plus profonds qu'il sera possible, d'où l'on fera sortir des Fourneaux sous le Terrain qui est au devant d'eux, afin de faire sauter les Assiegeans, quand ils viendront forcer ces Retranchemens.

Des



Des Retranchemens généraux.

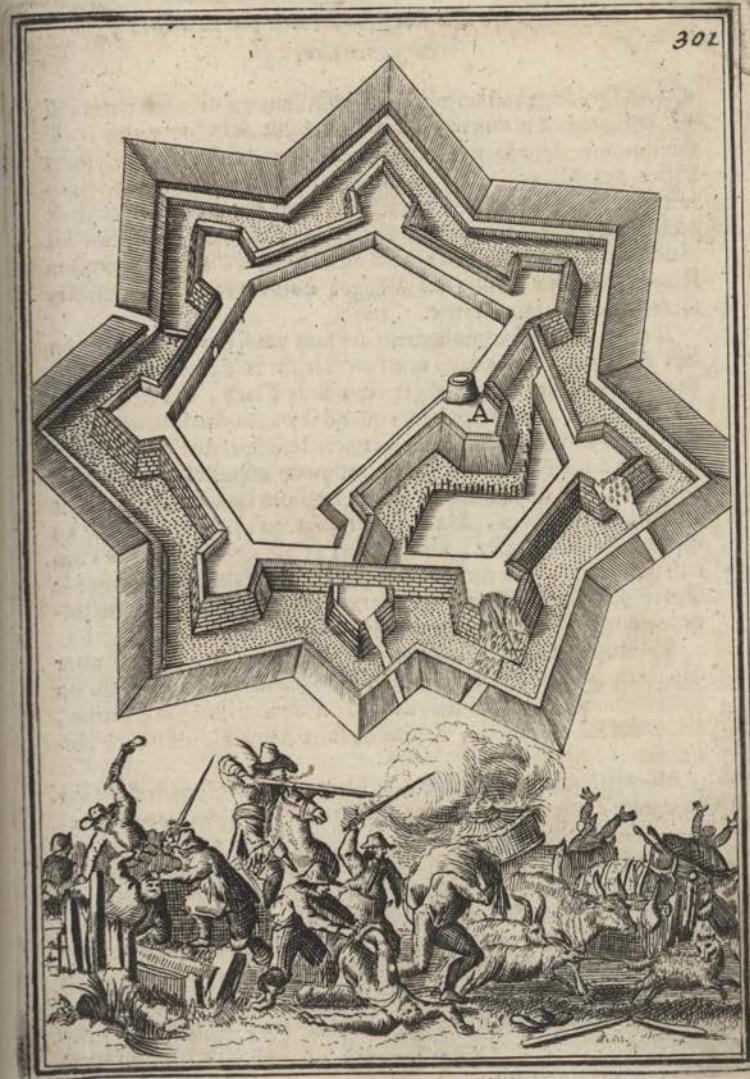
On ne fait guere de ces Retranchemens qu'aux Places qui sont de grand circuit, & qui ont une forte Garnison. En ce cas si l'on voit que l'Assiegeant s'attache à quelque Ténaillé de la Place, où qu'on juge effectivement que l'endroit attaqué ne peut tenir long-temps, soit pour être mal flanqué, soit pour être commandé de quelques lieux voisins, alors on y fera un grand Retranchement, qui en fermera toute la partie qu'on croit la plus foible de la Place.

Ces grands Retranchemens, qui prennent le plus souvent leur forme de la situation de leur Terrain, doivent être flanqués de Bastions, & de demy-Bastions, avec de bons Fossez, bordez de Palissades, & le devant contreminé, afin de faire sauter & perir les plus hardis des Assiegeans, quand ils se posteront sur les vieux Remparts, ou qu'ils viendront pour rompre les Palissades, & forcer ces grands Retranchemens.

Ces Retranchemens généraux doivent être plus élevés que que le vieux corps de la Place, qu'on suppose être au devant d'eux, afin que les Retranchemens commandent dessus, & qu'ils obligent les Assiegeans, quand ils y seront poste, à remuer les Terres, & à s'enterrer pied à pied, qui est le moyen de leur faire perdre du temps.

Enfin ils doivent être contreminez, & l'on doit mesme y disputer le Terrain par d'autres Retranchemens, faits comme le precedens.

Nonobstant ces grands Retranchemens on doit avoir soin d'avoir un Reduit dans la Place, se servant pour cet effet de quelque Eglise, ou Prison, que l'on fortifiera de Fossez, afin que si le secours promis n'arrivoit pas assez à temps, & que les Vivres, ou les hommes vinsent à manquer, ou qu'on fust forcé d'abandonner ce dernier Reduit, l'on peult se retirer dedans pour ménager quelque accommodement.



Si malgré le grand nombre des Assaillans qu'on a fait perir, si malgré le feu continual des Flancs, & des Cazemates, qui découvrent dans la montée des Bréches, enfin si nonobstant l'effet des Mines, des Fourneaux, & des Retranchemens faits sur la Tête des Bréches, les Assiegeans n'ont pas laissé de pousser leur pointe avec tant de vigueur, qu'ils ayent obligé les Assiegez d'abandonner la Tête de la Bréche, & leurs premiers Retranchemens, alors les Assiegez doivent se retirer dans les seconds pour y faire ferme.

Ces seconds Retranchemens ne sont pas si exposés au Canon de l'Assiegeant, que ceux que l'on fait sur la Tête des Bréches; & c'est ce qui doit encourager ceux de la Place, à la défense de ces Retirades, principalement quand il y aura derrière un Cavalier, qui servira à les soutenir contre les effors de l'Ennemy.

Quand les Assiegeans viendront pour attaquer ces Retranchemens, on ne manquera pas de les faire sauter, en mettant le feu aux Fougades, & aux Fourneaux qu'on aura préparé au devant de leurs Fossez, ainsi que je l'ay dit cy-devant: & chacun par une loiable émulation, tâchera de faire abandonner le Terre-plain aux Assiegeans, les repoussant à coups de main jusqués dans la Bréche, & même les en faisant déloger.

S'il arrivoit qu'on fût contraint de plier, & d'abandonner ces seconds Retranchemens, on se logeroit dans celuy qu'on auroit encore pratiqué derrière, afin de tenir toujours ferme, en attendant le secours, & ainsi de suite jusqu'à la dernière Retirade.

Mais enfin si l'on étoit assez mal-heureux, de se voir poussé à bout sans avoir aucun secours, on se retireroit alors dans le dernier Retranchement, qui est d'ordinaire celuy qui est fait dans la Gorge du Bastion, ou qui en enferme plusieurs tout ensemble: C'est-là où l'on doit combattre, non seulement pour le Terrain, pour l'honneur, & pour la conservation de sa famille, & de son bien; mais même pour celle de la vie. Et comme il ne faut qu'un moment pour amener un favorable secours, aussi ne faut-il rien négliger pour en faire durer l'espérance: car étant obligé de quitter ces Retranchemens, on y traitera pour son salut; ou bien l'on se retirera dans le Reduit, où l'on fera toujours une honnête capitulation.

De

Les Villes Frontières étant les plus exposées aux Surprises, demandent des Gouverneurs, ou des Commandans qui soient vigilans, & qui ayant du service, afin d'éviter les trahisons, les seditions, & les surprises. On n'entreprend plus guere présentement d'emporter les Places par escalade; car pour peu qu'elles aient de Travaux avancez, il est très malaisé de les pouvoir traverser sans bruit, pour venir escalader le corps de la Place. Ainsi l'usage des Dehors est un vray moyen pour remédier à ces sortes de Surprises; outre qu'un Gouverneur doit avoir des Sentinelles, & des Espions, pour observer incessamment la conduite de l'Ennemy.

Que s'il se rencontre dans les Villes, que les Habitans soient de différente Religion, naturellement séditieux, & partialisiez entr'eux, ce qui pourroit favoriser ces insultes inopinées, il est important de les desarmer, & de faire changer de séjour aux plus suspects.

Si on a quelque avis, ou quelque soupçon, que l'Ennemy veut entreprendre sur la Place, soit d'embrée ou par Escalade, on se tiendra alors soigneusement sur ses gardes, doublant partout les Sentinelles, ne laissant aucun lieu de la Place qui ne soit garni de monde. Même on fera tenir la Campagne de jour par quelques Cavaliers, durant que d'autres iront battre l'Estrade, & prendre langue des Ennemis. De nuit, on fera faire force Rondes sur les Murailles; & on tiendra quelques Corps-de-Gardes éloignez de la Place, ou de ses Dehors, environ la portée du Mousquet. Ces Corps-de-Gardes avancez sont très bons pour découvrir l'Ennemy de nuit; car il ne peut tuer tous ceux qui y sont, qu'ils ne fassent quelque bruit, & qu'ils ne tirent quelques coups: Ce qui sera le véritable moyen de donner l'Alarme à la Ville, & d'y faire prendre les Armes pour la défense, & par ce moyen éviter la surprise.

De

*De la défense des Places contre les attaques d'emblée
ou de vive force.*

S'ils Ennemis sans former un Siege viennent d'emblée, quelques près des Contrefescraps de la Ville, à la faveur de quelques chemins creux, Boyaux, ou simples Tranchées, à dessein de foudroyer la Place à force d'Artillerie & de Bombes, qui est une voye de prendre les Villes en mettant le tout pour le tout, alors le Gouverneur de la Place doit faire renfermer dans les Eglises, Temples, Prisons & autres lieux forts, les Femmes, les Enfans, & même ce qu'il y aura de Bourgeois peu zelez pour la défense, afin déviter les seditions, tumultes, & revoltes du peuple. On fera creuser dans les Ruës des trous, ou petits Follez, afin que les Bombes venant à y tomber, n'incommodeent poient ceux qui marcheroient par la Ville.

Le Gouverneur pour bien défendre sa Place, divisera ses Troupes en 3. parties, qui seront alternativement commandées ; les premiers pour la défense des Murailles, tandis que la seconde partie demeurera sous les armes, dans les Places d'Armes, & autres Places publiques, & que la troisième sera destinée pour éteindre le feu des Maisons, & empêcher les Bourgeois de s'assembler, & de faire quelque conspiration. Mais comme cette maniere d'attaquer par le feu est violente, elle ne peut être de longue durée, car le moindre secours ne seroit que trop suffisant pour battre des gens qui ne seroient point retranchez.

C'est pourquoi si le Gouverneur juge que les Sorties luy puissent apporter quelque avantage, pour encloüer le Canon, & les Mortiers des Ennemis, & même luy faire perir quelque personne, dont la perte soit capable de luy faire changer de resolution, il ne manquera pas d'en faire de vigoureuses, Mais s'il luy est impossible de se défendre davantage, la Place étant presque toute brûlée, alors pour sauver le reste, il fera battre la Chamade, pour capituler & traiter, ainsi qu'il est enseigné dans le Chapitre suivant.

CHAPITRE XIII.

De la Reddition des Places.

Ce Chapitre ne traite pas seulement de la Reddition des Places ; mais il montre encore l'ordre qu'il faut tenir dans les suspensions d'Armes, Capitulations & Traitez qu'on fait avec les Ennemis, & la maniere de ceder les Places aux victorieux, & d'en prendre possession.

I'Aurois bien fini cet Ouvrage par le Chapitre precedent : mais comme la Guerre entre le Camp & la Garnison, ne finit pas toujours par la prise des Places, à moins que les Articles de leurs Capitulations ne soient judicieusement dressez, & ponctuellement executez, j'ay creu devoir finir cet Ouvrage par une circonstance, qui est toujours la dernière action des Sieges.

C'est le jeu de la Fortune, & le sort des Armes, qui fait que ceux qui auront été heureux à défendre des Villes mal fortifiées, contre de puissantes Armées, se trouveront quelquefois après une longue défense, contraints de céder de bonnes Places à leurs Ennemis, nonobstant toute leur experience, & leur bravoure.

C'est une loy qui s'est rendue comme naturelle, que toutes Villes assiégées, soient à la fin prises, principalement quand elles manqueront de Terrain, ou de secours de Vives, & d'Hommes.

Un Gouverneur se voyant donc pressé d'une maniere à à ne pouvoir plus résister contre l'Assiegeant, à moins qu'il ne sacrifie sa Place, & les Bourgeois à la passion de l'Assiegeant, & à la rage de ses Soldats, il arborera un Pavillon blanc, on fera battre une Chamade, pour demander à traiter. Le Tambour doit monter sur le Parapet de la Place, & du moment qu'il battra sa Caisse, le Gouverneur fera cesser la réparation des Brèches, & autres Travaux de la Place, & défendra de tirer, sur peine de la vie.

LE Tambour ayant donc battu la Chamade, & crié à haute voix, que ceux de la Place demandent à traiter; Le General fera aussi-tôt sortir de la Tranchée l'Officier qui y commande. Cet Officier ira seul, ne passera pas le lieu que le Tambour lui montrera, & ne portera point d'autres armes que son Epée.

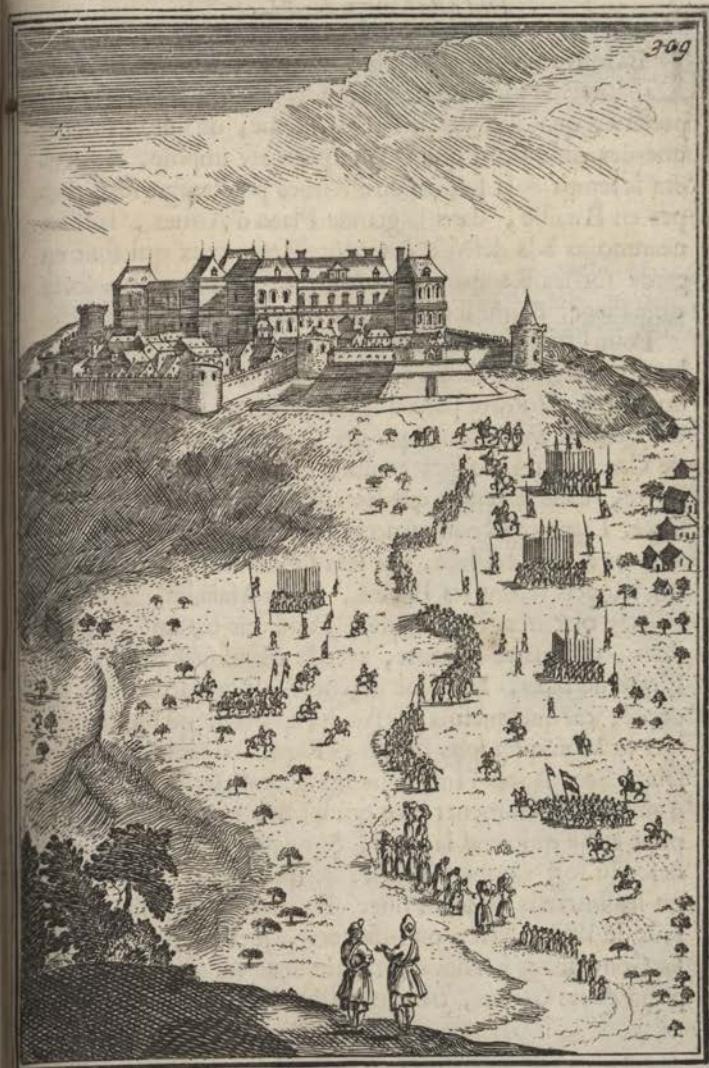
A l'instant le General ayant fait assebler le Conseil de Guerre, le Commandant de la Tranchée y fera le rapport de ce que le Tambour propose, se servant des mêmes termes du Tambour, afin que ceux du Conseil se déterminent avec plus de seureté, soit qu'il faille recevoir les Vainqueurs, comme des gens d'honneur, qui se sont défendus courageusement, ou comme des personnes qui ont violé le droit des gens.

Le Conseil de Guerre ayant donc résolu de traiter avec les Assiegez, le General pour ne leur point donner temps de reprendre haleine, ou de recevoir du secours, leur fera scavoir, qu'ils aient à luy envoyer des Députez. Ceux de la Place les feront sortir par le Guichet d'une Porte, ou bien ils les descendront avec une corde, par dessus le Rempart de la Ville. si les Fossez sont secs. Dans cette conjoncture, les Gouverneurs des Places ne doivent jamais sortir de leurs Villes, pour aller en personne traiter avec l'Assiegeant, quelques promesses, & quelques Ostages que ceux de dehors lui puissent donner. La Charge de Gouverneur oblige celuy qui en est honoré, de se tenir renfermé dans le lieu où il commande, parce que de la conservation de sa personne dépend celle de la Ville; il en est comme l'ame, & il doit y rester jusqu'après la Capitulation, & n'en sortir que le dernier.

On ne peut parler au juste des Capitulations: car selon les differens sujets de Guerre, les Capitulations sont dissensablables. Ceux qui combattent pour la Religion, doivent mettre entre leurs principaux Articles; que leur Place ne sera point pillée, ny eux molestez dans leurs biens, qu'ils seront reconnus pour fideles sujets du Prince victorieux, & jouirront de toutes les franchises, & prerogatives dont jouissent ses autres Sujets, avec le libre exercice de leur Religion, Prestres ou Ministres, Eglises ou Temples.

Ceux qui se défendent pour l'interest de leurs Princes, & pour leur propre liberté, mettront, qu'ils auront tous la vie sauve, & qu'il ne sera fait aucun tort, ny injure, tant aux Soldats de la Garnison, qu'aux Bourgeois de la Ville, soit qu'ils sortent, ou qu'ils demeurent dans la Place; quela Garnison qui sortira, marchera Tambour battant, Enseigne déployée, Méche allumée par les deux bouts, Balle en bouche, avec quelques pieces de Canon.

Quand ceux de la Place sont des seditieux, qui se sont revoltez, ou qui ont violé le droit de gens, les Assiegeans ne les doivent recevoir qu'à discretion. Ces sortes de personnes sont indignes de l'honneur d'entrer en Capitulation; ou si l'Assiegeant leur veut faire quelque grace, il en fera châtier quelqu'un exemplairement, pour donner exemple aux autres. On bien on les traitera comme l'on fit ceux d'une Place, qui fut emportée par un Siege, où je conduisois les Travaux. Les principaux Articles furent, Que les Femmes, suivies de leurs enfans, sortiroient les premières à pied, sans autre Bagage que ce qu'elles pourroient porter sur leurs têtes; Que les Bourgeois de la Place marcheroient en suite à pied, sans Epée, & seulement avec leurs Manteaux: Que l'infanterie de la Place marcheroit après eux sans Mousquet, ny autres Armes que leurs Epées sous le bras, & hors de leurs baudriers.



LE Gouverneur sachant le lieu où sa Garnison & luy se doivent retirer, soit que l'ordre de son Prince le luy ait prescrit, qu'il l'ait determiné luy-même, ou que ce soit par une des conditions que le Vainqueur luy impose, il prenra le temps de la suspension d'Armes pour ranger ses Troupes en Bataille, dans la grande Place d'Armes, laissant néanmoins à la défense des Muraillles, ceux qui sont en garde sur les Remparts, jusqu'à ce que la Garnison sorte de la Place, & que les Assiegeans y entrent.

Pour l'Artillerie & les Bagages qu'il doit emporter, il les fera assembler dans les plus prochaines Places d'Armes du côté de la Porte par où il doit sortir, & le Signal du délogement étant donné par une Bombe, ou par un coup de Canon, ses troupes commenceront à défilier par une Porte, dans le temps que les victorieux entreront par une autre. La marche commencera par un gros de Cavalerie, s'il y en a dans la Place, qui sera suivie des Bagages, parmy lesquels seront les Bleslez, & les Malades. Après le Bagage marchera l'Infanterie, Tambour battant, deux à deux, ou quatre à quatre, avec le Mousquet sur l'épaule, Pique de biais, Enseigne déployée, si cela leur a été accordé; car quelquefois il se fait des Traitez, où l'Infanterie sort le Mousquet sous le bras, Pique traînante, & Enseigne liée. Après l'Infanterie marchera l'Artillerie, si l'on a droit d'en emmener; ce qui est une marque d'honneur pour celuy qui rend la Place, & un témoignage qu'il s'est défendu fort vigoureusement, & qu'il a dignement soutenu les intérêts de son Prince. En suite de l'Artillerie, le reste de la Cavalerie, ou Infanterie, sortira en bon ordre. Le Gouverneur à Cheval sortira le dernier, & sera accompagné de ses Gardes, si les conditions le portent.



IL n'y a point de Places plus capables de soutenir de longs Sieges, que celles qui sont situées sur les bords de la mer, à cause des continuels raffraîchissemens de Vivres, & d'Hommes, qu'elles peuvent recevoir à toute heure. Touſeoſt ſi on eſt contraint de les abandonner, voicy l'ordre qu'on tiendra pour la retraite.

Si on conſerve encore quelque Poste aux environs de la Place, on feindra d'y envoyer la Garde ordinaire, & tous enſemble reviendront dans la Place le plus ſecrètement qu'il leur ſera poſſible, laiſſant des Piques debout, avec quelques Méches allumées, & quelques Chapeaux qui paſſoſtront derrière les Parapets.

L'embarquement ſe commencera par les Bourgeois qui voudront abandonner la Place. Après eux on embarquera la groſſe Artillerie, au moins celle qui ne ſera point en Batterie à la veuë des Ennemis.

Le Commandant donnera ſes ordres avec tant de juſteſſe, que les Postes interieurs ſoient les premiers defarmez, & leurs Soldats les premiers embarquez.

Pour éviter le defordre de l'embarquement, les Troupes s'asſembleroſt dans la grande Place d'Armes, ſi elle eſt hors la veuë des Ennemis, & après qu'une Compagnie ſera embarquée, une autre en viendra faire autant. Les Troupes déſiſeront ſuivant leurs Postes, & non ſelon leur ancienneté.

La Cavalerie qui ſera dans la Place, s'embarquera avant l'Infanterie, ſi les Bâtimens ſont capables de porter des Chevaux. Les Troupes qui ſeront en garde ſur les Remparts, & aux Bréches, feront la retraite marchant comme ſi elles alloient au combat: les Officiers avec la Picque, & les Mousquetaires avec la Méche allumée par les deux bouts. L'heure la plus commode pour ſe retirer, eſt ſur les quatre heures du matin, lorsque ceux du Camp ſont fatiguez des veilles de la nuit.

L'Assiégé ayant donc été obligé de rendre ſa Place, les Murailles appartiennent par le droit de la Guerre au Prince conquerant, auſſi bien qu'une Cloche de chaque Paroiffe, pour la reparation de ſon Artillerie.

Les premiers qui entreront dans la Place ſeront le Maſéchal de Camp de l'Armée, les Maſéchaux des Logis, & quelques Ingenieurs, avec quantité de Pionniers; ces premiers pour marquer & diſtribuer les Logemens des Troupes, & les autres pour faire nettoyer & faciliter les Chemins & les Ruës.

Les Ruës étant nettes, & les Logemens marquez, une partie de l'Infanterie commencera à entrer dans la Place, pour ſe faſiſt des Postes qu'abandonnent ceux qui quittent la Ville. En ſuite entrera l'Artillerie; qui ſera ſuivie des Malades, & des Bleslez, derrière lesquels ſeront les Vivandiers, & le reſte de l'Infanterie.

Pendant que l'Infanterie filera dans la Place, la Cavalerie battra la Campagne: une partie fera commandée pour aller aux Villages & lieux circonvoisins, faire apporter des Vivres, & les choſes dont les Assiégéz ont eu plus beſoin durant le Siège.

A avant que le dernier Gros de l'Infanterie entre dans Place, les Ingenieurs doivent avoir eu le ſoin de faire ruiner le Camp, en brûlant & détruisant tous les Forts, Batteries, Tranchées; & généralement tout ce qui pourroit ſer-vir aux Ennemis, ſ'ils entreprenoient de venir à leur tour former un Siège. Les victorieux auront auſſi un ſoin fort particulier de faire reparer les Bréches, nettoyer les Foslez, relever les Dehors, & Parapets; faisant même provision de Vivres, & de monde, ſ'ils craignoient d'être affiégez au premier jour.

Fin du Cinquième Livre.

LES
TRAVAUX DE MARS,
OU
L'ART DE LA GUERRE,
LIVRE SIXIÈME.
DE LA MILICE DES TURCS.

LES
TRAVAUX DE MARS,
OU
L'ART DE LA GUERRE.
LIVRE SIXIÈME.
De la Milice des Turcs.

CHAPITRE PREMIER.

De la Fortification des Places Turques.



Pres avoir parlé amplement de la fortification qui est en usage parmyles Princes Chrestiens, des differentes Troupes qu'ils mettent sous les armes, & de la maniere de faire la Guerre; j'ay crû, que les conjonctures presentes de la Guerre des Turcs m'autoriseroient à discourir aussi de leurs Places, de leurs Troupes & de leur conduite militaire.

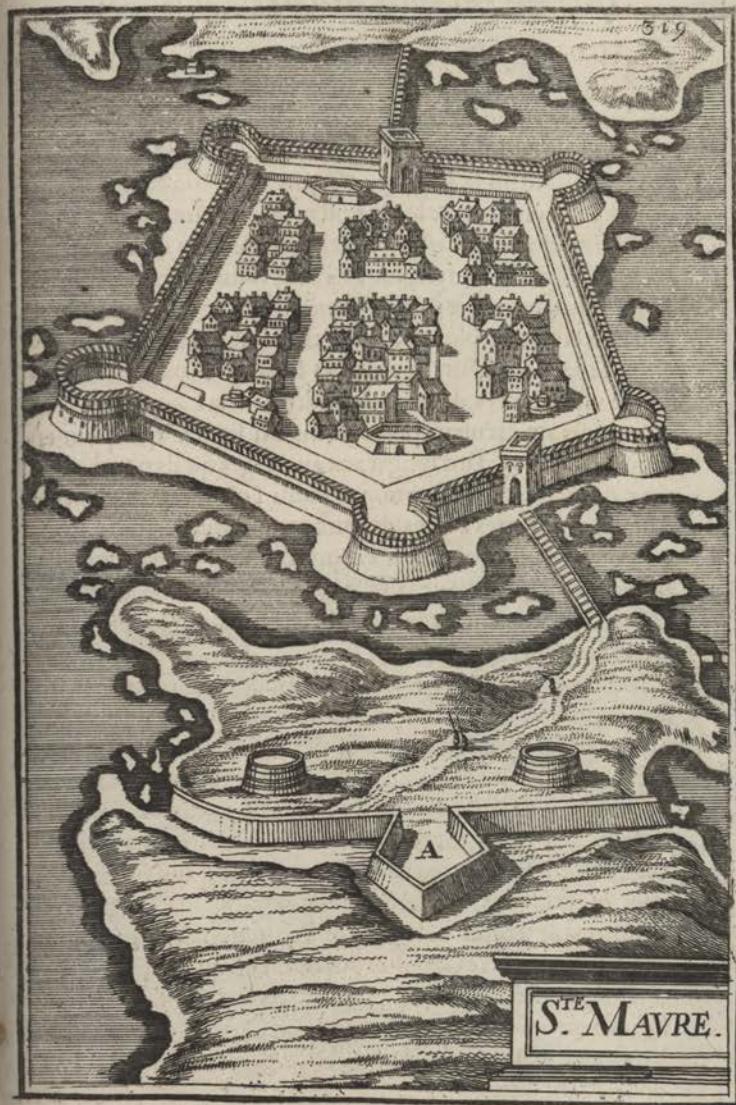
De

Les Turcs qui sont fort ignorans dans les belles Lettres, ne sont pas plus éclairez dans tous les Arts, & moins dans celui des Ingenieurs que dans les autres; aussi ne leur voit-on fortifier aucune Place dans les Regles de l'Art. Tous les Postes qui sont fortifiez sur la Frontiere de leur Empire, ne l'ont été que par les soins des Princes Chrétiens; & la plus part ne sont venus sous la domination Ottomane, que par la mesintelligence de leurs Habitans, ou par la soibleresse de leurs Garisons.

Mais quoique ces Places ayent quelquefois aussi coûté beaucoup de sang à ces Infidelles; dès qu'ils les ont, ils se contentent d'en reparer les Bréches, & ne se mettent plus guere en peine d'en conserver les Travaux croiant qu'il est inutile de faire de la dépense pour l'entretien des Places que les Chrétiens n'attaqueront jamais à cause du peu d'union qu'il y a entr'eux: & par ces raisons l'on voit les plus belles & les plus fortes Places se ruiner entre les mains des Turcs, faute d'élever quelques pans de murailles, ou de reparer quelque revêtement qui puisse empêcher l'écoulement de tout un Bastion. Et en effet la Place de Themelwar autrefois si forte, n'a plus qu'une méchante enceinte de terre en maniere de Remparts, soutenus de grandes Claires, sans aucun Flanc pour la défendre. Et quand même la nécessité les oblige à fortifier quelque Poste, toute leur science consiste à l'enfermer dans l'enceinte la plus étroite qu'ils peuvent, en élevant une Terrasse ou maniere de Rempart tout autour, selon la disposition du terrain qu'ils veulent fortifier, en avançant des Tours en quelques endroits, pour mieux en flanquer l'enceinte.

Quant aux Bastions, ces Infidelles n'en construisent point, si ce n'est que quelque Renegat en donne quelquefois le trait au contraire des Regles: mais comme les Turcs sont ignorans, pourvû que le travail ait de l'elevation, cela suffit, comme on peut remarquer au Plan que voicy, où le Bastion plat A est sans aucune défense.

Des



Q uoi que les Turcs reconnoissent par experience, que les Fossez d'une Ville sont de grands obstacles aux Siegans, neanmoins quand ils sont obligez de fortifier quelque Poste, ce qui leur arrive rarement, ils n'observent aucune mesure dans la largeur, & dans la profondeur de leurs Fossez, les creusant & les élargissant sans aucun choix, plus ou moins, selon qu'ils trouvent les terres plus ou moins faciles à remuer & à transporter, jusqu'à l'achevement de leur travail.

Ils se mettent fort peu en peine si la Contreescarpe de leur Fossez est coupeé à plomb, ou en talut; si ce Fossez est défendu de la partie du Fort qui le doit flanquer, ou s'il est enfilé ou vu de revers de quelque endroit de la Campagne: en un mot ils ne creusent proprement un Fossez, que pour en avoir de la terre, sans songer aux avantages qu'ils pourroient tirer de sa bonne disposition. Aussi l'on remarque, que dans les plus fortes Places de leurs conquestes à peine y trouve-t'on un Fossez qui ne soit à demi comblé; ainsi qu'on voit aujourd'huys les Fossez de la ville de Bude, appellée autrement Offen, qui étoient autrefois fort estiméz pour leur profondeur & largeur.

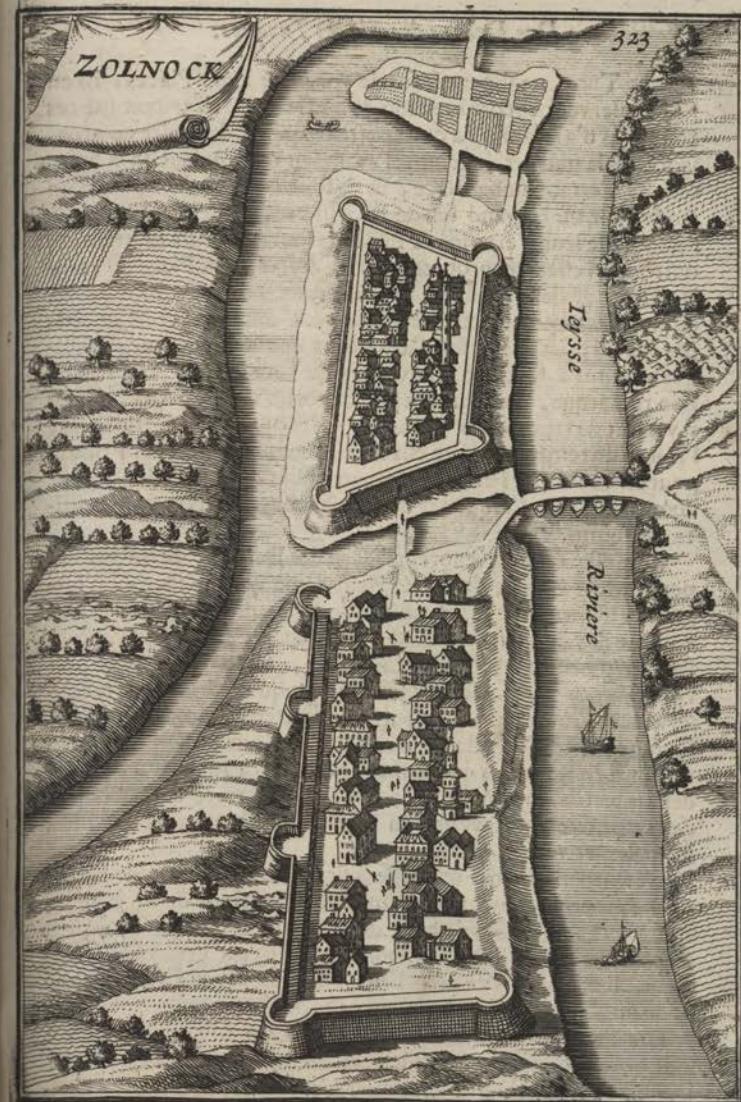
Je donne ici l'aspect de la Ville de Bude & de celle de Pesth, séparées l'une de l'autre par le Danube. Les fortifications qu'on y voit sont à l'antique & défectueuses. Elles sont les mêmes que le Sultan Soliman second y fit rétablir après avoir ôté Bude à Isabelle Reyne de Hongrie: mais en même-temps, par une générosité rare chez les Ottomans, il ceda cette Ville à Jean Vaivode de Transilvanie, qui fut couronné Roy de Hongrie, & qui la garda jusqu'à sa mort. Solimam revint à Bude en 1542. & s'en rendit Maître absolu, y mettant une forte Garnison de Jannissaires.

Les premières Fortifications de cette Place doivent leurs fondemens au Cardinal George Martinusius, qui avoit été Moine de l'Ordre du Mont d'Olivet, & depuis Archevêque de Strigonic.



Des Chemins-couverts, & des Glacis des Places Turques.

ON demeurera persuadé de ce que j'ay avancé dans la page precedente, que les Turcs ne sont pas de grands Genies dans l'Art de fortifier les Places, & qu'ils ne se mettent pas beaucoup en peine de la défense de leurs Fossez; ce qui procede du peu de crainte qu'ils ont de l'attaque des Chrétiens, qui sont presque toujours sur la défensive, & qui s'estiment même fort-heureux, quand ces Infidèles les laissent vivre en repos. En effet on remarque, que les Turcs negligent tellement tous les travaux qui pourroient prolonger un Siege, qu'on ne voit plus autour des Places qu'ils ont autrefois conquises, aucune marque de Chemins-couverts, de Banquettes, Parapets, Redans, Places-d'armes & Palissades, qui composoient ou asturoient leurs Contre scarpes, leurs Chemins-couverts & leurs Glacis, le tout étant aplani, & converti en pâtrage & Jardins: Ce que l'on peut remarquer dans le Plan de Zolnoch, Place située dans la haute Hongrie sur la Teysse.



Des Dehors des Places Turques.

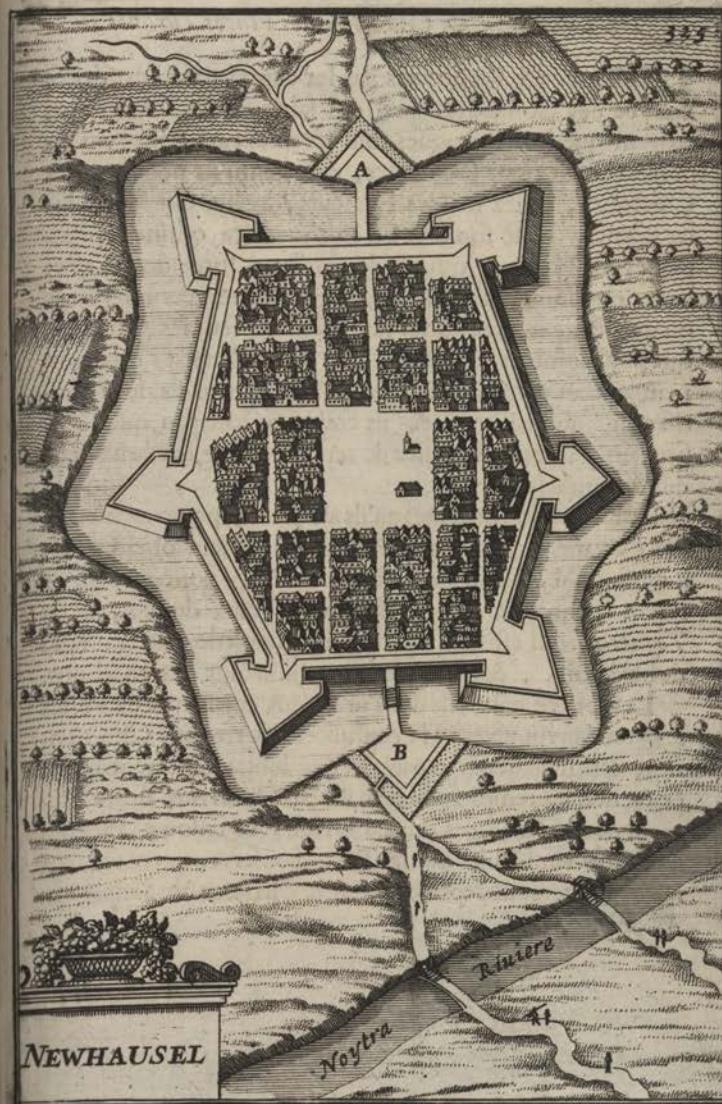
Si les Turcs negligent si fort le corps de leurs Places, ils en conservent encore bien moins les Dehors. Car comme ces Infidèles n'aiment qu'à combattre & qu'à se défendre en gros, ignorant la plupart du temps l'avantage ou le défaut de la situation du Terrain d'une Place, ils ne font consister la bonté d'un Poste, que sur le grand feu de l'Artillerie, dont ils chargent le sommet de leur Terrasse; & sur la bravoure de leurs Janissaires, qui sont en effet très propres pour la défense des Places, étant la plupart dès leur bas âge si bien instruits à tirer du Mouquet, qu'ils ne manquent guère un homme à la distance de deux-cents pas. C'est pour ces sortes d'avantages que les Turcs ne s'appliquent point à fortifier les avenus de leurs Places, & même l'on remarque, que dans les plus fortes qu'ils ont prises, & où il y ait de très-beaux Dehors, ils les ont laissé détruire par l'injure du temps, ou bien eux mêmes en ont comblé les Fossés, pour en vendre le Terrain à des particuliers, & faire de l'argent comptant, sans s'inquiéter de ce qu'il pourra arriver dans la suite des temps.

Ce n'est pas qu'ils ignorent l'usage des Dehors, & qu'aux dépens de leur sang ils n'ayent souvent remarqué qu'ils sont d'une grande utilité pour défendre les approches d'une Place. Mais, comme j'en ai déjà dit, ils sont tellement prévenus de la jalouse qu'il y a entre les Princes Chrétiens, qu'ils jugent ces précautions peu nécessaires, & soutiennent qu'il est inutile de conserver ces Travaux avancés, puisqu'ils ne seront jamais attaqués. Et supposant qu'on fît une irruption chez eux, ils ne manqueraient pas de Renegats qui leur en traceront à souhait, comme depuis peu ils en ont trouvé, qui leur ont tracé à Newhause deux manières de Ravelins ou Demi-lunes marquées dans son Plan des lettres A, & B.

Newhause est un Forteresse à six Bastions; située dans une plaine proche la rivière de Noytra, à l'Orient de la ville de Presbourg, au dessus de celle de Comorre, & à une journée ou environ de la Ville de Strigone, en tirant vers le Septentrion. Les Maisons de cette Place sont seulement faites de bois & de terre blanchie par le dehors avec de la Chaux.

Les Turcs l'ont assiégée pour la première fois en 1621. & y sont revenus pour la seconde fois en 1663, qu'ils l'ont prise. Depuis ce temps-là ils l'ont conservée.

Des



X 3

Les Turcs rendus scavans par les experiences des Sieges & des Conquêtes qu'il ont faites sur les Chrétiens, croient que les Montagnes sont les meilleurs Postes qu'on puisse choisir pour se fortifier, desorte qu'ils preferent les Chasteaux, situez sur des Hauteurs, à ceux qui sont dans les Plaines. Ils se fondent sur leur maniere ordinaire d'attaquer les Places, qui est de pousser à force de *Guaſtadours* ou Pionniers des Montagnes de terre vers les Places qu'ils assiegent, tant pour se couvrir du feu des Assiegez, que pour combler les Fossez, éllever des Batteries qui commandent au corps de la Place. Ainsi quand ils sont fortifiez sur une Montagne, ils craignent fort peu que l'Assiegeant puisse pousser assez de terres pour égaler la hauteur du Fort qu'ils possèdent.

Ce sont-là les Citadelles qu'ils affectent, pour retenir une Place & même toute une Province dans leur obéissance, à cause qu'il est difficile de les y forcer, pour peu qu'ils soient en nombre, & qu'ils aient de l'eau, du Ris, & du *Togatch*, qui est une espece de biscuit ou de galette, faite de bled noir, , & cuite entre deux tuilles sur des charbons.

La sobrieté naturelle des Turcs dans ces sortes de Postes les y rend invincibles, à la confusion des troupes Chrétiennes, qui n'étant pas capables d'une longue abstinence, ne peuvent long-temps résister au Blocus qu'on met ordinairement devant les Places, quand on les veut reduire. De tous les Postes semblables que les Turcs conservent avec soin, je me contenteray de representer ici le Chasteau de *Soppoto* en Albanie.



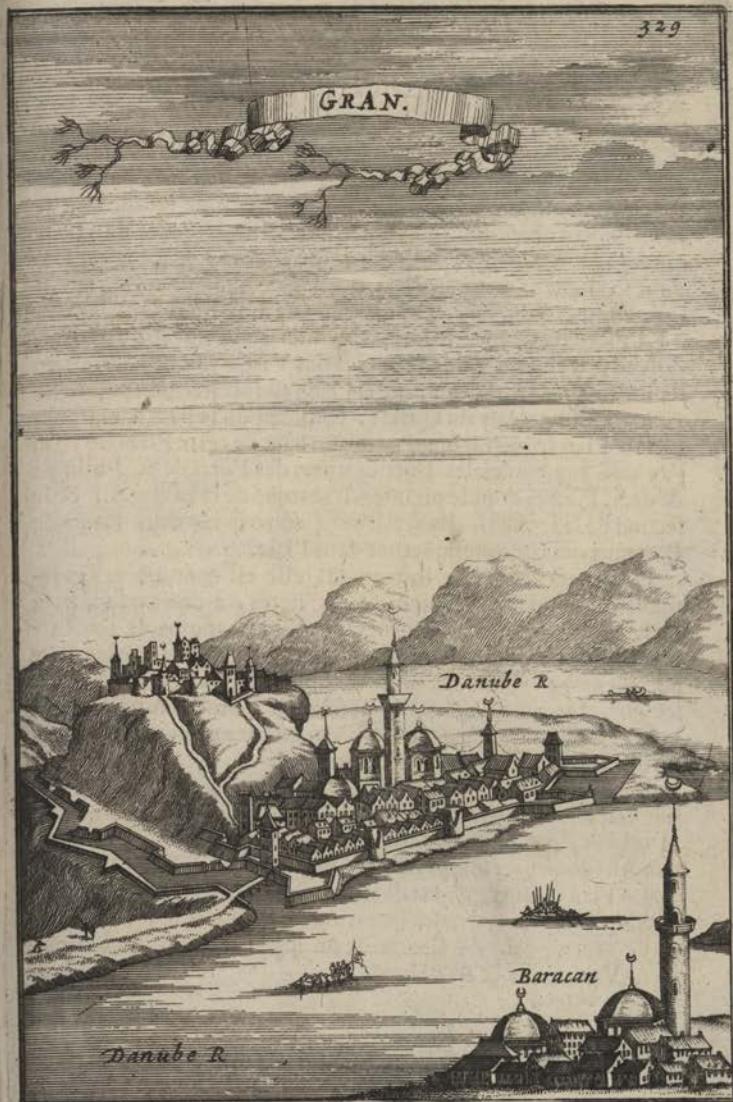
De la Ville & du Chasteau de Strigone ou Strigonic,
vulgairement appellée Gran.

Cette Ville est située dans la Basse-Hongrie, & porte souvent le nom de Gran, du nom d'une petite Rivière, qui a sa source aux Montages de *Crapach* dans la haute-Hongrie; & qui vient mêler ses eaux dans celles du Danube, que les Hongrois nomment *Thonaw*, au dessous du petit village de *Baracan*, situé sur la rive Orientale du Danube vis-à-vis cette ville de Strigone, qui étoit autrefois le Siege d'un Archevêque Primat du Royaume de Hongrie.

La situation de cette Place est sur une colline, dont la pente vient insensiblement se rendre sur le bord du Danube; Elle est commandée d'une haute Montagne sur laquelle est le Chasteau, qui étoit autrefois fort estimé, tant par la difficulté de son accès, que par la bonté de son enceinte & la force ses Tours: Mais depuis que les Turcs se sont rendus maîtres de cette Place, ils ont, selon leur coutume, laissé ruiner la plupart de ses Traveux. L'on regarde aujourd'huy ce Chasteau avec autant de pitié, qu'il donnoit autrefois de terreur & d'admiration.

Soliman, second du nom, Empereur des Turcs, la soumit en 1543. Rodolphe second la reprit sur les Turcs, & ces Infidèles l'avoient encore une fois reduite sous leur obéissance. Mais en l'année 1683. le Roy de Pologne l'a reprise sur eux après qu'ils eurent levé le Siege de Vienne.

De



X 5

De la Place de Comorre.

Avant que de finir ce Chapitre, je présenteray dans les pages suivantes les Plans de Comorre & de Javarin, qui sont sans difficulté les deux plus fortes Places que les Chrétiens possèdent maintenant dans le reste des Terres qu'ils ont en Hongrie du côté des Turcs, & qui nous servent de Rempart contre ces Infidèles.

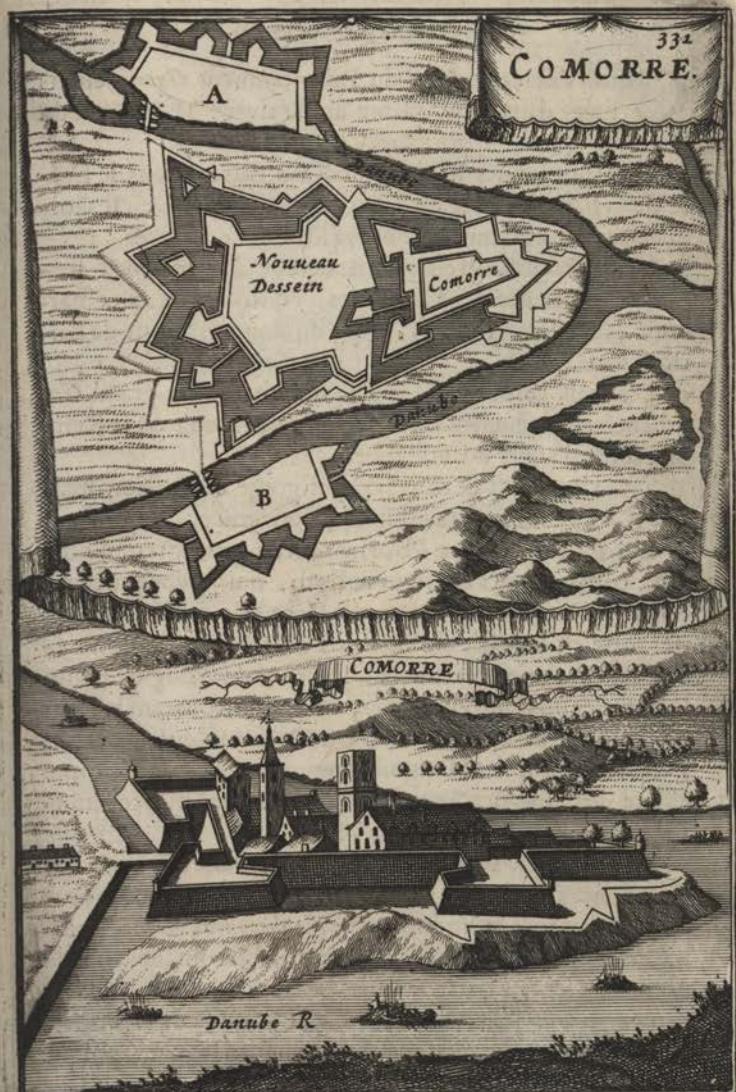
Comorre est située à l'extremité de l'Isle de Schut du costé qui regarde le Sud-Est, à l'endroit où les eaux des bras du Danube se joignent en un seul lit, pour couler ensemble vers la ville de Gran, qui n'en est éloignée que de huit lieues.

La Place de Comorre doit les premières Fortifications à Ferdinand, frere de l'Empereur Charles V. qui y fit travailler en l'année 1550. La Figure de la Place est fort irreguliere, & ne tient du Triangle ny du Quarré, comme l'on le peut remarquer dans le Plan Ichnographique qui est au haut de cette Planche, où j'ay aussi représenté les Fortifications des Forts de S. Philippe & de S. Pierre, dont le premier est marqué de la lettre A, & le second de la lettre B. Ils serviront à couvrir les deux Ponts de Batteaux qui communiqueront dans l'Isle.

Quoique cette Place soit petite, elle est néanmoins également estimée des Chrétiens & des Turcs, à cause que sans la prise de Raab ce Poste ne peut être assiégié à moins de trois armées; une pour l'attaquer dans l'Isle même, tandis que les deux autres camperont sur les bords du Danube pour empêcher les secours. La difficulté de faire subsister en même temps ces trois armées, est cause que les Turcs n'ont osé attaquer ce Poste dans les dernières révoltes de la Hongrie.

Par un Traité fait avec les Hongrois, l'Empereur y tient une Garnison Allemande, qu'il estime luy être plus fidelle que les Hongrois, qui aiment naturellement leur liberté, & qui ne peuvent demeurer long temps en garnison.

Le Plan Orthographique de Comorre qui est au bas de la Planche, représente outre ses Fortifications, l'Eglise, la maison du Gouverneur, & les Cazernes, où logent la Garnison & quelques Vivandiers & Marchands.



De la Ville de Javarin ou Raab.

Cette Ville, que ceux du Païs nomment *Gyor*, est située dans une plaine sur le rivage Meridional du Danube.

Les deux petites Rivieres de Raab entrent dans le Fosse de la Place du côté de l'Occident. Cette Ville est éloignée de celle de Comorre de cinq lieuës.

La Figure de Raab est une maniere de Quarre-long, fortifié de sept Bastions à Cazemates, dont il y en a deux marquez des lettres A, & B, à qui on donne le nom de Bastions plats.

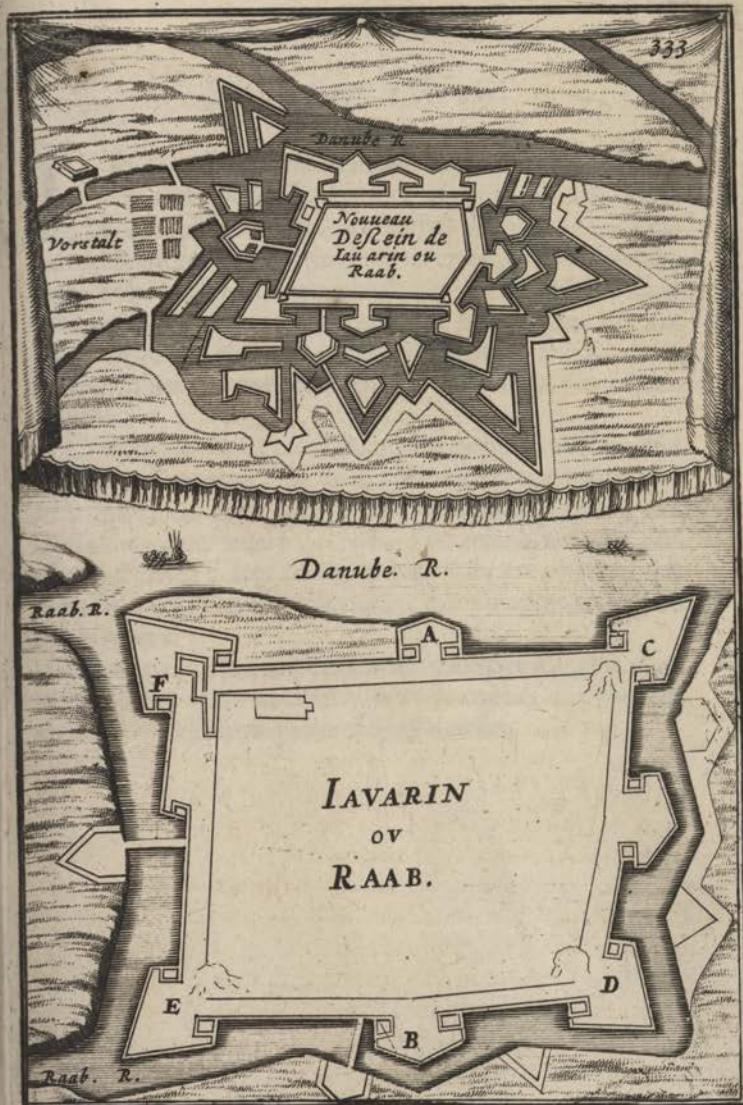
Les trois Bastions C, D, E, ont chacun un grand Cavalier élevé devant leur Demi-gorge, à l'endroit où le Rempart forme l'angle du Poligone.

Sur le Rempart & dans la Demi-gorge du Bastion marqué F, est la Maison ou Hostel du Gouverneur.

Les Fossez de cette Place sont fort larges, & remplis des eaux courantes des Rivieres de Raab, qui se vont mêler à celles du Danube ; ce qui rend la Place tres-forte. Sa Contrescarpe est fortifiée du côté de l'Orient d'un Bastion détaché, & d'une Demi-lune : Du côté du Midy elle a un Ravelin & un Bastion détaché, ce dernier couvrant le Pont qui conduit à la Ville : Et à son Occident du côté d'un Fauxbourg que les Hongrois nomment *Vorstadt*, est une espece de Contrescarpe pour couvrir le pont qui communique de ce Fauxbourg avec la Ville.

Sinan Basla se rendit maître de cette Place en 1594. & trois années après, les Chrestiens la surprisrent à la faveur du Petard, par l'adresse du Sieur de *Vaubecourt*, Gentilhomme François, dont les Allemans par jalouſie ont supprimé le nom dans leurs Ecrits. Depuis ce temps-là elle est toujours demeurée aux Chrestiens, qui ont proposé de la fortifier sur le Deslein qu'on peut remarquer au Plan Ichnographique qui est au haut de cette Planche.

CHA-



CHAPITRE II.

De l'Infanterie Turque.

Les Turcs ont naturellement repugnance à combattre à pied, & ne font état de l'Infanterie, que parce que qu'il leur en faut nécessairement pour les Travaux des Sieges & pour la garde de quelque Poste important. Mais pour n'être pas obligez à entretenir des Garnisons nombreuses, aussi-tôt qu'ils se font rendus Maîtres d'une Place, si elle n'est pas la plus forte du Pays, ils en ruinent toutes les Fortifications, la laissant ouverte de toutes parts.

Comme les Turcs combattent plus pour l'avidité du gain que pour l'honneur, & qu'ils n'estiment les emplois que selon qu'ils en tirent plus d'argent comptant, cela fait que les Soldats d'un même Corps & d'un même rang ont une paye différente: leur solde, qui consiste en *Aspres*, est proportionnée à leur bravoure, les uns en ayant plus & les autres moins.

L'*Aspre* est la première espece de monnoye d'argent, dont les Turcs se servent pour faire leurs comptes; elle vaut environ huit deniers ou quatre de nos Doubles.

Des Agiamoglans.

Les Turcs appellent *Agiamoglans*, ceux qu'ils destinent à porter les Armes dans l'Infanterie, pour être Janissaires; & soit qu'ils soient prisonniers Chrétiens, ou de race Turque, il faut qu'ils fassent une maniere d'apprentislage, plus ou moins long, selon que ces Infidelles ont plus ou moins besoin d'Infanterie. Ces Agiamoglans n'ont point de demeure fixe; on les envoie indifferemment dans les Serails de Burse, d'Andriople, ou de Pera; & les mieux faits sont envoyez dans les Jardins du Grand Seigneur à Constantinople, où ils sont obligez de travailler à tout ce qui peut endurcir un homme à la fatigue, jusqu'à défricher & cultiver les terres, porter du bois, faire la cuisine; enfin à tout ce qui peut rendre une personne soumise & obéissante. Ils ont un Chef que l'on nomme *Stambol-Agasi*, qui a un soin tout particulier de leur éducation & de leur conduite; c'est lui qui tient un Registre de leurs noms, de leur âge, du lieu où il les envoie, & des fonctions où il les destine; de sorte que quand ces Infidelles ont besoin de Janissaires, ils en avertissent le *Stambol-Agasi*, qui aussi-tost en fait venir de tous les lieux où il les a départis.

Quand ces Agiamoglans arrivent à Constantinople, on les loge dans quelque *Oda* ou chambre des Janissaires; & pour les recevoir Janissaires, le *Stambol-Agasi* les fait tous passer devant le Commissaire: les plus anciens marchent les premiers; & à mesure que le *Stambol-Agasi* les nomme, le Commissaire les enrôle dans les Registres du Grand Seigneur; & de cette maniere, ils sont incorporez dans le Corps des Janissaires. Ensuite, pour sçavoir où fera leur Appartement, ils vont tous en file, tenans la veste de leur camarade, saluer l'*Oda-Bachi*, ou Maître de leurs chambres, qui leur donne à chacun un coup derriere l'oreille à mesure qu'ils passent devant lui, & cela pour faire connoître qu'ils luy sont soumis.

La paye de ces Agiamoglans ou nouveaux Janissaires est fort mediocre dans les commencemens, n'étant d'abord que de deux Aspres par jour, ou de trois ou quatre, quand on remarque en eux quelque chose de martial, qui donne une bonne esperance.

Quand il sont entôlez, ils portent le même *Doliman* que les anciens Janissaires, dont nous allons parler dans la page suivante.

337.



AGIAMOGLANS.

Des Janissaires.

Les Janissaires que les Turcs nomment *Jegni-Zeri*, étoient autrefois des enfans Chrestiens que la pauvreté de leurs peres obligeoit d'abandonner à ces Infidèles, pour valeur du *Carach*, ou tribut que le Grand Seigneur exige de tous les Chrestiens qui veulent avoir liberté de confidence dans ses Etats; ou bien on y recevoit ceux qui étoient faits prisonniers sur les Chrestiens: mais la Coutume des enfans de tribut est abolie, & le Grand Seigneur ne l'exige plus que dans la Mingrelie & dans quelques autres lieux vers la Mer Noire, qui ne peuvent payer le *Carach* en argent.

Le nombre des Janissaires n'est pas déterminé: il y ena plus ou moins, selon que leurs troupes souffrent de différentes déroutes: on avoit autrefois fixé leur nombre à trente-trois mille; mais maintenant on en compteroit bien cent mille, si l'on vouloit mettre en ligne de compte tous ceux qui achetent cette qualité en deniers comptans qu'ils payent aux *Kiaia & Serdars*, ou à l'Aga des Janissaires, à dessein seulement de faire craindre, ou de ne plus payer de tribut, ou pour d'autres intérêts particuliers. La paye des Janissaires par jour est de deux jusqu'à douze Aspres, sans compter le *Doliman*, ou la *Robe de Drap* de Thessalonique, dont le Grand Seigneur leur fait présent toutes les années, au premier jour de leur *Ramazan* ou *Carême*. A mesure qu'un Janissaire rend quelque service particulier, ou qu'il se fait distinguer, le Grand Seigneur lui augmente sa solde de quelques Aspres; outre l'assurance qu'il a que sa paye lui sera continuée quand il deviendroit invalide, parce qu'il sera fait *Otourac & Asarela* ou *Morte-payé*.

Les Janissaires étant à Constantinople sont obligez d'aller loger dans leurs *Odas* ou chambres; (car tous les Janissaires ont dans Constantinople cent soixante chambres où ils doivent se retirer, sur peine d'être chastez rigoureusement) Ces chambres sont quelquefois de deux ou trois cens Janissaires,



niſſaires, plus ou moins ſelon la guerre ou la paix; & ils font obligez de fe retirer à certaine heure, après laquelle l'*Oda-Bachi* ou Maitre de la chambrière, ou en ſon absence le *Aſhgi* ou Cuisinier de la chambrière, marque ceux qui y manquent, pour les faire châtier ſeverement, ſi leur absence a été ſans congé; ou pour les reprimander ſeullement, ſi ç'a été par quelque neceſſité indiſpofable.

Chaque Janiſſaire eſt obligé de donner au Trefor de la chambrière ou au Trefor general des Janiſſaires, en temps de paix, un & demi pour cent de tout l'argent qu'il reçoit de la paye; & en temps de guerre ſept pour cent. Mais moyennant cela, la chambre eſt tenué de luy donner une place de trois pieds de largeur ſur fix de longueur pour étendre ſon Matelas, & de luy fournir à dîner & à ſouper un plat de riz, avec un morceau de mouton, du pain & de l'eau, (car on ſçait que les Mahometans, par un principe de Religion ne boivent point de vin;) deſorte qu'un Janiſſaire peut aſſément épargner la plus grande partie de ſa paye.

L'habillement des Janiſſaires eſt un *Doliman* ou une longue robe avec des manches courtes: elle eſt liée par le milieu du corps d'un *Couſſac*, ou ceinture de toile rayée de pluſieurs couleurs, avec une frange d'or ou d'argent aux extrémités. Pardefſus leur *Doliman*, ils portent un *Spabi* ou ſurveſte de drap bleu, à la negligence, ou en maniere de nos ſourtouts. Au lieu de Turban ils ont en tête un *Zarcola* ou façon de bonnet de feutre, avec un long chaperon de même étoffe qui leur pend par derrière ſur les épaules; dans les jours de parade ils enrichiſſent leur *Zarcola* de pluſieurs longues plumes, qui tiennent dans un petit tuyau qui eſt attaché ſur le devant de leur bonnet, comme on le peut remarquer à la Figure A de la Planche precedente.

Les Janiſſaires ne portent d'ordinaire dans Constantinople qu'un long bâton ou canne d'Inde à la main, comme repreſente la Figure B: mais leurs Armes ordinaires pour la guerre en Europe, ſont le Sabre, & le Fuſil ou le Mousquet. Ils portent aussi un fourniſſement (où eſt leur poudre) qui leur pend du côté gauche par le moyen d'une courroie en écharpe, & ils entortillent leur bras droit de mèche en maniere de bracelets, aſſi que le marque la Figure A: ou bien ſans tant affecter de façon, ils marchent vêtus comme eſt la Figure marquée. C.

Dans l'Asie, les Janiſſaires ſe ſervent ordinairement de l'Arc & des Fléches, à cauſe de la diſette des poudres, qui y ſont rares; mais ils ſont toujours munis d'un *Haniare*, ou maniere de poignard où couteau, dont ils menacent à tout moment ceux dont ils exigent quelque chose. Les Arcs & les Fléches ſont fourniſſes

aux

aux Janiſſaires par des *Alkitef-terdars*, ou ſous-Treforiers généraux.

Les Janiſſaires ne ſe marient que rarement, & même fort tard, à cauſe que l'on eſt perſuadé en Turquie, auſſi bien qu'ailleurs, qu'un homme qui eſt marié n'eſt plus ſi déterminé que celuy qui n'a ſoin que de ſa perſonne: toutefois on ne les empêche point de fe marier; & même, quand c'eſt par l'aveu de leurs Officiers, ils ſont exempts de coucher dans leurs chambres; mais tous les Vendredis ils ſont obligéz de venir faire parade à leur chambrière, & de fe faire voir à leur *Wekilbarg* ou Treforier de la chambre, ſ'ils ne veulent perde leur paye. Quand il leur naît quelque enfant, le Grand Seigneur leur augmente leur ſold de quelques Alpries par jour.

Le corps des Janiſſaires n'eſt plus ſi conſiderable qu'autrefois: ils s'étoient rendus ſi formidables qu'ils ont bien oſé fe mêler du gouvernement de l'Empire. Ils eurent la hardiſſe en 1648. de depoſer le Sultan Ibrahim, & de l'étrangler dans le Château des ſept Tours; mais depuis ce temps-là les grands Vizirs, pour conſerver l'autorité de leurs Souverains, ou la leur même, ſe font étudiez a abaiſſer l'orgueil des Janiſſaires, & on a fait perir exprès les plus braves dans le Siège de Candie permettant aux autres de fe marier ou d'exercer des métiers, contre l'ancienne Coutume & Discipline des Janiſſaires, ce qui a beaucoup aſſoibli leur Corps; car leur place n'eſtant remplie que de Gens fans expérience & accoutuméz à l'oſiſteré, ils ne ſçavent pas où ſe prendre pour ſoutenir la fierté de leurs devanciers.

Comme la plupart des Janiſſaires ſont enfans de Chrétiens, pris en guerre, ou de libertins Turcs, c'eſt pourquoи ils ignorent la plupart qui ſont leurs parens, auſſi c'eſt leur chambrière qui herite de leurs dépoſilles: ceux même qui ſont Turcs, par un mouvement de pieté, laiſſent toujours en mourant quelque chose à leur *Oda*; ce qui fait que ces chambres ſont extrêmement riches, mettant tout en interefſ à raſon de vingt-cinq pour cent. Outre celale Grand Seigneur fait doner à ces chambriées, à bon marché, toutes les choses neceſſaires à la vie, auſſi bien pendant la guerre qu'en temps de paix; & c'eſt pour cela qu'elles nourriſſent les Janiſſaires à ſi bon marché.

De *Janifar-Agasi*.

Les Turcs donnent le nom de *Janifar-Agasi* à celui qui a le commandement general ſur tout le Corps des Janiſſaires: cette Charge répond à peu près à celle de notre Colonel general de l'Infanterie, quand elle étoit en pied ſous les ordres de feu Monsieur le Duc d'Espernon. Cet Aga eſt le premier de tous les Agas ou Officiers d'Infanterie de l'Empire Ottoman: ſon

nom vient du mot Turc *Aga*, qui signifie un bâton ; & même dans les jours de ceremonie il en porte un en main, pour marque de son autorité ; & les Janissaires en portent aussi un dans les grandes Villes pour marque de leur rang de service.

Ce General étoit autrefois tiré d'entre les Janissaires ; mais depuis que le Grand Seigneur a remarqué qu'il s'y faisoit des brigues, & que son élection étoit suivie de jalouſie & de haine, qui la rendoit quelquefois méprisable à ses Officiers, il le choisit présentement entre les *Ichogans* de son Serail.

Cet Aga a de payé par jour 16. cens Aspres, ou 20 écus, & 7. à 10. mille écus par an pris sur des *Timars* qui sont affectez à sa Charge ; il a aussi presque tous les jours des prefens du Sultan ; principalement quand ses Janissaires ont bien fait leur devoir dans quelque occasion considerable ; mais quand il est assez heureux pour plaire à son Prince, c'est à lui qui fera des présens pour parvenir par son moyen aux emplois : car en Turquie on ne donne point les Charges au merite, mais à celuy qui en donne plus de *Bourſes*, (qui est leur maniere de compter les grandes sommes) chaque Bourse étant d'environ cinq-cens écus.

Ce Commandant ne marche guere dans Constantinople, qu'il ne soit suivi d'un grand nombre de Janissaires, principalement quand il est arrivé quelque fâcheuse révolution à l'Empire ; car c'est dans ces momens que les Janissaires prennent leur temps pour demander leur paye, ou pour en avoir augmentation, menaçans de piller la Ville, ce qu'ils ont fait en plusieurs rencontres. Cet Aga pour résister à ces soulévements & pour faire mieux exécuter ses Ordres, se fait (dans ces occurrences) accompagner de 30. ou 40. *Mungis* ou *Prevosts* des Janissaires, avec 5. ou 6. cens de cette Milice, pour se saisir des malfaiteurs & les faire conduire dans ses prisons : car il a tout pouvoir sur la vie des Janissaires, qu'il ne fait néanmoins mourir que de nuit, de peur de quelque soulèvement par la compassion de leurs camarades : la *Falacque* ou bastonnade sur la plante des pieds est pour les moindres crimes. Mais quand leurs crimes méritent la mort, il les fait étrangler, ou coudre dans un sac & jeter dans quelque Lac ou Rivière.

Quand le Janissar-Aga meurt, soit de mort naturelle ou violente, tous ses biens vont au profit du Tresor commun des Janissaires, sans que le Grand Seigneur en touche un Aspre.

Dans cette année 1684. le Grand Seigneur a élevé le Janissar-Aga à la Charge de Generalissime de ses troupes en Europe.



Des Solaks ou Archers de la Garde du Grand Seigneur.

Ces Archers qui n'ont pour Armes que le Sabre, l'Arc & les Flèches, sont toujours choisis d'entre les plus adroits Arbalétriers des Janissaires : ils sont tous d'une taille avantageuse, & d'une physionomie agreable.

Leur nombre est d'ordinaire de quatre-cens ; & leur principale fonction est d'être toujours auprés de la Personne du Grand Seigneur, quand il marche en campagne ; & afin qu'il y en ait toujours de gardé auprés de la Personne du Sultan, ils se partagent par bandes, afin qu'il s'en rencontre à tous les relais, les uns se rangeant à la droite & les autres à la gauche du Prince. Ceux qui se postent à la droite de l'Empereur, doivent être naturellement gauchers, ou doivent avoir acquis cette habitude de longe main, afin que quand l'occasion se rencontre de décocher une Flèche, ils n'étonnent point le cheval du Sultan, ou ne luy tournent point le dos, qui est entre ces Infidèles une tres-grande incivilité.

Ils ont aussi le soin dans les Marches de ne laisser approcher qui que ce soit de la Personne du Sultan, sans l'ordre de leur Solak-Bassi ou Capitaine (qui dépend du Janifar-Agasi) toutefois a l'exception du grand Vizir, qui sans leur permission, peut venir à toute heure saluer le Sultan, pour lui communiquer les affaires.

Quand dans la marche des troupes le Grand Seigneur est obligé de passer quelques Rivieres, où il n'y a point de Pont, c'est aux Solaks à chercher les meilleurs Guez, & à passer auprés du cheval du Sultan : & pour cela ce Prince leur donne à chacun la valeur d'un écu, s'ils ont eu de l'eau jusques aux genoux ; si l'eau a monté jusqu'à la ceinture, ils en ont deux, & si elle a été aux mammelles ils en reçoivent trois, mais cela une fois seulement pour une campagne. Quand les Rivieres sont fort grosses, ils montent à cheval, & quelque hazard qu'il y ait, ils n'abandonnent jamais la Personne du Sultan.

Leur paye est de douze ou quinze Aspres par jour ; ils sont habillez 2. fois l'année d'un Spahi ou sur-tout de Damas de satin blanc, qui leur tombe par derrière jusques à mi-jambe, dont ils retroussent les bonts à leur centure : ils portent en tête un Boure ou haut bonnet, broché d'or tout autour, avec un tuyau d'argent doré, ou d'autre métail enrichi de quelque pierre précieuse ; ils font sortir de ce tuyau les plus beaux plumages d'aigrette qu'ils puissent avoir, ce qui leur donne un bon air.

345



Des Ichoglans.

Les Turcs, par une politique toute particulière, affectent de ne se servir que d'Esclaves Chrétiens préférablement à des serviteurs Turcs: fondez sur ce qu'après que ces mal-heureux Esclaves auront perdu le souvenir de leur Patrie, & l'amitié de leurs parents, ils n'auront plus d'autre but que les intérêts de leur Maître; ce qui ne se peut trouver que très rarement dans un Vallet libre, qui d'ordinaire n'embrasse les intérêts de son Maître qu'en tant qu'il y trouve mieux son compte. C'est aussi dans cette veue, que le Grand Seigneur, pour se faire des Créatures qui lui soient entièrement dévouées, a établi les Ichoglans, qu'il élève aux plus grandes Charges de l'Empire, selon qu'il les voit affectionnez à son service; car on en a vu monter jusqu'à celle de Spabiler-Agasi ou General de la Cavalerie, qui après celle de grand Vizir, de Mufti & de Bostangi, est la plus considérable chez les Ottomans. On élève les Ichoglans avec un grand soin dans les Serails de Pera, d'Andrinople, ou dans le grand Serail de Constantinople; & ils ont dans ces trois Palais, des Odas; où selon leurs differens genies, il se trouve des Maîtres qui les enseignent, les uns dans les Langues Turque, Arabe, Persienne, &c. les autres dans les subtilitez de l'Alcoran; ceux-cy au maniment des Armes à feu, ceux-là à lancer le Gerit ou Dard; & d'autres à tirer & bander un Arc prestement, monter un cheval à poil, en un mot, à tout ce qui peut perfectionner un jeune homme. Ils ont d'ordinaire pour Chef un vieil Officier du Serail, que l'on nomme Capa Aga, qui leur fait faire leur exercices, avec une sévérité presque incroyable; leur imposant de rudes châtiments pour les moindres fautes, soit en leur faisant donner la Falacque, ou en les faisant jeûner au pain & à l'eau, ou bien en les fatiguant par des emplois abjects; car les Turcs tiennent pour maxime, qu'il est impossible qu'un Officier puisse bien commander, s'il n'a pas d'abord appris à obeir.

L'habit des Ichoglans est simple, & fait d'un drap qui n'est ny trop gros ny trop fin, que les Anglois apportent à Constantinople. Quand les Ichoglans font quelque exercice violent, ils retroussent & attachent leur Doliman à leur ceinture, laissant voir leur Caleçon, qui est d'une maniere de treillis, ou de quelque peau passée en chamois.

Ils sont élevés fort sobrement, leur nourriture n'étant presque que de ris.

Ils ne parviennent aux charges qu'à l'âge de quarante ans, à moins que le Grand Seigneur par une grâce toute particulière n'en dispense celuy à qui il veut donner de l'emploi. Des



348 LES TRAVAUX DE MARS,
Des Acanzi, Azapes, & Guastadours.

Sous les noms d'Acanzi & d'Azapes les Turcs comprennent presque tous les Fantassins Turcs qui servent volontairement dans les Armées du Grand Seigneur ; avec cette différence que les Acanzi, quoy qu'ils n'ayent point de paye fixe non plus que les Azapes, sont neanmoins obligez d'aller à la guerre, à cause de certaines exemptions & priviléges qu'ils ont dans le lieu de leur résidence.

Pour les Azapes ils n'ont ny paye ny privilege dans les Armées, & n'y subsistent que de ce qu'ils peuvent gagner à la petite guerre, étans au defaut de petits Tartares, les avant-coureurs ou enfans perdus des Turcs.

Les Officiers des Janissaires qui n'en font pas grand état, les exposent au premier feu des ennemis, & s'en servent à remuer les terres dans les travaux d'un Siege, entassans, lors qu'ils sont tuez, leurs cadavres comme des fascines, pour se couvrir dans les tranchées, & s'en servans comme de planches pour franchir un Foslé.

Quand les Janissaires se sont rendus maîtres de quelque Ville où il y a un fort Château, ils se réservent d'ordinaire la défense du Château, & confient celle de la Ville aux Azapes, qui dans ces conjonctures ont cinq ou six Aspres de paye.

L'habillement des Azapes est fort court & léger, consistant, par dessus leur chemise & caleçon, en un Doliman & Spahi ou Just-au-corps fort court : ils portent en tête un petit Barentin ou bonnet de feutre, ou de quelqu'autre étoffe approchante, capable de résister aux injures du temps.

Leurs armes sont un Sabre fort court, un Arc, & des flèches enfermées dans un Carquois penché sur un de leurs côtés. On met ordinairement quarante ou cinquante Flèches dans un Carquois ; les bonnes Flèches sont de bois de Fraîne, & on en a deux pour trois Aspres.

Les Guastadours sont des Pionniers ordonnez pour le remuement des terres, tant pour la défense du Camp, que pour la conduite des Travaux d'un Siege ; les Turcs emploient d'ordinaire pour Guastadours des Armeniens ou des Grecs, qu'ils font aller au travail à grands coups de Sabre ou de nerf de bœuf.

CHA-

OU L'ART DE LA GUERRE. 349



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

De la Cavalerie Turque.

Avant que d'entrer dans le détail de ce Chapitre, il est nécessaire de remarquer que les Turcs appellent *Timars & Ziamets*, des fonds de terre destinés pour l'entretien de certaines Chapelles, Maladeries, Palais, Villages &c. dont les Sultans se sont emparez sur le Clergé & la Noblesse Chrestienne dans les Pays qu'ils ont conquis. C'est par le moyen de ces *Timars & Ziamets*, que le Grand Seigneur entretient la plus grande partie de sa Cavalerie.

Les *Timars* sont de différente valeur, mais les plus riches n'excèdent pas vingt mille *Aspres* de rente, ce qui revient à seize ou dix-sept cens livres de revenu; & les *Ziamets* ont pour le moins une semblable rente. Ceux qui sont pourvus des *Timars* se nomment *Timariots*, & ceux qui ont des *Ziamets* s'appellent *Zaims*.

Des

Des Spahis.

Les Turcs donnent ce nom à un Corps de Cavalerie qui est d'ordinaire composé d'Ichoglans, de Chrétiens qui se sont faits Turcs, ou de Turcs effectifs.

Ces Spahis, qui sont environ au nombre de douze ou quinze mille en Europe, sont partagés en deux troupes, dont la première, qu'il nomment *Silhatari*, porte un Etendard jaune; & la seconde qu'ils appellent *Spahaoglari*, a un Etendard rouge.

Leurs Armes sont un Sabre, & une Lance, qu'ils appellent *Misrack*. Ils se servent aussi du *Gerit* ou Dard long de quatre à 5. pieds, & ferré par un de ses bouts, qu'ils dardent avec beaucoup d'adresse, & s'ils manquent leur coup, ils ramassent leur Dard sans sortir de la selle, quoique leur cheval courre à toute bride. Il y en a aussi qui portent une épée attachée à côté de la selle de leurs chevaux: d'autres portent des Arcs & des Flèches, & quelques-uns des Pistolets & des Carabines. Quand le Grand Siegneur va en personne à la guerre, il fait d'ordinaire un présent de 5. mille Aspres à chaque Spahi, & ils appellent cette liberalité *Sadack-Ackchiasf*, ou don pour acheter des Arcs & des Flèches.

Lorsque ces Spahis marchent en campagne, ils suivent leur Etendard, mais sans observer aucun ordre, marchant confusément par petits Corps, tantôt à la tête, ou à la queue de la troupe.

La paye des Spahis est différente, mais en général elle va depuis douze Aspres jusqu'à cent par jour; & cette paye augmente assez souvent de deux Aspres aussi par jour, principalement quand un Spahi rend quelque service extraordinaire à l'Etat, ou pour autant de têtes qu'il apporte des ennemis, ou pour les avis qu'il donne de la mort d'un Spahi, le Grand Seigneur faisant cette grâce sur la paye du défunt, pour n'être point trompé en continuant de payer les appointemens d'un homme mort.

Outre les deux troupes de *Spahis* dont je viens de parler, il y en a encore 4. autres, qui ne se levent que dans les urgentes nécessitez de l'Etat: la première qu'ils appellent *Sag-Ulefisi*, porte un Etendard rouge & blanc; la seconde qu'ils nomment *Sol-Ulefisi*, a un Etendard blanc & jaune; la troisième, à qui ils donnent le nom de *Sag-Gureba*, a son Etendard vert; & la quatrième, qu'ils nomment *Sol-Gureba*, a le sien blanc: Toutes ces sortes de Spahis ont leur paye depuis 12. Aspres jusqu'à vingt par jour, mais ils sont obligés à toutes sortes de services.

Des

353



Tom. III.

Des Spahis de Timars ou Timariots.

Les Timariots sont des Cavaliers qui sont obligez de servir à leurs dépens aussi-tôt que les Beiglerbeys ou Gouverneurs de Province leur en font faire le commandement au nom du Sultan, à cause des fonds de terre dont ils jouissent, dont le revenu est affecté à ce service.

Il y a deux sortes de Timariots, les uns que l'on appelle *Tezkererebirs*, & les autres *Tezkeretis*.

Les Tezkererebirs reçoivent les provisions de leur Timar de la Cour du Grand Seigneur; mais le plus grand revenu de ces Timars ne doit point exceder dix-neuf cens quatre-vingts dix-neuf Aspres.

Les Tezkeretis prennent leurs Lettres du Beiglerbey, & le revenu de leur Timar est d'ordinaire depuis trois mille, jusqu'à six mille Aspres.

Quand les Timariots vont à la Guerre ils sont disperses par Regimens, qui sont commandez par des *Alai-Beglers*, qui répondent à peu près à nos Mestres de Camp. Les Regimens des Timariots sont distinguez par les differentes couleurs de leurs Etendards; & ils se servent aussi de Timballes dans leurs Marches; ils nomment les Timballes *Tabel-Alem*.

Chaque Timariot en allant à la Guerre est obligé de conduire avec luy & à ses frais, autant de *Gebelus* ou Cavaliers, qu'il a de trois mille Aspres de revenu, & de plus il doit avoir trois ou quatre paniers pour chacun de ses hommes; car outre que les Timariots doivent combattre comme les Spahis, ils sont obligez de fournir la terre, les pierres ou autres materiaux, qui servent à la conduite des Tranchées & à l'élevation des Batteries d'un Siege, durant que les Janissaires en appuyent la tête, & qu'ils sont aux mains avec les Assiegez.

Les Timariots dans les pressantes necessitez de l'Empire servent sur Mer. Mais soit que la Guerre se fasse sur Mer ou sur Terre, quand il y en a, ils ne peuvent ny eux ny ceux qu'ils font obligez de fournir, être dispensez du service personnellement; car quand même ils seroient malades, vieux ou jeunes, il n'y a point d'excuse, on les porteroit à l'Armée en litiere ou dans des paniers, principalement quand le Grand Seigneur marche en Campagne.

Des Zaims.

Les Zaims, sont des Cavaliers ou Seigneurs Turcs tres-considerables dans le Pays, à cause du Privilege de leurs Ziamets.

Le moindre revenu d'un Ziamet est de vingt mille Aspres, & le plus riche est de quatre-vingts & dix-neuf mille neuf cens quatre-vingts dix-neuf; car s'il montoit à un Aspre de plus, il seroit aussi-tôt appliqué au revenu d'un *Sangia-Bey* ou *Bacha*, dont la qualité répond à peu près à celle d'un de nos Comtes.

Les Zaims servent tres-rarement sur Mer, aimant mieux payer une certaine taxe qu'on en exige pour l'exemption; mais quand ils marchent en Campagne, ils doivent être accompagnez d'autant de Cavaliers qu'ils comptent de fois cinq mille Aspres dans le revenu de leur Ziamet, de sorte que celuy qui a trente mille Aspres de revenu doit mener avec luy six Cavaliers, & s'il en reçoit soixante mille, il doit avoir douze Cavaliers.

Quoique que les Turcs soient fort soigneux d'obliger les Timariots & les Zaims pendant le service d'être accompagnez du nombre de *Gebelus* ou Cavaliers qu'ils doivent fournir, neanmoins quand ils parlent de la force de leurs Troupes, ils ne comptent un Zaim & tous ses Cavaliers, que pour un *Seliabar* ou *Sabre*.

Lorsqu'un Zaim marche en Campagne, il doit se fournir de Tentes, & en avoir une particulière pour faire sa cuisine, & une autre pour servir d'Ecurie.

Les Zaims aussi-bien que les Timariots en allant à la Guerre, marchent sous le Commandement de leur *Alai-Begler* ou Mestre de Camp; ces Mestres de Camp dépendent d'un *Bacha* qui leur tient lieu de Colonel General; mais dans les grandes affaires, ce *Bacha* est obligé de conferer avec 'e *Serraker* ou General de l'Armée; qui est d'ordinaire le Grand Vizir.

Des Etendards des Turcs.

Les Turcs, comme j'ay remarqué cy-devant, se servent d'Etendards de différentes couleurs pour distinguer chaque Gros de leur Cavalerie, mais en general ils en ont un pour toute l'Armée, que les Chrétiens nomment le *Grand Etendard*.

Le Grand Etendard que le Roy de Pologne a gagné sur ces Infidèles en 1683. au passage de *Kalemburg*, est icy représenté avec sa Figure & les lettres qui sont brodées sur le principal côté.

Cet Etendard est haut de sept ou huit pieds, il est d'une Etoffe verte & rouge, tissu d'or & de soye, avec une Devise écrite en lettres Arabesques, que l'on lit ainsi en cette Langue: *L'a Allah-be illa Allah Muhamed resul Allah*. Ce qui signifie, *Il n'y a point d'autre Dieu que le seul Dieu, & Mahomet est envoyé de Dieu.*

Aux quatre coins de cet Etendard sont aussi écrits les noms de *Abuquer*, & de *Omar*, qui sont les 2. Successeurs de Mahomet. La pomme de cuivre doré, qui est au haut de l'Etendard, est de la grosseur des 2. poings, & c'est ce métal aussi bien que la Devise, qui nous fait douter si c'est l'Etendard que les Turcs appellent *Bajarac*, ou Etendard de Mahomet; car ceux qui nous ont parlé du *Bajarac*, disent que sa Devise qui est en lettres Arabesques, marque ces mots *Nasrum min Allah*, pour signifier l'*Aide de Dieu*, ce qui est bien différent de celuy qui a été pris par le Roy de Pologne & envoyé au Pape, qui l'a fait attacher à la voute de l'Eglise de saint Pierre auprès d'un autre, qui a été gagné sur ces Infidèles à la Bataille de *Chotzen*, il y a quelques années.

La Bannière que les Turcs nomment *Bajarac*, est gardée soigneusement au Serail de Constantinople dans une Armoire pratiquée dans le mur qui est du côté droit, quand on entre dans la chambre où est le lit destiné à coucher le Grand Seigneur en été.

Les Turcs croient que cet Etendard a été apporté du Ciel, & donné à Mahomet dans le temps qu'il faisoit la guerre aux *Gours*, ou Princes Chrétiens, comme une marque infaillible de sa victoire.

Par un usage qui est passé en Loy dès le moment que le Grand Seigneur (pour des affaires de la dernière importance) fait exposer cet Etendard, tous les Turcs, qui ont atteint l'âge de sept ans, sont obligez de prendre les armes & de se rendre sous cette Bannière, s'ils ne veulent passer pour ennemis de Mahomet, & être privé du titre de *Musulmans* ou de veritables croyans.

L'exposition de cette Bannière a souvent servi à tirer les Princes Ottomans de très méchantes affaires.



Les Turcs appellent *Tug* une maniere d'Etendard, qui consiste en une queuë de cheval attachée & arrêtée par un bouton d'or à un bâton ou demi - pique.

Ceux qui en racontent l'origine, disent, Que les Chrestiens ayant un jour livré Bataille aux Turcs, ces Infidèles furent obligéz de plier par la valeur des Chrestiens, qui leur avoient même au plus fort de la meslée enlevé leur Grand Etendard. Ils ajoutent que le General des Turcs au desespoir de voir fuir ses Troupes, & outré de la perte du grand Etendard, abbatit d'un coup de sabre la queuë d'un cheval, qu'il attacha au bout d'une demi-pique, puis la tenant à sa main, il se mit à courir vers les fuyards, en criant : *Voicy le Grand Etendard, qui m'aime me suive.* A l'instant les Turcs reprenant courage, & s'estant ralliez revinrent à la charge & gagnèrent la Bataille, où ils recouvrerent leur Etendard.

D'autres disent que six mille Turcs ayant été faits prisonniers dans une Bataille, trouverent le moyen d'échaper, & ensuite combattirent si bien, qu'ils regagnèrent un autre Bataille. Mais pour avoir plus de facilité à se discerner, ils s'aviserent de couper une queuë de cheval, qu'ils mirent pour Etendard; & s'estant joints à quelques troupes de leur Party, ils continuèrent d'arborer ces *Tugs* ou queuës; & la victoire ayant suivi ces nouveaux Etendards, les Turcs les regardoient comme un heureux présage; & depuis ce temps-la ils ont affecté d'en porter à la guerre pour mieux animer leurs soldats.

Quand le Grand Seigneur marche en Campagne pour aller à la Guerre, on porte devant luy sept de ces *Tugs*, & quand il est campé on les pose devant sa Tente du côté où est la marche de l'Armée.

Le Grand Vizir a le privilége d'avoir trois de ces *Tugs*.

Le trois principaux Bachas de l'Empire, à sçavoir celuy de *Bagdet*, celuy du *Caire*, & celuy de *Bude*, ont la permission de se servir de cette marque d'honneur dans le détroit de leur Jurisdiction.

Les *Bachas*, qui ne sont pas Vizirs, ont le privilége d'en avoir deux.

Les *Beys*, qui sont au dessous des *Bachas*, n'en portent qu'un.

Dans le bas relief qui est au dessous du tombeau de Jean Casimir Roi de Pologne, dans l'Eglise Abbatiale de saint Germain des Prez de cette Ville, on voit ce Monarque à la tête de sa Cavalerie, qui a pour Etendard un *Tug* fait de la même maniere que celuy qui est ici représenté.

Des



Des Dellis, Segbans, Muhlagis, &c.

Les Turcs donnent le nom de *Dellis* à certains Cavaliers de Bosnie, & d'Albanie, qui suivent volontairement les Armées du G. S. sans aucune solde. Ils sont si temeraires quand ils se sont une fois engagés dans un Party, qu'il n'y a crainte de châtiment qui les en puisse faire desister. Et c'est justement pour ces raisons que les Turcs leur ont donné le nom de *Delli*, qui signifie en leur langue fol hardy.

Ceux qui veulent obtenir ce nom, qui est en Turquie en grande réputation, sont tous gens de grande taille, robustes, & d'une physionomie fière, avec de grandes moustaches. Ils sont obligés par honneur à s'éprouver dans les plus grands perils, afin de donner quelque marque de leur bravoure, qui passerait pour médiocre, si elle n'étoit du moins certifiée par la mort de huit ou de dix Cavaliers Ennemis.

Leur habillement est bizarre. Ils portent un juppon & de longues & larges chausses, qu'ils appellent *Salvares*, le tout fait de la peau de quelque jeune Ours, le poil mis en dehors. Ils portent en tête une manière de bonnet à la Georgienne pendant sur les épaules, fait de la peau de quelque Léopard bien moucheté. Dans les jours de parade, ils enrichissent le devant de ce bonnet de la queue d'une Aigle en forme de bouquet de plume, & mettent sur leur rondache les ailes du même Oiseau. Leur chaussure consiste en des brodequins de maroquin jaune, pointus par le devant, & fort haut par le derrière, ferrez par le dessous; ils y attachent des éperons qui ont près d'un pied de longueur, pour piquer leurs chevaux aux gras des cuisses; car ils montent leurs chevaux fort court. Leurs Armes sont d'ordinaire le Sabre, la Lance & une Hache d'Ames; & il s'en trouve quelques-uns qui portent des Pistolets.

Les Sanjacs, & les Beiglerbeys s'en servent d'ordinaire pour leur Garde à cause de leur fidélité & de leur bravoure; ils leur donnent de paye par jour 12. ou 15. Aspres, & les montent avantageusement.

Il y a encore quelque autre sorte de Cavalerie chez les Turcs, comme les *Segbans* & les *Muhlagis*.

Les *Segbans* ont d'ordinaire soin de la garde du Bagage de la Cavalerie, & sont à peu près comme nos Dragons; leur paye outre leur nourriture est de 3. ou quatre écus par Lune ou mois.

Les *Muhlagis* font profession d'être bons hommes de cheval, ils servent d'ordinaire les Beiglerbeys; mais comme les uns & les autres ne font pas de Corps considérables, je me dispenserai d'en parler davantage.

Des



Des Petits Tartares.

Sous le nom de petits Tartares on entend parler en général de tous les peuples qui habitent entre la partie Meridionale de la Moscovie, & les bords Septentrionaux de la Mer Noire; mais en particulier les Petits Tartares dont nous parlons ici, sont ceux qui habitent seulement dans l'ancienne **Chersonése Taurique**, nommée aujourd'hui Crimée, & quelques autres lieux situez à l'Occident, le long, & vers les embouchures de la riviere de Nieper.

Ces Petits Tartares sont la plû. part, sous l'obéissance d'un **Ham**, ou **Cam**, qui est électif, & néanmoins toujours tiré d'une même famille: le Prince qui est élu est confirmé dans sa dignité par le Grand Seigneur.

On tient que ces deux familles ont fait un traité secret, par lequel le Grand Seigneur entend que si les masles de la famille Ottomane viennent à manquer, ils ayent pour successeurs les masles de celle du Ham. Reciproquement le Ham s'est obligé que quand le Grand Seigneur ira commander en personne ses Troupes d'Europe, il l'accompagnera avec une Armée de cent mille Tartares; mais si c'eût seulement le Grand Vizir ou quelque Bacha qui commande les Troupes Ottomanes, le Ham ne sera obligé que d'y envoyer un de ses fils avec quarante ou cinquante mille hommes.

Les Petits Tartares sont habillez fort simplement; leur habit consiste d'ordinaire en des chausses longues & fort étroites à la Matelotte, avec une maniere de casaque sans plis très propre pour aller à cheval, & qu'ils retroussent fort proprement, quand il s'agit de galopper ou de combattre. Ils portent la plûpart en tête un long bonnet pointu fait de laine.

Les Armes de ces Peuples sont le Sabre, l'Arc, les Flèches & le Dard; & le plus souvent ils n'ont dans les grandes executions que leur Sabre. Ils sont tous gens de belle taille, forts, robustes, d'un regard sauvage, terrible & fort inhu-

inhumains. Ils sont infatigables, vivans comme des bêtes, mangeans la chair des chevaux & des chiens sans se mettre en peine de quelle maladie ils sont morts. Pour faire cuire la chair de cheval, ils se contentent de la couper par tranches, & de la mettre sous la felle des chevaux qu'ils montent; de sorte que la pesanteur du Cavalier & la chaleur naturelle du cheval qui galoppe, l'ayant cuite en quelque façon, ils la mangent comme un tres-bon mets.

Les Turcs le servent des Petits Tartares comme d'Enfans perdus ou d'Avant-coureurs de leurs Armées. Quand ils ont dessein de desoler un País où ils ne veulent pas porter la Guerre, ces Petits Tartares qui marchent sans ordre Militaire, entrent dans les lieux par surprises, montez sur des chevaux d'une vitez presque incroyable, & qui sont aussi bien que leurs Maîtres accoutumez à passer plusieurs journées sans boire & sans manger.

D'abord que ces Barbates sont entrez dans quelque lieu, ils commencent à y mettre le feu pour faire diversion, & pillent & désolent ensuite sans aucune pitié ny distinction des lieux Sacrez ou Profanes, & sans épargner la dignité, l'âge ny le sexe; car ils enlevent jusqu'aux enfans de la mammelle, & viennent ensuite vendre tout ce butin en Turquie.

CHAPITRE. IV.

*De l'Artillerie & des principales Charges
de l'Empire Ottoman.*

QUoyque les Turcs aiment naturellement beaucoup plus l'usage des Fléches, que celuy des armes à feu, neanmoins ils font grand estime de l'Artillerie; & l'on peut dire à l'avantage de ces Infidelles, qu'ils ont été les premiers qui ont trouvé l'invention des Mortiers; & même l'on en attribuë la gloire au Sultan Mahomet second, ainsi que l'on le peut remarquer dans Chalcondile Livre huitième.

Du Topgi-Bachi, ou Grand Maistre de l'Artillerie Turque.

Cette Charge est des principales de l'Empire Ottoman, & celuy qui l'exerce est d'ordinaire un des Gendres du Grand Seigneur, ou une des principales Creatures du Grand Vizir.

Le nom de *Topgi-Bachi* ou *Topidgi Bachi*, dérive de ceuy de *Top*, qui en langue Turque signifie un Canon, & du mot de *Bach*, qui dans la même Langue signifie un Seigneur, Chef ou Commandant; la combinaison de ces deux noms forme celuy de *Topgi-Bachi*, ou Commandant du Canon.

La Charge de cet Officier est fort lucrative; car outre les apointemens, qui montent presque à un million d'Aspres, il a droit de prendre & de faire casser en pieces toutes les cloches qui se rencontrent dans les Villes Chrestiennes qui tombent sous la domination des Turcs, afin d'en employer le débris pour la fonte de leur Artillerie.

Le *Topgi-Bachi* a sous luy le *Dukigi-Bachi* ou Maistre des *Topchis*, qui sont les Cannonniers & les Fondeurs; ceux-cy ont un *Kiatib* particulier ou Commissaire, qui leur fait faire montre tous les mois.

Ce Grand Maistre de l'Artillerie Turque commande aussi au *Tzegebetz-Bachi* ou *Geli-Bachi*, qui est l'Intendant des Armes, ou Chef des *Gebegis* ou Armuriers. Quelque-fois le *Tzader-Meter-Bachi* ou le sur-Intendant des Tentes, & le *Tzalitzi-Meter-Bachi*, qui commande aux Trompettes & aux Tambours de l'Armée, dependent du *Topgi-Bachi*.



Sous ce nom les Turcs comprennent généralement tous ceux qui sont employez à la Fonte de l'Artillerie, & destinez à la charger, & à y mettre le feu.

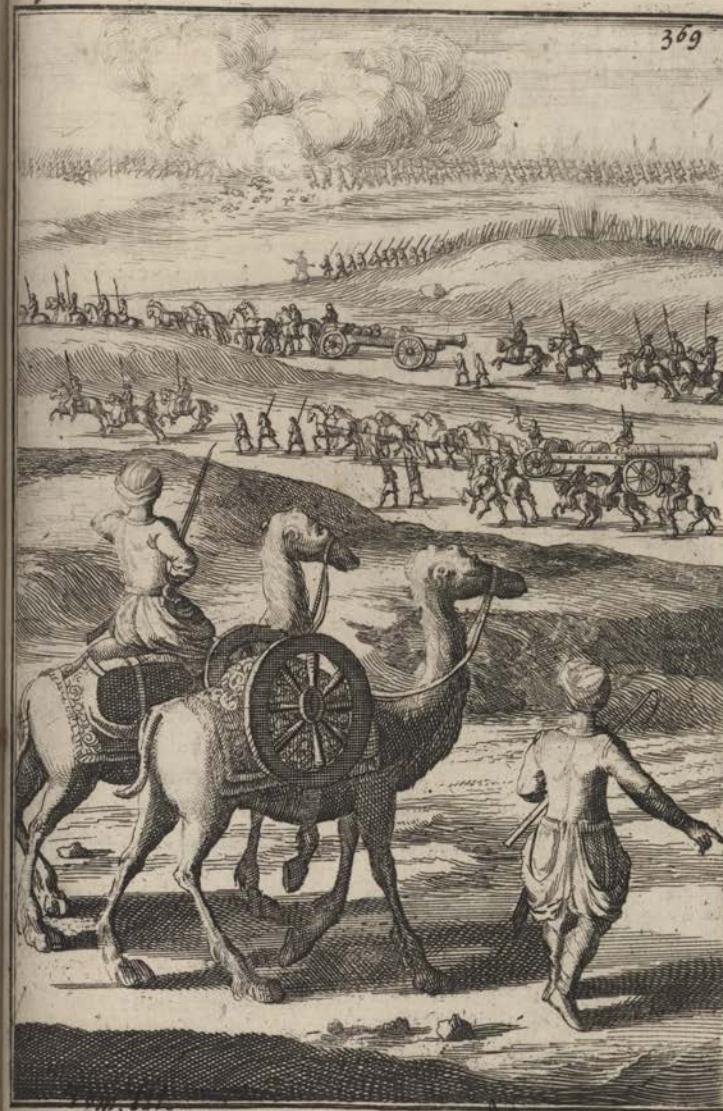
Comme l'Empire Ottoman est d'une vaste étendue, ces Infidelles ne conduisent point de grosses Artilleries dans leurs Armées, principalement quand ils portent la guerre d'une frontière à une autre; parce que la lenteur des Charrois, tirez par des Bœufs, & le manquement des Chevaux propres au collier (qui sont très-rares en Turquie,) feroient avorter leurs entreprises, surtout quand il faut passer des païs coupez de Montagnes ou de Marescages; aussi ne voit-on ordinairement dans leurs Armées que des Pièces de huit ou douze livres de balle, à cause de la légereté de leur train.

Mais quand ils ont dessein de former quelque Siège considérable, ils font porter en Saumons sur des Chameaux, le métal propre à fondre leurs Canons; & dans les Villages plus voisins du Camp, les *Topchis*, qui en ces occasions sont en grand nombre, jettent en moule des Pièces de differens calibres, & il s'en trouve dont le boulet a quarante poïces de diamètre.

Ces Pièces sont belles, & jetées très-proprement; le Collet, la Frise, & la Culasse, sont enrichis de quantité de moulures qui représentent des Plantes ou des Fruits; car il est défendu aux Turcs par leur *Alcoran*, de représenter aucune Figure humaine, de crainte qu'un jour Dieu n'oblige l'ouvrier à y mettre une ame, ou ne le condamne aux peines d'Enfer.

Les Tucs sont très-mal adroits dans la construction des Plate-formes de leurs Batteries, & dans la maniere de pointer leurs Pièces; aussi quand ils peuvent avoir quelques Canonniers Chrestiens, ils les careffent autant qu'il leur est possible, mais il s'en sont toujours suspects, s'il ne sont Renegats.

Des



Du Grand Vizir.

ON appelle en Turquie le Grand Vizir *Vizir-Azem*, c'est à dire, Chef du Conseil, ou le premier Ministre d'Etat.

A proprement parler, celuy qui est honoré de cette dignité est le Lieutenant general de l'Empire Ottoman, & après le Grand Seigneur il a tout pouvoir dans les Armeés, & sur toutes les Charges qui ne regardent point la Judicature.

Il porte d'ordinaire dans son sein le Seau du Grand Seigneur, sur lequel est le nom de ce Monarque; & c'est en vertu de ce Seau que sans observer aucune formalité, il peut lever tous les obstacles qui s'opposent à son administration. Il donne & ôte à son gré (quoy qu'au nom du Sultan) les Gouvernemens des Provinces, & les autres emplois de l'Empire. Il en faut excepter les Bachas, qu'il n'ose déposer, sans en conferer auparavant avec le Grand Seigneur, dont il éblouit pourtant l'esprit par des raisons fausses ou vrayes, principalement quand les armes Ottomanes ont fait sous ses ordres ou sous sa conduite quelque progrez important; mais si elles souffrent quelque perte considérable, il court risque de la vie, comme il est arrivé recemment au Grand Vizir *Mustapha Culoglon*, qui pour avoir levé le siège de Vienne en 1683. a été étranglé dans Belgrade sur la fin de la même année.

Le premier Vizir a ordinairement une grande suite, & plus de deux mille Officiers domestiques. Quand il paroît en public dans quelque ceremonie extraordinaire, il porte au devant de son Turban deux Aigrettes enrichies de diamans & d'autres pierreries; & quand il marche pour la guerre on arbore devant lui trois *Tugs* ou queuës de cheval, ainsi que je l'ay déjà remarqué.

Son pouvoir, quoy que foit grand, ne s'estend pas sur la vie des Bachas, qu'il ne peut faire mourir, sans être autorisé d'un ordre écrit de la main propre du Sultan. Il ne s'çauroit même disposer de la vie des Soldats sans la participation de leurs Chefs.

Dans les affaires importantes qui se décident dans le *Divan* ou Chambre du Conseil, le Grand Vizir est toujours accompagné de six autres Vizirs que l'on appelle Vizirs du Banc: ceux-là n'entrent au Divan que pour dire leurs avis.



GRAND VISIR.

De la Charge de Caïmacan.

Dans l'Empire Ottoman il y a deux Caïmacans, un qui est toujours auprès du Grand Seigneur, l'autre qui réside à Constantinople comme Gouverneur de la Ville, & comme Lieutenant du Grand Vizir, dont il est ordinairement la Creature.

Le Caïmacan de Constantinople doit être homme courageux, intrepide, & capable de résister aux insultes des Janissaires, & des autres Troupes qui se pourroient mutiner en l'absence du Grand Vizir, sous prétexte du méchant gouvernement des Ministres.

Quand il arrive quelque affaire épineuse, principalement entre les gens de guerre ou entre les Ambassadeurs, il en donne aussi-tôt avis au Grand Vizir, ou bien il va recevoir les ordres du Grand Seigneur.

Quand le Grand Vizir séjourne à Constantinople, le Caïmacan de la Ville n'a aucune autorité.

Au commencement de l'année 1682: le Grand Seigneur a élevé un Caïmacan à la Dignité de Grand Vizir.

Des Bachas.

Dans tout l'Empire Ottoman il n'y a que le Grand Vizir qui par excellence porte purement & simplement le nom de Bacha, quand même il auroit le malheur d'être *Man-sul*, ou dégradé de sa Charge. Pour les autres Bachas on ajoute toujours leur nom propre, ou celuy de leur Gouvernement.

Il y a dans l'Empire Ottoman sept Bachas principaux, qui portent aussi la qualité de Vizirs, mais qui ne se mêlent d'autre chose que du gouvernement de leurs Provinces, dont quelques-unes ont porté autrefois le titre de Royaume, & que les Turcs désignent seulement par le nom de leurs Villes capitales, comme de Bagdet, du Grand Caire, de Bude, &c.

Les appointemens de ces principaux Ministres ne se prennent pas sur le *Hafna* ou Trefor qui est dans la Cour du Serail de Constantinople, où l'on tient le Divan, mais ils sont assi- gnez sur plusieurs Timars.

Des

Le mot de *Beiglerbey* en langue Turque signifie Seigneur des Seigneurs, & le mot de *Beiglerbelis* veut dire un Gouvernement, d'où dépendent plusieurs *Sangiacas* ou manières de Comtez, dont les Maîtres sont appellez *Sangiacs* ou Seigneurs d'Estandard, à cause que quand ces *Sangiacs* vont à la guerre, ils conduisent la Cavalerie de leurs Provinces, & ont pour Eten-dards des *Tugs* ou queués de cheval.

Les Beiglerbeys ont sous eux des *Tesfardars* ou Tresoriers dans chaque *Sangiacat*, & des *Soubassis* qui sont comme Lieutenans ou Prevots logez par les petites Villes: ils ont encore au desfous d'eux des *Flambolers*, ou Capitaines de deux, ou trois, quatre, & cinq-cens chevaux, qui sont envoyez par les Beiglerbeys ou Sangiabeyz aux lieux nécessaires, afin de pourvoir promptement aux affaires qui surviennent.

Les Beiglerbeys sont distinguez en *Hafile-Beiglerbeys* & en *Saliane-Beiglerbeys*.

Les *Hafile-Beiglerbeys* sont ceux qui ont un certain revenu assigné sur les Villes, sur les Bourgs & sur les Villages qui relèvent de leur Gouvernement, & sont au nombre de vingt & deux.

Le premier de ceux d'Asie est celuy d'Anatolie avec un million d'Aspres d'appointement; il fait ordinairement sa résidence dans la Ville de *Kiotabi* ou *Chioutai*.

Le second est de *Caramanie*, & a d'appointement six-cens soixante & quatorze mille Aspres; il fait sa résidence dans la Ville d'*Iconium*.

Le troisième est de *Diarbekir*, avec un million deux cens-mille six cens soixante Aspres.

Le quatrième est celuy de *Scham* ou de *Damas*, qui a un million-d'Aspres.

Le cinquième est celuy de *Sivar*, & a neuf-cens mille Aspres.

Le sixième est d'*Erfourum*, & a un million deux-cens mille six cens soixante Aspres.

Le septième est de *Wan* ou *Van*, & a un million cent trente-deux mille deux-cens neuf Aspres.

Le huitième est de *Tebildir* sur les frontières de *Georgie*, & a neuf-cens vingt-cinq mille Aspres.

Le neuvième est de *Schehrezul* en *Affyrie*, & a un million d'Aspres.

Le dixième est d'*Alep*; il a huit-cens dix-sept mille soixante & douze Aspres.

Le onzième est de *Marach* auprès de l'*Euphrate*, & a six-cens vingt-huit mille quatre-cens cinquante Aspres.

*A a 3**Le*

Le douzième est de *Kibros* ou *Cypre*, & a cinq-cens mille six-cens cinquante Aspres.

Le treizième est de *Tarobolos Scham* ou de *Tripoli* de *Syrie*, & a huit-cens mille Aspres.

Le quatorzième est de *Terbozan* ou de *Trebisondé*, & a sept-cens trente-quatre mille huit cens cinquante Aspres.

Le quinzième est de *Kars*, & a huit-cens vingt-mille six-cens cinquante Aspres.

Le seizeième est de *Mosul* ou de *Nimive*, & a huit-cens quatre-vingt-un mille cinquante six Aspres.

Le dix-septième est de *Rika*, & a six-cens 60. mille Aspres.

Le dix-huitième, qui est le premier Beiglerbey d'Europe, est celuy de *Rumili*, qui a de revenu un million & cent mille Aspres.

Le dix-neufième est la Charge du *Kupudan*, ou du Capitaine general de la Mer blanche, & a huit-cens quatre-vingt mille Aspres.

Le vingtième est de *Bude*, dont on ne sait point precisement le revenu.

Le vingt-onzième est *Thomeiwar*, de qui les appointemens ne sont pas connus.

Le vingt-deuxième est de *Bosna* en *Sclavonie*, dont on ignore aussi le revenu.

Les *Saliane-Beglerbeys* sont ceux qui tirent leurs appointemens des deniers qui sont levez dans les Provinces de leurs Gouvernemens par les Officiers du Grand Seigneur, de sorte qu'on peut dire qu'ils sont payez de l'Epargne du Prince, aussi-bien que les *Sangiacs* ou Seigneurs particuliers de ces Provinces-là, & la Milice du pays.

Les plus considerables de ces *Saliane-Beglerbeys* sont ceux du *Grand Caire*, de *Bagdet*, de *Temen* dans l'Arabie heureuse, de *Habelech* sur la frontiere des Abyssins, de *Bosra* sur les frontieres de Perse, de *Labfa* sur les frontieres d'Ormus, &c.

On remarquera que les Turcs donnent la qualité de *Kul* ou d'*Esclave* du Prince au grand Vizir, aux Bachas, aux Beiglerbeys, & generalement à tous ceux qui reçoivent des gages de l'Epargne, & des appointemens affectez à quelque Charge dépendante de la Couronne. Cette qualité est tres-estimée parmy les gens de guerre; car tous ceux qui en sont revestus, peuvent impunément & de pure autorité insultez, battre & maltraiter le peuple, sans qu'on ose s'y opposer.

CHAPITRE V.

Des Troupes Turques: De leur maniere d'attaquer & de defendre les Places.

Avant que de m'engager dans ce Chapitre, on remarquera que le Grand Seigneur est seul Maître absolu de tous les Chasteaux & Places de son Empire; qu'il n'en donne le gouvernement qu'à ceux qui luy en offrent plus d'argent (& seulement pour une jouissance,) ce qui oblige les Gouverneurs à exercer des violences extraordinaires sur les peuples qui leur sont soumis, & sur les personnes qui passent par leur gouvernement: ainsi dans le peu de temps qu'ils ont à commander, ils amassent de quoy payer ce qu'ils ont promis, & encore quelque chose de plus, & se mettent en état de faire des pressens aux principaux Officiers de la Porte, pour en obtenir quelqu'autre Gouvernement plus considerable; car en Turquie on ne donne rien au merite; & c'est aussi pour cela que les Turcs sont si avides d'argent, que pour en avoir il n'y a tien qu'ils n'entreparent, quand ce seroit même au préjudice de leur parole: en un mot ils ne font rien que par intérêt.

Des Troupes & Armées du Grand Seigneur.

Les Troupes de l'Empire Ottoman sont d'ordinaire composées de Turcs, de Grecs & d'autres Chrétiens, pris ou enlevés de force, & faits Janissaires, comme nous avons dit.

Les Troupes Auxiliaires des Turcs sont des Circassiens, des Curdes, petits Tartares, Moldaves, Valaches & Transylvains.

On croit que l'Armée la plus nombreuse que ces Infidèles aient mise sur pied en Europe, étoit celle qu'Osman conduisit en Pologne, où elle eut du pire; On la faisoit monter à cinq-cents mille hommes. Celle que le Grand Vizir *Mustapha Culoglou* a amenée au Siège de Vienne en 1683, étoit estimée de cent cinquante mille hommes, y ayant fait venir la plus grande partie des forces d'Asie & d'Afrique.

Ce n'est pas que le Grand Siegneur n'en puisse faire encore de plus considérables, principalement quand il s'agit du *Nesirhan*, ou de la défense de la Religion Mahometane: car alors tous les Turcs sont obligez de prendre les armes.

L'invention des Timars & Ziamets est un moyen admirable pour mettre en peu de temps une Armée sur pied; car lors que le Grand Seigneur se résout à la guerre, il n'a pas besoin d'avoir l'argent à la main, & de faire battre la Caisse pour faire des Troupes, il suffit qu'il mande aux Beiglerbeys qui sont sur la route du pays où il veut porter la guerre, de faire assebler leurs Timariots & leurs Zaims, & de lever le cinquième de tous les mâles propres à porter les Armes; ce qui fournit d'autant plus de monde, que le pays est plus ou moins peuplé, car pour des Janissaires leurs chambrées sont toujours complètes.

L'équipage des Troupes Turques est fort simple; & pour-veu que les hommes aient des tentes, ils sont bien équipez; les sièges, les tables & les bois de lits leur sont fort inutiles, étant accoutumez de manger assis sur terre, une simple pailasse ou matelas avec une méchante couverture, leur servent de lit.

Leurs

Leurs Armées étant en marche ne logent jamais dans les Villes, Bourgs ou Villages; mais elles campent ordinairement en un lieu où il y ait de l'eau, & de l'herbe pour nourrir leurs chevaux; car les Turcs ne préparent point de Magazins pour la subsistance de leurs Troupes, & ne se servent point d'Etapes: mais quand le Grand Seigneur a déterminé route, le grand Vizir fait scâvoir à tous les *Cadis* ou Juges, & à tous les *Imans Moulas*, ou Curez & Prestres Turcs, des Villes, Bourgs & Villages qui se rencontrent dans l'étendue de huit ou dix lieues de la route, de faire conduire dans un lieu & dans un jour nommé une quantité prescrite de vivres ou fourrages, moyennant un certain prix; ce qui est suivi d'une prompte obéissance.

Quand le Grand Seigneur va en personne à la guerre, il mene avec lui généralement tous les Janissaires & Spahis qui font leur résidence à Constantinople, que l'on fait monter à plus de trente-cinq mille hommes. Mais quand il n'y a que le grand Vizir, ou quelqu'autre Bacha qui commande, il n'en marche pas la moitié.

L'Avant-garde des Turcs n'est pas le Poste d'honneur dans la marche de leurs Troupes, aussi chez eux ce premier Corps n'est d'ordinaire composé que de Curdes, de petits Tartares, d'Arcangis &c. qui courrent & désolent le pays ennemi, & qui souvent sont battus pour se trop écartier du Gros.

Les Armées des Turcs font rarement alto dans leur marche, & continuent d'ordinaire tout d'une traite le chemin qu'elles ont à faire en un jour, se rafraîchissant de fruits & d'eau en marchant; & sur le soir ils font leur principal repas avec un silence admirable, ce que l'on attribue à leur sobrieté naturelle, & surtout à l'abstinence de vin; car il est défendu aux Troupes d'en apporter sur peine de la vie, & même le General détache des Officers qui marchent deux ou trois jours devant l'Armée pour faire fermer toutes les tavernes qui sont sur la route, & faire publier que personne ne soit assez hardi de porter du vin aux Troupes sur peine de la vie.

Dans la marche un Turc n'oseroit rien enlever, & la police y est si bien établie que s'il a besoin de quelque chose, il faut qu'il l'achète du paysan au prix taxé; ce qui fait que l'on ne voit point de desordre, & qu'on n'entend point de plaintes.

Il semble que chaque Nation ait une disposition particuliere pour faire la guerre d'une maniere differente ; par exemple le Fran^çois aime l'attaque à cause de l'impetuosité de son naturel ; l'Espagnol par son humeur flegmatique, est propre à la défense d'une Place ; l'Allemand par l'avantage de sa taille affecte la Cavalerie, & se plaist dans les rencontres & dans les Batailles ; le Suisse par sa vigueur & par l'usage de sa longue & large épée, est propre à la conservation d'un Poste : Mais pour ce qui est des Turcs, on n'a pas encore pû découvrir quelle est la partie où ils excellent dans l'Art de la guerre, ny quelles sont les regles de leurs evolutions.

On sait bien qu'ils marchent en campagne par Escadrons & Bataillons, que taschant d'imiter dans les Batailles rangées l'ordonnance de celles des Chrestiens, ils divisent leurs Troupes en Avant-garde, Corps de Bataille & Arriere-garde : quand ils vont aux mains ils font des cris, ou plutôt des harlemens qui sentent plus la besté que l'homme.

On remarque de plus que quand ces Infidelles ont perdu une Bataille, ou qu'ils ont été contraints de lever le Siege de quelque Place considerable, leur premier soin est de faire mourir le General qui commandoit, & tous les Officiers qui avoient quelque affinité avec lui, sans avoir égard à leurs alliances ny à leurs qualitez, pour faire monter à leurs emplois des personnes d'une foible experience.

Enfin leurs soldats s'imaginent que s'ils meutent la face tournée du côté de leurs Ennemis, ils ne manqueront pas d'aller droit au Ciel, soit qu'ils admettent la predestinatio, soit pour d'autres raisons capables de les encourager.

Pendant les guerres de Candie on vit une infinité d'exemples semblables, & surtout on remarqua en 1659. que dans cette préoccupation, vingt-cinq Turcs à la veüe du Prince Americ Gouverneur de la Suda pour les Ventitiens, eurent la hardiesse d'aller attaquer le sabre à la main un Bataillon Italien, qui étoit de quatre-cents hommes ; & après l'avoir mis en déroute remportèrent cinquante têtes des plus braves.

Du

Quoique ces Infidelles soient naturellement rudes, ils ne laissent pas d'aimer la propreté & l'ordre dans de certaines choses, principalement dans leurs campemens. En effet il n'y a rien de si bien distribué ny de si propre que leur Camp, surtout quand le Grand Seigneur, ou que le premier Vizir y font en personne : car alors on y voit plus de soixante-mille Tentes ornées de leurs banderolles de diverses couleurs, dressées sur chaque côté des rues, & des places publiques, avec tant de symmetrie, qu'il semble que les Hourtagders, ou Tapissiers, ayent voulu jetté le Plan d'une Ville reguliere.

L'industrie de ces Tapissiers est admirable pour bien dresser une Tente, quoiqu'elles aient d'ordinaire deux couvertures, une qui fait le corps de la Tente, & une autre qui est tendue un pied par dessus la premiere, pour arrester par cette élévation l'imper-
tuosité du vent, & faciliter la chute de la pluye, ce qui demande un tres-grand nombre de cordes, qu'ils sçavent si adroitement entrelacer les unes dans les autres, que cela seul en défend l'avenue, de sorte qu'on n'y sçauoit entrer que par le côté où est la porte.

Elles sont d'ordinaire tres belles & doublées par dedans de quelque riche étoffe, avec des tapis & coussins contre terre. Il y en a qui ont plusieurs appartemens ménagez, & distribuez pour differens Offices, comme sont les appartemens d'un Hostel bien basti.

Les Grands Seigneurs Turcs, ont d'ordinaire une double tenture, afin que pendant qu'ils font dans un Poste, leurs Tapissiers puissent préparer d'autres Tentes dans les lieux où l'on doit ensuite venir camper.

Quand ils campent en un lieu pour plusieurs jours, il environnent leur camp d'un fossé, dont ils jettent la terre du côté des Tentes, & y mettent en batterie les petites Pieces qu'ils ont coutume de conduire en campagne.

Ils n'y laissent d'ordinaire que trois ou quatre avenues, où il y a toujours une Garde considerable, qu'ils doublent de nuit, & même qu'ils font coucher hors l'enceinte du Camp, comme une maniere de Bioüac ou de Garde avancée.

Ils ont grand soin de tenir leur Camp net, & de se precautionner contre la puanteur ; même pour remedier aux necessitez de leur Milice, ils font creuser des trous en terre, qu'ils environnent d'une grille qu'ils portent exprés avec leurs Tentes ; & quand ces lieux commencent à sentir mauvais, ils les comblent & en creusent d'autres ailleurs.

Des

Des Tranchées des Turcs.

Les Turcs pour l'approche des Places se servent aussi bien de Tranchées que les Chrestiens, & les conduisent presque avec les mêmes maximes, en affectant de se servir toujours de de l'avantage du terrain. Ainsi dans les Plaines ou dans les lieux sablonneux, ils font leurs Tranchées en serpentant; avec cette différence, que leurs détours y sont plus frequens, leurs boyaux beaucoup plus petits, la largeur & profondeur plus grandes qu'aux nôtres, afin d'éviter mieux l'enfilade & n'être pas si long-temps à les conduire.

Quand ils trouvent le roc, ou que la terre leur manque, ils en font apporter par des Guaftadours. Mais si le terrain est si sec qu'il ne se puisse soutenir, ils donnent un revestissement de pierre à leurs Tranchées; ou bien ils élèvent quantité de Redoutes, presques attachées les unes aux autres sur une longue file, sans s'amuser à donner précisement à ces Redoutes, une figure quarrée: car ils en font en quarré, en long, en ovale, ou d'autre figure, selon que le terrain le permet.

Dans la bonne terre, ils font les détours de leur Tranchée si proche les uns des autres, qu'il semble que la Tranchée ne fasse qu'une ligne droite; & pour la couvrir du feu des Assiegez, ils la blindent presque partout.

Comme ils font accoutumez à faire la guerre dans des païs chauds, où les pluyes ne sont pas si frequentes que dans ceux-cy, ils font leurs Tranchées deux-fois plus profondes que les nôtres, & ne sont point obligez de les saigner, ou d'être jusqu'à mi-jambe dans l'eau, comme il arrive assez souvent dans nos Travaux d'approche.

Pour la défense des Tranchées ils se servent de Redoutes, mais le plus souvent sur la droite & sur la gauche de la Tranchée, ils creusent des Places d'Armes qui sont presque paralleles aux Courtines des Places qu'ils attaquent, ainsi que l'on en peut remarquer icy plusieurs, que j'ay dessinées sur celles que ces Infidèles ont autrefois faites en attaquant le Bastion de S. André de la Ville de Candie.

Quand ils s'opiniâtrent à l'attaque d'une Place, & qu'ils jugent que son siège tirera en longueur, ils ne laissent pas outre ces Travaux de pousser vers les Postes de l'Ennemy de grands Cavaliers, comme des montagnes de terre pour foudroyer dans la Place assiegee, & pour en voir de revers tous les Retranchemens.

Des



Des Assauts des Turcs.

Les Turcs allant à l'Assaut contre les Chrétiens, se persuadent qu'ils se vont exposer pour défendre la cause commune de Dieu & de son Prophète, selon qu'ils le trouvent écrit dans leur *Alcoran*. Dans cette veue ils vont au feu avec une intrepidité qui est presque incroyable; car en rejettant l'usage des armes à feu, qu'ils disent faire plus de bruit que d'effet, & n'estre bonnes qu'à tirer par dessus une muraille; ils marchent à l'Assaut en criant avec un transport de fureur leur *Allab, Allab*, ou nom de Dieu, sans se mettre en peine s'ils marchent à découvert, s'ils sont veus de front ou de revers, se contentans de tenir d'une main leur sabre, & de porter de l'autre leur rondache, plus pour la parade que la pour défense.

Il semble qu'en ces occasions ils ne craignent rien moins que la mort; car on les voit braver le grand feu des Assiegez, les pierres, les huiles bouillantes, & tout ce que l'on peut jeter pour les empêcher d'avancer: Malgré ces obstacles ils foulent aux pieds leurs blessez pour tâcher de se loger sur une brèche, ou d'attraper à la main quelque Assiége, afin de luy couper la teste pour marque de bravoure, & sur l'esperance d'une retribution de leur General en luy representant ces testes. S'il ya quelques uns d'entre eux qui se soient retirez du combat avant le signe de la retraite, les Officiers qui commandent le Corps destine à soutenir ces Assaillans, les obligent à grands coups de sabre à retourner à l'assaut, ou leur coupent le col, pour effrayer ceux qui voudroient imiter leur lâcheté; car les Turcs ont pour principale maxime de perir plutôt sur le Terrain gagné que de l'abandonner.

C'est pour cela qu'on les voit travailler dans leur Logement avec une promptitude extraordinaire: même on remarque que durant le Siege de Candie, le grand Vizir *Akmet Coproglie*, fit à la teste de son Camp couper le col à un Bacha qui commandoit à l'Attaque de la *Sabioniere*, pour avoir laissé prendre un Drapeau.

Quand ces Infidèles emportent une Place d'assaut ou d'emblée ils ne donnent aucun quartier à la Garnison, ny aux habitans, faisant tout passer au fil de l'épée sans distinction d'âge ny de sexe: souvent ils coupent la teste au Gouverneur, quelque fois ils le font écorcher tout vif, & ensuite étaller en triomphe & promener de Ville en Ville les miserables reliques de ces illustres Défenseurs.

Des



Quoique la politique du Grand Seigneur n'ait point d'autre objet que la conservation de ses Etats, & l'ambition d'en acquerir d'autres par toutes sortes de moyens, neanmoins on remarque que depuis un certain temps ces Infidèles commencent à le piquer d'honneur dans l'exacte observation des Traitez qu'ils font avec les Chrestiens: Ce que je ne puis mieux justifier qu'en rapportant les Capitulations qu'ils ont accordées en 1663, à la Garnison de la Ville de Newhaufel.

Articles accordez aux Habitans de Newhaufel par le Grand Vizir.

Nous le Grand Vizir & General du Tres-puissant Empereur Ottoman, & les Bassas, & autres Hauts Officiers qui sont auprès de Nous, dans les Troupes, tant de Cavalerie que d'Infanterie, depuis le plus petit jusques au plus grand, soient Tartares, Walaches, & Moldaves, & tous ceux qui combattent sous les Enseignes de Sa Hautesse, jurons par le Dieu Tout-Puissant qui a créé le Ciel & la Terre, la Lune & les Etoiles, par Nostre Saint Prophete Mahomet, & par la Tête de Nôtre Tres-puissant Empereur:

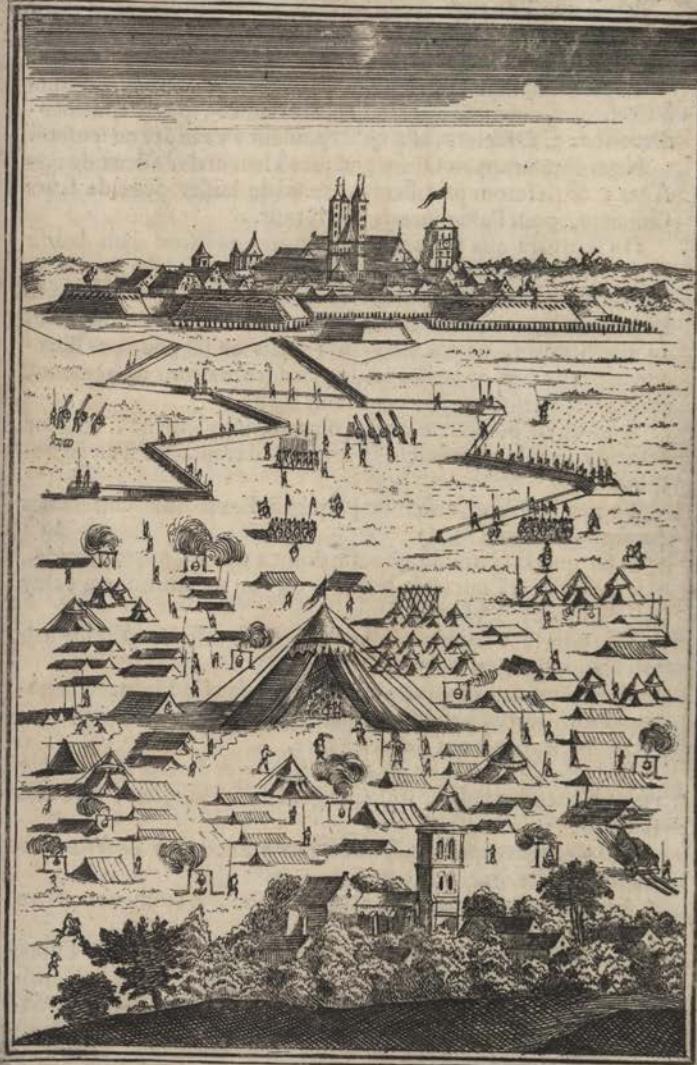
Que le Colonel & supreme General de la Forteresse de Newhaufel, étant convenu de rendre la Place, par le consentement de tous les Hongrois, Allemands, & autres qui sont sous son commandement, nous procurerons que toutes les conditions & les Articles à luy cy-après accordez, soient fidellement & sincèrement executez, empêchant qu'il y soit en aucune façon contrevenu par qui que ce soit, au peril de notre réputation.

Le Colonel Adam Forgats Gouverneur de Newhaufel, son Lieutenant Paulo Sereni, & tous les Officiers & Soldats Allemands & Hongrois, Cavalerie & Infanterie & autres Chrestiens, demeurans en ladite Forteresse, pourront librement & seurement en sortir avec leurs Femmes, Enfans, Domestiques, chevaux, armes & bagages.

Les pauvres Religieux & autres Ecclesiastiques auront aussi la liberté de se retirer avec les choses à eux appartenantes.

Les Soldats Allemands, & Hongrois pourront sortir Enseignes déployées, & tambour battant, avec les vivres qui leur seront nécessaires, sans toucher aux munitions publiques.

Après



Après que l'on aura rendu les Postes principaux, & le haut des Bastions, aucun des nôtres n'entrera dans la Place, jusques à ce que tous les Chrestiens qui voudront se retirer, soient sortis.

Tous les habitans fains, malades ou blessez, seront conduits à Comorre, avec une escorte de notre Milice, sous le commandement de 2. Officiers, afin qu'ils puissent s'y rendre en seureté.

Nous donnerons en Ostages jusques à leur arrivée deux de nos Agas: & ils feront pareillement tenus de laisser deux de leurs Officiers, pour l'assurance de leur retour.

On fournira aux Chrestiens étrangers qui sont dans ladite Forteresse, des chariots pour les remener en leur Patrie.

Source qu'on essaye par divers discours, de faire douter de leur seureté, nous promettons qu'il ne sera fait aucune violence, ni aux Soldats, ni aux habitans: mais qu'ils pourront librement partir sans apprehender le moindre mauvais traitement, pour leurs Personnes, ni pour leurs biens.

Afin qu'ils puissent se retirer plus commodément, on leur fournira des chariots jusques à 400. & davantage s'il en est besoin.

Toutes hostilitz cesseront jusques à l'execution entiere des presens Articles.

Afin que la Garnison ne passe point à travers notre Armée, il sera dressé un Pont sur la Nitria, ou l'on raccommodera celuy que l'on y a cy-devant construit.

Elle pourra se reposer en chemin, sans craindre qu'il luy soit fait aucune insulte.

On fournira aux malades qui resteront dans la Place, les choses dont ils auront besoin, jusques à ce qu'ils soient en état de se retiter où ils voudront, avec escorte.

Si quelqu'un des habitans desire demeurer dans la Place, il n'y recevra aucun trouble, soit au regard de sa Religion, ou de ses facultez.

S'il s'y trouve quelques prisonniers des nôtres, ils seront remis en liberté.

Et nous permettons aussi à la Garnison, d'emmener quatre Pièces de canon.

Cette Capitulation a été si fidellement executée par les Turcs, que les Tartares s'étant mis en devoir de se jeter sur la Garnison de Newhausel, tous les Bachas accoururent contre une troupe de ces brigands, & firent main-basse sur plusieurs; puis s'adref- fants aux soldats Chrétiens qui marchoient trop lentement, leur donnerent avis d'avancer, pour ne pas tomber une autre fois entre les mains de ces Barbares.

De la Défense des Places Turques.

J'ay déjà remarqué que les Turcs sont tellement prevenus de la mesintelligence des Princes Chrestiens, qu'ils tiennent inutile de fortifier leurs conquestes, & même d'en conserver les Travaux, quoys qu'ils aient gagné des Places avantageusement fortifiées.

Cette negligence est fondée sur l'opinion qu'ils avoient de triompher partout où ils portoient les armes.

Quant à la perte de Javarin qui arriva en 1597. & celle de Gran en 1683. elles ont été un effet du hazard ou d'une insulte, & non pas d'une attaque reguliere.

Car Javarin, comme j'ay déjà dit, leur fut enlevé par surprise à la faveur d'un petard, & Gran par le desordre de l'Armée de ces Infidelles, qui ayant été ruinée devant Vienne, ne songeait qu'à sauver son débris dans Bude: Encore Gran fit acheter son terrain bien cherement aux Polonois, dont plusieurs furent taillez en pièces, même le Roy de Pologne y courut danger de sa vie.

Aussi les Turcs par un principe de Religion qu'ils observent ponctuellement, ne rendent jamais aux Chrestiens par des Traitez écrits les Places où ils ont des Mosquées, soit qu'ils en aient bâti de neuves, ou qu'ils aient employé à cet usage quelque Eglise des Chrétiens. C'est pour cette raison que la pluspart des Mahometans des Isles de l'Archipel n'y ont point de Mosquées, à cause qu'ils sont souvent obligez de traiter avec les Corsaires Chrétiens qui y sont frequemment des descentes: & si par une Capitulation écrite ils abandonnoient une Mosquée à ces Corsaires, ils se croiroient coupables d'un sacrilège irremissible, & d'une lâcheté sans pareille.

Fin du troisième Volume & des Travaux de Mars.

TABLE ALPHABETIQUE
DU TROISIEME VOLUME
DES
TRAVAUX DE MARS,
OU
L'ART DE LA GUERRE.

A.	Artillerie.	123	
À Canzi.	348 Artillerie Turque.	365	
À Affut de Canon,	138 Asarela.	338	
Aga.	342 Ashgi.	340	
Agiamogians.	336 Aspres.	335	
Aide-Major.	17. 19. & 22 Affaut.	263. 264. 265. & 296	
Aides de Camp.	174 Astragal.	134	
Aile du Bataillon.	50 Attaque.	196. & 198	
Aile droite.	50 Attaque des Dehors.	246	
Aile gauche.	50 Avant-garde.	200. & 202	
Alai-Beglers.	354 Avant-train.	142	
Alarmes.	276 Aumônier.	17. & 19	
Alcoran.	368 Azapes.	348	
Alkitef-Terdars.	341	B.	
Alliage.	136 B Achas.	358. & 372	
Allah	382 Baguettes.	32. 55. & 98	
Alte.	191 Bajarak.	356	
Ame.	134 Bain.	136	
Amorce.	34 Balles.	34	
Anspeçades.	8. & 14 Balles à Canon.	125	
Appointez.	8 Balles à feu.	166	
Appel.	12 Ballots de laine.	252	
Archers.	17. & 21 Ban.	12	
Arriere-garde.	200 Banderolle.	96	
Arsenal.	124 Bandes.	138. & 140	
Articles.	308 Bandouliere.	2	
Artificieurs.	124 Baracan.	328	
	Baren-		

T A B L E.

Barentin.	348 Boulons.	138
Barraques.	228 Bourre.	344
Barricades.	282 Bourre.	94
Barriques.	206 Bourguignotte.	48
Barriques foudroyantes.	168 Bourlet.	134
Bascule.	162 Bourses.	342
Basilic.	130 Boute-selle.	96
Bas Officiers.	8 Bouton.	96. & 134
Bassinet.	32 Boyaux.	244
Bastion vuide.	298 Braquemar.	29
Bataille.	200. & 202 Brasflarts.	6. & 42
Bâtarde.	130. & 132 Brêches.	262. 263. 290. & 294
Bataillon.	50. 52. 60. 68. 72. Brette.	29
	76 & 80.	Brigades.
Bataillon de grand front.	68	Brigadiers.
Bataillon octogone.	76	93. & 174
Bataillon octogone à centre		Bude.
vuide.	80	280
Bataillon quarré d'hommes.		Buttes.
68		
Bataillon quarré d'hommes		C.
en forme d'une croix.	72	Abasset.
Bataillon quarré de terrain.	68	Caïsse.
Batteries.	242	Caïfsons.
Battre.	12	Calibre.
Baudriers.	2. 4 & 94	125. 130. & 134
Bayonnette.	30	Cam.
Beiglerbeys.	354. & 373	362
Beys.	358	Camarade.
Bioüac.	379	149
Blindes.	220	Campemens.
Blocus.	226. & 227	194. 227. & 230
Boëte.	132	Camps-volans.
Bombes.	156. & 158	132
Bosles.	166	Canon.
Boîtes.	94	32. 36. 130. 134. 140.
		Beys.
		Capa Aga.
		346
		Capitaine.
		10. 14. & 22
		Capitaine de Cavalerie.
		91
		Capitaine des Guides.
		175
		Capitaines des Mineurs.
		124
		Capitaine General des Cha-
		riots, &c.
		124
Bb 3		Capi.

T A B L E.

Capitulations.	307. & 308	Citadelles des Places Tur-
Caponnieres.	278	ques. 362
Caporaux.	8. & 14	Clavette. 138
Carabiniers.	100	Clayes. 220
Caracol.	116	Clef. 32
Carach.	338	Cloux. 140
Cartouche.	94. & 286	Coffres. 284
Cavalerie.	1. & 87	Coin. 140
Cavalerie Turque.	351	Collet. 94. & 134
Cavalier.	94	Colonel. 16 18. 22. & 24
Cazemates.	286	Colonel general de la Cava-
Cazernes.	230. & 273	lerie legere. 88
Ceinturon.	4. 46. & 94	Combleau. 142
Chamade.	12. & 306	Commissaire general. 88
Chambrées.	338	Commissaire à la conduite.
Chambres.	260	17. & 21
Champ de bataille.	192	Commiss. extraord. } 123
Chandeliers.	210	Commiss. ordinaires. }
Chantiers.	125. & 136	Commiss. Provinc. }
Chantilly.	29	Comorre. 330
Chappes.	124. & 136	Conseil de Guerre. 190
Charpentiers.	124	Conseil du General. 176
Charrons.	124	Conduite des Tranchées. 238
Châteaux.	326	Contremarches. 57. & 64
Chausse-trappes.	216	Contremines. 288
Chef de Files.	50	Contremot. 274. & 276
Chemins-couverts.	322	Contrescarpes. 320
Chevalets.	128	Contre-signal. 273
Chevaux de Frise.	214	Contrevallation. 232
Chevaux-legers.	107	Contrôleurs. 124
Chevilles.	138	Conversions. 57. 58. 66. & 118
Chévre.	144	Corbeilles. 208. & 256
Chirurgien.	17. & 21	Cordon. 96
Cimeterres.	30	Cornette. 92
Circonvallation.	232	Corps-de-Garde. 273
Ciseaux.	256	Corps-de-reserve. 200
		Cor-

T A B L E.

Corselet.	6. & 42	E.
Coucher en joué.	34	Chelles. 144. & 218
Coulevrine.	130. 132. & 142	Ecouillon. 142
Couffac.	340	Emblée. 267. & 304
Crampon.	138	Emboîture. 140
Crapach.	328	Embonchûre. 96
Criq.	144	Emousser les Angles. 70
Crochets.	138. & 162	Enseigne. 9. 14. & 22
Croste.	32	Entre-toises. 138
Cuirassiers.	102	Epée. 2. & 30
Cuissarts.	44	Epée fourrée. 29
Culasse.	134. 150. 156. & 160	Equerre. 138
	D.	Equipage du fusil. 36
Ards.	168	Escadrons. 50. 102. & 110
Décharges.	34	Escalades. 303
Déchargeurs.	124	Espadon. 29
Défense des Places.	269	Espions. 172. & 177
Défense des Deh.	272. & 278	Effieu. 138. & 140
Défense des Tranchées.	240	Estocade. 29
Défilez.	184	Estrade. 303
Dégât.	226	Etape. 21
Dehors.	324	Etendard. 92. 96. & 356
Dellis.	360	Executeur. 17. & 21
Demy-canon.	130	F.
Demi-file.	50	Face du Bataillon. 50
Demi-Pique.	38	Falacque. 342
Demi-rang de main droit.	50	Fascines. 210
Demi-rang de main gauche.	50	Faucon. 130
	Diametre.	Fauconneau. 130
	134	Faulx. 40
Divan.	370	File du Bataillon. 50
Doliman.	336. & 338	Flambeaux à feu. 168
Doublemens.	57. 60. & 92	Flanc du Bataillon. 50
Dragon.	130	Flasques. 138
Dragons.	108. & 360	Fléeche. 162
Drapeau.	9. & 106	Flèches à feu. 168
Dukigi-Bachi.	366	B b 4
		Foi.

T A B L E.

Foibleſſe d'une Place.	236	Globe.	152
Force d'une Place.	236	Gouldrons, ou Gaudrons.	
Fosſez.	254. 255. & 320	168. 252. &c.	
Fosſez pleins d'eau.	255. & 286	Goupilles.	138
Fosſez ſecs.	254. & 284	Gran.	328
Fougades.	380. & 284	Grand Maître.	123
Foulloir.	140. & 142	Greffier.	17. & 21
Fourche.	40	Grenades.	164
Fourneaux.	260. & 292	Grenadiers volans.	107
Fourniment.	34. & 55	Griffe.	256
Fraifes.	212	Guaſtadours.	326. & 348
Frete.	140	Guet.	96
Fticalſée.	12	Guidon.	106
Front de Bataillon.	50	Gyor.	331
Fronteau de Mire.	140		H.
Fuſée.	156	H Ached'Armes.	40
Fuſil.	2. & 36	Halebarde.	40
Fuſt.	32. & 36	Ham.	362
G.		Hampe.	38. 40. & 142
Gabions.	208	Haniare.	340
Galleries.	220	Happe.	136
Garçon Major.	19	Hauſſe-col.	42. & 44
Garde.	273	Hauteur du Bataillon.	50
Gardes du Corps.	106	Heriſſon.	214
Gardes du Parc.	124	Herses.	214
Garniſon.	271	Herſillons.	214
Gaurs.	356	Houé.	256
Gebegis.	366	Hoyau.	256
Gebelus.	354	Hurtoir.	138
Geli-Bachi.	366	Husses.	138
Gens-d'armes.	106	Huttes.	230
Gerit.	346		I.
Gibeciere.	94	J Anisar-Agasi.	341
Glacis.	322	Janiflaires.	336. & 338
		Javarin.	332
		Icho-	

T A B L E.

Ichoglans.	342. & 346	M.	
Jegni-Zeri.	338	Adrior.	160
Jentes.	140	Magazin.	125
Infanterie.	1	Major.	17. 18. 22. & 90
Infanterie Turque.	335	Major general.	174
Ingenieurs.	175	Maître.	94. & 228
Intendans.	175	Maîtres-Forgeurs.	124
Jour.	138	Mantelets.	216
		Marche.	96. 100. 180. 182.
K.		186. & 188.	
K Alembert.	356	Kiaïa.	338
Kiatib.	366	Maréchal.	100
L.		Maréchal des Logis.	17. 19. & 92
Anterne.	140. & 142	Maréchal des logis de l'Armée.	
Lever le Siege.	268	Maréchal de Camp.	174
Leviers.	140. & 142	Maréchaux de Camp.	173
Liens.	140. & 142	Maréchaux des Logis.	123
Lieutenant.	10. 14. & 24	Mafle.	256
Lieutenant Colonel.	17. 18. 22. & 24.	Méche.	34
		Mestre-de-Camp.	89
Lieutenant d'Artillerie.	123	Mestre-de-Camp general.	88.
Lieutenant de Cavalerie.	91	Milice des Turcs.	317
Lieutenant General d'Artillerie.	123	Mines.	258. 260. & 280
		Mineurs.	255. & 262
Lieutenant General de jour.	173	Mifrack.	352
		Montûre.	36
Limon.	138	Morillons.	125
Logemens des Soldats.	273	Mortiers.	156
Logement.	230. & 252	Mosquées.	387
Logement de la Cavalerie.	228	Mot.	274. & 276
		Moules.	136
Logement de l'Infanterie.	230	Mousquet.	2. & 32
Lumiere.	32. 134. 156. & 160	Mousquetaires.	2. 14. 22. & 26
		Mousquetaires du Roy.	107
Lunettes.	138. & 284	Mouſ-	

T A B L E.

Mousqueton.	94. & 109	Pieces de Campagne.	132
Mouvement.	148. & 158	Pieces legeres.	132
Moyenne.	130	Pierrieres.	280
Moyeu.	140	Pierriers.	124. 132. & 154
Muhlagi.	360	Pionniers.	134. & 326
Mungis.	342	Pique.	38. & 48
Museau.	138	Piquiers.	2. 6. 14. & 22
Musulmans.	256	Pistolet.	94
N.			
Iltre.	126	Places d'Armes.	192. & 240
Noyau.	124. 134. & 136	Plate-bande.	134
Newhausel.	324	Platinae.	32. & 36
O.			
Da.	336	Plier.	302
Oda-Bachi.	336. & 340	Poignard.	30
Offen.	320	Poil.	136
Ordres du General.	177	Pointer.	146. & 148
Orniere.	140	Pointeurs.	123
Ortourac.	338	Pont.	162. 196. & 222
Ouverture.	238	Porte-feu.	140. 150. & 158
P.			
Alissades.	212	Porte-Mousqueton.	94
Paniers.	208	Poste d'honneur.	202
Parc de l'Artillerie.	192. & 234	Pot-à-feu.	166
Patrouilles.	273	Pot-en-tête.	44
Pavillon.	96	Poudre.	128
Pelotons.	70	Prevost.	17. & 20
Pertuisane.	40	Prise des Dehors.	248
Pesth.	320	Q.	
Petard.	160. & 162	Uadran.	144
Petardiers.	162	Quartier des vivres.	234
Petite Gendarmerie.	108	Quarts de rang de l'Aile droite.	50
Petits Tartares.	362	Quarts de rang de l'Aile gauche.	50
Piece de Regiment.	132	Quarts de rang du milieu.	50

Raab.

T A B L E.

R.	Saumon.	136
Raab.	Sauffise.	256
Raffraichir.	Sauffissons.	210
Ragot.	Schut.	330
Rais.	Segbans.	360
Ramazan.	Selihtar.	355
Rameaux.	Seraiker.	355
Rang.	Serdars.	338
Reddition des Places.	Sergens.	9. 14. & 22
	Sergent Major.	18
310	Serpentin.	32
Reducit.	Serre-demy-file.	50
Regimens.	Serre-file.	50
Remises.	Rendez-vous.	225. 227. & 270
	Renfort.	264. & 273
	Repos.	352
	Retirades.	332
	Retraites.	130
	Retranchemens.	344
	300. & 302	Solak-Bassi.
	Rocroi.	344
	Rondelle.	Sol-Gureba.
	Rondes.	Sol-Ulefigi.
	Roués.	Soppoto.
S.	Sorties.	249. & 277
Abre.	Sourdine.	96
Sacs-à-terre.	Sous-garde (de fusil)	36
Sadach-Ackchiafi.	Sous-gardes (d'Artillerie).	124
Sag-Gureba.	Sous-Lieutenant.	10. & 22
Sag-Ulefigi.	Spahaoqlari.	352
Salles.	Spahi.	340
Salpêtre.	Spahiler-Agasi.	346
Salvates.	Spahis.	352. & 354
Sangia-Bey.	Sainte Maure.	319
Sappe.	Stambol-Agasi.	336
	Seri-	

T A B L E.

Strigone.	328	Tourillon.	134
Surprises.	303	Tourneurs.	124
Suspension d'Armes.	306	Trabands.	26
T.		Tranchées.	236, 237, & 238
T abel-Alem.	354	Traverses.	220
Tabliers	98	Tresoriers.	124, & 175
Talon.	38	Trompes-à-feu.	278
Tambours. 12, 14, 17, 20, & 22.		Trompette.	96
Taslettes.	44	Tug.	358
Tenaille de Place.	244	Tzegebetzi-Bachi.	366
Tezkerebirs.	354	V.	
Teskeretis.	354	V Auban.	284
Teste d'une Bréche.	266	Vaubecourt.	332
Teste d'une Tranchée.	238	Vent de la balle.	134
Thonaw.	328	Vinaigre.	150
Timariots.	354	Vivandiers.	192, & 228
Timars. 342, 351, & 354		Volée.	134
Timbales.	98	Volte-face.	120
Timbalier.	98	Vorstadt.	332
Tir.	149	Wekilharg.	341
Tirefond.	162	Vuider le centre d'un Bataillon.	70
Togatch.	326	Z.	
Tonneliers.	124	Z Aims.	355
Topchis.	368	Ziamets.	351, & 355
Topgi-Bachi.	366	Zolnock.	322

3^{te} 2^{me} vol

Jan 5, '88

XSIEGARNIA

ANTYKWARIAT



Nr 614863



