La Milice Moderne

par

Mons.r de Beaufort.

Premier que de passer aux Evolutions.

Il faut sçauoir connoistre toutes les parties dun Bataillon.

Bataillon est ce qui est composé de mousquetaires et de Piquiers mis en ordre pour combattre.

Front du Bataillon est ce qui est compris de la file de l'aisle droitte a celle de l'aisle gauche.

Flanc du Bataillon est ce qui est contenu du chef de file au serre file.

Queue du Bataillon est derriere les serre files

Angle du Bataillon ce sont les quatre coins du Bataillon.

Rangs, sont des Soldats placer a costé l'un de l'autre sur une mesme ligne faisants un mesme front.

Files, ce sont Soldats qui sont placer les uns au dessous des autres aussi une mesme ligne.

Distance, ce sont les espaces qu'il ya entre les Rangs et les files

Intervalles, ce sont les espaces qui sont entre les demy Rangs et demy files, quarts de Rangs et quarts de files.

Les distances que lon donne aux Soldats ordinairement dans la marche ou en bataille est de deux pas entre les Rangs et les files.
On appelle cela distance ordinaire.
La double distance est de quatre pas
La distance simple est d'un pas.

Raisonnement

La double distance que lon donne aux Soldats c'est pour faire paroistre plus de monde lors que lon passe par vne ville; ou bien si lon passe a la veue des ennemis sans dessein de combattre.

Quand lon fait serrer

La simple distance c'est pour aller aux ennemis ou pour les soustenir.

Les Chefs de file du Bataillon sont tous les Soldats du premier Rang.
Les serre de demy files ce sont tous les Soldats du dernier Rang de la premiere demye file
Les Chefs de demye file ce sont tous les Soldats du premier Rang de la derniere demye file
Les serre files, ce sont tous les Soldats qui sont au dernier Rang du Bataillon.
Les demy Rangs du bataillon est ce qui le diuise par son front en deux coupures.

esgales, et la coupure de l'aisle droite est appellée demy Rang de l'aisle droite et l'autre demy Rang de l'aisle gauche,

Quarts de Rang est ce qui divise le front en quatre coupures esgales

Demye file est ce qui divise le Bataillon par sa hauteur en deux esgalement, et la premiere coupure est appellée premiere demye file, et l'autre derniere demye file.

Quart de file est ce qui divise le battaillon par sa hauteur en quatre coupures esgale et quand l'on veut auoir des quarts de file au Bataillon il faut former le bataillon a huict rangs de hauteur.

L'Exercice du Mousquet,

Les mots propres pour la commander.

Il faut que tous les Soldats posent le mousquet a terre

Puis commander.

Haut le Mousquet,

Le Mousquet sur l'Espaule

Laisser couler le Mousquet et le tourner un peu en dedans.

Prener le Mousquet de la main droite

Haut le Mousquet

Porter la main gauche au rencontre du Mousquet

Prener la mesche de la main droite

Souffler la mesche

Metter la Mesche sur le Serpentin

Compasser la Mesche

Couurer le bassinet auec les deux doigts.

C

Souffler la mesche.
Descouurer le Bassinet
En jouc
Tirer.
Retirer vos armes
Adroit a vos Rangs
Prener la mesche et la remetter a la main gauche.
Souffler dans le Bassinet
Amorcer
Couurer le Bassinet
Secouer le Bassinet
Passer le Mousquet du coste de l'espée.
Prener la Charge
Deurer la auec les dents
Metter la poudre dans le Mousquet,
Prener la Bourre et la metter dans le Mousquet
Tirer la baguette en trois temps.
Metter la Baguette contre l'Estomach
Tirer la baguette courte
Metter la baguette dans le Mousquet

Donner trois coups de baguette dans le mousquet.

Retirer la baguette en trois temps et la metter a la main gauche.

Prener la bale et la metter dans le mousquet

Metter de la poure sur la bale

Prener la baguette et la metter dans le mousquet

Pousser la balle au fonds.

Retirer la baguette

Metter la contre l'Estomach

Tener la baguette courte

Remetter la baguette en sa place.

Retirer le Mousquet

Le Mousquet sur l'espaule

Tous ces commandements cy dessus se terminent en trois mots.

Mousquetaires apprester vous

ou bien

Soldats appresder vous Mousquets

Tous ces mouuements se font aussi

en marchant comme de pied ferme.

L'Exercice de guerre de la Pique.

Il faut faire mettre la pique en terre a tous les Soldats puis commander.

A droit
Remetter vous
A gauche
Remetter vous
Demy tour a droit
Remetter vous
Demy tour a gauche
Remetter vous
En auant presenter vos piques
Remetter vous
Demy tour a droit presenter vos piques
Remetter vous
A droit presenter vos armes
Remetter vous
A gauche presenter vos armes.

Remetter vous

Demy tour gauche presenter vos armes

Remetter vous

Pique de Biais

Ce sont les mesmes commandements comme de pique en terre

Haut la Pique

Ce sont les mesmes commandements comme cy dessus

Pique demy trainante le fer deuant

Presenter la pique en auant

Remetter vous

Demy tour a droit Presenter la pique.

Remetter vous

Demy tour a gauche presenter la pique

Remetter vous.

Pique a darder

Ce sont les mesmes commandements comme de pique demy trainante

Pique trainante le fer deuant.

Ce sont les mesmes commandements que ceux cy dessus nommer.

De toutes ces teneurs de pique on peut presenter sur les angles

Haut la Pique

Marcher

En auant presenter vos piques

Haut la pique

Marcher

Tourner presenter vos piques ou
Demy tour a gauche presenter vos piques

Pique traisnante le fer
derriere du costé de l'espée.

Marcher
Tourner bataillon
Marcher
Tourner

Pique en deffence contre la
cavallerie l'espée a la main.

A droit
A gauche
Demy tour a droit
Bas les piques
Remetter vos espées.

S.

Les Evolutions Militaires.

Dans lesquels il est compris que les exercices que lon fait aux Soldats.

Les ordres de former toutes sortes de bataillons tant pour combattre Infanterie contre Infanterie que pour combattre Infanterie contre Cavallerie avec les ordres du marcher, du camper et du combattre de l'armée, et pour attaquer des forts et pour les defendre: Aussi comme il faut disposer l'armee pour l'attaque des lignes.

Pour commander

Pour Commander L'Exercice.

Droit
Remetter vous
A gauche
Remetter vous
Demy tour a droit
Remetter vous
Demy tour a gauche
Remetter vous

Raisonnement.

On fait tourner a droit et a gauche, Demy tour a droit, Demy tour a gauche, c'est selon les coster ou les ennemis attaquent le bataillon pour leur opposer un front

Que les Chefs de file ne bougent

En auant serrez vos Rangs a Simple distance

En arriere remetter vos Rangs

Que les serre files ne bougent

En arriere serrer vos Rangs a simple distance

En auant remettre vos Rangs.

On fait serrer les Rangs en arriere pour auoir de la place en teste du bataillon aduantageuse a combattre

Que les Chefs de file et serre file ne bougent

Demye file en auant et en arriere serrer vos Rangs

Demye file remettre vos Rangs

Demye file en auant et en arriere en dedans serrer vos Rangs

Demye file remettre vos Rangs

Ce mouuement diuise le bataillon par sa hauteur en deux esgalement et cela se fait lors que les ennemis attaquent le bataillon en teste et en queue.

S.

Pour faire ouurir les Rangs.

En auant ouurez vos Rangs a double distance

Rangs remettez vous

En arriere ouurer vos Rangs a double distance

Rangs remettez vous

Demÿe file en auant et en arriere ouurer vos Rangs

Demÿe file remettez vos Rangs

En auant et en arriere ouurer la demye file

En auant et en arriere fermer la demye file

Ce mouuement, d'ouurir la demÿe file en auant et en arriere se fait lors que lon est en bataille pour eviter le boulet du canon qui donneroit dans le bataillon.

Pour faire doubler les Rangs.

A droit en auant doubler vos Rangs
Rangs remetter vous.
A gauche en avant doubler vos Rangs
Rangs Remetter vous.
des Rangs qui ont doublé ne bougent
A droit en arriere doubler vos Rangs
Le mesme commandement se fait aussi a gauche
En auant remetter vos Rangs

Pour faire doubler les Rangs par demye file

La premiere demÿ file ne bouge
Derniere demÿ file a droit doubler vos Rangs
Demÿ file remetter vos Rangs
Derniere demye file a gauche doubler vos Rangs
Demye file remetter vos Rangs.

Par serre file a droit doubler vos Rangs
Chefs de demij file remetter vos Rangs
Par serre file a gauche doubler vos Rangs
Chefs de demye file remetter vos Rangs

.P.

Les demy files qui ont double ne bougent
Premiere demye file a droit en arriere doubler vos Rangs
Demy file en auant remetter vos Rangs
Demye file a gauche en arriere doubler vos Rangs
Demye file en auant remetter vos Rangs
Par Chefs de file a droit en arriere doubler vos Rangs
Demye file remetter vos Rangs
Chefs de file a gauche en arriere doubler vos Rangs
Demye file en auant remetter vos Rangs

.P.

Pour faire doubler les Rangs par demy file sur les Aisles.

Que la demye file de la teste ne bouge

Demye file de la queue a droit et a gauche sur les aisles doubler vos Rangs

Demye file remetter vos Rangs

Demye file de la teste a droit et a gauche ouurer le demy rang

Demye file de la queue en avant en dedans doubler vos Rangs

Demye file de la queue en arriere remetter vos Rangs

Demye file de la teste a droit et a gauche fermer le demy rang

La demye file qui a doublé ne bouge

Demy file de la teste a droit et a gauche sur les aisles en arriere doubler vos Rangs

Demye file remetter vos Rangs

Derniere demye file a droit et a gauche

ouurer le demy rang.

Demye file de la teste en arriere en dedans doubler vos Rangs

Demye file de la queue a droit et a gauche fermer le Demy rany.

Ce commandement se fait simple en disant

Demye file en auant en dedans doubler vos Rangs. Demye file remetter vos Rangs.

Le mesme commandement se fait a la demye file de la teste pour doubler en arriere en dedans.

Tous ces doublements de Rangs simples ou par demye file augmentent le front du bataillon et en diminuent la hauteur.

Pour faire ouurir les files.

Je droit ouurez vos files a double distance
A gauche remetter vos files
A gauche ouurez vos files a double distance
A droit remetter vos files
Demy Rangs a droit et a gauche ouurez vos files a double distance
Demij Rangs remetter vos files
A droit et a gauche ouurer le demij rang
A droit et a gauche fermer le demij rang

On fait ouurir le Bataillon par demy Rangs a droit et a gauche c'est pour eviter le Canon qui donneroit dans le front du bataillon.

Pour faire serrer les files

Que la file de main droite ne bouge
A droit serrer vos files
A gauche remetter vos files
Que la file de main gauche ne bouge
A gauche serrer vos files
A droit remetter vos files
Que la file de main droite et celle de main gauche ne bouge
Demy rangs a droit et a gauche serrer vos files
Demy rangs a droit et a gauche remetter vos files
Demy rangs a droit et a gauche en dedans serrer vos files
Demy rangs remetter vos files

Pour faire doubler les files.

A droit doubler vos files
A gauche remetter vos files
Les files qui ont doublé ne bougent
A gauche doubler vos files
A droit remetter vos files

Pour faire doubler les files par demy rangs

Que le demy rang de main droite ne bouge
Demy rang de main gauche a droit doubler vos files
Demy rangs a gauche remetter vos files
Les demy rangs qui ont doublé ne bougent
Demy Rangs de main droite a gauche doubler vos files
Demy rangs a droit remetter vos files

S.

Les demy rangs de main droite ne bougent

Demy Rangs de main gauche a droit par
tesde doubler vos files

Demy Rangs a gauche remetter vos files

Demy Rangs de main gauche a droit par
queue doubler vos files

Demy rangs a gauche remetter vos files

Demy rangs de main gauche a droit en de-
dans doubler vos files

Demy rangs a gauche remetter vos files

Demy rangs de main gauche a droit par
tesde et par queue doubler vos files

Demy rangs a gauche remetter vos files

Les Demy rangs qui ont doublé ne bou-
gent

Demy rangs de main droite a gauche par
tesde doubler vos files

Demy rangs a gauche remetter vos files

Demy Rangs a gauche par queue doubler
vos files

Demy Rangs a droit remetter vos files.

Demy rangs a gauche par teste et par queue doubler vos files

Demy rangs a droit remetter vos files

Demy rangs a gauche en dedans doubler vos files

Demy rangs a droit remetter vos files

Les Conuersions

A droit vn quart de conuersion

A gauche vn quart de conuersion

A droit vn demy tour de conuersion

A gauche vn demy tour de conuersion

A droit la conuersion entiere

ou

A droit vn tour de conuersion

A gauche la conuersion entiere

ou

A gauche vn tour de conuersion

Les Conuersions par demy Rangs.

Par demy rangs a droit et a gaucho vn quart de conuersion marchant. 4. fois.

Toutes ces Conuersions cy dessus se font par demy file comme par demy Rangs

Les Ordres de defiler par Rangs.

Defiler par Rangs commencant par l'aisle droite

Chefs de file a gaucho former la bataillon.

Defiler par Rangs commencant par l'aisle gaucho

Chefs de file a droit former le bataillon

Defiler par demy Rangs commencant par le demy rang du milieu.

Pour faire defiler par files.

Defiler en une file commençant par l'aisle droite

Chefs de file a gauche former le bataill

Defiler en une file commençant par la file de l'aisle gauche.

Chefs de file a droit former le Bataill

Defiler en deux files, commençant par les deux files du milieu

Chefs de file a droit et a gauche sur les aisles former le bataillon

Par ces ordres on fait autant defiler de files comme le passage le peut permettre.

Les Contremarches par Filles.

A droit par filles faites la contremarche. Marche.

A gauche par filles faites la contremarche. March.

A droit par filles la contremarche gaignant le Terrain

A gauche par filles la Contremarche gaignant le Terrain

A droit la Contremarche la file apres soy.

A gauche la Contremarche la file apres soy

Toutes ces Contremarches se font par Rangs et demy files comme par files et demy Rangs.

Les ordres de tirez

Les Ordres de Tirer et d'escarmoucher.

Appresder vos mousquets
Marche Premier Rang
En joue
Tirez
A droit a vos Rangs
Marche premier rang
En joue
Tirez
A gauche a vos Rangs
Marche premier Rang
En joue
Tirez
Par demy rangs a droit et a gauche a vos Rangs.
Marche premier Rang
A droit un quart de conuersion
En joue
Tirez
A droit a vos Rangs

Marche premier Rang
A gauche vn quart de conversion
Enjouc
Tirez
A gauche a vos Rangs
Marche premier Rang
Par demy rangs a droit et a gauche vn
quart de conversion
Enjouc
Tirez
A droit et a gauche a vos Rangs
Enjouc premier Rang
Tirez
Second rang marche en auant par les
interualles a droit
Et ainsi des autres.
Porte files par les interuales a droit
auancer vos Rangs
Enjouc chefs de file
Tirez

Par les Intervalles a droit a vos Rangs
Et ainsi des autres Rangs

Marcher les deux premiers Rangs
Second Rang a droit et a gauche doubler
sur les aisles
En joue
Tirez

A droit et a gauche a vos Rangs
Marcher les deux premiers Rangs
A droit et a gauche vn quart de conversion
En joue
Tirez

A droit et a gauche a vos Rangs
Marcher leus deux premiers Rangs.
Premier Rang a droit et a gauche vn
quart de conuersion
Second Rang marche en auant
En joue
Tirez touts

A droit et a gauche a vos Rangs
Marcher les trois premiers Rangs

Premier Rang le genouil droit en terre
Second Rang tire droit par dessus l'espau
Troisiesme Rang par les Interuales a droit.
En joue.
Tirez tous.
Tous Rangs a droit et a gauche.

On fait tirer en queue la-
taillon le bataillon faisant re-
traitte. Par tous ces ordres
cy dessus le Bataillon marchant
tousiours lon fait faire demy
tour a droit aux rangs que lon
veut faire tirer. Leur descharge
estant faicte ils se retirent par
demy Rangs a droit et a gauche
ils se placent en teste du ba-
taillon.

P.

Pour tirer par files.

Marche file de main droite

A droit

En joue

Tirez

A vos Rangs par serre files

Marche file de main gauche

A gauche.

En joue

Tirez

A vos Rangs par les serre files

Marche file de main droite et de main gauche

A droit et a gauche

En joue

Tirez

A vos Rangs par les serre files a droit et a gauche

Marche file de main droite

A droit bordez la Haye en teste.

En joue

Tirez

A vos Rangs par les serre files

Marche file de main gauche

A gauche border la Haye en teste

En joue

Tirez

A vos Rangs par les serre files

Marcher file de main droite et de main gauche

A droit et a gauche border la Haye en teste

En joue.

Tirez

A vos Rangs par les serre files

S.

Les Ordres de border la Haye.

Que les chefs de files ne bougent
A droit par rangs bordez la Haye en teste
En jouc.

Tirez
A gauche a vos Rangs
Que les Chefs de files ne bougent
A gauche par rangs bordez bordez la Haye
en teste
En jouc

Tirez
A droit a vos Rangs
A droit par Rangs bordez la Haye
En jouc

Tirez
A droit a vos Rangs
A gauche par Rangs bordez la Haye
En jouc

Tirez
A vos Rangs

Par demij Rangs a droit et a gauche
bordez la Haye

En jouc

Tirez

A vos Rangs

Que les Chefs de file ne bougent

Par demy Rangs a droit et a gauche
bordez la Haye en teste

En jouc

Tirez

A vos Rangs

Demy tour a droit

Que les serre file ne bougent

Demij rangs a droit et a gauche bordez
la Haye en quoue

En jouc.

Tirez

A vos Rangs

Que les chefs de demije file ne bougent

Demije file a droit et a gauche bordez
la Haye en teste

En jouc premiere demije file.

Tirez

A vos Rangs a droit et a gauche

Derniere demye file en joue.

Tirez

A droit et a gauche a vos Rangs.

Demy tour a droit

Que les serre files et serre de demy files ne bougent

Demye file a droit et a gauche bordez la Haye en queue

En joue derniere demye file

Tirez

A droit et a gauche a vos Rangs

Premiere demye file en joue

Tirez

A droit et a gauche a vos Rangs

Derniere demye file demy tour a droit

Par demye file bordez la Haye par teste et par queue.

En joue

Tirez

A vos Rangs

Quarts de Rang des aisles a droit et a gauc
bordez la Haye

Quarts de Rang du milieu par demye file
a droit et a gauche bordez la Haye par
tes de et par quoue

S. S. S.
S.

L'exercice par quarts de Rang et quarts de files.

Quarts de file prenez garde a vous

Les Chefs de file de chaque quart de file ne bougent

Quarts de file en avant serrez vos Rangs

Quarts de file remettez vos Rangs

Les serre file de chaque quart de file ne bougent

Quarts de file en arriere serrez vos Rangs

Quarts de file remettez vos Rangs

Pour faire doubler les Rangs par quarts de file

Le quart de file de la teste et le second de la queue ne bougent

Quarts de file a droit en avant doublez vos Rangs

Quarts de file remettez vos Rangs

Quarts de file a gauche doublez vos Rangs

Quarts de file remettez vos Rangs

Les quarts de file qui ont doublé ne bougent

Quarts de file a droit en arriere doublez vos Rangs

Quarts de file remettez vos Rangs

Quarts de file a gauche doublez vos Rangs

Quarts de file remettez vos Rangs

Le quart de file de la teste et celuy de la
queue ne bouge

Quarts de file a droit en auant et en arrier
doublez vos Rangs.

Quarts de file remettez vos Rangs

Quarts de file a gauche en auant et en
arriere doubler vos Rangs

Quarts de file remettez vos Rangs

Les quarts de file qui ont doublé ne
bougent

Quarts de file a droit en auant en ar-
riere en dedans doubler vos
Rangs.

Quarts de file remettez vos Rangs

Quarts de file a gauche en auant
en arriere en dedans doublez vos
Rangs

Quarts de file remettez vos Rangs

Pour faire doubler les Rangs par quarts de file sur les aisles et en dedans.

Le quart de file de la teste et le second de la queue en bouge

Quarts de file a droit et a gauche sur les aisles en auant doubler vos Rangs

Quarts de file remettez vos Rangs

Quarts de file en auant en dedans doubler vos Rangs

Quarts de file remettez vos Rangs

Les quarts de file qui ont doublé ne bougent

Quarts de file a droit et a gauche sur les aisles en arriere douler vos Rangs

Quarts de file remettez vos Rangs

Quarts de file en dedans en arriere doubler vos Rangs

Quarts de file remettez vos Rangs

Le quart de file de la teste et celuy de la queue ne bouge.

Quarts de file du milieu a droit et a gauche sur les aisles en auant et en arriere doubler vos rangs

Quarts de file remettez vos Rangs

Quarts de file en auant et en arriere en dedans doublez.

vos Rangs

Quarts de file remettez vos Rangs

Les quarts de file qui ont doublé ne bouge

Quarts de file de la teste et de la queue a droite et
a gauche sur les aistes doublez vos Rangs

Quarts de file remettez vos Rangs

Quarts de file au centre du bataillon doublez
vos Rangs

Quarts de file remettez vos Rangs

Pour faire serrer les files
par quarts de Rang.

Que la file de main droite de chaque quart
de Rang ne bouge

Quarts de Rang a droit serrez vos files

Quarts de Rang remettez vos files

La file de main gauche de chaque quart
de rang ne bouge

Quarts de Rang a gauche serrez vos fil

Quarts de Rang remettez vos files

L

Pour faire doubler les files par quarts de Rang

Le quart de rang de main droite et le second de l'aisle gauche

Quarts de rang a droit doublez vos files

Quarts de rang a gauche remettez vos files

Quarts de rang a droit par teste doublez vos files

Quarts de rang a gauche remettez vos files

Quarts de rang a droit par queue doublez vos files

Quarts de rang a gauche remettez vos files

Quarts de Rang a droit en dedans doublez vos files

Quarts de Rang a gauche remettez vos files

Quarts de Rangs a droit par teste et par queue doublez vos files

Quarts de Rang a gauche remettez vos files

Les quarts de rang qui ont doublé ne bouge

Quarts de rang a gauche doubler vos files

Quarts de rang a droit remettez vos files

Quarts de rang a gauche par teste doublez vos files

Quarts de rang a droit remettez vos files

Quarts de Rang a gauche par queue doublez vos files

Quarts de rangs a droit remettez vos files
Quarts de rangs a gauche par teste et par queue
doublez vos files
Quarts de rang a droit remettez vos files
Quarts de rang a gauche en dedans doublez vos file
Quarts de rang a droit, remettez vos files
Les quarts de rang des aisles ne bougent
Quarts de rang du milieu a droit et a gauche
doublez vos files
Quarts de rang remettez vos files
Quarts de rang a droit et a gauche par
teste doubler vos files
Quarts de rang remettez vos files
Quarts de rang a droit et a gauche par
queue doublez vos files
Quarts de rang remettez vos files
Quarts de rang a droit et a gauche
par teste et par queue doublez vos fi
Quarts de rang remettez vos files
Quarts de rang a droit et a gauche
dans les aisles doublez vos files
Quarts de rang remettez vos files

Les quarts de rang qui ont doublé ne bougent

Quarts de rang les aisles a droit et a gauche
doublez vos files

Quarts de rang remettez vos files

Quarts de rang a droit et a gauche par teste
doubler vos files

Quarts de rang remettez vos files

Quarts de rang a droit et a gauche par que,
ue doublez vos files

2 Quarts de rang remettez vos files

1 Quarts de rang a droit et a gauche par
teste et par queue doublez vos files

Quarts de rang a droit et a gauche
en dedans doublez vos files

Quarts de rang remettez vos files

Les Contremarches se font
par quarts de Rang et par
quarts de file, comme par
demy rangs et demy files.

S.

L'Ordre du marcher d'vn Regiment de vingt Compagnies

Le Regiment estant logé dans les villages, ou qu'il soit campé, il faut que chaque Capn. Lors que lon en veut desloger ou que lon veut mettre le Regiment en bataille, meinent leurs Compagnies dans la place d'armes, prenant tous leurs rangs selon l'ancienneté, ou estant il faut qu'ils reduisent leurs Compagnies a six rangs de hauteur sçauoir les mousquets a part et les piques a part. Toutes les Compagnies qui estant en cet ordre il faut faire marcher la mousquoterie de dix Compagnies qui sont a l'aisle droite a droit, et la mousquoterie de dix autres Compagnies a gauche pour auoir vn Intervalle capable de contenir toutes les piques du Regiment, puis les faire marcher dans ladite intervale pour auoir le regiment en ba-

taille. Et pour les mettre dans l'ordre de la marche; Il faut faire marcher les quatre files de mousquetaires qui sont sur l'aisle droite, aux serre files desquelles il faut faire marcher autre quatre files et repeter cet ordre jusques a ce que tout le regiment ait defile; observant de placer en teste des diuisions vn officier qui a ordre de faire doubler la division sur l'aisle gauche de la premiere division, a qui il faut commander Halte. Par cet ordre l'on forme facilement le bataillon. Il faut remarquer que tous les Regiments marchant en corps d'armée doiuent marcher tous en cet ordre, et si vn Regiment marche seul il doit estre disposé en mesme ordre; Excepté qu'il faut detacher tant de l'auguarde que de l'arriere garde vn corps de mousquetaires en teste et en queue commandé

par vn Lieutenant et deux Sergents. Les officiers commandant le corps de Mousquetaires destacheront en teste et en queue quatre Soldats qu'ils esloigneront de soixante pas de leur corps; Les Soldats destacher descouurans les ennemis en donneront a diis a celuy qui commande le Regiment, afin de luy donner temps pour determiner de ses ordres de combattre. Le corps de mousquetaires destacher estans attaquez rendront le combat autant qu'il leur sera possible et jusques a ce que l'officier qui commande le regiment leur enuoye nouuel ordre.

Vn Regiment marchant en cet ordre ne sera jamais surpris, et ne donnera jamais dans les embuscades. La figure suiuante fait voir l'ordre de la marche.

.F.

Pour des marches d'vn Bataillon border le Bataillon par s. fronts de deux rangs de mousquetres

Il faut destacher deux files de chaque manche et de celles qui sont les plus proches des piques, et les faire marcher par quarts de conuersion a droit et a gauche le long du front de piques et repeter cet ordre iusques a ce que le Bataillon soit couuert, Et po.r destacher les deux rangs qui sont en teste du Bataillon, il faut commander alte a deux files de chaque aisle pour faire marcher le reste des files aux flancs de celles qui ont fait Alte, et repeter l'ordre iusques a ce que le tout soit destache, comme la figure le monstre.

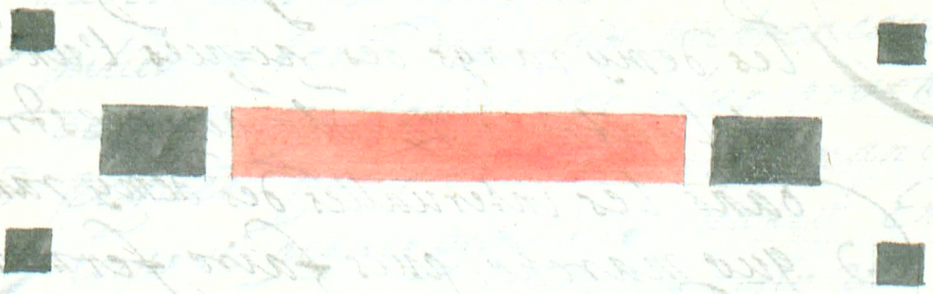
Pour des manches l'vn
Bataillon donner deux
Pelotons au bataillon,

Il faut tirer vn nombre de files de
chaque manche a discretion et de
celle des ailles, et les faire marcher
six pas aux dessus des manches et
aux angles comme la figure le
monstre.

§.

Pour donner quatre Pelotons au bataillon

Il faut tirer vn nombre de files de chaque aisle, puis les diviser par leurs demy files et faire auancer les premieres demij files en auant, et a l'angle des manches, et leurs dernieres demy files feront demy tour a droit pour marcher en arriere auni a l'angle desdites manches, comme le monstre la figure.



Pour former du Bataillon de grand front deux Bataillons.

Il faut faire auancer les demy rangs de piques de main droite, ensemble la manche a vingt pas au dehors du demy rang de main gauche puis diuiser chaque manche en deux coupures esgales et faire ouurir les coupures des aisles a telle distance que lon jugera a propos puis commander aux trois premiers Rangs des coupures les plus proches des piques de marcher, en suitte aux trois derniers rangs demy tour a droit pour les faire marcher en arriere pour auoir vne distance capable d'y faire passer les piques, En suitte il faut faire marcher les demy rangs des piques l'un a droit et l'autre a gauche pour estre placez dans les interualles des demy rangs de chaque manche, puis faire fermer les demy files des demy rangs qui se sont ouuerts pour auoir le bataillon cy dessous

Pour d'vn Bataillon en faire trois

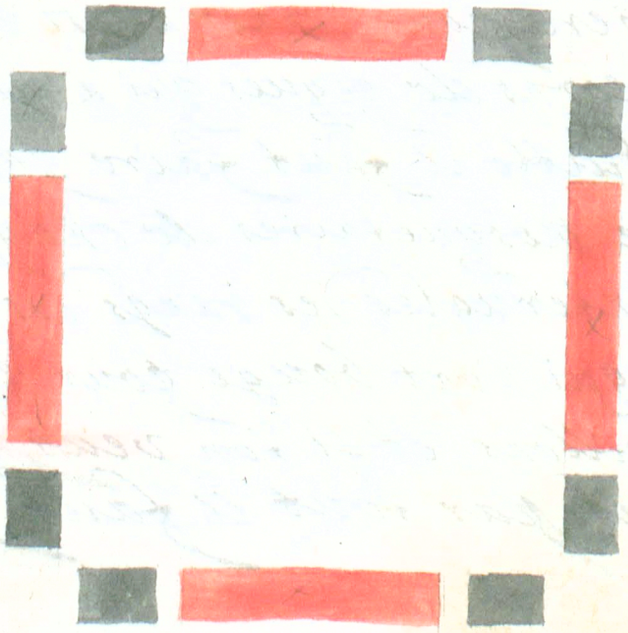
Soit diuisé les pigues en trois coupures esgales et chaque manche aussi en trois coupures, puis faire marcher la coupure du milieu en teste des deux autres coupures de mousquetaires des plus proche des pigues, pour donner deux manches au corps de pigues qui s'est auancé. En suitte il faut ouurir de chaque aiste vne coupure de mousquetaires les plus proche des pigues par leurs demy filles pour faire

passer le corps de pigues dans les inter-
ualles desdites coupures, puis faire former
les demÿ files des demÿ files qui se sont
ouuertes pour auoir les trois bataillons.

Pour d'un Bataillon de grand front former quatre bataillons, que lon peut disposer comme les deux figures le font voir.

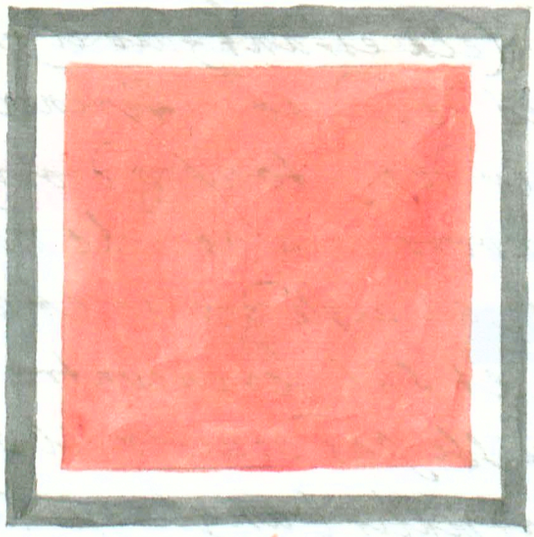
Il faut diuiser les piques en quatre coupures esgales et chaque manche aussi en quatre coupures. Cela estant fait il faut faire marcher les deux coupures du milieu des piques l'vne en teste et l'autre en queue, ensemble deux coupures de mousquetaires de chaque manche les plus proche des piques marcheront en auant pour donner deux manches au corps de piques qui s'est auancé. Les deux autres demy tour a droit et marcheront en arriere pour donner aussi deux manches au corps de piques qui a marché en arriere. En suitte il faut faire passer vne coupure de mosquetaires de chaque aisle par les interuales des rangs des corps de piques qui n'ont bougé pour auoir quatre bataillons. et si lon veut qu'ils facent front par tout il faut faire quarts

de conuersion aux deux bataillons des aisles; et si lon les veut desdacher en auant garde et arriere garde Il faut former les quatre bataillons sur vne mesme ligne pour faire auancer le bataillon de l'aisle droite et le second de l'aisle gauche pour l'auant garde, les deux autres demeureront pour l'arriere garde.



Pour d'vn Bataillon de grand front former vn bataillon quarre sans sceuoir le nombre des soldats.

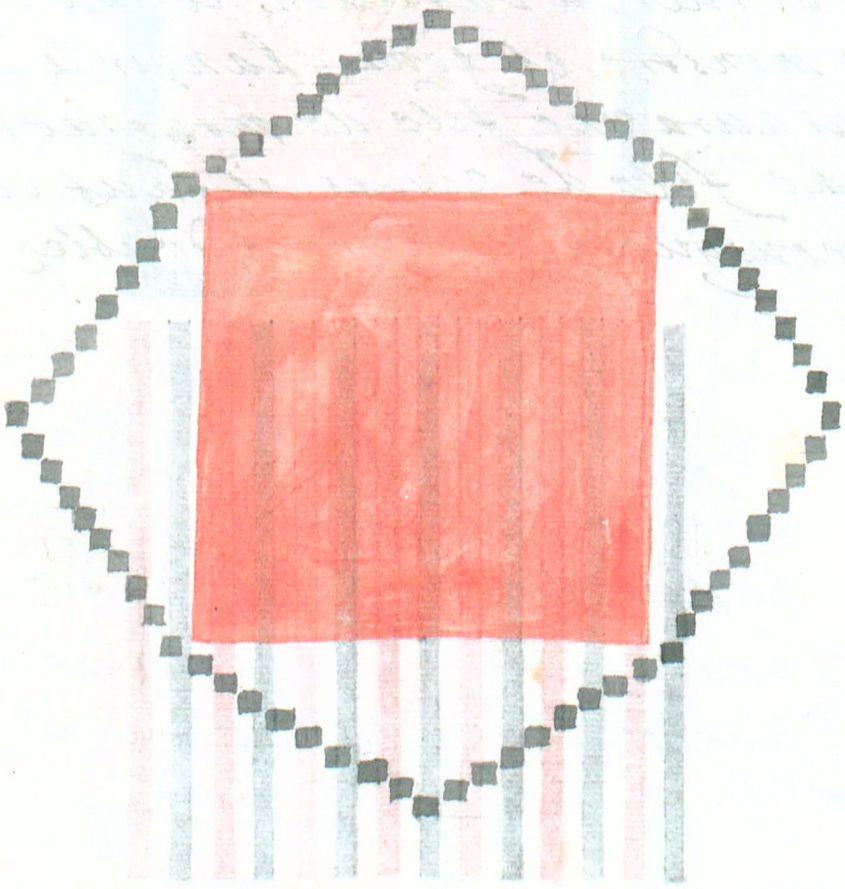
Il faut conter le front et la hauteur, puis prendre la difference du front a la hauteur. Cela estant fait il faut prendre la moitié de ladite difference a qui il faut commander demy tour a droit puis vn quart de conversion a gauche marchant pour estre placer a l'aisle droite et au dessous des seure files, et s'il se rencontre vne file qui ne se puisse pas diuiser, il s'en faut servir pour remplir l'angle qui se trouue vuide, et si elle ne suffist lon tirera rangs et files pour remplir led. angle, et si dans le front il se trouue quatre fois la hauteur ou plus, il faut faire doubler l'un des demy Rangs les files par teste ou par queue, et si cela



Pour d'vn bataillon quarré
auec les manches former vn
bataillon qui aura vn rang de
mousquets et vn rang de piques.

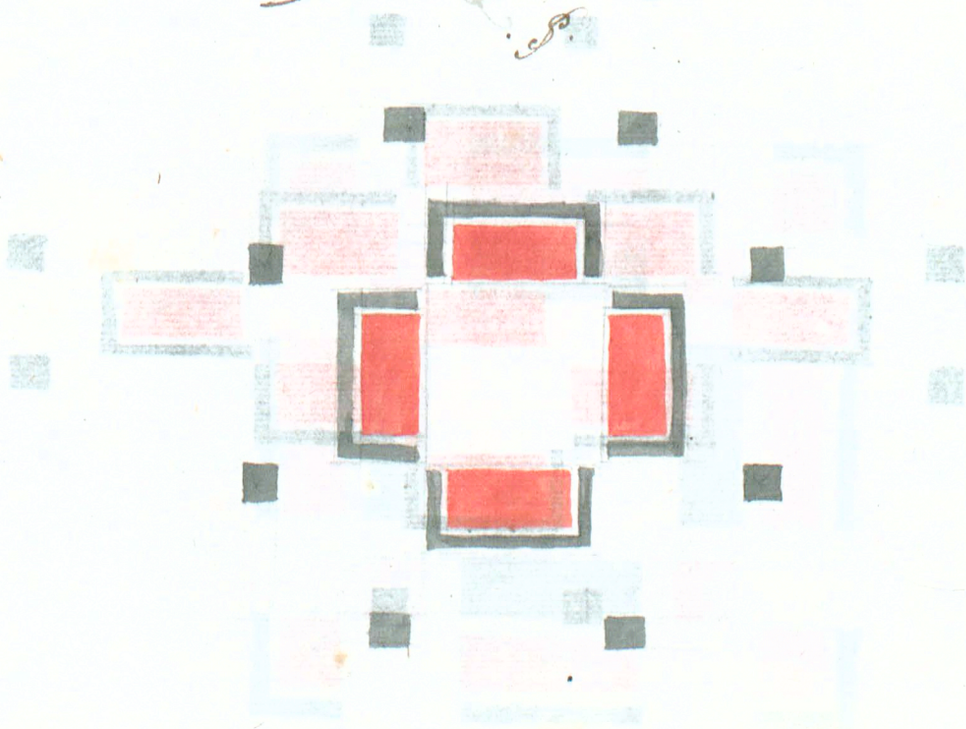
Il faut commander aux manches d'armer
le bataillon en dedans faisant marcher les
manches a droit et a gauche, ou bien com man-
der de doubler les files a droit et a gauche
en dedans le corps de piques, et si chaque
corps a plus de front que le demij rang
du corps de piques, le surplus seruira
a border la bataillon, comme la figure
le monstre, et pour changer le bataillon
qui aura vne file de mousquetaires, et
vne file de piques, il faut commander
mousquetaires a droit doubler vos Rangs.

Et pour destacher la bordure tout
autour du bataillon, comme la seconde
figure le fait voir il faut diuiser la
bordure par coupures qui auront autant
de front comme la bordure a de hauteur
puis faire auancer lesdites coupures
aux angles les vnes des autres obser-
uant de commander Alto aux coupures
des aisles.



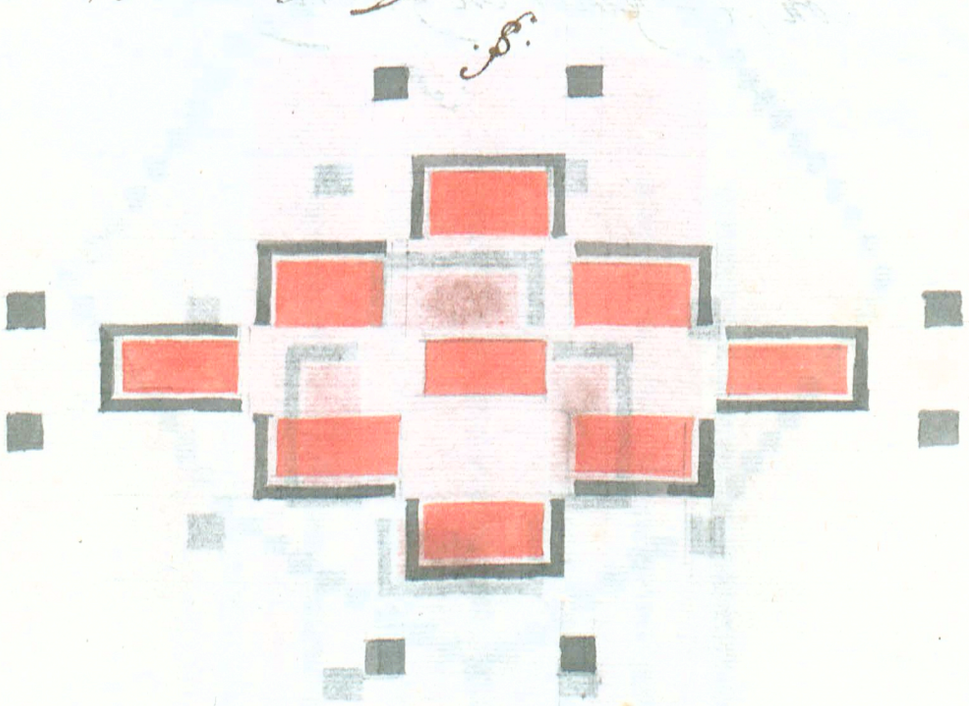
Pour changer le Batailon quarré au Batailon suiuant

Il faut faire auancer les demy rangs de main gauche jusques a ce que les serre files soyent en mesme rang des serre de demy files des demy rangs de main droite, puis commander a droit aux demy files de chaque demy Rang, et les faire marcher aux angles les vnes des autres comme la figure le faict voir Il se faut seruir de la mousquetaire pour border le batailon, et pour en faire pelotons.



Pour changer le Batailon quarré a la figure cy dessous

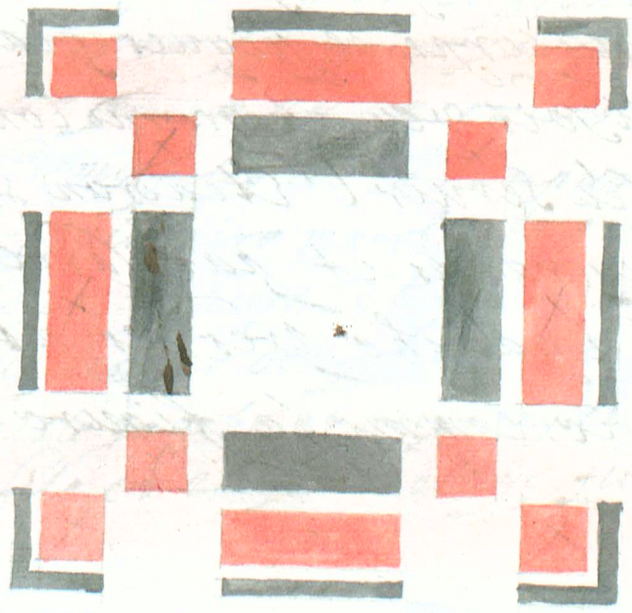
Il faut que le Batailon se puisse diviser par le front et par la hauteur en trois coupures puis faire auancer la coupure du milieu haut de la teste de la gueue que des aisles aux angles des coupures qui n'ont bougé pour auoir vn batailon en croix composé de neuf corps de piques et quatre corps de mousquetaires, et du reste de la mousqueterie en border le batailon sur toutes les faces.



Pour d'vn bataillon quarré former le bataillon du Roy

Soit diuisé le front et la hauteur en quatre coupures esgales, puis faire amanier les deux coupures du milieu de la teste et de la queue et des aisles aux angles des coupures des aisles pour auoir le bataillon. Il faut placer quatre corps de mousquetaires dans le bataillon et du reste de la mousqueterie en border le bataillon sur toutes les faces. Lon peut changer le bataillon a la figure suiuante.

.P.



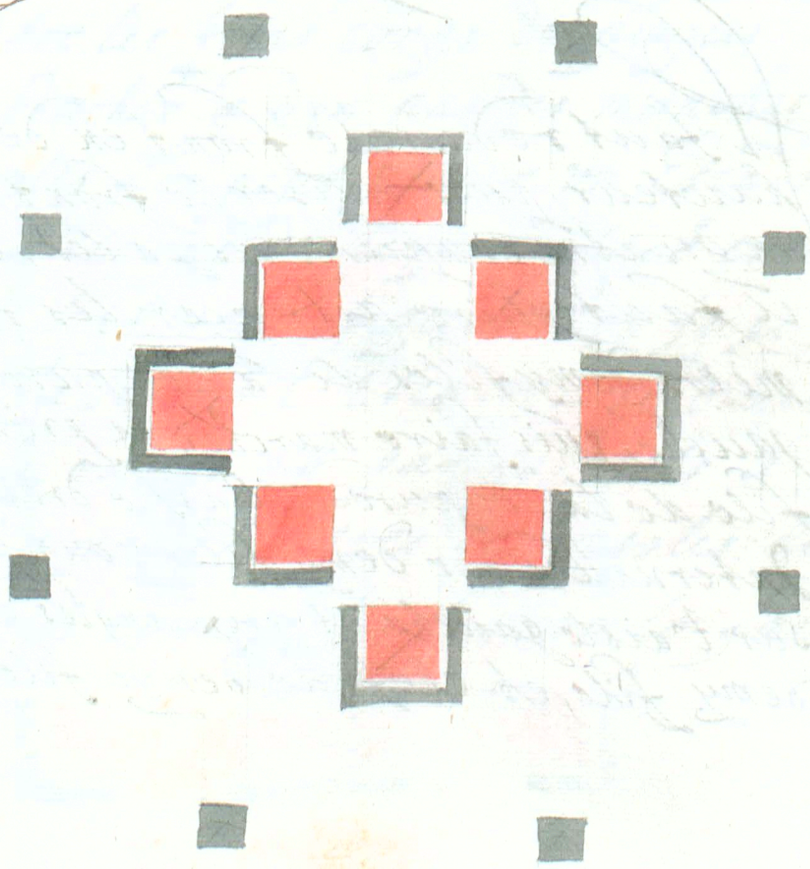
Pour d'vn bataillon de grand front former le Bataillon Suedois.

Il faut couper les piques par le front en quatre coupures esgales ou pour mieux dire par quarts de Rangs faire auancer les deux quarts de rang du milieu a vingt pas au dessus des quarts de rang des aisles aux angles puis diuiser les manches par leurs demy rangs et faire marcher les demy rangs des aisles par les interuales des rangs, pour estre placez entre les trois corps de piques. Lon peut + de chaque aisle vn pletoten qui il faut placer + destacher a dix pas des manches et aux angles Lon peut placer vn Escadron en queue du corps de piques placé en teste sans qu'il soit veu, et quand lon juge a propos de s'en seruir l'Escadron se diuise par demy rangs et par carrols a droit et a gauche pres des aisles de l'Infanterie, comme la figure le fait voir.

Pour d'vn Batallon de grand front former huict corps de piques, comme le monstre la figure.

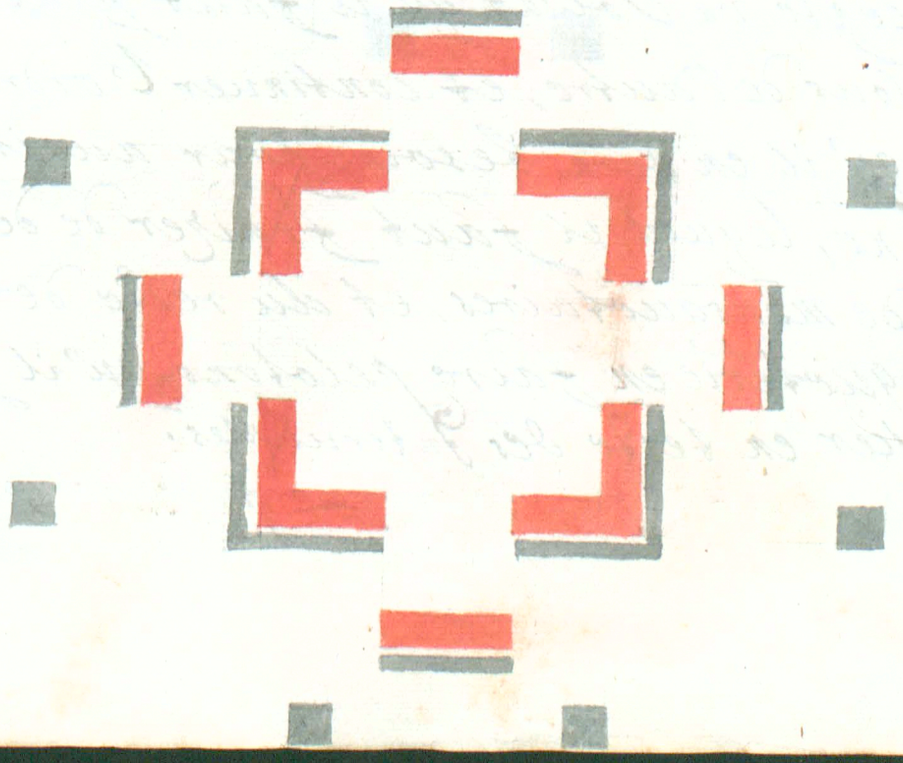
Il faut reduire le front en deux fois la hauteur, puis diuiser le front des piques en quatre coupures esgales, En suitte il faut faire auancer les trois premiers demy files de la coupure d'aisle gauche, puis faire marcher la premiere demye file de la coupure de l'aisle droite sur les Internalles des demy files pour estre placez sur l'aisle gauche et aux angles des serre de demy file, et chefs de demye file de la coupure

de l'aisle gauche, et sa derniere demye file marchera en auant pour se placer en mesme lingne de sa premiere demye file, En suitte il faut faire marcher les demy files du milieu l'vne en teste et l'autre en queue pour auoir le bataillon qu'il faut fraser sur toutes les faces de deux rangs de mousquetaires, et du reste de la mousquoterie en faire pelotons qu'il faut placer en teste des corps de piques les plus auancez aux deux angles, si lon reduit le front a trois la hauteur il faudra couper le front en six, puis se seruir des mesmes ordres comme il est dit cy dessus. Par ces ordres lon fait le bataillon tant grand que lon veut.



Pour d'vn Bataillon de grand front former vn bataillon quarré a Centre Vuide.

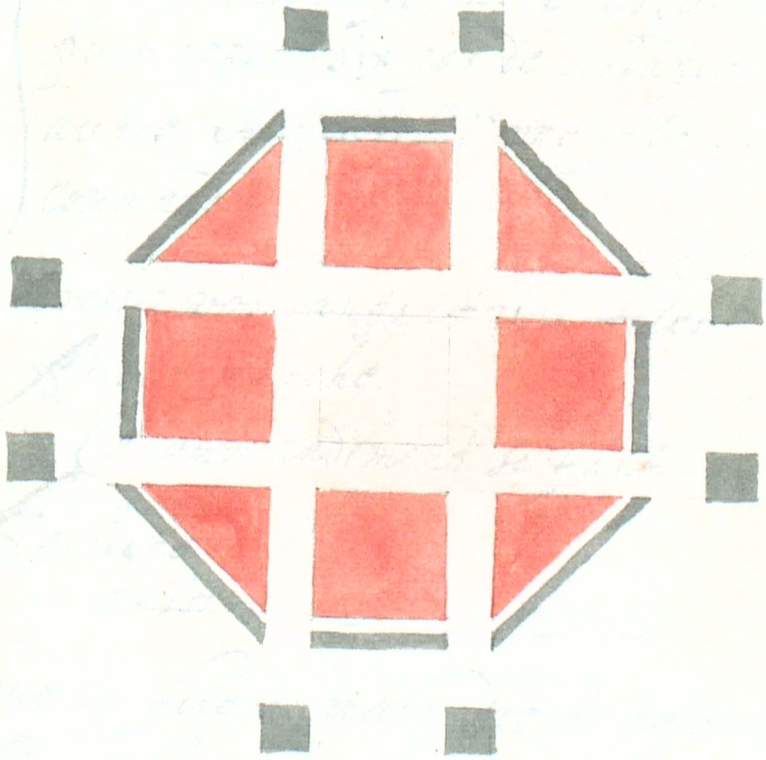
Il faut diuiser les pigues en quatre coupures esgales puis commander a la coupure de l'aisle droite demy tour a droit. En suitte vn quart de conuersion a droit marchant pour estre placez au dessous des serre files de la seconde coupure de l'aisle gauche fera demy tour a droit pour se placer a mesme rang des serre files de la coupure qui a fait quart de conuersion marchant, et la coupure de l'aisle gauche fera aussi demy tour a droit puis a gauche vn quart de conuersion marchant pour former ledit bataillon qu'il faut border tout autour de trois rangs de mousquetaires.

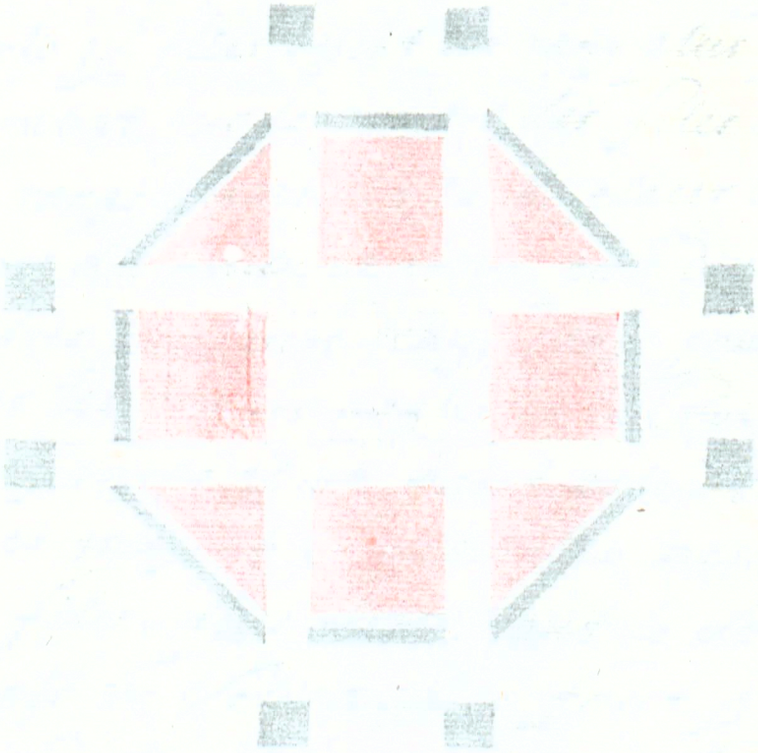


Pour d'vn Bataillon a Six au de huict de hauteur former L'octogone.

Faut diuiser le corps de piques en Six coupures Esgales, puis reduire les coupures en telle sorte qu'elles ayent un rang plus que de file observant que le nombre des files soit pair, et les rangs impairs, En suitte placer les quatre coupures du milieu en croix, puis diuiser les deux autres par leurs demys rangs pour les placer dans les quatre angles de la Croix, puis de ces demy rangs il en faut oster tout le premier rang et le placer en mesme rang de seize files, puis tirer tout le second rang excepté vn Soldat qu'il faut placer au dessous de l'autre, et continuer l'ordre tant qu'il en sera besoin pour auoir l'octogone, lequel il faut fraizer de deux rangs de mousquetaires, et du reste de la mousquoterie en faire pelotons qu'il faut placer en teste des Interualles.

P.





L'Exercice de la Cavallerie

Les mots propres pour la Commander.

Il faut avoir formé l'Escadron a quatre rangs puis donner six pas de distance d'un rang a un autre, et quatre d'une file a l'autre, Puis commander.

Dressez vos rangs et vos files.

A droit marche.

Ce commandement se fait - - - 4. fois.

A gauche

aussi - - - - - - - - 4 fois.

Que la file de main droite ne bouge

A droit serrez vos files.

Que la file de main gauche ne bouge

A gauche serrez vos files.

Que la file de main droite et de main gauche ne bouge

Par demy rangs a droit et a gauche serrez

vos files

Demy rangs remettez vos files.

Pour faire serrer et ouurir les Rangs.

En auant ouurez vos Rangs a double distance
Que les Chefs de file ne bougent.
En auant remettez vos rangs a vos premieres distances.
Que les Chefs de file ne bougent
En auant serrez vos Rangs a simple distance.
En auant remettez vos Rangs a vos premieres distances.

Pour faire doubler les Rangs par demij files.

Que la premiere demije file ne bouge
Chefs de demy file a droit doublez vos Rangs en auant.

Chefs de file avancez vos Rangs et prenez vos files

Chefs de demye file a gauche doublez vos rangs

Chefs de file avancez vos Rangs et prenez vos files.

Demy file sur l'aisle droite doublez vos Rangs

Demye file par caracol a droit remettez vos Rangs

Demye file sur l'aisle gauche doublez vos rangs

Demye file par caracol a gauche reformer l'Escadron

Demye file a droit et a gauche sur les aisles doublez vos Rangs

Demye file par caracol a droit et a gauche remettez vos Rangs

Premiere demy file a droit et a gauche ouvrez le demy rang.

Derniere demye file en dedans doublez vos Rangs

Derniere demye file par demy Rangs et par Caracol a droit et a gauche reformer l'Escadron.

Premiere demy file formez le demy rang
La demye file qui a doublé en bouge

Premiere demye file par Caracol a droit doublez vos Rangs sur l'aisle droite en arriere.

Demy file remettez vos Rangs
Demye file sur l'aisle gauche doublez vos Rangs en arriere.

Demye file remettez vos rangs.
Demy file sur l'aisle gauche doublez vos rangs en arriere.

Demy file remettez vos Rangs.
Demye file par demy rangs par Carocols a droit et a gauche doublez vos Rangs sur les aisles en arriere.

Demy file remettez vos Rangs.

Demye file par Caracol a droit et a gauche doublez vos Rangs en dedans et en arriere.

Demye file en auant remettez vos Rangs

Derniere demye file a droit et a gauche fermez le demy rang.

On peut faire doubler les files a la Cauallerie par teste ou par queue, et pour faire remettre ceux qui doublent en teste font vn tour de Caracol pour reprendre leur place.

Et quand lon veut faire doubler en queue il les faut faire marcher par Caracol.

Les ordres de defiler tout demesme comme al' Infanterie

Les bordements de Haye se commandent comme al' Infanterie excepté que lon fait remettre par deffile quand lon a fait border la haye en teste, Il faut commander, par chefs de file ou par doffi-

le remettez vos rangs, Et si lon fait bor-
der en gauche, il faut le faire par caracol
et pour faire remettre ceux qui ont bordé
les premiers, doivent defiler les premiers,
reformant leurs rangs, et s'en retournant
a leurs places, et en suitte les autres rangs
par le mesme ordre, Et si lon fait border
sur les aisles il les faut faire remettre
par caracols a droit ou a gauche, c'est se-
lon le costé ou ils auront doublé, Et
si on les a fait mettre en haye sur les
deux aisles il faut qu'ils se remettent
leur caracols a droit et a gauche.

Des Caracols.

A droit par caracol faut faire tourner l'
Escadron tant que lon commande Halte.
A gauche par caracol, c'est le mesme
A droit un quart de caracol
C'est pour opposer le front de l'Es-
cadron sur la droite.

A gauche vn quart de Caracol
C'est le mesme.

Pour former l'Escadron.

Il faut commander Halte aux trois premiers rangs, et faire doubler le reste de trois en trois Rangs sur l'aisle gauche des trois premiers Rangs, et pour les faire marcher comme ilz estoyent il faut faire de filer deux files de l'aisle droite en suitte toutes les autres par le mesme ordre en queue des 2 premieres qui est l'ordre de la marche de la Cavallerie.

S.

Pour diuiser l'Escadron en deux troupes.

Par demy rang, et par caracol a droit et a gauche diuiser l'escadron en deux troupes et reformer l'Escadron eingiante pas en teste

Par demy rangs et par Caracols a droit, et a gauche reformer l'Escadron faisant front en gueue.

Pour faire tirer la Cauallerie.

Il faut faire tirer par rangs d'autant que la retraitte en est plus faite.

Les rangs qui se desdachent douient Caracol a gauche puis a droit pour tirer dans la hauteur de l'Escadron que lon veut attaquer, puis par Caracol a droit et a gauche feront leur retraitte en gueue de leurs serrefiles. Lon peut faire tirer par rangs par conuersion, et faire replacer au dessous des serrefiles.

Pour combattre en Retraitte.

Il faut faire de petites troupes soustenues de quelque gros s'il est a propos de faire quelque descharge.

Les petites troupes se seruiront des ordres de border la Haye, tirans tous en mesme temps faisant leur retraitte a la faueur des autres troupes qui les doiuent soustenir ils reprendront leurs ordres pour soustenir ceux qui ont esté soustenus.

Autre Ordre de combattre Cauallerie contre Cauallerie.

Demeurez ferme a la teste de vostre Escadron, et incontinent que les ennemis sont a portée faut par Caracol faire ouurir les demy rangs de l'Escadron a droit et a gauche, pour obliger les ennemis de passer entre deux,

et en continuant le Caracol rendre vostre Escadron en gaignant les ennemis en gouue, et par cet ordre vous romprez l'Escadron des ennemis.

Autre Ordre.

Soit fait vn Escadron double puis estant proche de l'Escadron que lon veut attaquer il faut diuiser la premiere demye file par son demy Rang, et par Caracols a droit et a gauche gaigner les aisles de l'Escadron que lon attaque pour y faire leur descharge, et par Caracol gaigner le gauue de la derniere demye file, en mesme temps doit donner dans le front faisant leur descharge. Par cet ordre lon rompra vn autre Escadron pour fort qu'il puisse estre.

Ordre de faire combattre un Regiment de Cavallerie contre Cavallerie.

Il faut que celuy qui commande le regiment ou Escadron soit bien instruit qui sont ceux contre qui lon doit combattre, Sçauoir s'ils sont Gensdarmes Cheuaux-legers Carabins ou Dragons, d'autant que les deux premiers se doiuent attaquer par l'aisle gauche, et les autres par l'aisle droite. Cela estant obseruè ayant a combattre Escadron contre Escadron, il faut comme les ennemis s'auancent prendre l'aisle gauche de l'Escadron que lon commande pour caracoler a droit sur la gauche des ennemis, En ce faisant vous leur osterez la main en vous la donnant, d'autant que les Gensdarmes et Chenaux legers ne peuuent pas facilement tirer sur leur gauche, Encore moins les Carrabins Dragons ou fuzeliers, les attaquant sur leur droite. Cela se peut prenant l'aisle droite de l'Escadron que

lon commande et caracoler a gauche finissant vn peu a droit. Par cet ordre vous leur osdez la liberté de leurs armes, par ce que les Carabins Reuaux legers et fuzeliers ne peuuent estans a cheual tirer sur leur droite

Autre Ordre pour combattre Cauallerie contre Infanterie.

Il faut de l'escadron destacher deux troupes pour chasser la mousquetterie qui est hors du bataillon, et la contraindre de rentrer dans le bataillon, puis par Caracols tournant autour du Bataillon prendre les piques par le costé pour les renuerser. L'Escadron qui doit suiure poussera et choquera le bataillon au lieu ou les piques seront renuersées, ou ils rompront facilement. Ce sont les ordres dequoy il se faut seruir contre l'Infanterie.

Les Ordres d'un Regiment de Bataille

Les Batailles sont composées de trois corps qui sont Cauallerie, Infanterie et Artillerie. Les Batailles en corps qui sont Auantgarde et arriere-garde, Quelquesfois on les destache en deux corps qui sont auantgarde et arriere garde et quelques Escadrons pour corps de reserue. La Cauallerie doit estre placée sur les aisles de l'Infanterie et aussi entre les cinquains ou par l'ordre general, Les batailles se rangent en croix ouuerte ou en croix fermée, Les Six ains rangent les batailles fermées, et les Cinquains en croix ouuerte, L'auantgarde doit estre esloignée de quatre cens pas de la Bataille et l'arriere garde de la bataille deux fois autant, Faut obseruer que les corps de la Bataille ne doiuent estre placez en mesme ligne de ceux de l'auantgarde, mais les corps de l'auantgarde peuuent bien estre placez en mesme ligne de ceux de

l'arriere garde, La Cauallerie doit estre destach
e plus ordinairement en croix ouverte, et
l'Infanterie en croix fermée. L'artillerie
doit estre placée en teste de l'Auantgarde
La bataille commence par l'Artillerie, puis
se destachent les Coureurs et enfants per
dus et en suitte l'auantgarde, et selon ce
qui arriue a l'Auantgarde donne la bataille
sous denue de l'arriere garde. Il faut remar
quer que quand lon veut ranger la bataille
en croix ouverte il faut placer toute l'arm
sur vne mesme ligne, et si lon veut ranger
la bataille en croix fermée, il faut placer
sur deux lignes sur la premiere on placera
les Escadrons et bataillons qui sont pour
l'auantgarde et pour la bataille, et sur
l'autre ligne on placera les bataillons
et Escadrons qui sont pour l'arriere-
garde, obseruant de les placer en que
ue des Escadrons et bataillons qui sont
pour l'Auantgarde.

B.

Ordre pour dostacher trois bataillons en Buantgarde et arrierogarde.

Soit placé les trois bataillons sur une mesme ligne et pour dostacher l'ordre de combattre il faut faire auancer le Bataillon du milieu pour l'Buantgarde Les deux qui restent pour l'arrierogarde comme la figure le fait voir.

L'ordre pour dostacher quatre Bataillons en croix fermée.

§

Il faut placer trois bataillons sur une mesme ligne, et une autre sur une autre ligne au dessous et en queue du bataillon du milieu, et pour dostacher l'ordre il faut faire amaner le bataillon du milieu pour l'Auantgarde Les deux aisles pour la bataille, et le bataillon placé en queue pour corps de reserue comme la figure le faict voir.

Ordre pour dostacher Cinq Bataillons en auantgarde Bataille et arriere garde.

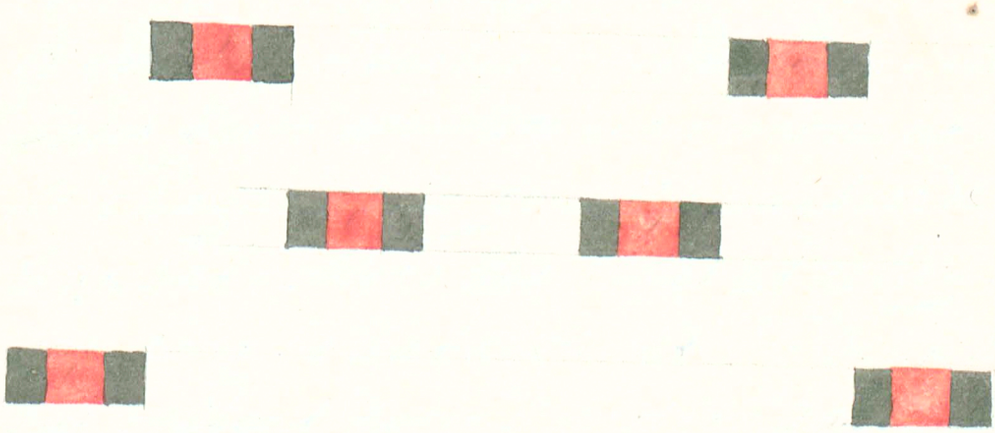
L on les dostache aussi en auantgarde et arriere garde comme les deux figures cy dessous le font voir Il faut placer les Cinq bataillons sur mesme ligne et pour dostacher l'ordre de combattre il faut faire mancer les seconds bataillons des aisles pour l'auantgarde, les deux aisles pour la bataille et celuy du milieu pour l'arriere garde.

Et pour les dostacher en auantgarde et arriere garde il faut dostacher les seconds des aisles pour l'auantgarde et les trois qui resent pour l'arriere garde.

Ordre pour destacher Six Bataillons en Croix fermée et en ordre ouvert.

Premier ordre. Soit placé les Six bataillons sur deux lignes, Sçauoir quatre bataillons sur la premiere ligne, et les deux autres sur vne autre ligne et au dessous des bataillons du milieu Et pour les destacher en ordre de bataille il faut faire marcher les deux bataillons du milieu pour l'auant garde, les deux des aisles pour la bataille et les deux placez en quarre pour l'arriere garde

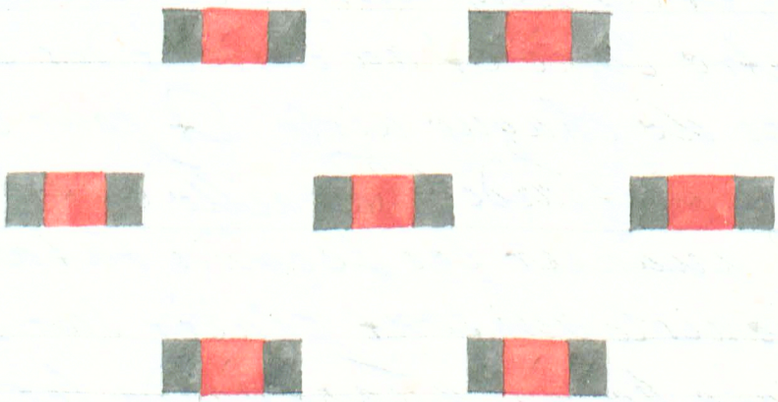
Et pour les destacher en Croix ouverte il faut que tous les bataillons soyent placez sur vne mesme ligne, Et pour les destacher en ordre de bataille il faut faire marcher les seconds bataillons des aisles pour l'auant garde, les deux du milieu pour la bataille et les deux des aisles pour l'arriere garde comme les figures le font voir.



L'ordre pour dostacher sept bataillons en croix ouverte et en croix fermée comme les figures le font voir.

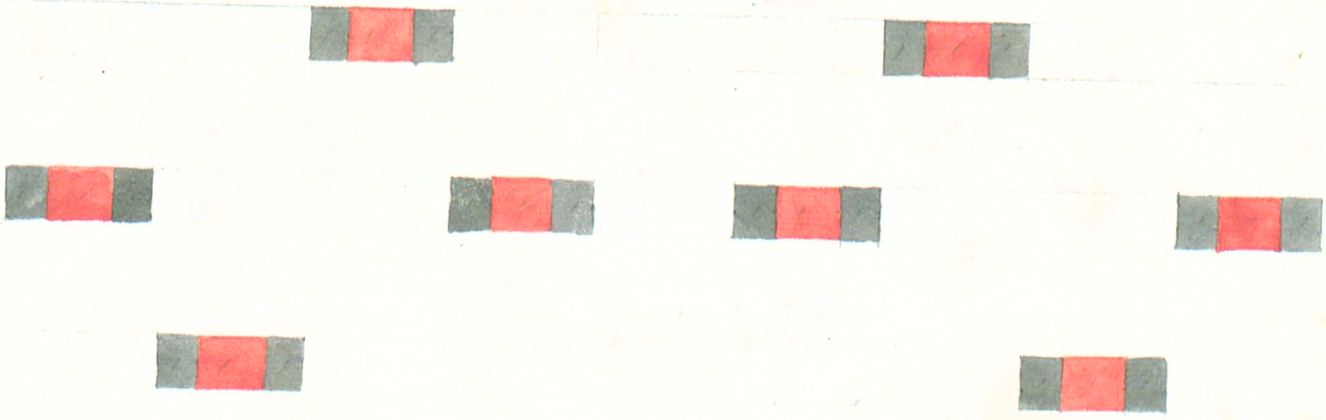
Soit plaé les Sept bataillons sur mesme ligne et pour dostacher l'ordre de bataille il faut faire auancer les troisiesme bataillon de chaque aisle pour l'auantgarde, Les deux bataillons des aisles et celuy du milieu pour la bataille, et les deux bataillons qui restent pour l'arriere garde.

Et pour les dostacher en croix fermée il faut plaeer les bataillons sur deux lignes sauoir cinq bataillons sur la premiere ligne, et les deux autres bataillons sur une autre ligne et au dessous des Seconds bataillons de chaque aisle, Et pour les dostacher en auantgarde Bataille et arriegarde il faut se auancer les Seconds bataillons de chaque aisle qui sont plaeer sur la premiere ligne pour l'auantgarde les trois qui restent pour la bataille, et les deux autres plaeez sur la derniere ligne pour l'arriere garde.



Ordre pour destacher huict Bataillons en Croix ouverte.

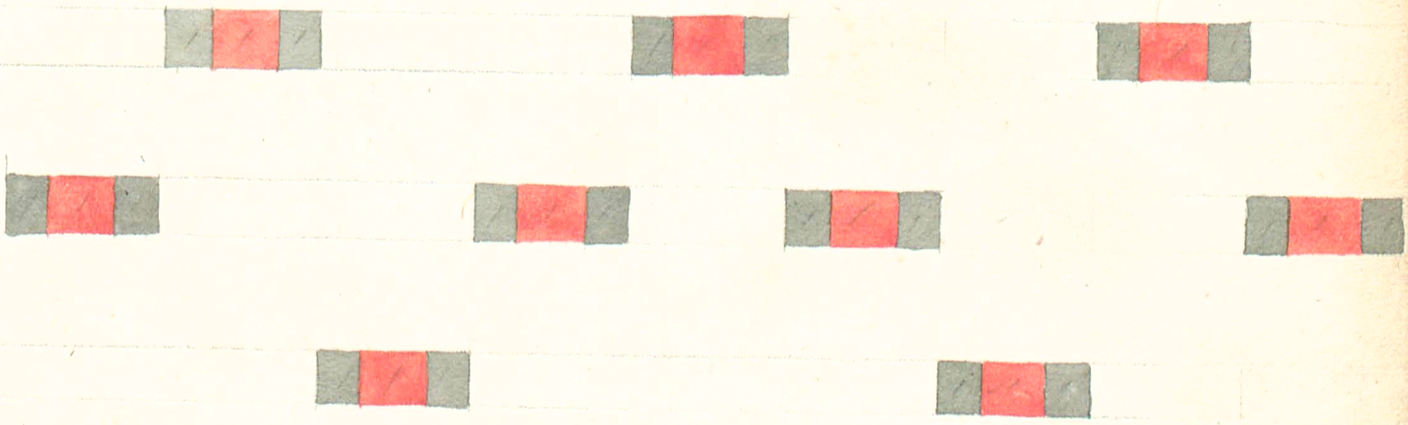
Soient placer les huict bataillons sur vne mesme ligne, et pour destacher l'ordre il faut faire auancer les seconds de chaque aisle pour l'Auantgarde, les deux aisles et les deux du milieu pour la bataille, et les deux qui restent pour l'Arriere garde, comme la figure cy dessous le fait voir. La Seconde figure fait voir comme il les faut destacher.



Ordre pour destacher
neuf Batallons en
Croix ouverte.

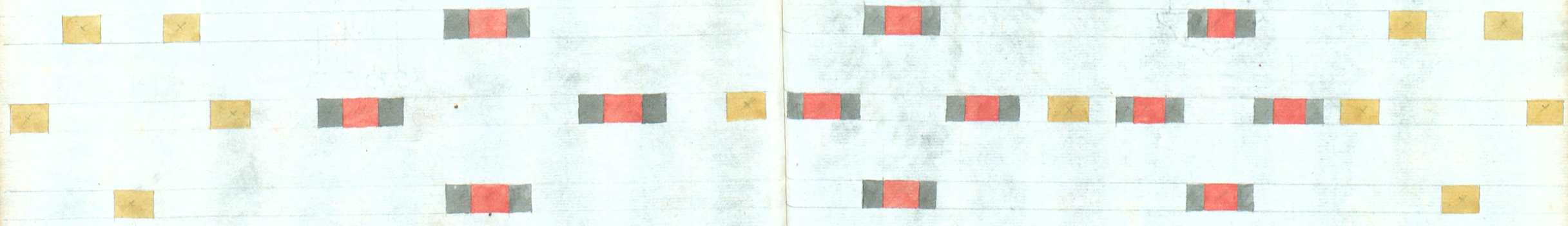
Il faut placer les neuf bataillons sur
une mesme ligne, et pour destacher l'ordre
faut faire auancer le troisiesme bataille
de chaque aisle et le bataillon du milieu
pour l'Auantgarde les deux aisles et le
quatriesme pour la bataille les deux
qui restent pour l'arriere garde. Ils
se peuuent destacher en croix fermée
comme la seconde figure le fait voir.

B.



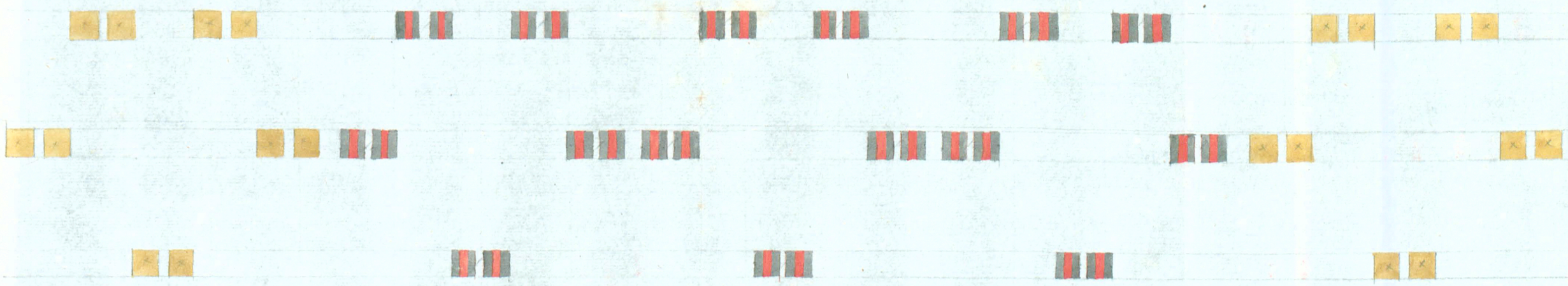
Ordre de Bataille de douze Escadrons et de 12. Bataillons.

La Cavalerie est disposée par Cinquains, et l'Infanterie en croix fermée comme le faict voir la figure.



Autre ordre de Bataille.

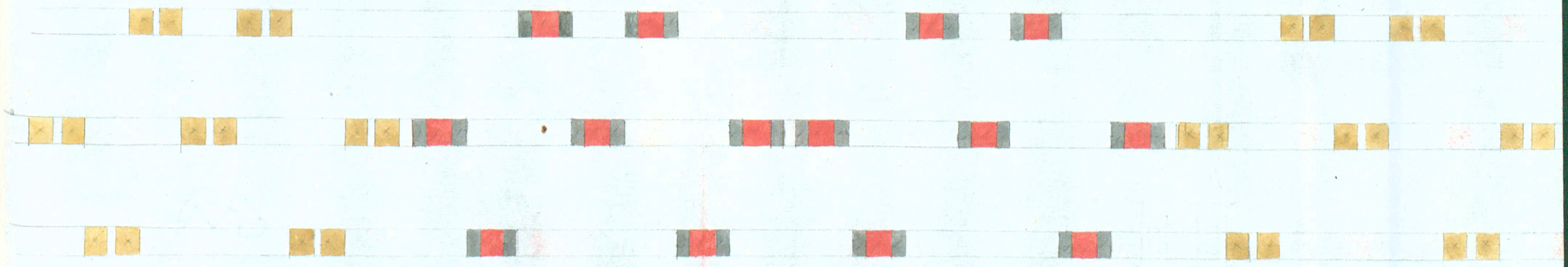
Qu'il faut destacher par vn double ordre qui est destacher dix escadrons pour vn cinquain sur chaque aisle et 30. bataillons qu'il faut destacher dans le mesme ordre comme la Cavallerie.



Autre ordre de Bataille de 14. Bataillons et de 14. Escadrons, sur chaque aisle.

La Cavallerie est disposée en croix fermée et l'Infanterie en croix ouverte.

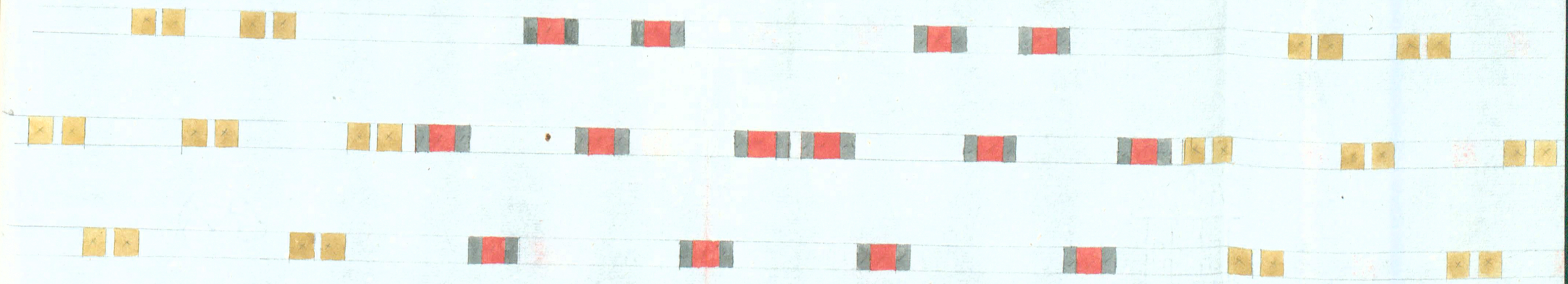
J.P.

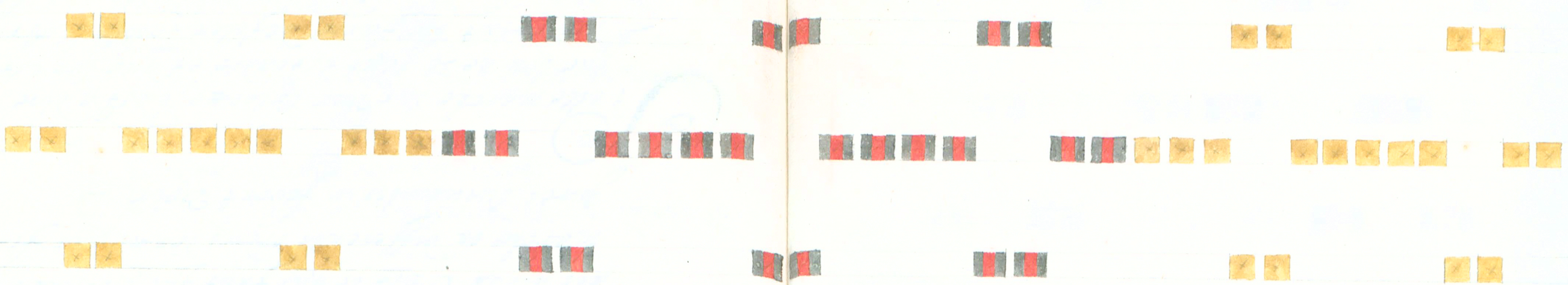


Autre ordre de Bataille de 14. Bataillons et de 14. Escadrons, sur chaque aisle.

La Cavallerie est disposée en croix fermée et l'Infanterie en croix ouverte.

§.





Du marcher de l'Armée.

L'Armée prendra sa marche selon le pais, ou selon le lieu ou sont les ennemis sçauoir s'ils sont en teste ou en queue ou sur l'vne des aisles C'est ce qui fait que l'Armée marche en differents ordres comme les figures suiuantes le feront voir.

Si elle marche sur vne colonne, c'est a dire que lon ne se peut estendre et que lon est contraint de faire defiler toute l'Armée en 4. 6. ou 8. files, ou par Escadrons et bataillons le tout en queue l'vn de l'autre selon l'ordre qui suit.

Faut auoir determiné de l'ordre dans lequel on veut auoir l'armée en bataille pour combattre, ce qui se fait selon que le pays le permet. L'ordre resolu faut faire marcher l'Escadron de l'aisle droite de l'auantgarde

Suis les bataillons, et en suitte l'Escadron de l'aisle gauche le tout sur vne ligne, C'est pour l'auantgarde.

A quatre cens pas doit suiure le bataille la faisant deffiler par le mesme ordre.

Et a six cens pas en queue de la bataille doit suiure l'arriere garde.

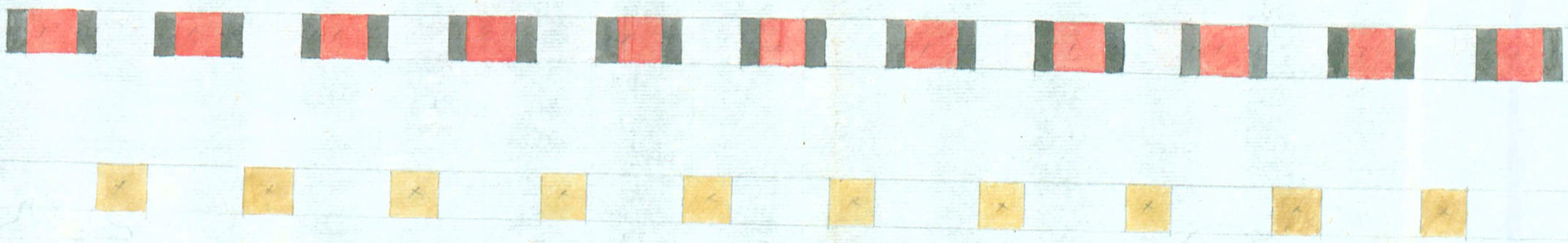
Pour les bagages c'est selon ou sont les ennemis. Cet ordre est de marcher sur vne colonne qui se pratique dans les païs couuerts ou dans les pays couuerts montagneux, et pour le bagage il marche quelques fois en tes quelques fois en queue, et quelques fois au milieu de la bataille. C'est selon ou sont les ennemis.

S.

La marche de l'Armée sur deux Colonnes

Il faut faire marcher les Escadrons de l'aisle droite de l'Auantgarde, En suitte ceux de l'aisle gauche, puis faire suiure les Escadrons de l'aisle droite de la bataille puis l'aisle gauche, En apres les Escadrons de l'aisle droite de l'arriere garde, puis son aisle gauche, le tout par Escadrons en guoue l'un de l'autre. C'est faire marcher la Cauallerie sur vne Colonne, Et l'infanterie doit marcher sur vne Colonne a costé de la Cauallerie comme il est dit cy dessous.

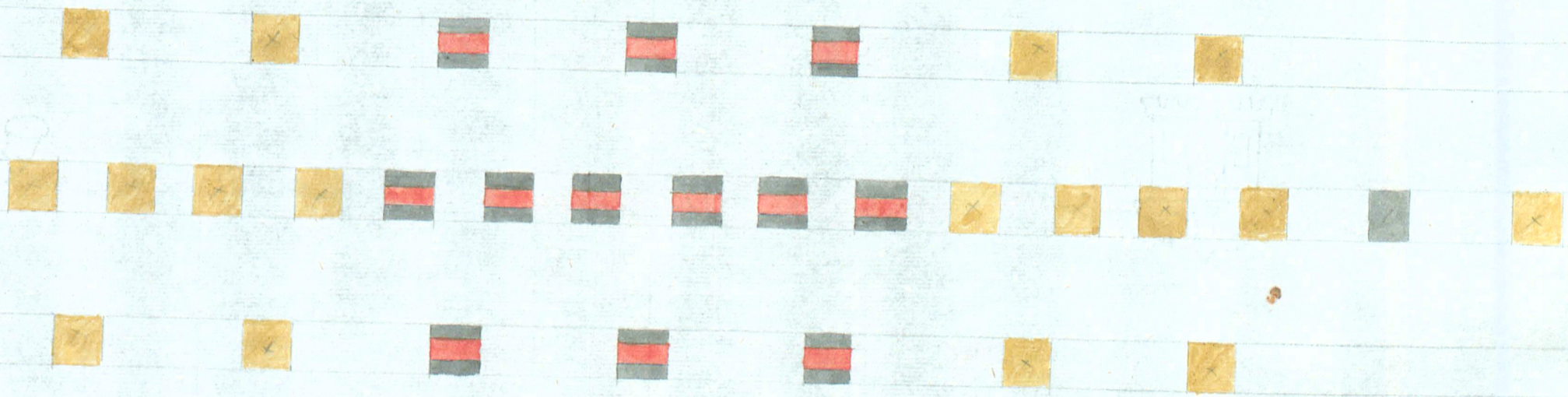
Il faut faire defiler toute l'Auantgarde par bataillons en guoue l'vn de l'autre commencant l'ordre a deffiler par l'aisle droite En suitte douient suiure les bataillons de la bataille par le mesme ordre de deffiler, de mesme douient suiure les bataillons de l'arriere garde, C'est ce que lon appelle



la marche de l'armée sur deux Colonnes. L'artillerie doit marcher sur vne autre ligne a costé de l'Infanterie, et a costé de l'Artillerie faire marcher les bagages. Cet ordre de marcher se fait lors que lon a vn pais a soy sur l'vne des aisles, de sorte que du costé du pais ennemy marche la Cavallerie, et le reste selon l'ordre cy dessus.

Comme l'Armée marche en Bataille.

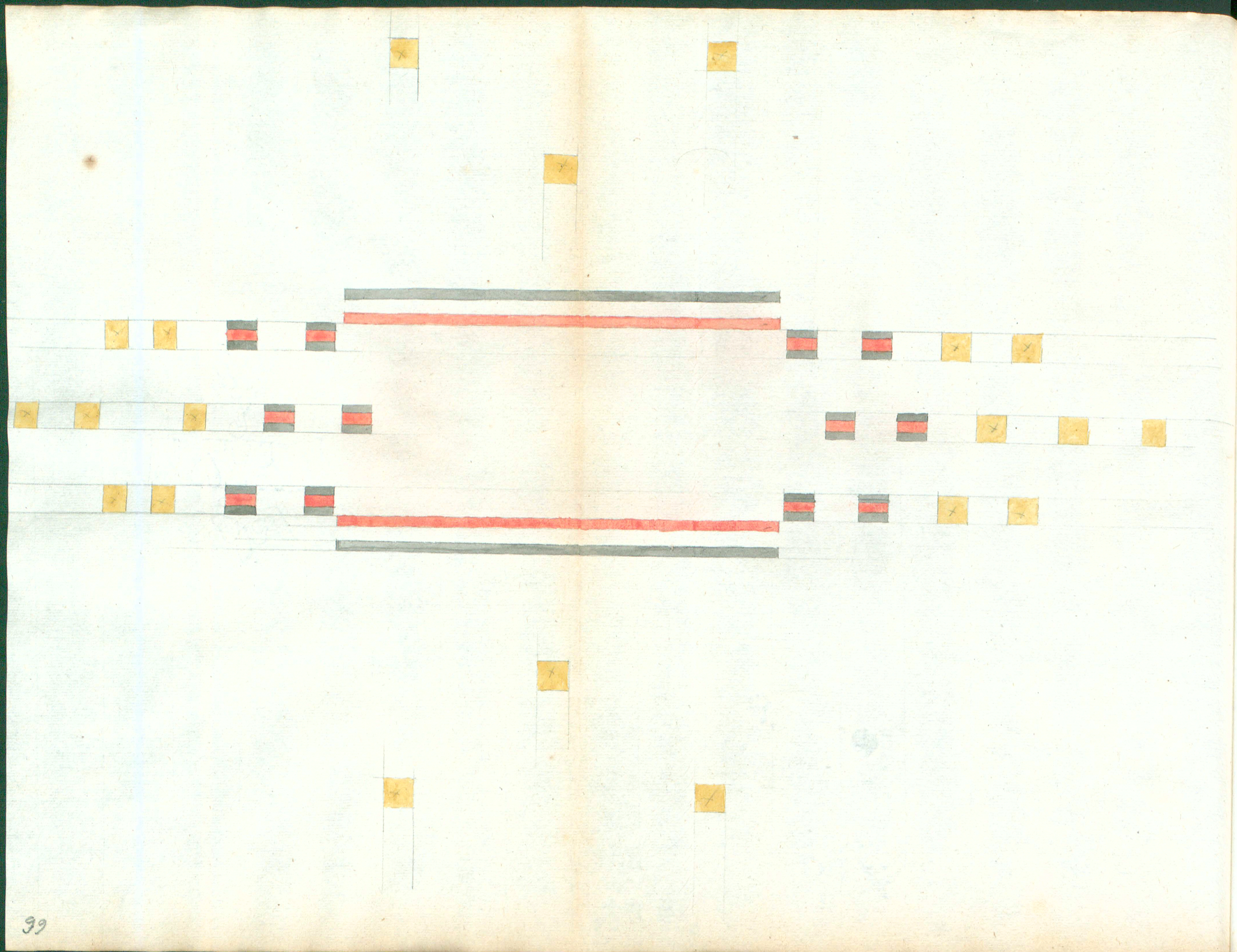
Apres auoir resolu l'ordre de destacher l'armée par enguains il faut faire marcher l'armée de front sur vne mesme ligne et le signal donné pour combattre l'Auant garde se destache suiue de la bataille et la bataille de l'arriere garde a leur distance ordinaire qui est de 200. pas de l'auantgarde a la bataille et de la bataille a l'arriere garde 400. pas comme la figure le fait voir.



Ordre des Conuois

Puis que lon tire les Conuois de l'ordre du marcher de l'armée il sera bien a propos d'en mettre icy quelques vns auec la figure

De maniere que les gens de guerre peuuent marcher par Cinquains ou sixains ou par croix fermée de quatre bataillons, obseruant de faire marcher les munitions au milieu. L'auantgarde est tousiours composée de Cauallerie et d'Infanterie, et en queue des munitions suit le mesme ordre qu'en tesde. Sur les aisles des minutions douient suiure quelques hayes de piquiers et de mousquetaires lesquels douient estre plus auancez que les Piquiers, et sur les aisles des mousquetaires, quelques Escadrons comme la figure le fait voir.



Ordre de loger et camper la Cavallerie.

Lors qu'un Regiment de Cavallerie arrive proche d'un quartier dans lequel il a dessein de loger, outre les Coureurs faut detacher quelque autre troupe pour avec icelle investir le quartier, les Coureurs passent en teste du quartier quelques deux cents pas, ou estans feront alte, et poseront sur les lieux eminents des environs des vedetes, et mesme sur les grands chemins et avenues. Les troupes qui investissent le quartier doivent faire demesme, puis les logis estans faits soit que le logement se fassie par Cantons ou autrement, En suite le regiment arrivant proche du quartier se doit mettre en bataille comme s'il vouloit combattre, puis le Mar.al des logis et le Major doivent aller reconnoistre les quartiers dedans et dehors pour connoistre les postes des gardes et vedetes, tant

tour le jour que pour la nuict et aussi y establir vne place d'armes pour en cas d'allarme y mettre le regiment en bataille pour combattre laquelle place d'armes doit estre gardée d'un corps de garde et vedetes, lesquelles doiuent estre posées auparauant que le Regiment entre dans le quartier pour y loger.

Il faut estre aduerty aussi que si lon fait sejour dans vn quartier qu'il ne faut jamais placer de jour les corps de garde ny vedetes sur les grands chemins et aduenues mais bien sur les lieux eminents et les plus couuerts qu'il se pourra afin que l'ennemy ne puisse descouurir les postes gardes et vedetes mais lors que la nuict est close les corps de garde et vedetes se doiuent poser sur les auenues et grands chemins, le tout en l'ordre suiuant.

Les charriots et charrettes seront placées dans les aduenues pour faire embaras et pour empescher les ennemis d'entrer dans le quartier obseruant de laisser libre les rues qui vont en la place d'armes.

S.

Ordre de Camper la Cauallerie.

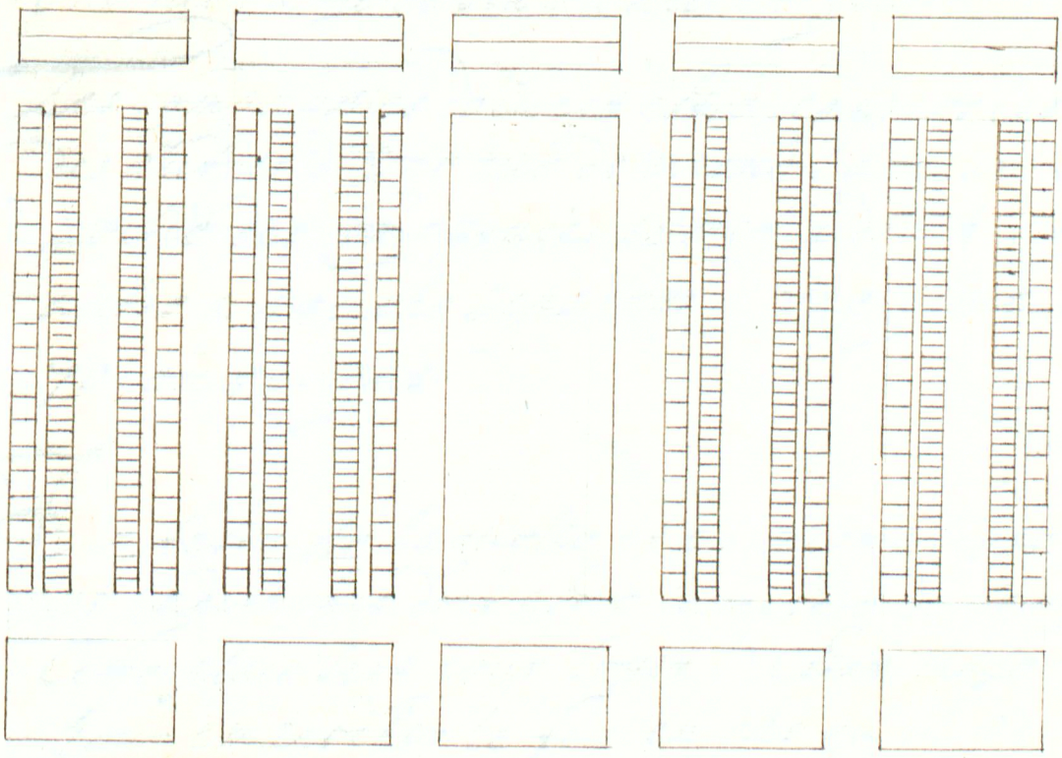
Chaque Regiment campe par Compagnie sur
mesme ligne faisant mesme front. Le nombre
des Compagnies est separé en deux par une rue
capitale qui a de large vingt cinq ou 30. pas
aumoins. Les Compagnies doiuent estre sep
rées lune de l'autre par une rue large de 5
pieds au moins. Chaque Compagnie a trois ru
Scauoir une au milieu des Escuries qui doit estr
large de 18 ou 20. pieds et non moins. Chaque
Compagnie a deux rues entre l'escurie et les
hutes des Caualiers, lesquelles doiuent auoir
douze ou quinze pieds

L'Escurie de chaque Cauallier doit auoir douze
pieds en quarré.

Les hutes des Caualiers de mesme.

La teste des cheuaux est tournée du costé des
hutes des Caualiers

Les officiers doiuent estre logez en teste de les
Compagnies ou en queue, ainsi que la figu
re le fait voir.



Ordre de camper vn Regiment de six Compagnies d'Infanterie.

Son ordre est de camper par Compagnies. Chaque compagnie a deux files de hutes, Chacune a huit et pieds de l'arge separée par vne rue large de six ou huit et pieds.

Les Compagnies doiuent estre separées les vnes des autres d'vne rue de mesme largeur. La moitié des Compagnies se met a droit, et l'autre a gauche separées d'vne place de 70. ou 80. pas.

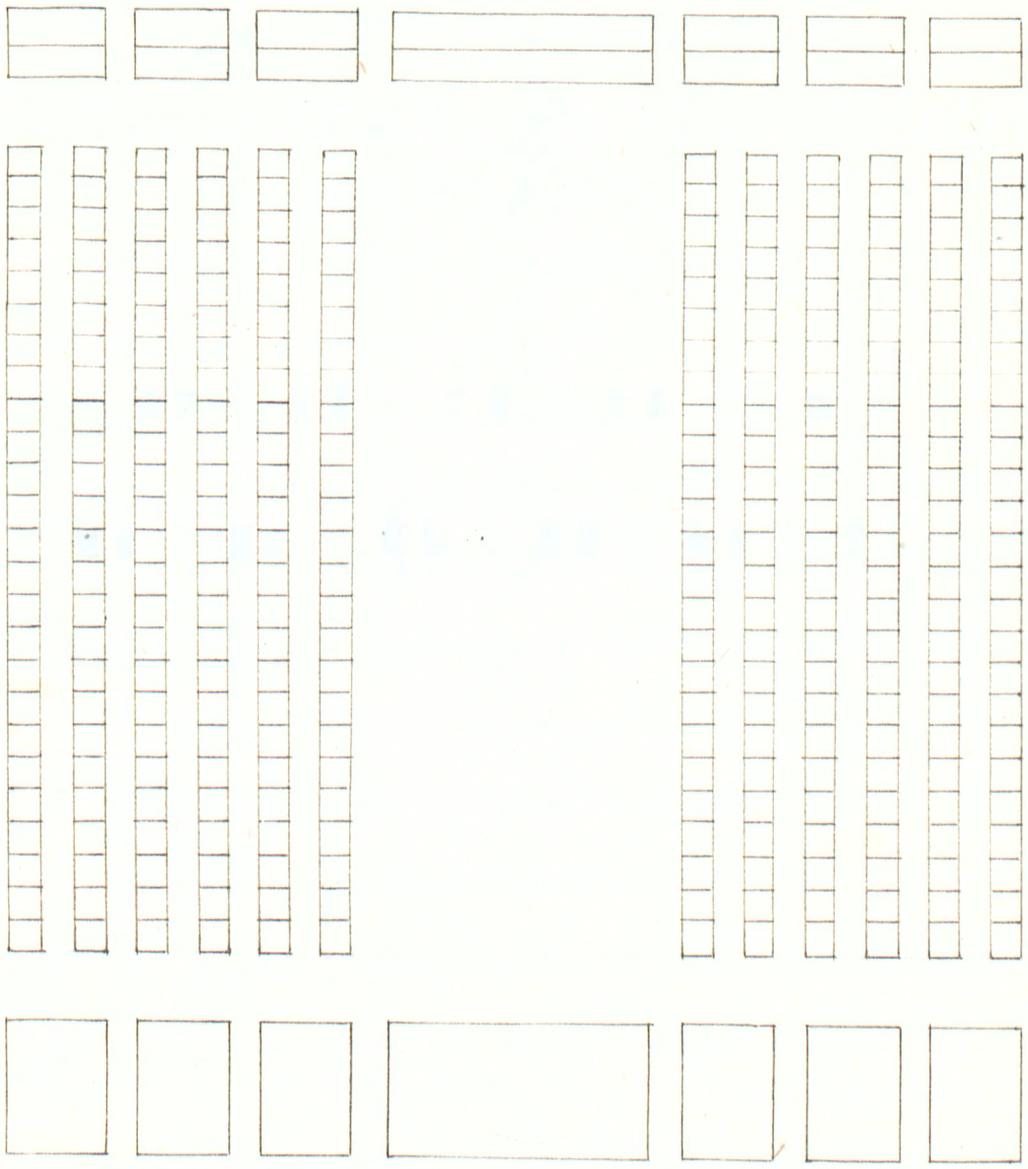
A la teste de laquelle et en mesme ligne que les Capitaines doit estre le mestre de Camp. Cette place sert pour loger l'Estat major et pour empescher le feu en cas qu'il prit en aucune partie

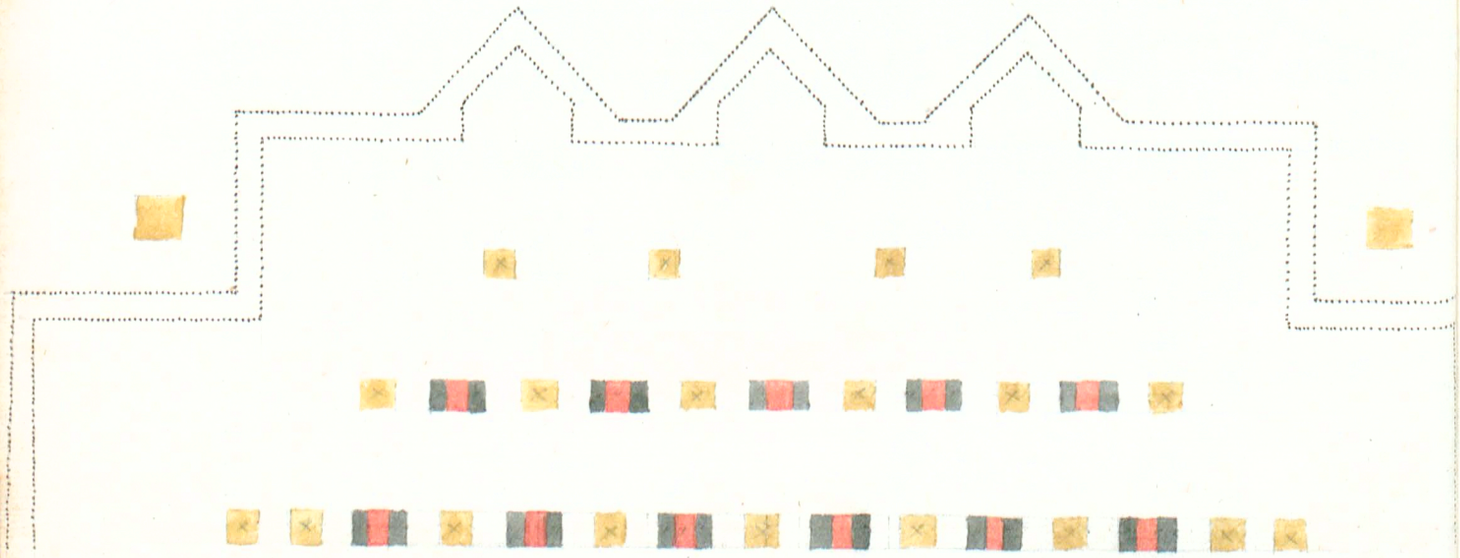
Les deux ou trois premieres hutes de chaque file vers le Capitaine doiuent estre pour le Lieutenant et Enseigne, que lon

separe quelques fois par une petite vue large de cinq ou six pieds, et a l'autre bout des hutes sont les Sergents.

A la droite du Regiment, est le premier Capitaine, a la gauche le second, et ainsi des autres, de sorte que les derniers sont les plus proches du mestre de Camp. La hauteur ordinaire est de 300. pieds. Chaque compagnie occupe vingt quatre pieds en front

S.





Ordre que doit tenir l'Armée pour son Logement.

L'Armée doit tousiours marcher sans se separer. Le Mareschal de Camp qui est en jour estant en veue des quartiers ou l'Armée doit faire alte, il prend auec luy la brigade qui est a l'auant garde et celle qui est a la main droite. Il faut auertir le Mareschal des logis de l'armée, les Majors de brigade tant de Cavallerie que d'Infanterie, les quels Majors prennent auec eux les Mareschaux des logis des regiments et des Compagnies particulieres, ceux de l'Infanterie les Majors des regiments et leurs aydes, les quels Majors menent auec eux trois ou quatre Sergents afin de les ayder a faire le Camp de leurs regiments

Le Mareschal de Camp deuant que d'en-

trer dans les quartiers doit faire le
tour, visiter les avenues, voir les lieux
où lon doit poser les ~~gardes tant~~ de ca-
ualerie que d'Infanterie, et apres les
auoir posées il regardera où il faut pren-
dre la place d'armes en cas que l'en-
nemy puisse venir laquelle il montre-
ra a tous les majors de brigade afin d'y
conduire leurs troupes, lesquelles prend-
ent leur rang pour combattre, comme
il leur sera monstré par le Marchal
de Camp, lequel prend ses mesures pour
donner lesdits ordres selon que la situa-
tion du lieu le pourra permettre. Apres
il visitera le lieu ou le logis le plus propre
pour le general, ceux des Lieutenants gene-
raux, le sien, et ceux des autres Mares-
chaux de Camp. Celuy de l'Intendant des
Tresoriers pres de luy, le Cantin des vuiures
et celuy de l'artillerie. Il laissera aux

Mareschaux des logis le soin d'acheuer le resde des logements, le quel logera le sergent de bataille le preuost de l'armée les Aumosniers Medecins et Chirurgens.

Cependant le Marchal de Camp choisit vn lieu pour le parc de l'Artillerie qui doit estre esloigné des maisons et feux du Camp, puis il choisit vn lieu pour le parc des viures, et fait camper les cheuaux de l'Artillerie et des viures le plus pres qu'il peut des parcs tant de l'artillerie que des viures.

Il faut que le logement de la Cauallerie soit pres des eaux et a couuert de l'Infanterie, il prendra le soin de faire loger les troupes qui douiuent marcher a l'auantgarde sur le chemin de leur marche. Il donnera a chaque major de brigade le lieu de leur Camp, a fin de camper leurs brigades, Il dira a ceux de l'Infanterie quelle garde il faut qu'ils facent Pour ceux de la Cauallerie il a desja monstré qui doit estre tousiours la brigade qui a marché a l'auantgarde quand il est besoin qu'elle y soit faute il faut qu'elle y demeure, et s'il n'y en

Falloit que la moitié ou le tiers son tou
doit estre passé, et ce doit estre a l'autr
qui vient d'estre a l'auantgarde. Il est
tres necessaire de faire le garde par briga
et en rendre les brigades responsables autrem
il s'y commettroit des abus, car il n'y en eu
jamais les deux tiers de ceux que lon a com-
mandez. Quand lon sejourne lon suit le tour de
brigades.

Aussi tost qu'il a donné le logement et fait
le campement il en va donner aduis au Genera
le quel commande que l'armée se loge durant
quelque temps, Le General fait le tour des
quartiers, void tout ce qu'a fait le Mare-
chal de Camp, et s'il fait quelque change-
ment le Mareschal de Camp en adverti st
celuy qui a posé la garde ou celuy qui
la doit poser.

Cela faict le general entre dans son quar-
tier donne le mot et commande a quelle heure

il veut partir le lendemain. Les Majors des brigades recoiuent l'ordre des Mareschaux de camp et les donnent a leurs Collonels et a tous les majors des regiments particuliers, et sont sonner la boutte Selle, et battre aux champs a l'heure qui leur a estre ordonnée pour faire marcher les troupes a la place d'armes ou se trouuent les Mareschaux de camp et sergent de bataille pour receuoir les troupes si elles prennent bien le rang de la marche qui leur a esté donnée s'il marcher en pays couuert il faut enuoyer des mousquetaires auec ceux qui vont faire accommoder les chemins jusques au nombre que lon jugera estre necessaire, puis il fera marcher les drayons et Carabins, apres vn regiment ou deux puis vne partie de la Cavallerie, puis le reste de l'Infanterie de l'Avantgarde et faire suuire le reste selon l'ordre de marcher. Les premiers mousquetaires estants hors du pais couuert se jettent sur la droitte hors du chemin, et sont place aux troupes qui suiuent, et en mesme temps se mettent en bataille en arriuant selon la situation du lieu.

La principale chose qui est dans le mestier est de faire combattre vne armée en tous lieux, et en quelque Situation que ce soit et y prendre ses aduantages, et pour cela il faut auoir des Mareschaux de Camp. bien entendus et experimentez et vn Sergent de Bataille, dont l'experience et vigilance doit estre grande, et qu'il ait la croyance parmy les gens de guerre, et qu'il passe pour homme fort entendu.

F. F. F.
F.

Les Leçons du Drapeau

Il faut commencer par trois Saluade qui se font de pied ferme et en marchant
Puis suit les baissant
Les montant
Les pointe droite
Les pointe en tournant
Les reuers sur les esmaules
Puis les double par deuant
La Leçon autour du corps
Le doublement
Les rouers de derriere
Le doublement
La leçon a passer le drapeau d'une main par dessous les deux jambes
La leçon a jetter le drapeau des deux mains
Puis suit trois leçons entre jambes
Puis suit la leçon a jetter le drapeau par derriere le dos
La leçon a passer le drapeau par dirriere entre les jambes et faire trois mouuements du drapeau puis le repasser pour en faire autant de la

main gauche
Les quatre pointes de pied ferme
Les quatre pointes en courant
La Leçon a l'entour du col

Leçon du Terre a terre

Il faut commencer par vn demy tour de ter
puis jetter vn demy tour et receuoir pique da
dante en suitte deux glissades le defy de la pi
jetter vn demy tour en l'air demy tour a gau
pique demy trainante le fer deuant, faire tou
ner la pique par dessus la teste et faire vne
demye glissade deuant soy, jetter vn demy
tour et receuoir la pique de la main gauche par
le gros bout et la poser sur le dos de la main
droite et la passer par dessus la teste, Jetter
auec les deux mains vn demy tour en l'air
puis faire demy tour a gauche vne glissade
dans la main droite, vne pointe vne glissade
vn demy tour en l'air, puis il faut poser
la pique sur le dos de la main droite, et tour
ner vn tour a droit en passant la pique
par dessus la teste pique demy trainante
le fer derriere, jetter vn demy tour et faire
vne glissade et passe la pique par dessus

la teste, demy tour a gauche une glissade sur le dos de la main gauche tourner a gauche et faire une demie glissade, jetter un demy tour en l'air et recevoir la pique par le gros bout et faire trois glissades, puis tourner a gauche et faire une demie glissade et jetter un demy tour et recevoir la pique a main tournée et faire deux glissades et poser la pique sur le dos de la main gauche et la passer par dessus la teste, puis la poser sur le dos de la main droite et tourner a droit et poser la pique en terre } la Saluade Espagnole marche trois ou quatre pas puis poser la pique en terre faire deux temps ~~de~~ de la pique et tourner a droit et faire pique ~~et~~ de plat, il faut jetter la pique de la main droite et la recevoir de la main gauche et la passer par derriere le dos pour la reprendre de la main droite, faire un tour de poignet et jetter la pique, puis faire pique demy trainante le fer derriere, jetter un demy tour pour recevoir la pique par le gros bout a main tournée et faire trois glissades, une demie glissade, les demy tours de terre jetter la pique un demy tour, et recevoir la pique de la

main droite par le gros bout, faire deux temps
de la pique battre a terre et tirer vn glissade sur
le dos de la main droite, demy glissade jetter
vn demy tour et recevoir la pique de la main
droite par le gros bout et se tourner a gauche
et presenter la pique vn tour de poignet et
passer la pique par dessur la teste, et la
prendre de la main gauche pour la presenter
en auant puis la renuerser en arriere pour
faire pique trainante le fer derriere en
suitte trois diferentes leuées de pique la demy
estrapade demy glissade passer la pique par
dessus la teste en suitte demy tour a gauche
et poser le fer de la pique a terre et sau-
ter par dessus et faire le defy de la pique
battre a terre et jetter vne glissade dans la
main gauche, et passer la pique par dessus
la teste demy glissade en marchant puis jet
ter vn demy tour et recevoir a l'auant nau
faire vn tour de poignet en se tournant
a droite les demileuees la promenade autour
du col puis passer deux fois dessous la
pique et faire pique demy trainantes

puis jetter vn demy tour pour faire vne glissade dans la main gauche et tirer l'espée, puis passer dessous la pique, jetter la pique et la refuser de la main gauche en changeant l'espée de main et receuoir la pique de la main droite jetter de dessus l'espaule et receuoir la pique de la main droite par le gros bout a main tournée et faire vne glissade, puis jetter et refuser la pique de l'espee puis faire vne demy glissade et jetter vn demy tour et receuoir la pique dardante

La suitte des tours en l'air

Ils se commencent par vn demy tour en l'air et receuoir la pique par le gros bout, puis suit deux demy tours en suitte jetter vn tour en l'air en suitte presenter la pique en auant puis jetter auec les deux mains vn tour et faire demy tour a gauche et presenter le gros bout de la pique, puis jetter vn tour, il faut porter la main gauche au gros bout de la pique et jetter vn tour passer la pique par dessus la teste en tournant a gauche, et porter la main gauche a la pique pour jetter vn tour auec les

deux mains. Puis tourner la main et s
tourner a droit pour faire pique en terr
puis jetter vn tour de terre en suitte il faut
jetter la tour dentre les jambes, puis passe
la pique par dessus la teste et la poser a
re et jetter vn tour de terre a main tour
puis suit les tours de l'Espaule et le tour
d'auantmain entre les deux tours d'es
le, puis suit le tour en tournant, puis p
ter la main gauche au gros bout de la
pique pour jetter vn autre tour puis jet
vn demy tour et recevoir la pique a main t
rnée par le gros bout, et faire vne glissade pour
gaigner la fer de la pique, puis jetter al'auan
main, En suitte faire pique demy trainante le fe
derriere jetter vn demy tour de terre et recevo
la pique a main tournée pour jetter vn to
en l'air puis jetter vn demy tour et recevo
la pique par le gros bout et presenter la pi
que en auant pour jetter vn tour et dem
puis faire pique trainante le fer derrie
~~recevoir~~ en suitte faire jetter l'auant main
de terre le tour de la cuisse, le tour de derr

re le dos puis suit les tours a jetter du pied. Puis il faut jetter vn tour et tirer l'espée, puis jetter quelques tours en faisant quelques rouers de l'espée, puis suiuent les glissades.

II