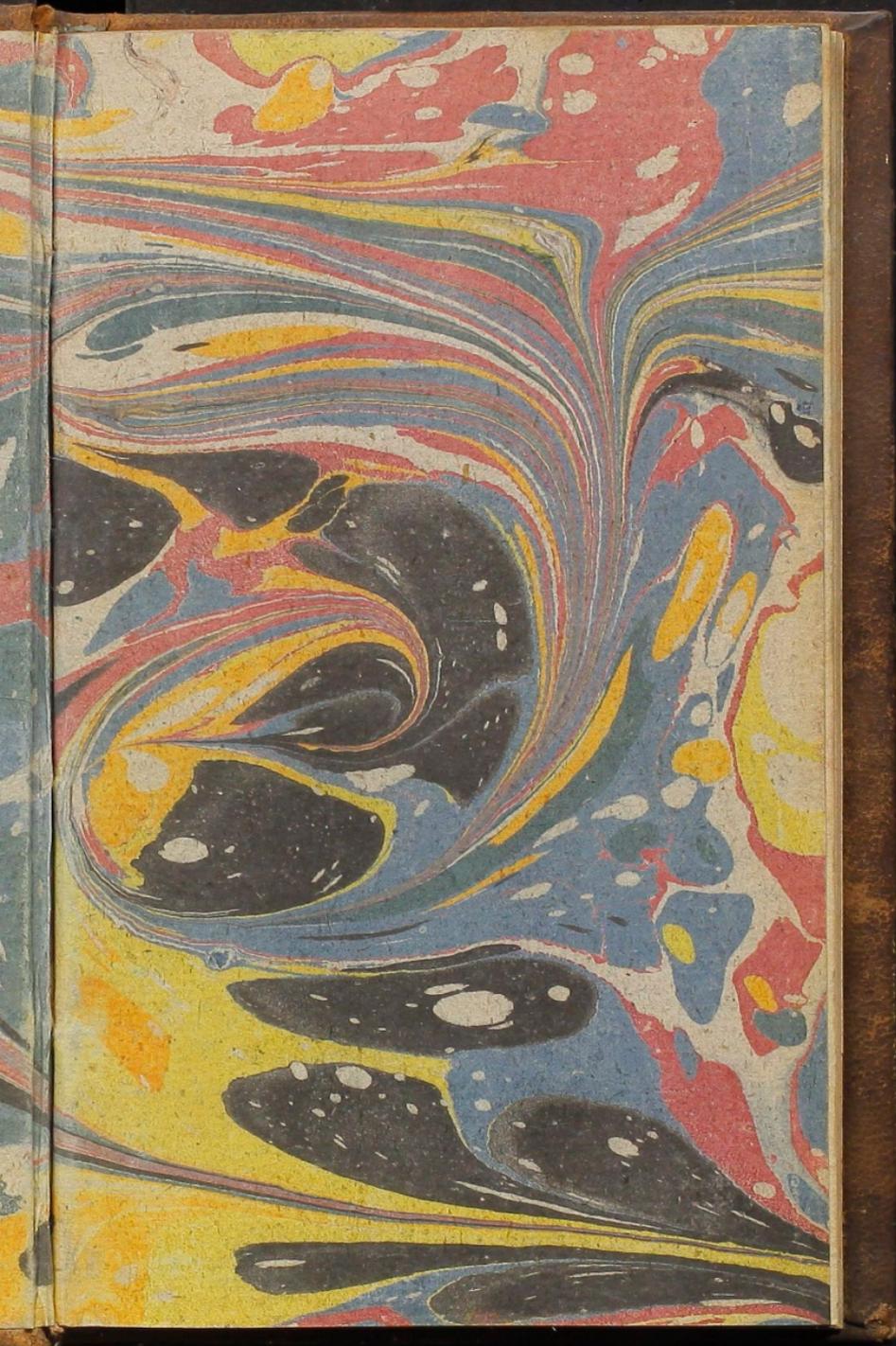


AB

MB3
b.1





~~1000~~

000





T 550



LE
HUSARD

OU
COURTES MAXIMES

DE
LA PETITE GUERRE.



à BERLIN. 1761.

H U S A R D

COURTIS LEAVES

LA PETITE CHAMBRE

1011 M 1319

L 121,





Avant Propos.



*Je n'avois pas le aëssein,
en composant ce traité,
de le donner au public,
je le faisois seulement lire à des
jeunes gens, pour leur donner quel-
ques instructions. J'ai continué
de même à écrire ces maximes,
plus pour m'en amuser, que pour*

en faire usage, ce qui est cause que
je ne les ai pas proposé dans l'ordre
qu'il faut. Mais ayant montré
cet ouvrage à quelques amis leur
approbation m'a déterminé, à le
rendre plus public.

Les apprentifs du métier de
Husard, pourront en tirer quelque
utilité, mais il ne contient rien de
nouveau pour des Officiers expe-
rimentés. Si pourtant je suis assez
heureux, pour gagner l'approbation
de ces Messieurs, je continuerai ce
traité & le rendrai quelque jour
plus parfait.



LE

LE HUSARD.

Chap. I.

De ce que doit observer un Officier qui commande une garde avancée.

1.

Il poste pendant le jour ses gens de manière, qu'il peut connoître de tous côtés ce qui arrive à lui. On emploie deux hommes à chaque vedette, dont l'un doit être toujours un homme sûr et sur le quel on peut se fier, et qui doivent être bien instruits de ce qu'ils ont à faire, car il faut que l'Officier reponde des fautes que ses gens font par ignorance.

2.

Le corps de garde, ou la garde avancée si c'est en rase campagne, sera placée 500 pas en arriere, mais de sorte que l'on y peut voir les postes. On peut aussi pendant le jour placer les gardes & postes auprès d'un bocage, ou à la descente d'une montagne, qui alors quoique cachés à l'ennemi, peuvent pourtant tout observer.

3.

Pendant le jour & en rase campagne où les postes peuvent découvrir tout ce qui voudroit passer à la garde, on peut faire mettre

A 3

ped

piéd à terre à la garde, débrider les chevaux & les faire repaître, ils doivent pourtant être bien attachés.

Si le país ne feroit pas plat, une partie de la garde, doit toujours avoir les chevaux bridés, ou même être à cheval.

4.

Quand un General, ou l'Officier commandant d'un détachement arrive, la garde doit monter au plus vite & faire les honneurs.

5.

Dans l'obscurité, l'officier fait retirer ses postes de 200 ou 300 pas vers la garde, de sorte que rien ne puisse passer sans être observé. Mais si le nombre des hommes ne permettoit pas, de mettre en campagne tant de postes, il faut se mettre à couvert par des patrouilles continuelles, de 2 ou 3 hommes, qui passent de 200 pas en avant des vedettes.

6.

L'Officier donne aux postes le mot convenu entre les patrouilles & les postes & qui sera changé aussitôt qu'un homme a deserté.

NB. Dans le camp le general de jour donne le mot, & l'Officier de chaque detachment le donne à sa troupe.

7. Pen-

7.

Pendant la nuit, la moitié ou même toute la garde doit être à cheval, selon qu'on a plus ou moins à risquer, mais si l'on a devant soi un desfilé, ou chemin difficile à passer, on peut y détacher, un bas Basofficier avec quelques hommes qui restent à cheval & que l'on fait relever.

On fait aussi aller en avant des patrouilles.

8.

Ces précautions prises, tout le reste de la garde peut mettre pied à terre, mais chaque Husard doit tenir son cheval par la bride, pour pouvoir monter au premier bruit.

9.

Aucun poste ne reçoit la parole ou mot, mais si l'on ne donne pas de cri de guerre, on se sert du mot.

10.

On ne laisse pas passer des détachemens, qui sont relevés, quoiqu'ils aient le mot, avant qu'ils aient été reconnus par un Officier ou Basofficier de la garde, & donné le mot. Mais comme il peut arriver, qu'un détachement ait un autre cri de guerre, il ne faut pas tirer, s'il s'arrête

A 4

comme

comme il faut; au cas qu'il ne veuille pas s'arrêter, il faut le charger d'abord.

11.

Comme le salut de tout un corps dépend de la vigilance de l'Officier qui commande la garde avancée, il doit sous peine de cassation ne pas se laisser surprendre; il doit tenir ferme, autant qu'il est possible, & si l'ennemi est trop fort, se retirer sous un feu continuel & en escarmouchant toujours.

12.

Il faut envoyer toutes les heures, ou selon la situation du terrain toutes les deux heures des patrouilles plus ou moins loin de la garde, pour voir si l'ennemi s'approche ce qui est le plus nécessaire vers le soir & vers la pointe du jour.

13.

Rien n'étant plus facile, que de tourner une garde dans un terrain coupé, & l'enlever, il faut principalement tacher de couvrir ses derrières par des patrouilles, on peut aussi avertir ses postes, de se retirer au premier coup & se rallier à la garde, pour qu'on ne soit pas obligé de les attendre.

14.

Les postes sont relevés toutes les heures.

15. L'Offi-

15.

L'Officier de la garde, fait rapporter au General tout ce qu'il observe de l'ennemi.

16.

En hiver s'il fait froid, on peut bien faire un petit feu, mais ce doit être dans une vallée ou du moins dans un trou, pour ne pas être apperçu de l'ennemi.



Chap. II.

De ce que doit observer un Husard étant de garde, ou faisant le guet.

Le Husard ayant mis pied à terre, ne doit pas s'éloigner de son cheval, & si l'on a debridé, attacher la bride au fourreau de pistolet, le bridon en haut, pour le pouvoir mettre seul en cas de besoin. Faisant le guet, il ne doit point descendre de cheval, ni dormir, mais toujours regarder à l'entour. Aussitôt qu'il observe quelque chose de l'ennemi pendant le jour l'un d'eux va le rapporter à son Officier; mais pendant la nuit où l'on ne peut rien reconnoître, l'un pousse en avant, crie qui vive & demande le cri de guerre; si on ne répond pas après avoir crié 3 fois, ou qu'on donne un autre mot, le Husard qui est allé reconnoître, tire son coup & les deux postes se retirent à la garde, si l'ennemi avance, mais s'il se retire, l'une des vedettes va faire le rapport à l'Officier.

NB. Comme il y a toujours un homme sûr sur chaque poste, l'Officier ou Basofficier lui dit d'abord que c'est à lui de reconnoître & d'envoyer un de ses camarades à l'Officier, quand il y a quelque chose à rapporter, pour ne pas lui donner l'occasion de déserter.

Les deux hommes, qui font le guet ensemble, ne doivent jamais s'écarter l'un de l'autre.

l'autre, mais aussitôt que l'un voudroit s'absenter, l'autre lui brule la cervelle, car il faut que l'un reponde toujours de son camarade qui deserte.

On appelle de la maniere suivante L'un ayant poussé en avant 40 ou 50 pas, crie: qui va la? qui va la? Reponse: - - - - Patrouille! - - - - Patrouille! avance, donne le cri de guerre.

Avant que d'avoir reçu le cri de guerre, il ne faut pas laisser avancer plus de 20 pas.

Si le cri de guerre se trouve faux, ou si l'on ne reçoit point de reponse, on fait feu.

S'il arrive pendant la nuit une troupe plus forte de 3 hommes, elle doit rester hors des postes, quoiqu'elle ait repondu juste jusqu'à ce qu'il soit rapporté à l'Officier, qui la fait reconnoitre avant qu'elle peut passer.

Les postes ne doivent point du tout fumer du tabac pendant la nuit ni faire du feu, mais se tenir tranquiles, car pendant la nuit il faut se fier plus sur l'ouïe que sur la vue.



Comment un Officier, ou Basofficier doit faire la patrouille.

Il détache toujours un basofficier ou un exempt avec quelques hommes en avant pour l'avant-garde, comme aussi d'autres à chaque côté. Mais il faut que ces patrouilles ne soient pas trop fortes, pour ne pas trop affoiblir le détachement; 3 hommes en avant & 3 de chaque côté suffiront. Car c'est un principe certain, de contenir ses gens autant qu'il est possible, afin que la grande troupe puisse tenir tête, jusqu'à ce que les patrouilles se soient ralliées à elle, ce qu'elles doivent faire au premier coup.

On ne doit laisser en arriere aucun bocage, maison ou vallée, sans avoir été visités, c'est pourquoy il vaut mieux avancer lentement.

L'officier doit suivre exactement ses ordres, & sans s'engager, faire attention à ce qui en fuit.

Si p. e. il doit découvrir la position de l'ennemi, il doit tacher, de se glisser, secretement entre ses postes, & sans s'engager, retourner aussitôt qu'il a vu, ce qu'il vouloit savoir, sans s'amuser à enlever des postes, ou des chariots.

Mais voulant savoir la force de l'ennemi, & ne pouvant pas y parvenir, il faudroit attaquer

quer brusquement les vedettes et gardes avancées, de l'ennemi, de sorte que l'ennemi ne découvre pas d'abord sa force. Par ce moyen l'ennemi sera obligé de faire des mouvemens, par lesquels on le jugera. L'officier chargé de cette commission ne doit pas s'arrêter long tems, autrement il pourroit être rejoint, mais s'il y a un bois derriere lui, il peut être assuré, que l'ennemi ne l'y poursuivra pas.

Si une patrouille est attaquée par devant ou de côté, l'officier doit empêcher, que l'ennemi ne lui coupe la retraite.

Si l'on est trop pressé, il vaut mieux se retirer au trot qu'au galop, pour retenir en haleine ses chevaux, autant qu'il est possible, ou renvoyer les chevaux fatigués, aussitôt que l'on voit, qu'il n'y a pas d'autre moyen que de se retirer.

Mais en cas que les chevaux de l'ennemi soient les plus fatigués il est impossible que la grande troupe de l'ennemi le puisse atteindre, il n'y aura que les meilleurs chevaux qui le pourront, alors il faut par fois leur faire tête & les chasser, pour donner du tems aux chevaux les plus fatigués de se retirer, & aux flanqueurs de recharger. Il ne faut pas aussi s'arrêter trop long tems & alors les flanqueurs recommencent à couvrir la retraite.

Si

Si l'on doit passer un defilé il faut le faire au plus vite mais se rallier aussitôt à l'autre bout, & attaquer brusquement ceux qui osent suivre. Il peut aussi faire tirer une partie de ses gens, pour arreter l'ennemi.

Après avoir disputé le defilé autant qu'il est possible, pour faire reprendre haleine à ses chevaux il continue de se retirer au grand trot.

Mais si l'officier est pourtant environné par l'ennemi, quoiqu'il ait pris toutes ces précautions, il doit rallier tous ses gens, & se faire jour; & il peut être assuré, qu'il perdra peu ou rien, l'ennemi n'étant pas rassemblé, & qu'il écrasera tout ce qui se rencontrera sur son passage; au contraire on lui enleveroit tous ses gens, l'un après l'autre, s'ils restoit dispersés.

En passant au travers de l'ennemi, il faut tâcher de contenir ses gens dans les rangs, & ne pas aller trop vite. Tous les paisans & gens qu'amènent les patrouilles & l'avant-garde doivent être bien examinés & s'il arrive que quelques Husards poltrons donnent des faux rapports, il faut les chatier rudement.



Chap. IV.

Comment un Husard se doit conduire faisant la patrouille ou devant flanquer.

Il doit regarder tout ce qui est au devant à côté & derriere lui. S'il doit entrer le premier dans un village ou dans un bois, il faut le faire avec précaution. Il tache d'attraper un païsan & l'amene à son officier.

Il ne doit point du tout s'arrêter à des raisons pour y boire, ni descendre. Il doit arrêter tous les gens qu'il rencontre, & s'il voit quelqu'un à cheval ou en carosse, il doit tacher de l'emmener à l'officier.

Si le détachement est attaqué, il doit le flanquer hardiment, mais en même tems se servir de ses yeux & être attentif, afin qu'on ne le coupe pas.

S'il est trop pressé, il se retire à la grande troupe.

Les flanqueurs doivent se seconder l'un l'autre, autant qu'il est possible. Aucun Husard ne doit accepter le pardon autant que ses camarades pourront le secourir, & qu'il n'est pas dangereusement blessé, ou son cheval tué.

Il ne doit pas aussi fatiguer son cheval, sans nécessité.

Il doit bien prendre garde à l'appel & alors se rallier aussitôt à la troupe, mais quand il n'y point

point de trompette dans le détachement, il se regle sur les cris ou les signes qui lui ont été donnés.

En flanquant il doit chercher toujours les montagnes les plus hautes au cas qu'elles ne soient pas trop éloignées & en ayant rencontré une, d'où il peut tout découvrir, il s'y arrête jusqu'à ce que la troupe soit vis à vis de lui ou qu'un autre le releve.

Il doit tenir toujours prêt le pistolet ou la carabine, le sabre pendant au poing, pour pouvoir faire feu dans le moment. Quand il passe par un village, il se met aussitôt de l'autre côté sur une hauteur & s'y arrête jusqu'à ce que la troupe soit passée.

Il ne doit jamais faire de faux rapports, mais il doit bien examiner lui même, avant d'en donner avis, ou s'il ne peut pas à cause du terrain le reconnoître, l'annoncer.



Chap.

Chap. V.

Conduite d'un officier, commandant un détachement perdu.

Il est absolument nécessaire pour cela, que l'officier soit exactement informé du país, des chemins qui pourroient être inconnus à l'ennemi & de sa position.

De tels détachemens se mettent en campagne, ou pour faire tort à l'ennemi ou seulement pour être à la decouverte.

Ils passent l'ennemi ou à côté, ou en se glissant entre ses postes.

La maxime generale est, de choisir des gens sûrs & d'en travestir une partie pour les pouvoir envoyer plus sûrement à la decouverte.

Il faut marcher pendant la nuit, éviter autant qu'il est possible les villages & grand chemins & ne permettre à ses gens, ni de fumer du tabac, ni de faire du feu, ni de parler.

On a besoin de deux guides. Ils doivent être bien examinés, & surtout ignorer la marche.

Si l'on peut avoir des Hufards qui savent les chemins, cela est beaucoup mieux.

Un homme sûr dont on se peut servir pour espionner est très utile, mais on ne trouve guere ces sortes de gens qu'à force d'argent.

Il faut envoyer en avant un habile basofficier avec 3 a 4 hommes & avec un guide.

Celui observe exactement tout ce qui passe à lui, & en avertit aussitôt l'officier, se retire quand il est nécessaire, & empêche principalement qu'on ne le découvre; c'est pourquoi il se tourne à droite ou à gauche, ce que fait aussi l'officier avec tout le détachement, & laisse passer de sorte les ennemis.

Quand il fait obscur, il faut faire marcher entre l'avant-garde & la grande troupe quelques hommes, dans la distance de 30 à 40 pas, pour avoir de la communication ensemble, & ne pas s'égarer; ceux doivent être bien instruits, de ne pas appeler quand le basofficier renvoye quelqu'un.

L'officier doit bien prendre garde dans l'obscurité, que ses gens ne dorment pas, autrement les derniers peuvent s'égarer très facilement.

Aussitôt que l'on est découvert de l'ennemi, & qu'il n'est pas possible d'exécuter son dessein par force, le meilleur moyen est de retourner aussitôt. Mais si l'on a déjà passé la chaîne de l'ennemi & que l'on craigne d'être coupé, il faut se tourner vers le côté, & tâcher de se retirer par un autre chemin, & cela ne pouvant se faire avant le jour, il faudroit chercher un bois épais & écarté, & y attendre la nuit suivante.

Vers

Vers le soir il faut se servir des espions ou des Hufards travestis, pour apprendre des pãisans la position de l'ennemi, mais il faut leur faire prendre des détours pour ne pas être découvert.

Pendant le jour il faut poster des guets sur les arbres les plus hauts, & pendant la nuit les faire coucher dans les brossailles.

Un tel détachement doit être pourvu de fourage & de vivres pour deux jours. Il faut faire repaitre les chevaux toutes les 2 ou trois lieues, mais dans un endroit ecarté, & après avoir placé des postes pour avertir, car c'est ici le point le plus nécessaire, de conserver, ses chevaux, autant qu'il est possible.

Si l'on a besoin de nouveau de fourages & vivres, il faut envoyer dans un village un bas-officier avec 3 ou 4 Hufards travestis, y les faire rassembler & donner quittance sur les fourages payer les vivres, afin que l'ennemi croye, que ce sont des amis. Aussitôt que l'on a rassemblé tout ce dont on a besoin, le bas-officier le fait transporter, jusqu'à un lieu ecarté & renvoit le pãisan.

Le plus sûr est, de faire cela vers le soir. Aussitôt que le pãisan est parti, le bas-officier charge ses chevaux de fourage, & fait dire à son officier, qu'il pourroit faire transporter le

reste, pendant qu'il se tient sur ses gardes pour observer.

NB. Il faut que ce transport se fasse de maniere, que l'ennemi ne puisse pas découvrir où est posté le détachement.

Si le basofficier est attaqué pendant qu'il fait le fourage, il doit se retirer par des détours.

Aussitôt que l'on a fait le fourage, il faut marcher outre.

L'officier qui commande un tel détachement, doit bien savoir par quel chemin & en combien de tems l'ennemi peut arriver à lui, & il doit se retirer avant que cela se puisse faire, les passages étant occupés par l'ennemi, il faudroit se cacher quelques jours dans une forêt malgré la disette de vivres & de fourage, & l'ennemi croyant qu'on est échappé, on trouvera assez de moyens pour faire sa retraite.

L'officier doit aussi savoir bien compter, combien il lui faut de tems, pour faire un certain chemin.

Si le chemin est bon, on peut faire allant au pas une lieue d'Allemagne, en une heure & demi, de sorte qu'on peut faire toutes les vingt quatre heures 6 jusqu'à 8 lieues, mais il faut alors faire repaitre les chevaux deux heures, chaque fois que l'on a fait deux lieues. De tels détachements ne doivent jamais s'arrêter dans des villages, & s'il faut absolument le faire

faire, tout au plus une heure ou deux, quoique l'ennemi seroit éloigné de 4 à 5 lieues.

Si ce détachement est attaqué par une force supérieure, il faut se retirer dans la forêt, ou s'il n'y en a, pas dans le país plat, & si on a bien conservé ses chevaux, il ne sera par si aisé à l'ennemi de rejoindre la troupe, ses chevaux étant déjà fatigués par les courses. Mais en cas de besoin, l'officier dit aux basofficiers l'endroit où il faudroit se rallier, s'il arrivoit qu'ils fussent dispersés, et alors il faut prendre garde, de ne pas se retirer dans un cul de sac.

Une boussole & une montre sont très nécessaires à un officier. Pour que les gens soient d'autant plus hardis, on échange pour la plus part aussitôt ceux qui ont été faits prisonniers.

Si on s'informe des chemins, il faut toujours s'informer, de 5 ou 6 à la fois, afin que le paísan ne puisse pas découvrir, où l'on veut aller.

Quand il faut se servir de guides qui sont du país, il faut les garder autant qu'il est possible, & ne les pas laisser aller, jusqu'à ce qu'on a fait repaitre, & que l'on veut marcher afin qu'il ne puisse pas voir quel chemin on veut prendre.

Il seroit aussi bon de le gagner par des présens, afin qu'il donne des faux rapports.

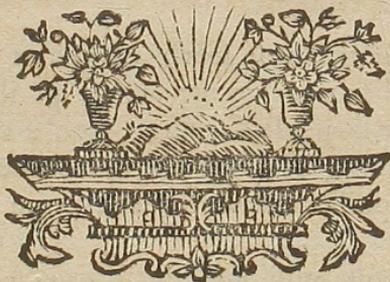
Chap. VI.

*De ce que doit faire un Husard ou un basofficier,
quand il est coupé de son détachement.*

Il doit se cacher dans le bois jusqu'à la nuit & alors revenir par des détours, en évitant autant qu'il est possible, les villages & grands chemins. Il trouvera dans les champs des pâturages pour son cheval & il doit avoir toujours sur lui du pain pour deux jours & au cas qu'il en manque, il doit plutôt souffrir la faim pendant quelque tems que d'aller dans un village, jusqu'à ce qu'il soit en sûreté.

S'il doit s'informer des chemins, il faut le faire auprès des bergers ou à des maisons écartés.

Il peut aussi se donner pour déserteur, pour regagner par là son Regiment.



Chap.

Chap. VII.

De ce que doit observer le Commandant d'un détachement plus fort, dans les attaques de la cavallerie ennemie ou des Husards.

Il est à considérer, si l'affaire est offensive ou défensive; si elle est volontaire & préméditée, ou si l'on est engagé à l'improviste; si l'on a de l'Infanterie dans une certaine distance; si le secours est éloigné ou non; & si l'on est convert sur ses derrières. Si l'affaire est offensive ou préméditée, comme, quand je voudrois attaquer l'ennemi dans son camp, je dois être bien assuré, que mes forces surpassent les siennes & que je le surprenne, avant qu'il puisse monter à cheval & se mettre en orde. Alors l'attaque doit être la plus vive qu'il soit possible. Je posterois seulement quelques chasseurs, à pié ou faute de ceux ci, quelques troupes, dont la moitié fera à pié auprès du dernier défilé pour couvrir la retraite en cas de besoin. Si l'ennemi est campé en rase campagne, il faut tacher de culbuter aussitôt ses gardes avancées, & d'entrer avec eux pêle mêle dans le camp, avant que les autres puissent monter à cheval & alors il faut massacrer tout ce qu'on rencontre, sans s'amuser à prendre les chevaux; & puis qu'il n'est pas possible, de faire l'attaque dans le camp, rangé, il est bon

de laisser devant le camp une troupe rangée, pour se pouvoir rallier derrière elle.

Après avoir coupé les licous des chevaux, il faut mettre le feu au camp pour défendre à ses gens le pillage & pour y mettre encore plus de confusion. Quand l'ennemi n'a point à espérer du secours & après que l'affaire est décidée, on peut faire des prisonniers, mais autrement c'est un embarras très fâcheux, & il vaut mieux massacrer tout, si l'on ne veut pas conserver les Officiers.

Il est très utile dans ces sortes d'attaques, de prendre l'ennemi à dos, où il n'aura pas pris tant de précautions, & alors elles réussissent presque toujours, & d'autant mieux si elles se font vers l'aube du jour.

Il faut défendre sévèrement, de prendre des chevaux ou de piller, avant qu'on ait donné ordre pour cela; & pour y remédier, le meilleur moyen est, de faire rassembler tout le butin & de le faire taxer par quelques Officiers, basofficiers & Hufards, & le partager alors entre ceux qui ont montré le plus de bravoure. Les Officiers peuvent choisir ce qui leur plait mais ils doivent le payer en argent comptant selon la taxe.

Voilà sans doute la meilleure maxime de mettre à profit le butin, car

1) Il ne semble pas que l'officier y profite, quoiqu'il y trouve son compte, & des Officiers
pauvres

pauvres & qui ont perdu leurs chevaux trouveront par là moyen d'en avoir d'autres pour peu d'argent.

2.) l'on trouve occasion de récompenser chacun selon ses merites ce qui donne de l'emulation.

3.) Si chacun pouvoit retenir ce qu'il auroit pris, les braves gens qui poussent toujours en avant n'auroient jamais rien, & les poltrons qui sont en arriere, auroient seuls l'occasion de prendre les chevaux.

4.) Il se trouve pourtant des cas, où un Husard peut garder ce qu'il a pris p. e. S'il a fait prisonnier un Officier, ou si en flanquant il a coupé son homme, parceque cela dépend toujours de la bravoure de celui qui le fait. Mais revenons à notre proposition. Si l'on trouve l'ennemi prêt & rangé, cela ne peut être que dans la plaine ou derriere un ou plusieurs défilés; & il aura sur ses derrieres, ou la rase campagne, ou des défilés.

Si l'affaire est offensive & préméditée & l'ennemi rangé dans la plaine, sans avoir des défilés en arriere ou avant lui, il est à croire, que si l'ennemi aperçoit ma force superieure, il ne m'attendra pas, c'est pourquoi il faut tacher de la lui cacher, & se servir pour cela des bocages & collines, & empêcher les flanqueurs ennemis de la découvrir.

Mais si l'on n'auroit pas ces avantages, il faut faire marcher deux ou trois Escadrons l'une derriere l'autre, sans intervalles.

Si l'on est avancé vers l'ennemi, jusqu'à 1500 pas, il faut le faire harzeler par l'avant-garde pour l'arrêter en cas qu'il voudroit se retirer; alors il faut avancer avec le gros du détachement aussi brusquement qu'il est possible de le faire, & s'il se peut lui mettre dans chaque flanc un Escadron.

Si l'ennemi s'est arrêté trop longtems, on ne perdra assurément pas sa peine, mais s'il s'est retiré à propos, il seroit inutile de le poursuivre, avec tout le détachement, & on n'a qu'à soutenir son avant-garde, pour attraper quelques traineurs. En poursuivant l'ennemi, il faut bien prendre garde aux bois & aux terrains coupés pour ne pas tomber dans des embuscades, car c'est une maxime generale pour les Officier des Husards, de ne s'engager en rien, dont ils ne puissent venir à bout. Si l'ennemi a derriere lui un défilé, est qu'il est assez téméraire pour ne le pas faire garder par de l'infanterie ou qu'il ne pourroit le passer avant que l'on ne soit sur lui, & comme il n'auroit pas d'autre ressource pour lui, que de se défendre en desesperé, ou se rendre prisonnier, il faut donner pardon à tous ceux qui le demandent

Il fera ici de même très utile de laisser en arriere une troupe rangée, pour se pouvoir rallier derriere elle en cas de besoin, & d'y faire transporter les prisonniers.

Il est pourtant très difficile à découvrir si l'ennemi a fait garder le défilé par de l'infanterie & des canons ou non; mais il l'aura fait indubitablement, si vous le verrez tenir ferme & alors on a assez de tems, pour faire découvrir par ses flanqueurs, qui le tournent à droite & à gauche, ce qui se passe derriere, & en ce cas je conseille, de ne pas avancer trop près, mais au contraire, se retirer bientôt, pour ne pas tomber, dans des embuscades.

Il faut menacer les déserteurs & prisonniers, de leur bruler la cervelle, s'ils donnent des faux rapports, & il faut le faire effectivement si les rapports se trouvent tels. Si l'ennemi a devant lui, un ou deux défilés, & les met à profit par des précautions nécessaires, & s'il a derriere lui la rase campagne, ce seroit etourderie que de l'attaquer dans cette position, si l'on ne pouvoit le surprendre, car quand l'ennemi n'auroit aussi que la motitié des forces, les premieres troupes risquent toujours d'être culbutées aussitôt qu'ils débouchent & avant que le reste les puisse soutenir; & comme l'ennemi est maitre de sa retraite, n'étant embarrassé par rien, il la fera sans perte, après avoir

avoir bien maltraité ceux qui l'ont attaqué. C'est tout autre chose, si l'ennemi a devant lui plusieurs défilés, dont il negligé quelques uns, alors il faut tromper son attention, faire déployer la meilleure partie des gens par l'endroit qu'il negligé, & ne forcer l'endroit où il a toute son attention, que lorsque on peut être soutenu par les premiers. Si l'ennemi avoit encore derrière lui un défilé, on ne perdra pas la peine en risquant les premières troupes, qui doivent attaquer toute sa force, sans perdre du tems.

Il est très nécessaire, de connoître la contenance, bravoure & force de l'ennemi, & principalement dans ces sortes d'attaques.

Si l'on a à faire à des Dragons, qui sont braves & bien montés, ce seroit envain, de prétendre se faire jour par les premiers pelotons qui pourront deployer, & il vaudra mieux, d'abandonner toute l'entreprise.

Un détachement de la cavalerie ennemie, qui s'est engagé dans un village, doit avoir pour dessein, ou de s'y reposer pendant quelques heures, ou d'exiger des Contributions & fourrages; dans chaque cas, il est à présumer, qu'il ne s'y arretera pas plus de deux ou trois heures, & qu'il aura pris ses mesures, plus pour être averti bientôt, que pour se maintenir là. Supposons qu'il ait posté une garde à la barriere

&

& une sentinelle sur la tour de l'église. Du côté de l'armée il aura peut être posté une garde, ou non. Pour ménager ses gens & chevaux, il ne les fera pas patrouiller, mais il se fierà aux avertissements de ses postes; ses chevaux seront attachés & sous la garde de quelques gens, pendant que les autres font bonne chère dans les maisons, ou tout au plus la moitié sera à cheval. Or je tacherois à poster la moitié de mon détachement entre l'ennemi & son armée, en cas que le terrain veuille le permettre, & j'attaquerais brusquement ses avantgardes qui sont de l'autre côté. Ce seroit déjà gagné beaucoup, si je pouvois entrer avec elles pèle mèle dans le village. Il n'y aura pas alors d'autre moyen pour l'ennemi, que de se retirer du village en cas qu'il seroit déjà à cheval, mais aussitôt que la moitié sera passée, le détachement que j'avois mis en ambuscade viendra le charger aussi & achevera de le mettre en désordre.

Mais en cas que l'ennemi voudroit se maintenir dans le village, ou qu'il allât au devant de moi, le détachement que j'ai mis sur ses derrières, doit forcer le village. Si l'ennemi auroit encore le troisieme chemin de reste, il ne manquera pas, d'y faire sa retraite; mais jamais sans perte, ou il sera perdu entièrement.

Ces

Ces attaques reussissent presque toujours, mais c'est assez rare, d'en trouver l'occasion.

On ne risqueroit pas de même beaucoup, quoique l'on ne puisse pas mettre une embuscade entre le poste attaqué, & l'armée ennemie, si l'on est seulement favorisé du terrain, car il ne manquera pas de me prendre pour deux fois plus fort que je ne suis.

Ces attaques doivent être hardies & faites au plus vite. Si l'ennemi se feroit engagé dans un village pendant la nuit, il faut l'attaquer avant qu'il en puisse sortir, mais pour pouvoir distinguer mes gens, je leur ferois attacher des linges blancs aux bonnets.

Voilà donc une attaque offensive, mais non pas toujours préméditée.

C'en est une pareille, si l'on tache de faire tomber l'ennemi dans une embuscade.

Un genie fertile trouvera assez de moyens, il n'est donc pas possible de les indiquer tous ensemble.

L'on envoie p. e. un officier accompagné de gens braves & bien montés au devant de l'ennemi, pendant que l'on place à droite ou à gauche quelques pelotons ou escadrons dans les endroits, où des montagnes ou des bocages en donnent l'occasion. Le reste sera rangé en arriere de façon, que si l'ennemi appercevoit
les

les pélotons postés en flanc, ne puisse pas les coupes.

L'officier qui mène la première troupe, avance avec toute la précaution possible, pas à pas, pour ménager ses chevaux. S'il rencontre des chariots, il fait semblant de les vouloir prendre, ou il en fait amener des villages les plus proches, & si cela n'engage pas encore l'ennemi, il fait semblant, de vouloir découvrir sa position, & peut même attaquer sa garde avancée, jusqu'à ce que l'ennemi commence à le poursuivre, alors il se retire, mais de sorte, qu'il soit toujours proche de lui.

Il peut aussi laisser en arrière quelques hommes, qui font semblant d'être blessés & de ne pouvoir plus suivre les autres, & qui crient au secours, alors il s'arrête jusqu'à ce que l'ennemi l'a presque atteint; quand il l'aura enfin attiré assez loin & que les autres Escadrons sont arrivés, il fait volte face, & l'attaque, pour l'arrêter jusqu'à ce que les pélotons postés en flanc, tombent sur lui.

L'on peut aussi envoyer un officier avec 40 à 50 hommes en avant dans un village qui n'est pas trop éloigné de l'ennemi, pendant que l'on se poste dans le flanc avec toute la force, le plus proche qu'il est possible.

L'officier s'établit aussitôt dans le village, dispose ses postes & fait mettre pié à terre à sa troupe,

troupe, fans quitter les chevaux, alors il fait assembler le juge du village & les pãifans, & leur commande, de transporter en 4 heures le fourage.

Il envoie des melfagers avec des billets de livraison dans les autres villages, & leur defend fous peine du dernier fupplice de dire, qu' il y ait un détachement ennemi dans le village, ou en cas qu' ils foient obligés de l' avouer, le donner pour quatre fois plus fort, qu' il n' est, car il feroit mettre le feu au village, en cas qu' il foit attaqué.

Les melfagers étant partis, il ne permet à perfonne, de fortir du village, mais il fait emmener autant de fourage, qu' il est poffible; les vedettes reftent devant, mais lui même avec toute la troupe fe pofté derriere le village.

L'ennemi ne manquera pas, de venir l' attaquer, alors il fe retirera avec fes chariots & tâchera de les conferver jufqu' à ce qu' il a attiré l' ennemi dans l' embufcade; alors faifant volte face il le charge avec toutes fes troupes.



Chap. VIII.

De ce qu'il faut observer, étant engagé avec un détachement de Cavalerie, d'une force égale.

Comme la Cavalerie, soit Dragons, soit Cuirassiers sont montés toujours sur des chevaux plus forts que ceux de Husards, il faut éviter autant qu'il est possible leur choc en front, mais leur envoyer dans les flancs quelques partis, pour les forcer à se tourner à droite ou à gauche, ce qui est le signal, de leur donner le choc de tous côtés, pour engager par ce moyen la melée, ou les Husards ont toujours beau jeu, à cause de la legereté de leurs chevaux.

Il est d'autant mieux, si l'on peut faire cette attaque contre une aile, car on la dispersera avant que l'autre la puisse secourir, & il n'y a rien de plus facile pour des Husards, que d'attaquer de la cavalerie pesante en rase campagne. Si l'ennemi est brave, il donnera lui même le choc, & alors il faut retenir les grandes troupes, & lui faire tomber dans le dos & dans les flancs les flanqueurs & des petits partis, c'est par là qu'il sera obligé, ou de se séparer, ou de faire un autre mouvement mal à propos, dont on peut profiter.

Il est plus aisé de faire cette attaque avec 100 ou 200 Hufards contre 100 ou 200 Cuirassiers, qu'avec 500 Hufards contre 500 Cuirassiers, parceque dans le dernier cas, les flancs ne sont pas tant exposés & que l'on ne trouve pas souvent des plaines si étendues.

Alors il est très difficile pour des Hufards d'attaquer de la Cavalerie pesante, si elle est brave & couverte sur ses flancs, & il vaut mieux la harzeler par des flanqueurs & des petits partis, que d'engager le choc avec elle, qui est toujours incertain.

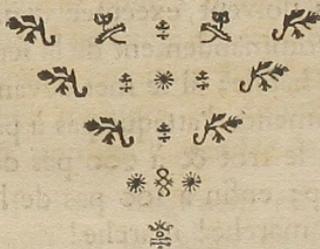


Chap. VIII.

Comment il faut agir contre un détachement de Husards également fort.

Un Husard doit prendre toujours des partis sûrs & n'engager jamais toute sa force, s'il n'est pas sûr de son coup. Car il y a moins de honte pour un officier des Husards de se retirer à propos, que de se laisser entrainer dans une affaire desavantageuse, & une ardeur trop grande est toujours à reprocher.

Mais en cas qu'il soit bien informé de la force de l'ennemi, & que celui ci n'ait point d'embuscades & qu'il puisse se fier sur la bravoure de ses gens, il peut risquer une attaque generale.



Chap. X.

De l'attaque generale & de ce que celui qui commande, doit observer.

Il est bon de regler ses dispositions sur celles de l'ennemi, pour lni présenter une ligne égale & lui gagner le flanc s'il se peut.

Quand l'ennemi est rangé en deux lignes, il faut le faire aussi, ce que je conseille de faire toujours.

La deuxieme ligne est separée de la premiere de 200 ou 300 pas.

A chaque aile il y a quelques petites troupes, qui suivent les Escadrons en attaquant, & qui suivent l'ennemi quand il est battu, ou qui l'arrêtent autant qu'il se peut, en cas qu'il ait la superiorité.

Après que celui qui commande, a fait ses dispositions, il avertit les Chefs des Escadrons de ce qu'ils doivent executer dans l'attaque, il donne le commandement de la seconde ligne à un officier habile; il se met devant son Escadron, & commence l'attaque pas à pas, il se met ensuite dans le trot & à 200 pas de l'ennemi dans le galop; enfin à 100 pas de l'ennemi il commande: marche! marche!

La seconde ligne suit au grand trot, & attaque de la même maniere par les intervalles, en cas que l'ennemi ne seroit pas culbuté par la premiere ligne.

Il convient à celui qui commande aussi bien qu'aux autres chefs des Escadrons, de se mettre à la tête de leurs gens, pour leur donner du courage, & pour en pouvoir demander avec d'autant plus de droit de la bravoure.

L'expérience montre, que les attaques ne sont pas si dangereuses, que l'on pourroit croire, car de 100, il n'y en a pas deux, où le choc se fait en perfection, & il se fait pourtant avec tant de rapidité, que les Escadrons atteignent l'ennemi dans le même moment, que ceux qui les commandent.

Dans les attaques, où toute la troupe n'est pas engagée, le chef peut rester en arriere, en cas qu'il soit déjà assez connu de ses gens.

Outre l'aide de camp, celui qui commande a toujours auprès de lui un homme adroit de chaque Escadron, pour l'ordonnance & il seroit très utile d'en avoir quatre des meilleurs, pour les pouvoir employer à porter les ordres. Il faut tacher toujours, de donner le choc à l'ennemi, & non pas l'attendre de lui.

Le Chef d'un Regiment est toujours le principal motif de la valeur de ses gens, en cas qu'il l'a eu assez long pour le former lui même, car autrement, ce peut être l'ouvrage de son predecesseur.

Chap. XI.

*De ce que doit observer dans l'attaque generale,
l'officier qui commande la seconde ligne.*

Il doit être très attentif au succès de l'attaque de la première ligne, et si l'ennemi est obligé de reculer, il ne doit point engager la seconde, ou en cas, qu'il n'y ait qu'une aile de l'ennemi, qui soit culbutée, retenir ses gens dans cet endroit, pour en pouvoir redresser l'affaire sur l'autre aile en cas qu'elle pliât devant l'ennemi.

Mais quand la première ligne trouve de la résistance il doit mener aussitôt la seconde à son secours.

Quand il apperçoit, que l'ennemi voudroit gagner le flanc de la première ligne, il doit y envoyer les Escadrons les plus proches de la seconde, doit il ne retient qu'un homme de chaque Escadron, pour porter les ordres.



Chap.

Chap. XII.

De ce que doit observer le chef d'un Escadron dans l'attaque generale.

Il doit être à la tête de ses gens, leur inspirer de la hardiesse, & executer promptement les ordres du commandant. Dans l'attaque même il doit prendre garde de ne pas rompre la ligne, ni perdre les intervalles; & comme l'on ne peut pas toujours entendre le commandement, il doit se regler avec son Escadron sur les manoeuvres que fait la premiere, & après que le premier choc est engagé, & qu'il n'est plus éloigné de l'ennemi que de 150 pas, il ne peut plus recevoir des ordres du commandant, mais il dépend de son courage & de sa presencce d'esprit de faire en sorte, qu'il gagne de la gloire. A 100 pas il commande; marche! marche! & quoique les escadrons qui sont à droite & à gauche de lui seroient assez laches pour tourner le dos à l'ennemi, il n'est plus tems ni ne doit le faire, car l'ennemi lui tomberoit sur les bras avant qu'il puisse se tourner;

Le meilleur & le seul moyen qu'il y a alors pour lui c'est de faire tout son possible pour le culbuter, il faut alors se rallier au plus vite & sans perdre du tems, faire volte face, attaquer de nouveau & se faire jour à travers l'ennemi, ou par des tours à droite ou à gau-

che tacher de se retirer, car il n'y a d'autre ressource pour lui, que sa propre bravoure & celle de ses gens. De cette maniere il évitera d'être coupé, il vendra cher tout ce qu'il perd & il n'aura point de part à la honte, qui tombe sur ses camarades à cause de leur lâcheté.

Mais si le choc reussit, il attaque aussitôt après avoir rallié ses gens, la seconde ligne de l'ennemi, & après l'avoir écrasée il va tomber dans les flancs de l'ennemi, ou sur les troupes, qui voudroient encore tenir ferme, & ne se donne point de relache, que l'ennemi ne soit entierement dispersé; il faut pourtant faire attention, de ne pas être coupé.

Etant posté sur l'aile, & appercevant que l'un ou plusieurs Escadrons ennemis ont gagné le flanc, il doit prendre son parti dans l'instant, & selon les circonstances aller au devant de lui avec tout son Escadron, ou y envoyer le dernier peloton de cet aile, pour l'arreter jusqu'à ce que l'on peut changer de disposition.

Le Chef d'un Escadron posté dans la seconde ligne doit seconder celui qui est vis à vis de lui dans la premiere ligne & s'il estoit culbuté, il doit aller à son secours, sans attendre l'ordre, quoique toute la ligne ne seroit pas encore avancée. Le reste lui est commun avec le autres qui sont dans la seconde ligne. Il doit contenir son Escadron bien rangé mais
sans

sans pressement; observer que dans les tours
 le milieu n'avance pas trop vite, ni trop len-
 tement, & ne permettre à ses gens de causer
 ensemble, parcequ'ils negligent par là l'atten-
 tion qu'ils doivent avoir aux manoeuvres &
 qu'il se trouve toujours quelques hommes qui
 manquent de courage, s'imaginent de perils, &
 inspirent par leurs remarques, leur crainte aux
 autres; c'est pourquoy il seroit à conseiller que
 pour éviter la separation de l'Escadron, qui est
 toujours perilleuse, l'on chargeât l'officier qui
 commande le troisieme peloton, de poursuivre
 l'ennemi avec son peloton, aussitôt qu'il seroit
 culbuté; & si ce peloton est fort il peut en
 faire se disperser la moitié, & faire des prison-
 niers en cas que l'affaire soit tout à fait decidée,
 autrement il massacre tout ce qu'il rencontre,
 mais il doit avoir toujours un oeil attentif à
 son Escadron, pour s'y pouvoir rallier, s'il
 tourne, ou pour couvrir ses derrieres autrem-
 ent il risqueroit toujours, d'être coupé.
 L'Escadron suit le troisieme peloton aussi vite
 qu'il se peut, sans se rompre & sans essouffler
 les chevaux si le chef ne croit pas, qu'il soit de
 nécessité de se tourner à droite ou à gauche
 & alors l'officier qui mene le troisieme pело-
 ton ne manquera pas de se rallier à lui. Mais
 s'il n'y a pas un basofficier sur l'aile gauche du
 deuxieme peloton, il doit y rester celui qui
 estoit sur l'aile droite du troisieme, auprès du-

quel il en restent pourtant encore deux, autrement les gens commenceroient assurément à se debander aussitôt que le troisieme peloton se seroit absenté.

Dans un vieux Regiment l'on peut exiger avec justice du chef d'un Escadron qui l'a eu deja quelque tems, que ce même Escadron soit brave, & si cela n'arrive pas, ou le chef n'aura pas employé la passevolence & tout ce que le Roi donne pour avoir des hommes sûrs & des bons chevaux, ou il a negligé l'exercice & la discipline, ou il n'a pas imprimé à ses gens les principes nécessaires, ou il s'est attiré leur haine par un traitement trop rude. Il faut aussi, qu'il ait toujours auprès de lui son escadron, & qu'il ne soit pas employé sans lui, c'est par là que les chefs des Escadrons trouveront occasion d'acquérir de la gloire & d'être recompensés de leur peine, & il donnera de l'émulation à ceux qui n'ont pas pris tant de soin des leurs.

On n'est pas encore d'accord sur la bonté de l'attaque de la cavalerie ancienne & de celle d'aujourd'hui; savoir si l'attaque doit se faire au grand trotot & genou derriere genou avec un serrement si fort qu'un cheval quoique il soit blessé, seroit pourtant entraîné par les autres.

Les anciens cavaliers sont pour le dernier & les modernes pour le premier sentiment.

Pour

Pour faire voir, que c'est avec raison que l'on le sert aujourd'hui de la premiere maniere, nous la démontrerons par des principes de la mecanique.

Tous les Cavaliers conviennent, de ce que la force de la cavalerie consiste dans le choc & non pas dans le feu, c'est pourquoi l'on a taché non sans des grandes dépenses, d'avoir des chevaux forts & hauts, & l'on ne fait pas tirer, qu'alors que l'on craint le choc irresistible de l'ennemi; comme celui des Spahis.

Supposons donc un escadron de 100 chevaux, & regardons le comme une machine qui doit être mise en mouvement pour culbuter ou pour pousser une autre.

Les 100 chevaux feront la force mouvante qui la mettront en action selon la direction de leurs cavaliers, sans d'autres ressorts.

Or c'est un principe démontré, que de deux machines égales & qui ont les mêmes ressorts, celle a le plus de force mouvante dont l'action est plus rapide; & que l'action de la machine diminue aussitôt que la force mouvante se rallentit. Donc de deux escadrons de 100 chevaux egaux, celle qui va au trot ou au petit galop sera sans doute culbutée de l'autre qui a la choque au grand galop, à cause que celle ci a plus de force mouvante par la rapideté de son mouvement. L'expérience prouve le même,

même, car si quelqu'un va au pas ou au trot, & un autre va à lui à bride abattue, il renversera assurément homme & cheval. Le Husard n'aura pas aussi le tems de faire reflexion sur les perils de la mort & son cheval l'emportera malgré lui en cas qu'il voudroit le retenir. L'on pourroit objecter, que le gens n'étoient pas alors aussi sûrs de leurs coups que quand ils arrivent au trot; je reponds à cela que ni l'un ni l'autre est assuré d'atteindre son homme par le premier coup, principalement quand l'ennemi arrive au grand galop, & quel fruit pourroit il avoir, si l'on tuoit aussi la quatrieme partie du premier rang de l'ennemi ce qui seroit tout ce qui est possible & que l'on seroit culbuté dans le même instant, car les chevaux des gens tués ont toujours leur force & le choc sera achevé avant que le cavalier blessé puisse retirer son cheval & je suis assuré, que l'escadron culbuté perdra alors trois fois plus que l'autre.

Cette démonstration suffira pour prouver, qu'il vaut mieux attaquer à bride abattue, qu'au trot ou au galop, mais il ne faut se mettre en galop trop tôt, pour ne pas fatiguer les chevaux avant que l'on puisse atteindre l'ennemi.

Regardons encore un escadron de 100 chevaux comme une machine qui par la force
de

de 100 chevaux doit être mise en mouvement d'autant mieux, que ce mouvement est rapide. Il est certain, que si l'on affoiblit la force de quelques uns de ces chevaux, on affoiblit la force de toute la machine. Cela supposé, le serrement trop fort, empeche les chevaux, d'employer toute leur force à la course, car il en faut une partie pour résister au pressément des autres, & les chevaux s'entrecourent & tombent même souvent. L'expérience montre aussi, que rien ne fatigue plus les chevaux, qu'un tel pressément, & quel effet peut on espérer alors d'eux? Cette machine, dont la force mouvante est lassée, & embarrassée, comment fera t-elle capable d'en culbuter une autre. L'on m'objectera, qu'il seroit d'autant plus difficile à l'ennemi de percer cet escadron; mais un cheval qui tombe, ou un cavalier qui arrête aneantit aussitôt cette objection, & le secours que me donne mon camarade par son genou, n'égalera assurément pas la force que perd mon cheval par le pressément, & il tachera de lui même, de retirer ses genoux de la presse; & à quoi peut servir tout cela, si toute la machine est renversée ou du moins les ailes car alors le milieu ne tiendra pas long tems, & les gens qui sont aux ailes, auront la plus belle occasion, de se retenir.

Le meilleure maxime, est de ranger les gens genou à genou mais sans pressément.

Aussi-

Aussitôt qu'il est commandé marche! les Officiers & Basofficiers prennent leurs points de vue afin que l'escadron avance à la ligne & ne perde point de distance; alors on conservera toute sa force, on sera serré autant qu'il est nécessaire, il bronchera beaucoup moins de chevaux, & après le premier choc, l'escadron sera toujours capable d'en faire le second.

Il est vrai, que la Cavalerie suédoise sous le Roi Charles XII de glorieuse memoire, a presque toujours culbuté la cavalerie ennemie, quoique elle attaquoit à l'ancienne; mais personne niera que toute la cavalerie ennemie tiroit encore, & après en avoir compris l'absurdité, la terreur pour la cavalerie suédoise leur étoit déjà imprimée car alors les suédois étoient des troupes expérimentées, qui animées par la présence de leur Roi combattoient plus par amour de la patrie que par devoir & crainte. Au contraire leurs ennemis étoient des gens sans experience qui presque jamais faisoient leur devoir; car comment auroit il été possible, que dans la bataille de Fraustadt, un Regiment de dragons suédois, monté sur de chevaux petits maigres & qui n'étoient pas même ferrés, auroit pu culbuter dans un terrain glissant le meilleur regiment saxon, si celui avoit fait son devoir?

Mais à present toute la cavalerie, s'est perfection-

fectionnée considerablement, & on ne peut plus se fier sur la foiblesse de son ennemi.

Je veux ajouter encore un exemple. Dans cette guerre, dans le fourage auprès de Fehrbellin, un escadron de Husards Prussiens du regiment de Moering, monté sur des chevaux petits, maigres & fatigués par une longue marche, culbuta un escadron de dragons du regiment de Smoland; ces gens là étoient assurément braves, car il n'y en eut pas un, qui ne fut blessé, mais ils faisoient l'attaque à l'ancienne, & c'etoit sans doute la cause de leur malheur.



Chap. XIII.

Conduite d'un subalterne, ou d'un basfficier dans l'attaque.

Les officiers qui sont placés aux ailes doivent bien observer leur point de vue, afin que l'escadron n'avance pas obliquement. Ils doivent avoir soin, qu'il arrive en ligne droite, bien rallié & à bride abattue.

Ils doivent bien prendre garde aux commandemens du capitaine, & empêcher que l'escadron ne s'arrête pas si quelques gens ou chevaux venoient à être tués. On doit garder le silence, & retenir en ordre l'escadron, autant qu'il est possible.

En cas, que pendant l'attaque le chef de l'escadron suit tué, ou que son cheval s'abattit, l'officier qui le suit dans le rang se met aussitôt devant l'escadron, sans que celui ci arrête.

Les officiers & basofficiers, qui sont derrière l'escadron, doivent bien prendre garde, qu'aucun Hufard ne demeure en arriere pendant l'attaque & il est de leur devoir de bruler la cervelle au premier qui voudroit tourner le dos à l'ennemi.

Si quelque Hufard s'amusoit pendant l'attaque à prendre des chevaux, ou à piller avant que la permission n'aye été donnée pour cela, il faut tuer le cheval qu'il a pris & punir rigoureusement le Hufard, autrement ce seroient toujours les poltrons, qui ôteroient le butin aux gens braves.

Chap

Chap. XIII.

Conduite du Husard dans l'attaque.

Le Husard doit être très attentif aux commandemens, & faire toutes les manœuvres aussi bien & aussi vite, qu'il est possible. Il doit bien tenir en bride son cheval pour qu'il ne s'abatte pas; ayant les yeux tournés vers l'aile droite, & en tournant vers celle qui fait le tour & se tenir toujours dans la ligne.

Si l'on tombe sur l'ennemi, soit cavalerie ou infanterie, il donne les eperons à son cheval à 3 ou 4 pas de distance afin qu'il s'élançe de toutes ses forces & renverse l'ennemi, & il ne doit pas l'arrêter, qu'il n'aye pas dépassé l'escadron ennemi; alors il se rallie aux autres, qui ont fait de même.

Dans le choc il ne doit point épargner son ennemi, ni donner pardon, jusqu'à ce qu'il soit entierement en fuite.

Si l'ennemi fait volte face & que le chef d'escadron commande marche! marche! le Husard doit tacher de le percer par derriere.

Si le Husard doit flanquer, il doit avancer jusqu'à une troupe rangée & tirer alors son coup, & si l'on meprise cela, il peut tacher de donner un coup de sabre à l'officier ou à celui qui est sur l'aile.

D

S'il

S'il a à faire à des flanqueurs, il doit ménager son cheval, ne pas tirer de trop loin & tacher toujours de couper son homme.

Aucun Husard ne doit demeurer en arriere, ni abandonner ses officiers, sous peine du dernier supplice; mais vendre cher sa peau, & ne demander pardon, jusqu'à ce qu'il est dangereusement blessé ou qu'il ne peut plus esperer du secours.



Chap. XV.

De ce qui est à observer du chef d'un détachement de Hufards qui est posté dans un village, pendant que l'armée campe ou cantonne.

Comme de tels détachemens servent pour la sûreté de toute l'armée, il faut y employer toutes sortes de précautions, pour se garder des surprises.

Si l'endroit lui est annoncé, où doit être son poste, il doit le faire reconnoître exactement & ne pas y entrer, jusqu'à ce que ses patrouilles soient retournées, & qu'il ait pris ses précautions selon leurs rapports. Il peut pourtant pendant ce tems (après avoir posté une garde à l'autre côté du village pour empêcher les habitans de sortir & d'avertir l'ennemi) faire repaitre les chevaux, & chercher des rafraichissemens pour ses gens; mais aucun Hufard ne doit s'éloigner de son cheval.

S'il trouvoit, après avoir reçu les rapports, que la position soit defectueuse, il n'entre point dans le village, mais se garantit des surprises & envoie le rapport au general commandant, dont il attend les ordres, & à qui il peut même communiquer ses pensées, pour changer de disposition.

S'il entre dans le village, toutes les précautions doivent avoir été prises de sorte, que si l'on a descellé, on peut être averti un quart

d'heure & si l'on n'a pas defellé & les chevaux étant dans l'écurie, 8 minutes avant l'arrivée de l'ennemi & si cela ne pouvoit se faire, tous les chevaux doivent rester dehors fellés & attachés aux hayes, & il faudroit alors pendant la nuit faire rester à cheval tout le détachement devant le village, ce qui est d'autant plus nécessaire, si le poste peut être tourné.

Les précautions au dehors du poste sont toujours les mêmes soit qu'on aie de l'infanterie ou non.

Nous en traiterons ici.

Comme on ne demande jamais d'un Husard de défendre son poste contre une force supérieure, mais comme dans ce cas ci ils ne servent que pour avertir & pour amuser l'ennemi autant qu'il est possible, cela ne tient pas à la force des gardes mais à la maniere de les placer afin qu'aucun chemin, bois plaine ou passage reste negligé, par où l'ennemi pourroit arriver, sans en être averti à propos.

Dans le plan ci joint il y a trois stations No. 1, est un village éloigné un quart de lieue de l'aile gauche de l'armée qui campe auprès du bourg AC & dans lequel sont postés 4 Escadrons de Husards.

A gauche il y a un ruisseau, qui a trois trajets en a. b. c. dont (a) n'a point de communication avec b.

Lo

Le côté droit est couvert par les postes No. 2. & No. 3.

Or je posterios un Basofficier avec 6 hommes en (a) qui est éloigné une demi lieue du village; celui ci rompt le pont & place ses vedettes de sorte qu'elles peuvent observer tout ce qui se passe à l'autre côté du ruisseau. Cette garde doit être à cheval pendant la nuit & ne pas faire du feu, & le Basofficier doit faire patrouiller le long du ruisseau, aussitôt qu'il devient obscur.

Cette garde avancée sera soutenue par une autre, de 1 Officier, 3 Basofficiers & 20 hommes qui est postée en D. & qui relève la garde (a) toutes les 2 ou 4 heures, qui fait aussi les patrouilles nécessaires & qui donne avis de tout ce qui se passe au capitaine commandé au piquet, ou s'il n'y en a pas au commandant.

L'officier de cette garde peut faire debrider & repaitre les chevaux & allumer du feu, mais pendant la nuit, la moitié doit avoir les chevaux bridés. Les avantgardes doivent rapporter aussitôt tout ce qu'ils observent. S'ils entendent de loin des coups de feu & du bruit, & que le bruit s'avance si vitement, que l'on peut presumer par là, que l'ennemi repousse nos postes, ils doivent se retirer aussitôt & sans attendre l'ordre pour cela, car on n'a pas toujours le tems d'envoyer les ordres, & en ce cas, les gardes seroient perdues.

En (b) je mets une autre garde, selon le meme principe, comme aussi en c, où il n'y a d'autre difference, que parcequ'il y a ici de l'autre côté du ruisseau un village, dans lequel l'ennemi pourroit se glisser, je mets une vedette, de l'autre côté du village sur une hauteur, la fais retirer vers la nuit, & ôter quelques planches du pont; s'il n'y a pas de hauteur de l'autre côté du village, la vedette doit rester de ce côté du ruisseau. Toute fois que cette garde entend du bruit ou l'aboyement des chiens dans le village, ils doivent aussitôt en donner avis.

Ces deux gardes avancées, qui ont de la communication ensemble sont soutenues par le détachement (e) consistant en 1 Officier, 4 Basofficiers & 38 hommes, & qui a les memes ordres que la garde (d).

Dans cette position, il n'est pas necessaire, d'envoyer des patrouilles fortes vers la pointe du jour, ni de les faire passer bien en avant. Elles peuvent être envoyées de la garde de l'officier, une heure avant le jour; mais elles doivent prendre toutes précautions, se servir des flanqueurs de tous côtés, & avancer lentement, autrement l'ennemi ne manquera pas de leur tendre des embuscades & de les couper.

Ces patrouilles s'arrêtent jusqu'à ce qu'il fait pour, & qu'elles peuvent regarder à l'entour & alors elles peuvent encore passer en
avant,

avant, en cas qu'elles ne risquent pas d'être coupés.

S'il n'y a pas des ordres exprès il n'est pas nécessaire d'envoyer tous les matins ces patrouilles, car la situation empêche l'ennemi de me surprendre & on peut toujours être sous les armes, avant que l'ennemi puisse réparer les ponts & défilér.

Aussitôt que les patrouilles ont passé le pont, il faut y placer quelques chasseurs à pié, ou faire descendre quelques hufards pour défendre le pont, & pour en ôter les planches, aussitôt que la patrouille l'a repassé.

Le flanc étant gardé par le détachement No. 2. nous parlerons des précautions, qu'il faut prendre dans le village. S'il n'y a point de hayes ou de barrières autour du village, il faut barricader toutes les entrées avec des échelles, attachées à des piquets ou par des chariots ou des fossés. Les entrées par lesquelles on veut déboucher, doivent être fermées avec des chariots chargés de fumier, que l'on peut retirer s'il est nécessaire & qui servent de traverses, pour pouvoir défendre derrière eux l'entrée.

Il faut poster alors à chaque entrée un exempt ou un basofficier avec 3 jusqu'à 6 hommes & une grande garde dans le quartier du capitaine qui est commandé au piquet. Les gardes à pié ont toujours leurs chevaux sellés auprès d'eux.

Devant le quartier du chef, il y a une sentinelle aussi pendant la nuit, qui pendant le jour est postée sur la tour de l'église.

De chaque escadron il y a un homme d'ordonnance auprès du chef.

Tout cela étant réglé, les escadrons entrent dans les quartiers. Le chef ordonne, combien d'escadrons doivent desfeller pendant le jour & comment ils doivent se relever.

S'il y a assez de granges, on y met les chevaux, autrement ils doivent rester dehors car il n'est pas bon de mettre beaucoup des chevaux dans des écuries qui ont des portes étroites.

Vers le coucher du soleil, tous les chevaux doivent être fellés. L'escadron qui est commandé au piquet sort, les gens attachent leurs chevaux aux hayes & ne s'en éloignent pas, pour être prêts au premier bruit. On fait sonner le boute selle aussitôt que l'on entend un coup; le piquet sort du village, & les escadrons se rassemblent sur les places d'armes, qu'on leur a indiquées, car autrement on seroit toujours exposé à une surprise.

Il est très nécessaire, d'accoûtumer ses gens à se ranger vite, c'est pourquoi on peut faire sonner alarme par fois & châtier les traineurs.

Pendant la nuit chaque escadron doit avoir sa garde du quartier devant la maison où loge le capitaine qui fait du bruit aussitôt qu'on entend un coup. Si les gens ont desfélé, il faut

faut bien prendre garde, que la selle, soit toujours mise derriere le cheval, les pistolets dans les fourraux ; les étriers la housse & la couverture repliés en haut & au dessus de tout cela la bride, afin qu'il soit d'autant plus facile de feller le cheval bien vite. Le Hufard doit toujours avoir sur soi la carabine & le sabre & ne se deshabler ni de jour ni de nuit. Il y a toujours un trompette d'ordonnance auprès du chef & les autres sont dans les quartiers de leurs capitaines. Deux heures avant le jour on sonne le boute selle & les basofficiers éveillent tous les hufards, pour repaire le chevaux.

Une heure avant le jour, les chevaux doivent être bridés & attachés aux licous.

Parceque c'est une faute de fatiguer ses gens sans nécessité, l'on peut diminuer les gardes pendant le jour en cas qu'il y ait des hauteurs près du village, où l'on peut voir une demi lieue de loin, mais les chevaux doivent être toujours prêts & l'on peut aussi se passer alors des sentinelles ou gardes à pié, mais tout cela ne doit se faire qu'autant qu'il fait jour & que le tems est clair.

Si l'ona de l'Infanterie, elle est postée aux entrées avec ordre de les disputer jusqu'à ce que les Hufards soient prêts.

L'Infanterie aura leurs quartiers dans les maisons qui sont à l'extremité du village & leur place d'armes est le cimetiére.

La place la plus proche & qui a assez d'étendue pour y pouvoir ranger les escadrons, leur est indiquée pour la place d'armes & s'il n'y en a pas dans le village, les Hufards doivent se ranger en dehors vers le camp. Si l'on a de l'Infanterie, on peut se passer du piquet & desellier pendant le jour. Si l'on a de la Cavalerie pesante elle fait la garde la plus proche, mais les Hufards font toutes les patrouilles & toutes les gardes avancées. La Cavalerie peut laisser desellés leurs chevaux aussi pendant la nuit pour ne les pas fatiguer trop.

No. 2. est un village, situé dans la plaine, convert à gauche par la position No. 1. & à droite par le marais & la position No. 3. le front étant entièrement ouvert. Il doit cantonner dans le dit village 4 jusqu'à 6 escadrons, c'est pourquoi il faudroit changer la position de cette maniere. Je poste un capitaine avec 40 chevaux auprès d' (a) à 400 ou 500 pas du village, & un subalterne avec 4 basofficiers & 36 hommes en B. celui forme par des postes détachés la chaine c. d. e. qui par leurs vedettes ou par des petites patrouilles auront de la communication ensemble. Ces postes ne doivent point du tout mettre pié à terre, mais se retirer au premier coup, & se rallier à la garde.

Les vedettes doivent être postés de forte, que l'ennemi ne peut passer, sans être observé, c'est pourquoi il faut renforcer les postes pendant la nuit. Si l'ennemi avance l'officier le
fait

fait rapporter aussitôt, & se retire aussi lentement qu'il est possible, & si l'ennemi est trop supérieur le capitaine se retire de même au village, faisant rapporter toujours ce qui se passe & ce qu'il peut conjecturer de la force de l'ennemi.

Les patrouilles sont envoyées de la garde du capitaine. De l'autre côté du village je poste une garde de 1 officier, de 2 basofficiers & de 28 hommes en F. celui détache un basofficier avec 8 hommes en G.

Ces postes ont à observer le même, que les autres. La disposition dans le village est aussi la même que celle dont nous avons déjà parlé, outre qu'il faut encore plus d'attention, si l'on n'a pas de l'infanterie. Si les gardes avancées sont repoussées il faut se retirer du village aussi vite qu'il se peut, & dans un endroit où l'on peut manœuvrer, ne laissant en arriere que peu de gens pour defendre les entrées du village, qui alors se rallient à la garde avancée & forment l'arriere garde. Aussitôt que l'ennemi veut forcer le village ou après qu'il l'a forcé & qu'il debouche, il est tems de lui tomber sur les bras, mais en cas qu'il soit trop supérieur & qu'il tourne le village, il est à propos de se retirer, mais donner pourtant le tems nécessaire à la position No. 1. de se former & de prendre son parti.

Il seroit très bon dans une telle situation, d'avoir de l'infanterie & meme des canons, qui
pendant

pendant le jour seroient placés aux entrées & pendant la nuit sur le cimetiére.

No. 3. est un village près d'un bois où il y a differens chemins, & que l'on peut passer par tout à pié. Je poste ici deux gardes en aa & bb qui envoient des patrouilles en avant & qui pendant la nuit sont à cheval. Tout ce détachement ne doit point du tout deseller, mais attacher les chevaux aux piquets.

Il n'est pas nécessaire, de garder les entrées du village, celui pouvant être tourné de tous côtés. Si l'on n'a pas de l'infanterie, il est à conseiller, de se retirer pendant la nuit dans la plaine campagne & d'être à cheval vers la pointe du jour.

Si l'on veut deseller quelque tems pendant le jour, il fant poster des pelotons d'infanterie dans le bois, mais comme on donne par là occasion à ces gens à déserter, il vaudroit mieux avoir un parti de chasseurs à pié & les poster dans le bois, mais il faudroit les bien soutenir dans la retraité; ces gens étant très exposés en rase campagne.

Voila trois diverses positions où l'on peut voir les principes par lesquels on peut se garder des surprises sans trop fatiguer les gens & je n'ai rien à ajouter, qu'en cas que l'on soit trop pressé, il faudroit se rallier aux piquets, & se ranger à la faveur du feu des fleches pour empêcher l'ennemi, d'avancer trop près au camp.

Chap.

Chap. XVI.

*Conduite du chef d'un Regiment, détachement,
ou escadron de Hufards l'armée étant en
quartiers d'hiver.*

On lui indiquera les postes qu'il doit garder, & il n'a qu'à les augmenter & renforcer, selon qu'il le trouve nécessaire pour sa sûreté. La disposition au dedans du quartier est la même que la précédente; & comme en hiver les gens & chevaux ne peuvent pas rester dehors aussi bien qu'en été, on lui donnera autant d'infanterie, qu'il est nécessaire pour arrêter l'ennemi jusqu'à ce que les gens & chevaux soient sortis des maisons, il faut alors mettre en quartier l'infanterie à l'extrémité du village, faire barricader les entrées ou bien y faire élever des fleches & redoutes. Les patrouilles doivent être arrangées de sorte, que l'on en peut être averti assez tôt, pour se pouvoir ranger encore, soutenir l'infanterie & empêcher l'ennemi d'entrer dans le village péle mêlé avec les patrouilles.

Comme dans l'hiver il se trouve souvent des endroits marecageux qui ne gèlent point & qui à cause de cela ne peuvent pas être reconnus par les patrouilles des Hufards, dont pourtant l'ennemi peut profiter en y faisant défilé de l'infanterie, c'est alors qu'il faut s'en servir

fervir pour parrouiller. Mais quoique l'on aye pris toutes ces précautions, l'on ne découvrera pourtant rien de l'ennemi avant qu'il n'ait passé la chaine, & ces avertissemens ne suffisant pas à une armée qui est en quartiers d'hiver; il faut avoir absolument des espions, qui donnent avis de tout ce qui se passe dans les quartiers ennemis, & c'est au chef de l'armée de fournir à cette dépense qui pour avoir des bons effets ne doit pas être mediocre.

NB. Dans ces sortes d'occasions le chef des husards commande pour la plus part aussi l'infanterie & comme cela leur donne souvent de la jalousie, il faut bien prendre soin de ces gens & les pourvoir de tout ce dont ils ont besoin; alors il s'attacheront sans doute à vous car ils ne sont pas accoutumés de vivre à si bon marché.



Chap.

Chap. XVII.

*Comment il faut attaquer des quartiers
de Hufards.*

Ces attaques doivent se regler sur la disposition & la force de l'ennemi & sur la situation du village, dont il faut avoir des avertissemens certains. Ces attaques ne reussiront pourtant pas que lorsqu'on peut surprendre l'ennemi, si p. e. il neglige un marais, que l'on peut passer, qu'il ne met pas en campagne assez de patrouilles ou s'il reste dans un village, qui n'est pas assez couvert. Alors il faut tacher de le tourner, & l'attaquer dans un endroit, où l'on est le moins attendu & où l'on est le moins decouvert de ses patrouilles; mais si l'on est decouvert; ou il faut abandonner l'entreprise, ou tacher d'entrer péle méle dans le village,

Si l'on arrive jusqu'au village sans être decouvert, il seroit bon d'en avoir alors un paisan pour espion pour faire une entrée par les hayes; mais si cela ne se peut pas, il faut faire tirer l'avantgarde sur celle qui est à l'entrée du village de si près qu'il est possible; cependant il faut faire mettre pié à terre aux gens les plus braves pour rompre la barriere. Outre la reserve, tout entre alors dans le village où il faut massacrer tout ce qu'on rencontre &

tacher

tacher principalement de prendre d'abord les officiers. Si le village n'est pas trop spacieux il faut faire debander ses gens après avoir gardé les entrées.

Si l'on est supérieur à l'ennemi, & qu'il n'a pas à attendre du secours, il faut ne rien laisser sortir, mais cela n'étant pas, il vaut mieux de faire prisonnier & de massacrer ce que l'on peut & de laisser s'échaper les autres.

Vers le tems que le secours pourroit arriver, le chef (qui ne s'éloigne pas trop de la reserve) fait sonner l'appel & se retire en ordre. Les prisonniers sont emmenés en avant.

Si l'ennemi se seroit établi dans un village de son territoire d'une manière à ne pouvoir pas être forcé & qu'il importât à le deloger, on peut y mettre le feu pour le forcer de sortir.

Ces attaques se font le mieux à la faveur d'un brouillard, d'un bois ou d'une montagne par lesquels on peut cacher sa marche.

Et si cela n'est pas, il faut attaquer vers la pointe du jour, car dans l'obscurité, on risque de tuer ses gens aussi bien que ceux de l'ennemi.



Conduite d'un Officier qui doit mettre en contribution un país.

Cela se peut faire

1. Si l'on est tellement supérieur à l'ennemi, que l'on couvre tout le país.
2. Si l'on y domine jusqu'à l'arrivée de l'ennemi.
3. Si l'ennemi veut empêcher par ses troupes légères les livraisons.

Dans le premier cas, ordinairement le général en chef ou le commissaire de guerre ordonne ce que doivent livrer les habitans & en cas qu'ils ne payent pas il commande l'exécution, où l'officier doit employer la plus rigoureuse discipline pour tenir en ordre ses gens, & ne pas ruiner tout à fait les habitans.

Dans le deuxième cas l'officier doit connoître très exactement le país, il doit savoir en combien de tems, par quels chemins & en quel nombre peut arriver l'ennemi; il faut avoir un registre de tous les villes & villages dont on veut exiger des contributions.

L'officier doit savoir par avant l'endroit où il peut faire la retraite & où doit être le dépôt. Il doit tâcher d'arriver pendant la nuit & par des détours dans le país ennemi, il poste aussitôt des détachemens perdus sur tous les che-

E

mins

mins où pourroit arriver l'ennemi, qui se cachent jusqu'à son arrivée ou qu'ils reçoivent l'ordre de se retirer.

Les Officiers commandants de ces detachemens savent tous les jours où se trouve leur chef & les autres partis, pour leur pouvoir donner des avis.

Ils empêchent la communication entre les habitans & l'ennemi.

Aussitôt que l'ennemi avance, ces troupes s'avertissent entr'eux, font rapporter au chef, & se replient sur l'endroit qui leur est indiqué, le chef leur aura donné la liste de ce qu'il a demandé afin qu'ils peuvent l'exiger par force à leur retour.

Aussitôt que le chef est arrivé dans le país, il envoie des messagers avec des billets de livraison, & leur fait suivre des detachemens avec les doubles pour exiger les contributions.

Ces detachemens, doivent être de retour à un jour marqué selon le tems qu'il faut à l'ennemi pour arriver. Outre cela tous les detachemens ont des ordres cachetés, qu'ils ne doivent point ouvrir qu'en cas de besoin, & où leur est marqué avec chiffres le second & le troisieme rendez vous. S'il faut exiger des contributions de cette maniere, toute bonté est perni-

pernicieuse, & si l'on ne peut pas avoir aussitôt de l'argent, il faut prendre des marchandises, des chevaux, du bétail, & même des ôtages, ce qui est pourtant la dernière ressource. Il faut aussi quelque fois employer la force & châtier ceux qui sont opiniâtres. Si l'on est obligé de retourner, il faut le faire de la manière que nous avons indiquée aux détachemens perdus.

Si l'on n'a pas eu le tems d'envoyer l'argent & les marchandises, il faut tenir prêts pour cela les chariots & des relais doubles, & il seroit bon alors de partager le transport pour pouvoir conserver du moins la moitié, si l'on étoit poursuivi.

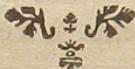
Dans le troisième cas la ruine de tout le país suit ordinairement l'opinatreté des ennemis. Car ici toute douceur ne sert à rien qu'à faire souffrir toute l'armée, & après avoir fourragé tout à fait les endroits où l'on est campé, on est pourtant obligé de changer de station, c'est pourquoi il vaut mieux, exiger rigoureusement les livraisons & châtier severement les opiniâtres pour imprimer de la crainte aux autres. Si l'on procede de cette manière, les habitans viendront bientôt amener ce qu'on demande d'eux, & on n'aura pas besoin d'employer le fer & le feu pour les mener à leur devoir.

Si l'ennemi avoit posté une chaîne de gardes avancées & qu'il ne soit pas possible de penetrer,

il n'y a pas d'autre moyen, que de repousser par force ces postes & d'emmener alors tout le betail.

Mais il faut alors compter combien on a pris de chaque espece, pour pouvoir dedommager en quelque sorte ceux qui viennent ensuite s'acquiter de leurs livraisons, car on ne peut pas alors imputer aux pãisans de n'avoir pas livré, l'ennemi l'ayant empêché. On pourroit appeller ces moyens durs; mais ne l'est il pas plus d'être obligé de risquer la vie des ses propres gens dans les expéditions & fourages que l'on est alors obligé de faire si l'on a négligé par trop de bonté les moyens d'avoir des vivres & qu'il faut alors se les procurer même.

Il est aussi nécessaire quelque fois d'indiquer aux pãisans les chemins & routes qu'ils doivent prendre, mais comme cela dépend pour la plupart de la disposition du general en chef; le commandant d'un regiment de Husards n'a qu'à annoncer les endroits où l'ennemi pourroit empêcher les livraisons, & où il faut prendre alors les précautions nécessaires.



Chap. XIX.

Conduite du commandant d'un détachement composé d'Infanterie de Cavalerie & de Hufards, allant à la découverte.

Il sera bon de faire marcher les Hufards toujours un quart de lieue en avant, faire reconnoître de tous cotés & même placer ça & là des postes. Si la situation du terrain le permet, il peut envoyer encore plus en avant les premiers Hufards, & les faire soutenir par des troupes echequieres, alors s'il y a de la plaine, il fera marcher la Cavalerie, & ensuite dans la distance d'un quart de lieue, l'Infanterie.

S'il ne se trouve point de plaine en avant, pour y placer la Cavalerie, il faut la laisser auprès d'un bois ou un défilé pour pouvoir soutenir l'Infanterie dans la retraite.

S'il y a de la rase campagne, le long de tout le chemin il ne faut prendre avec, l'Infanterie qu'une demi lieue, car elle ne pourroit pas se défendre plus longtems sans consumer leurs cartouches, & elle risqueroit par consequent, d'être prise.

Mais s'il n'y a que des défilés & des bois, la Cavalerie seroit tout à fait inutile.

Si vous n'appercevez rien de l'ennemi, dans une distance d'une ou de deux lieues,

vous avez pourtant ordre d'en porter des avis certains, & qu'il vous faut passer encore par un bois ou un défilé dont vous croyez qu'il soit déjà occupé par l'ennemi, ou qu'il vous attend là pour vous couper; il faut prendre l'Infanterie & faire rester la Cavalerie en arriere, en plaine campagne.

Il est vrai vous exposerez par là toute l'Infanterie en cas que l'ennemi arrive avec des forces superieures, mais il est à presumer que les premieres troupes de l'ennemi que vous rencontrerez ne seront pas assez fortes pour vous repousser & que vous leur pourrez tenir tête jusqu'à ce que l'Infanterie se soit repliée sur un bois ou un défilé.

Il peut aussi arriver (ce qui est pourtant très rare) que l'ennemi soit déjà informé & attende votre arrivée, ce sera alors un malheur auquel on est souvent exposé dans la guerre & dont on ne peut s'en prendre à l'officier.

Si ce détachement étoit attaqué par des forces superieures, le commandant doit faire se remettre les Husards à la faveur du feu de l'Infanterie, mettre alors une troupe des meilleurs chevaux devant le défile, afin que l'Infanterie puisse se retirer à leur tour, aussi vite qu'il est possible, car c'est ici le point le plus necessaire, de ne perdre point de tems.

Les

Les troupes rangées se mettent à 100 pas du défilé, & vont charger celles de l'ennemi qui veulent déboucher. Si l'ennemi trouve un autre chemin, ou, que les Hufards sont obligés de se retirer, ils doivent faire la retraite aussi bien qu'il se peut, & se rallier toujours sous le feu de l'Infanterie.

Si l'on passe par un bois epais, alors l'Infanterie doit faire l'arriere garde.

Si l'on avoit a passer par une plaine assez étendue, l'ennemi ne se mettra pas en peine de l'Infanterie mais il tachera, ou de gagner les passages, ou de vous separer de l'Infanterie & si cela lui reussit, il n'y aura pas d'autre moyen que de se faire jour avec les Hufards, se rallier derriere le plus proche défilé, & d'y attendre l'Infanterie. Il n'y a pourtant que la derniere nécessité qui puisse excuser cette maniere de se tirer d'affaire & refuter le reproche d'avoir abandonné l'Infanterie.

C'est un maxime generale pour la Cavalerie, de se rallier toujours derriere & non pas devant le défilé.



*Chap. XX.**Dè la maniere de manoeuvrer.*

L'on se fert de cela, pour donner de l'alarme à l'ennemi, pour éprouver sa contenance, pour faire tête à un ennemi plus fort, & dans la retraite. Puisqu'il faut prendre ici une telle position qui n'est jamais bonne pour le fait; ou il faut bien connoître la foiblesse & l'ignorance de l'ennemi, ou il faut se tenir dans une telle distance, que l'on puisse changer de position, avant que l'on en puisse venir aux mains. Il faut ranger l'infanterie sur deux rangs (si l'on est obligé de la monter entierement) & l'une aile sera appuyée à un bois ou à une montagne, mais si l'on peut se ranger devant un bois, on la met sur un rang, ou si l'on a une montagne, on ne montre que les têtes & les mousquets; l'on peut aussi faire marcher entre l'espace des pelotons quelques chevaux, afin que l'ennemi les prenne pour des chevaux de canon.

La cavalerie est rangée sur un rang & seulement sur chaque aile il y a deux fils à deux hommes.

L'on fait marcher les gens en plusieurs troupes, dont chacune doit paroître plus grande, qu'elle n'est véritablement c'est pourquoi l'on se fert des bocages pour y appuyer les ailes,

ou

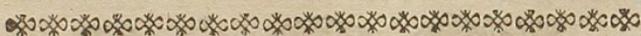
ou pour s'alligner avec elles, qui sont alors pris souvent pour des escadrons. Un ennemi expérimenté ne se fera pas tromper par ces ruses & je conseille à ceux qui pourroient être incertains dans ce cas, d'attaquer brusquement avec une troupe des meilleurs chevaux faisant suivre doucement les autres. Si l'ennemi n'a fait que figurer, il se mettra aussitôt en ordre & changera de disposition, mais s'il ne fait pas cela, c'est une marque sûre, qu'il est véritablement en force, & alors il est à conseiller de retenir ses gens pour ne pas se faire entraîner mal à propos.



Chap. XXI.

Comment il faut user avec des prisonniers, si l'on ne croit pas les pouvoir transporter.

L'on offre aux officiers de les relacher sur leur parole d'honneur, ils doivent donner alors des obligations souscrits de leurs mains & l'officier le plus ancien d'eux en donne une sur le nombre des gens que l'on a pris, & qui doivent être échangés par un nombre pareil. Mais si les officiers font difficulté de se soumettre à cela l'on peut avec raison les traiter plus durement & même les menacer de les massacrer en cas que l'on soit attaqué; & quoique cela pourroit sembler cruel, le devoir le demande & le justifie.



Chap. XXII.

Comment il faut donner le rapport.

Les rapports de bouche étant rendus souvent très faux, il vaut mieux les donner par écrit, c'est pourquoi un officier doit toujours avoir sur soi une feuille de papier & un crayon; si l'on n'a pas le tems pour écrire, il faut envoyer un homme sûr, & envoyer après lui le rapport par écrit, aussitôt que l'on a le tems.

Le rapport doit être court, & sans d'autres titres, il ne faut qu'y mettre en haut l'endroit
le

le jour & l'heure où il est écrit; l'officier doit y marquer tout ce qui peut être de quelque conséquence, & il peut y ajouter son sentiment sur l'intention de l'ennemi, & ce qu'il a dessein de faire lui même. Il est bon de cacheter le rapport mais il ne faut pourtant pas le retenir pour cela si l'on ne peut le faire aussitôt.

Les Officiers doivent s'accoutûmèr à écrire de tels rapports sans mettre pié à terre.

L'officier doit tacher autant qu'il lui est possible, de rendre des rapports justes & aussitôt qu'il apperçoit d'avoir manqué, il doit en envoyer un autre.

Un officier qui a coûtume de rendre de faux rapports, fait voir par là ou qu'il lui manque l'expérience nécessaire, ou qu'il n'a pas assez de contenance pour regarder lui même.

Dans le premier cas, il ne devoit pas être employé avant que d'avoir acquis l'expérience qu'il lui faut, & dans le deuxieme cas il n'est bon à rien & il faut l'envoyer promener.



Chap. XXIII.

De la conservation des chevaux.

La conservation des chevaux étant un point essentiel, les officiers doivent avoir soin, que les gens repaissent & pansent bien leurs chevaux, si un cheval tombe malade ils doivent l'annoncer aussitôt. Si l'on donne du seigle aux chevaux il faut y mêler du moins la moitié de paille coupée & si le tems le permet, il faut le mouiller. En garnison un cheval ne doit plus avoir que trois picotins par jour, en campagne, ou peut lui en donner 4 mais toujours mêlé avec beaucoup de paille.

Un cheval ne peut pas manger trop de foin mais il faut qu'il soit bon. Si l'on donne de l'avoine aux chevaux on peut bien la leur donner pure mais un peu de paille coupée très menue, ne leur fera point de mal. En garnison ils reçoivent 5 & en campagne 6 picotins d'avoine. Il faut repaitre les chevaux du moins 6 fois par jour, & leur donner toujours peu, car autrement ils echauffent la nourriture par leur haleine & ne la mangent pas alors.

J'ai dit que le trop de seigle étoit nuisible parceque j'ai observé, qu'il echauffe trop les chevaux dans le corps & leur dessèche les pommens. Il faut soigneusement empêcher, que les chevaux ne mangent point de la nourriture pourrie, ni de la paille qui a servi de litier.

Dans

Dans le printems & dans l'automne on peut donner du raifort sauvage aux chevaux pour les preserver de la gourme. La maniere de bien panfer les chevaux n'est gueres moins necessaire que leur nourriture même.

Le cheval doit être étrillé tous les matins & si l'on a le tems aussi le midi.

Si l'on a le tems on peut faire nager les chevaux en été, mais il faut prendre garde des endroits profonds puisque cela leur peut causer les malandres.

Dans le printems & dans l'automne, si les chevaux n'ont pas la gourme on peut les saigner.



Table

Table des chapitres.

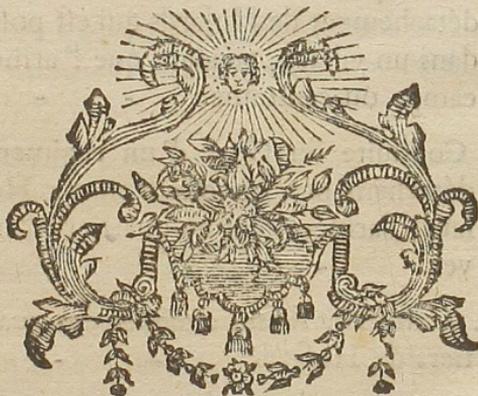
<i>Chap.</i>	<i>pag.</i>
I. De ce que doit observer un Officier, qui commande une garde avancée.	5
II. De ce que doit observer un Hufard étant de garde, ou faisant le guet.	10
III. Comment un Officier, ou Basofficier doit faire la patrouille.	12
IV. Comment un Hufard se doit conduire faisant la patrouille ou devant flanquer.	15
V. Conduite d'un Officier, commandant un détachement perdu.	17
VI. De ce que doit faire un Hufard ou un Basofficier, quand il est coupé de son détachement.	22
VII. De ce que doit observer le commandant d'un détachement plus fort, dans les attaques de la Cavallerie ennemie ou des Hufards.	23
VIII. De ce qu'il faut observer, étant engagé avec un détachement de Cavallerie, d'une force égale.	33
VIII. Comment il faut agir contre un détachement de Hufards également fort.	35
X. De	

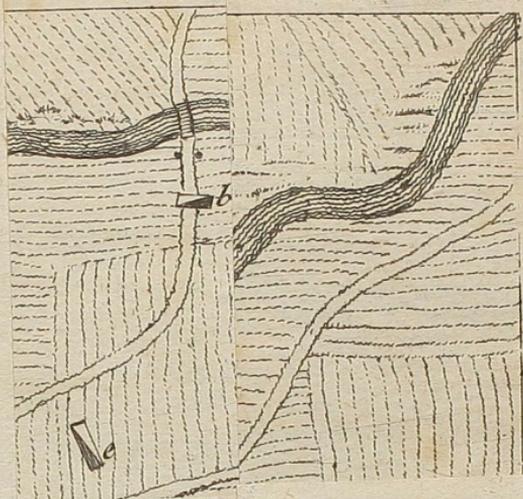
Table des chapitres.

<i>Chap.</i>	<i>pag.</i>
X. De l'attaque generale & de ce que ce- lui qui commande, doit observer.	36
XI. De ce que doit observer dans l'attaque generale, l'Officier qui commande la seconde ligne. - -	38
XII. De ce que doit observer le chef d'un Escadron dans l'attaque generale.	39
XIII. Conduite d'un Subalterne, ou d'un Basofficier dans l'attaque. -	48
XIII. Conduite du Hufard dans l'attaque.	49
XV. De ce qui est à observer du chef d'un détachement de Hufards qui est posté dans un village, pendant que l'armée campe ou cantonne. - -	51
XVI. Conduite du Chef d'un regiment, détachement, ou escadron de Hu- fards l'armée étant eu quartiers d'hi- ver. - - -	61
XVII. Comment il faut attaquer des quar- tiers de Hufards. - -	63
XVIII. Conduite d'un Officier qui doit mettre en contribution un pais. -	65
XIX. Conduite du Commandant d'un dé- tachement composé d'Infanterie de Cavalerie	

Table des chapitres.

Chap.	pag.
Cavalerie & de Hufards, allant à la découverte.	69
XX. De la maniere de manœvrer.	72
XXI. Comment il faut user avec des prisonniers, si l'on ne croit pas les pouvoir transporter.	74
XXII. Comment il faut donner le rapport.	74
XXIII. De la conservation des chevaux.	76



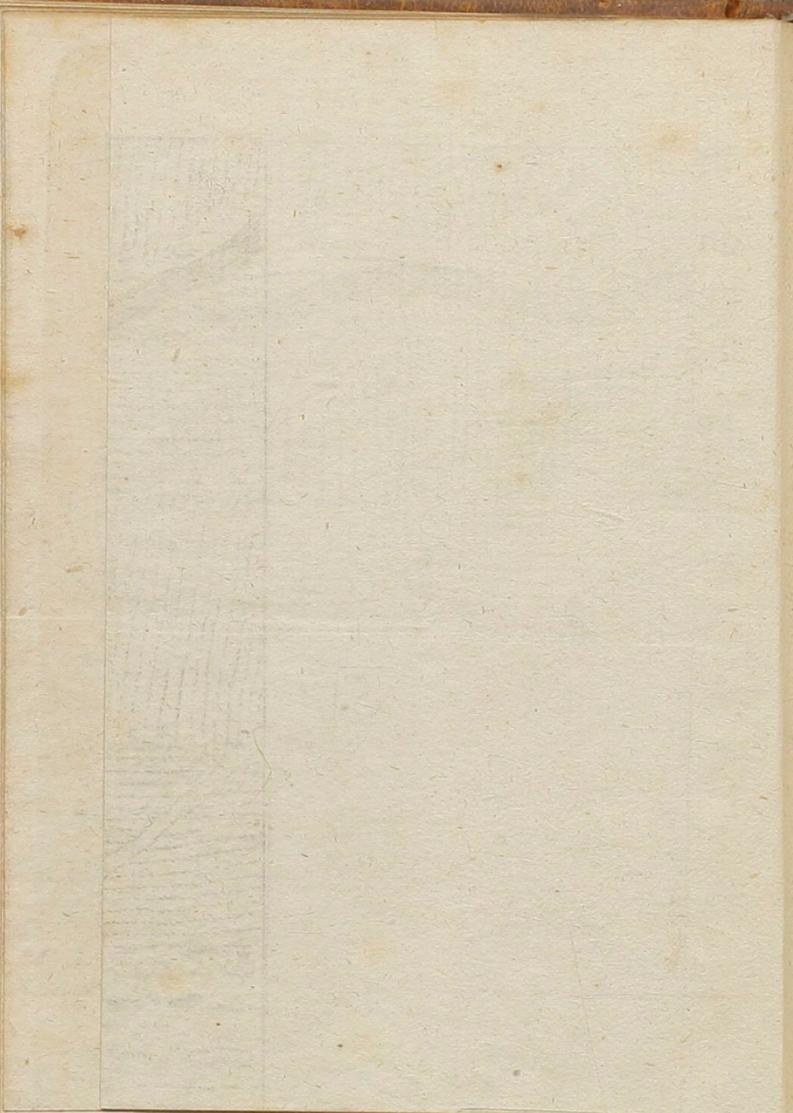




J. C. Georgius







IX. Capitulum de Commandariis in
Institutione Comitis d'Albrichti
in
...







F1B $\frac{3}{h_1}$

ULB Halle

3

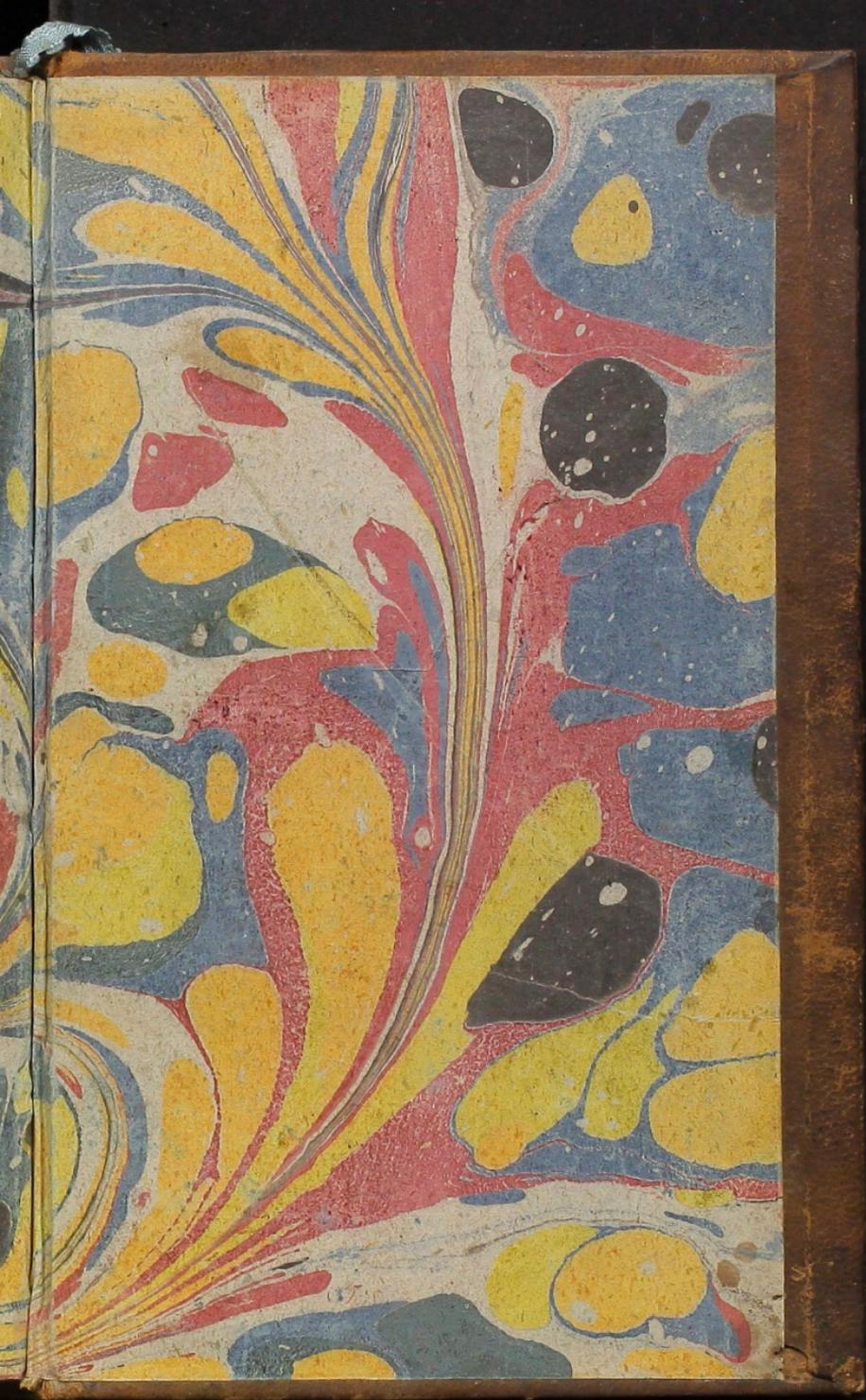
008 902 445

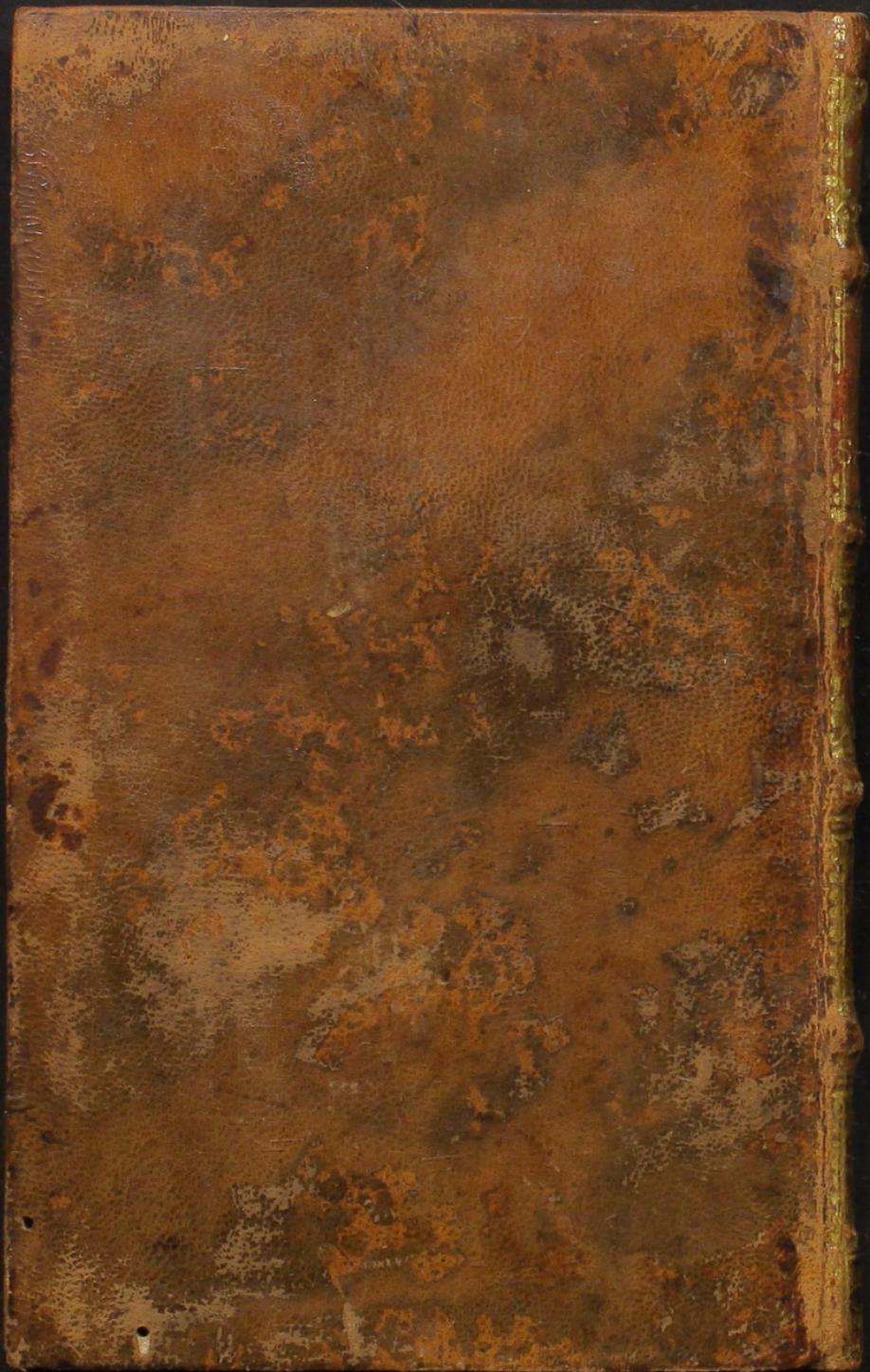


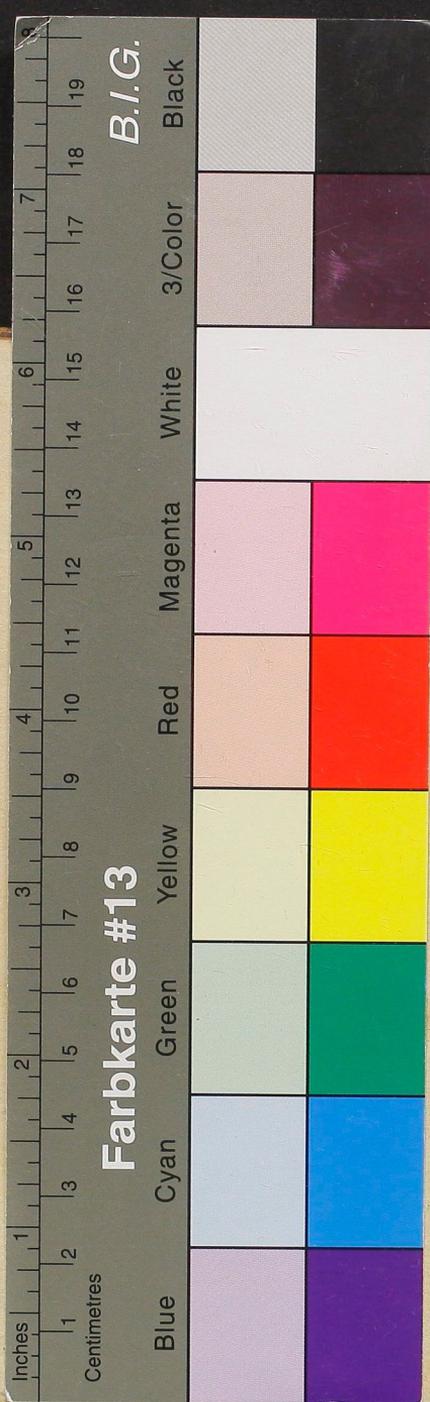
VD18



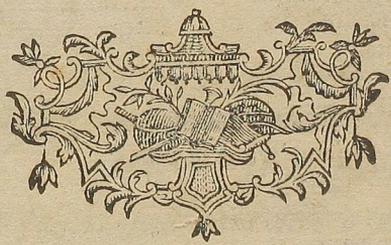








LE
HUSARD
OU
COURTES MAXIMES
DE
LA PETITE GUERRE.



à BERLIN. 1761.

