

7

www.libtool.com.cn

V
167
.B6

www.libtool.com.cn

TACTIQUE
NAVALE.

www.libtool.com.cn

TACTIQUE NAVALE,

OU

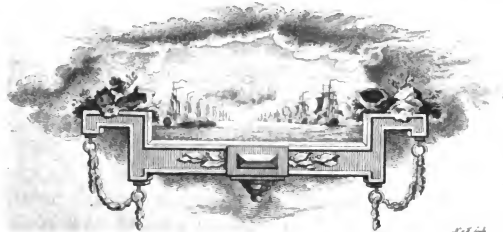
TRAITÉ DES ÉVOLUTIONS ET DES SIGNAUX;

Avec Figures en taille-douce.

Par M. le Vicomte DE MOROGUES, Capitaine des Vaisseaux du Roi, Chef de
Brigade du Corps Royal de l'Artillerie, Membre de l'Académie de Marine,
Correspondant de l'Académie Royale des Sciences.

Intenti expectant signum: exultantique haurit
Corda pavor pulsans, laudumque arrecta cupido.
Æneid. L. 5. v. 137.

*Bigot de Morogues,
Sebastien Brancas,
Miroir*



A PARIS,

Chez H. L. GUERIN & L. F. DELATOUR, rue Saint Jacques,
à Saint Thomas d'Aquin.

M. DCC. LXIII

Avec Approbation et Privilège du Roi

THE HISTORY OF

THE EAST INDIES

www.libtool.com.cn

THE HISTORY OF

THE EAST INDIES



THE HISTORY OF THE EAST INDIES

THE HISTORY OF THE EAST INDIES

194p225.5

A MONSEIGNEUR
DE CHOISEUL,

DUC DE STAINVILLE, PAIR DE FRANCE;
CHEVALIER DES ORDRES DU ROI ET DE LA TOISON
D'OR; COLONEL GÉNÉRAL DES SUISSES ET GRISONS;
LIEUTENANT-GÉNÉRAL DES ARMÉES DU ROI; GOU-
VERNEUR ET LIEUTENANT-GÉNÉRAL DE LA PROVINCE
DE TOURAINE; GOUVERNEUR ET GRAND BAILLI DU
PAYS DE VOSGES ET DE MIRECOURT; MINISTRE ET
SECRETARE D'ÉTAT AYANT LE DÉPARTEMENT DE LA
GUERRE ET DE LA MARINE, ET LA CORRESPONDANCE
DES COURS D'ESPAGNE ET DE PORTUGAL; GRAND-
MAITRE ET SURINTENDANT-GÉNÉRAL DES COURIERS,
POSTES ET RELAIS DE FRANCE.

MONSEIGNEUR,

*LE TRAITÉ de Tactique Navale que j'ai
l'honneur de Vous présenter, manquoit en quel-
que sorte à la Marine du Roi. C'est le fruit des
réflexions que m'ont donné occasion de faire les
mouvements que j'ai vû exécuter aux Escadres*

dans lesquelles j'ai servi. Son objet est de faire sentir la nécessité de l'ordre & de la discipline, d'où dépend la principale force de l'Armée. A ce titre, il ne pouvoit pas paroître sous de plus heureux auspices. Le Roi vient de donner par Vos soins une forme plus avantageuse à ses Troupes, & le bien de l'Etat dont Vous êtes sans cesse occupé, MONSEIGNEUR, tourne également Votre attention sur les moyens de faire refleurir la Marine. Je m'estimerois heureux si l'Ouvrage que Vous me permettez de publier, répondant à une partie de Vos vûes, pouvoit être utile à la jeune Noblesse sur laquelle la Marine fonde ses nouvelles espérances : il sera du moins un témoignage certain du zele que j'ai toujours eu pour la gloire du Pavillon de Sa MAJESTÉ. Je Vous supplie en même temps, MONSEIGNEUR, de le recevoir comme une marque de la reconnoissance que j'ai de Vos bienfaits.

Je suis avec un profond respect,

MONSEIGNEUR,

Votre très-humble & très-
obéissant serviteur,
DE MOROGUES.

10

TABLE DES CHAPITRES

Contenus dans les deux Livres de la TACTIQUE.

www.libfool.com.cn

LIVRE PREMIER.

DES ÉVOLUTIONS.

CHAPITRES		Page	Evol.	Sig.
	INTRODUCTION		1	
I.	<i>Explications de quelques termes</i>		15	
II.	<i>Des cinq ordres de Marche</i>		20	
III.	<i>De l'ordre de Bataille</i>		24	
IV.	<i>De la Crosse</i>		29	174
V.	<i>Des mouvements d'une Ligne</i>		33	179
VI.	<i>Du changement des Escadres, l'Armée étant en Ligne</i>		42	196
VII.	<i>De quelques manœuvres particulières de la Ligne, relatives au Combat</i>		46	206
VIII.	<i>Changer l'ordre de Bataille en ordre de Marche</i>		53	224
IX.	<i>De quelques mouvements particuliers d'une Armée en Ligne ou en ordre de Marche</i>		61	240
X.	<i>Du changement des Escadres dans l'ordre de Marche sur trois colonnes</i>		69	256
XI.	<i>Changer l'ordre de Marche en ordre de Bataille</i>		72	262
XII.	<i>De l'ordre de Retraite, & de ses Mouvements</i>		82	286
XIII.	<i>De quelques Evolutions & Manœuvres particulières</i>		88	293

LIVRE SECOND.

DES SIGNAUX ET ORDRES GÉNÉRAUX.

I.	DES SIGNAUX en général, & de la distinction des Vaisseaux de l'Armée.			100
----	--	--	--	-----

CHAPITRES	TABLE DES CHAPITRES.	Evol.	Sig.
I.	SECTION I. <i>Des Signaux en général.</i> Page	100	100
	SECTION II. <i>Partage de l'Armée en Escadres & Divisions.</i>		
	<i>Distinction des Vaisseaux de l'Armée.</i>	105	105
II.	<i>Avertissements généraux, Ordres & Signaux de Jour à l'ancre</i>		
	<i>& sous voile, &c.</i>	115	115
	SECTION I. <i>Avertissements généraux.</i>	ibid.	ibid.
	SECTION II. <i>Ordres & Signaux de Jour à l'ancre & sous</i>		
	<i>voile.</i>	122	122
	SECTION III. <i>Des Signaux de mouillage & d'appareiller.</i>	160	160
III.	<i>Signaux de Jour pour quelques mouvements particuliers de l'Armée</i>		
	<i>sous voile.</i>	165	165
IV.	<i>De la Chasse.</i>	29	174
V.	<i>Des mouvements d'une Ligne.</i>	33	179
VI.	<i>Du changement des Escadres, l'Armée étant en Ligne.</i>	42	196
VII.	<i>De quelques manœuvres particulières de la ligne relatives au</i>		
	<i>combat.</i>	46	206
VIII.	<i>Changer l'ordre de Bataille en ordre de Marche.</i>	53	224
IX.	<i>De quelques mouvements particuliers d'une Armée en Ligne ou en</i>		
	<i>ordre de Marche.</i>	61	240
X.	<i>Du changement des Escadres dans l'ordre de Marche sur trois</i>		
	<i>colonnes.</i>	68	256
XI.	<i>Changer l'ordre de Marche en ordre de Bataille.</i>	72	262
XII.	<i>De l'ordre de Retraite, & de ses mouvements.</i>	82	286
XIII.	<i>De quelques Evolutions & Manœuvres particulières</i>	88	293
XIV.	<i>Des Signaux de Nuit.</i>	299	299
	SECTION I. <i>Avertissements & Signaux sous voile & à l'ancre.</i>		ibid.
	SECTION II. <i>Signaux particuliers sous voile.</i>	315	315
	SECTION III. <i>Signaux particuliers à l'ancre.</i>	326	326
	SECTION IV. <i>Des mouvements de l'Armée en Ligne ou en</i>		
	<i>ordre de Marche.</i>	330	330
XV.	<i>Ordres & Signaux de Jour ou de Nuit pour le temps de Bru-</i>		
	<i>me.</i>	345	345

FIN DE LA TABLE.

*RAPPORT de Messieurs les Commissaires
nommés par l'Académie Royale des Sciences
pour examiner l'Ouvrage de M. DE
MOROGUES.*

Nous Commissaires nommés par l'Académie, pour examiner un Ouvrage de M. Bigot de Morogues, Capitaine de Vaisseaux du Roi, Chef d'une Brigade du Corps Royal de l'Artillerie, & Correspondant de l'Académie, intitulé: *Tactique Navale, ou Traité des Evolutions & des Signaux*, avons l'honneur de lui en rendre compte.

Les Regles des Evolutions sont, sans contredit, l'objet d'étude par lequel les Officiers de la Marine les plus habiles doivent couronner leurs connoissances, puisqu'ils ne peuvent espérer d'être vraiment utiles à l'Etat, qu'autant qu'ils sont supérieurs dans cette partie. Il étoit donc bien essentiel pour les jeunes Officiers de ce Corps, qui se proposent de mériter d'avoir part au Commandement des Armées, & d'acquérir de la gloire en soutenant l'honneur de la Nation, d'avoir entre les mains un livre qui donnât des Règles précises de la Tactique, afin de pouvoir les approfondir chaque jour, & se les rendre familières.

L'Ouvrage de ce genre composé par le P. Hoste, est devenu rare; & quoiqu'excellent dans plusieurs parties, il renferme aussi beaucoup de manœuvres inutiles: il falloit être Marin, & de plus Officier d'armée pour bien traiter de la Tactique Navale. Les Majors de nos Escadres, & notamment le Chevalier de Fabry, nous en ont donné des modeles excellents dans cette dernière Guerre; & M. de Morogues, par l'étendue de ses connoissances, étoit très-capable de réussir à rassembler dans un seul corps d'Ouvrage, & de mettre dans l'ordre le plus avantageux les meilleures Evolutions, & les Signaux les plus étendus, afin qu'on eût sous les yeux tout ce qui pouvoit avoir été dit sur cette matière. Aussi jouit-il, même avant la publication de son travail, de l'assurance flatteuse de son utilité, non-seulement dans l'avantage qu'en retirent M. les Gardes de la Marine de Brest depuis plusieurs années qu'ils étudient ce Livre manuscrit dans leurs salles, mais encore dans l'empressement des Officiers les plus intelligents, pour s'en procurer des copies.

M. de Morogues a divisé son Ouvrage en deux Parties, conformément à l'indication du Titre.

Dans la première que nous avons lue avec la plus grande satisfaction, il traite des Evolutions; & il nous a paru qu'il n'en a oublié aucune dont l'exécution pût être utile ou praticable; & lorsqu'une même Evolution peut être exécutée de plusieurs manières différentes

& également utiles, il les rapporte toutes, en expliquant les occasions de préférence à donner à chacun.

Pour cela, après avoir enseigné tout ce qui concerne la Chasse, il en applique les Regles à la formation d'une ligne de Vaisseaux; car, pour y prendre son poste, on fait qu'il faut que chaque Vaisseau donne Chasse à celui qui doit le précéder dans la ligne. Il parcourt ensuite, & explique aussi méthodiquement, & dans le plus grand détail, tous les mouvements généraux & particuliers des Escadres d'une Armée, soit en ordre de Bataille ou de Marche; les divers changements d'Ordre; les mouvements particuliers relatifs au Combat, comme, disputer le vent à l'Ennemi; éviter le Combat; arriver sur l'Ennemi, & le forcer au Combat, au vent ou sous le vent; doubler l'Ennemi, traverser son Armée, & l'empêcher de le faire.

Les manœuvres que M. de Morogues indique pour tous ces mouvements, paroissent les meilleures; mais il ne dissimule pas, que si leur exécution n'est pas parfaite, il en est qui peuvent être susceptibles de grands inconvénients, & occasionner du désordre dans la ligne, dont l'Ennemi ne manquera pas de profiter. C'est ce qui l'oblige à faire sentir le danger de se déterminer à certaines manœuvres difficiles devant l'Ennemi, à moins que quelque faute de sa part n'offre un succès presque assuré, ou qu'on n'y soit forcé par la nécessité de tout risquer, pour le tirer d'une position fâcheuse.

Cependant cette perfection si nécessaire dans l'exécution des mouvements, à laquelle un Général craint avec tant de raison que son Armée n'atteigne pas, dépend en tout du bon ordre & de la discipline.

Aussi M. de Morogues fait consister, en grande partie, la force d'une Armée navale dans cet ordre & cette discipline qui y sont établis, & dans son exercice réel aux Evolutions. Il regarde cette espèce de force, comme équivalente à celle de plusieurs Vaisseaux que l'Ennemi auroit de plus; & nous en sommes persuadés comme lui, si l'on peut se flatter d'avoir sur l'Ennemi cette supériorité d'exactitude dans l'exécution des Evolutions qui peut en effet lui rendre inutiles plusieurs Vaisseaux.

Elle dépend, comme l'on sait, d'une grande & égale habileté du Général, & de chacun des Capitaines, dans la théorie de la Tactique, & de leur longue expérience dans l'exercice des Evolutions. Car il ne suffit pas que chaque Capitaine soit *Manœuvrier*, comme on l'entend communément de ceux qui, dans la Navigation ordinaire, savent assez régler les mouvements particuliers de leur Vaisseau, pour le conduire sûrement d'un Port à l'autre; c'est-là sans doute un grand avantage, mais qu'on peut à peine regarder comme un premier élément de ce haut degré de perfection & de finesse, avec lequel chaque Capitaine d'une Armée doit posséder la manœuvre, pour bien connoître & régler la marche de son Vaisseau dans tous les mouvements d'une ligne bien serrée; en un mot, pour y garder son poste, sans craindre des abordages, qui ne doivent jamais

arriver quand, avec du vent, la mer est un peu maniable.
M. de Morogues examine, & fait prévoir dans tous les cas, les dérangements que ne peuvent manquer de causer, dans une ligne, le changement du vent, par l'impossibilité presque physique que, dans cette circonstance, les Vaisseaux se tiennent toujours exactement à leur poste. Il fait sentir toutes les difficultés du rétablissement de l'ordre, en indiquant cependant les meilleurs moyens, & les plus prompts pour y parvenir.

Enfin les Planches qui accompagnent ce Traité, au nombre de **PLIX**, contenant 133 Figures, représentent les mouvements de chaque Evolution d'une manière si simple, si claire & si sensible, qu'elles en font deviner les détails, indépendamment des explications du Traité même.

Après avoir donné dans la première Partie de son Ouvrage les Regles des Evolutions, M. de Morogues en enseigne l'application & l'usage dans la seconde, en traitant des Signaux par lesquels on fait connoître à une Armée Navale tous les mouvements qu'elle doit exécuter.

Le projet de l'Auteur, à cet égard, ayant été de représenter un modèle complet de Signaux pour une grande Armée, dans lequel aucun ordre ou détail utile ne fût oublié, il a rassemblé tous les différents moyens de faire des Signaux, soit de Jour, de Nuit, ou de Brume, qui avoient été employés jusqu'aujourd'hui dans les Livres d'ordres généraux de nos Armées ou Escadres : il en a même étendu & varié l'usage, de manière qu'il est parvenu, non-seulement à donner des Signaux pour un plus grand nombre d'ordres ; mais encore à fournir, pour ainsi dire, dans le même plan de Signaux, deux ou trois plans différens, c'est-à-dire, deux ou trois manières d'exprimer chacun des ordres de son plan par des Signaux de différente espèce, afin que le Général soit à portée de choisir à propos l'espèce qui convient le mieux à chaque circonstance.

D'après ce que nous venons de dire, on conçoit aisément l'étendue du travail de M. de Morogues, en voulant remplir cette double ou triple combinaison, sans oublier la simplicité & la distinction qu'il établit pour base de la bonté de tous les Signaux.

Nous devons observer à ce dernier égard, que cette partie de l'Ouvrage de M. de Morogues, composée, comme nous l'avons déjà dit, pour servir dans l'occasion rare des Evolutions d'une grande Armée, peut, même en conservant bien des détails intéressants, être beaucoup simplifiée dans les occasions les plus fréquentes de s'en servir pour former des Signaux à une forte Escadre.

Nous ajouterons que ce Livre de Signaux ne peut manquer d'être utile, & qu'il est traité d'une manière, non-seulement fort avantageuse pour l'uniformité d'exécution des Manœuvres générales, si nécessaire au maintien de l'ordre dans une ligne, mais encore pour

l'instruction particulière de chacun des membres du corps de l'Armée, relativement à leurs fonctions, & aux Regles des Evolutions. C'est ce que nous ferons voir dans l'idée succincte que nous donnerons de la forme de ces Signaux, après que nous aurons rendu compte de quelques especes ingénieuses de Signaux, pour multiplier & varier les expressions, & dont l'usage n'est point encore généralement reçu, ou dont certaines particularités appartiennent à M. de Morogues.

Dans les Signaux de Manœuvre, l'Auteur a desiné un Mât particulier à chaque corps de l'Armée, pour y placer les Pavillons ou Flammes nécessaires, pour faire évoluer ce corps, & la Vergue d'arbitraire à l'Armée, ~~entière~~, de sorte que le Général peut faire exécuter à toutes les Escadres, en même temps, des mouvements différents sans craindre aucune méprise. Il conserve la même destination des Mâts dans les Signaux de Nuit, pour y placer les Fanaux qui remplacent les Pavillons.

Il présente encore pour la Nuit un double plan de Signaux pour remplacer les Pavillons, il trouve cet avantage dans les Fulées; qu'il met en état de substituer entièrement aux Fanaux pour faire les mêmes Signaux que par eux, moyennant la différente composition de la garniture de ces Fulées, en Etoiles, en Serpenteaux ou en Pluie. C'est par-là qu'il leur donne la signification des Fanaux placés aux Aubans de tel ou tel Mât; observant de plus que les Fanaux aux Aubans d'un Mât, ou l'espece de Fulées qui y répond, regardent toujours la même division de l'Armée. On voit que le choix, ou même la réunion de ces deux sortes de Signaux permanents ou Instantanés, peut être très-utile à un Général dans diverses occasions importantes.

Les Signaux numériques que M. de Morogues fait entrer dans son Ouvrage, sont ceux qui contribuent le plus à la variété & à l'augmentation de détails que nous y avons trouvée dans tout ce qui peut être exprimé par des nombres. Ils consistent, comme l'on fait, à faire signifier à certains Pavillons des unités, des dizaines & des centaines, suivant les endroits où ils sont placés; & l'on peut, par exemple, s'en servir pour indiquer les aires de vent dans l'ordre de Fausse-route, dans l'ordre de Mouillage en ligné, &c; les degrés & minutes de latitude ou de longitude; le nombre de brasses d'eau quand on a fondé, &c. Ils fournissent d'ailleurs un double moyen & simple, d'exprimer tous les Signaux, en désignant par ces Pavillons numériques, l'article du Livre des Signaux que le Général veut faire exécuter.

Il donne aussi des Signaux numériques pour la Nuit; & encore, dans ce double plan, des Fanaux à certains Mâts, ou des Fulées correspondantes qui signifient alors des unités, des dizaines ou des centaines; il désigne ainsi, non-seulement les aires de vent, les degrés, & minutes, les brasses, &c, comme nous l'avons dit des Signaux de Jour; mais encore il se sert des Signaux numériques de Nuit,

Nuit, soit pour faire reconnoître ou signaler chaque Vaisseau de la ligne, en affectant à chacun le nombre qui répond au rang que le Capitaine occupe dans la ligne, soit pour désigner un nombre de Vaisseaux, ou un Vaisseau auquel on veut parler, suivant que le Signal d'avertissement indique que le Général va se servir des Signaux numériques, & celui de ces différents usages auquel les Signaux numériques seront employés.

Il donne enfin, comme pour le Jour, le double moyen d'exprimer généralement tous les Signaux, en indiquant l'Article du Livre qu'on veut faire exécuter, & avec moins de Feux ou de Fusées que par les Signaux ordinaires.

M. de Morogues étend de même l'usage des Signaux numériques, jusques dans le temps de Brume, par le Canon; & toujours après avoir donné les autres Signaux généraux pour le même temps, qui consistent en coups de Canon, accompagnés principalement de différentes batteries de la Caisse affectées à chaque mouvement, & qui ont lieu pendant tout le temps de l'exécution du mouvement indiqué par le Signal.

Nous n'avons encore parlé des coups de Canon, dans les Signaux, qu'à l'occasion de ceux de Brume: il y en a de même dans les Signaux de Jour & de Nuit; & M. de Morogues les a employés, de maniere qu'ils servent à confirmer ou à doubler l'expression des Fa-maux ou des Fusées, ou à exprimer tout seuls les Signaux. Il fait encore observer qu'on peut se passer absolument d'en tirer, si, étant au voisinage de l'ennemi, on avoit lieu de craindre que le bruit ne découvrit la marche de l'Armée, ou dans telle autre circonstance.

M. de Morogues établit de plus divers intervalles de temps à observer en tirant les coups de Canon; & au moyen de leurs combinaisons, il a extrêmement généralisé cette espece de Signal pour les occasions de jour, de Nuit & de Brume, où il pourroit être avantageux de s'en servir.

Quant à la forme de cette partie de l'Ouvrage, M. de Morogues explique dans chaque article la maniere d'exécuter le Signal, conséquemment à l'énoncé. Cette explication, pour les Signaux qui sont relatifs au bon ordre & à la police d'une Armée ou Efcadre, est instructive sur les fonctions des Capitaines & autres Officiers, conformément aux Ordonnances & aux Usages reçus. Et pour les Signaux de Manœuvre & de Mouvements, M. de Morogues rappelle les Règles dans tout le détail nécessaire. C'est, à la vérité, une répétition en termes différents de ce qui est déjà dit dans la premiere Partie; mais cette répétition des Règles est toujours bien avantageuse: l'application en devient plus aisée.

Il fixe ainsi, pour chaque Colonne ou pour chaque Vaisseau, la maniere dont ils doivent manœuvrer dans tous les mouvements généraux ou particuliers; ce qui assure l'ordre & l'uniformité si essentiels au succès d'une Evolution.

Chaque Article est enfin terminé par un renvoi aux quatre Tables des Signaux qui sont à la fin du Livre, pour y trouver la place & la couleur des Pavillons, la place & le nombre des Fanaux ou des Fusées, &c. M. de Morogues fait voir plusieurs avantages dans cette séparation qu'il a faite de cette partie des Signaux d'avec leur explication; &, entr'autres, celui de pouvoir aisément changer les significations de tous les Signaux après chaque Campagne, & même toutes les fois que le Général voudra dans une même Campagne; & cela, seulement en reculant ou en avançant dans ces Tables les numéros des Cafes où ils sont écrits.

La première de ces Tables est celle des Signaux de Jour par Pavillons & Flammes. On y trouve la signification de chaque Signal, relativement à sa place dans la matière & au numéro des couleurs.

La seconde comprend tous les Signaux de Canon pour le Jour, la Nuit & le temps de Brume. Outre le nombre des coups pour chaque Signal, on y voit marqués distinctement les divers intervalles de temps à observer d'un coup à l'autre.

La troisième est la Table des Signaux de Nuit, où sont, pour chaque Signal, le nombre & la place des Fanaux, ou le nombre & l'espace de Fusées.

La quatrième contient les Signaux pour le temps de Brume. On y trouve, par conséquent, ceux faits avec les Cloches, Fusils, & avec les diverses batteries de la Caisse. Et comme les Signaux de Brume sont essentiellement composés de coups de Canon, cette Table renvoie presque de chaque Article, à celle des Signaux de Canon.

Toutes ces Tables renvoient toujours aux Articles du Livre des Signaux pour l'explication des Ordres ou des Mouvements, comme le Livre des Signaux renvoie aux Articles de ces Tables.

Enfin l'Ouvrage est accompagné d'une Table générale des Matières contenues dans les deux Parties, & relative aux Articles du Livre des Evolutions, à celui des Signaux & aux Figures: elle est fort utile & même nécessaire pour trouver promptement l'Evolution, & sur-tout le Signal dont on a besoin.

Telle est l'idée que nous avons prise de l'Ouvrage de M. de Morogues, dont l'Académie nous a confié l'examen. Nous le croyons digne de son suffrage & de l'impression.

Fait à Paris, ce 9 Mars 1763.

Signé, CHABERT. CLAIRAUT. DUHAMEL DU MONCEAU.

TACTIQUE



TACTIQUE NAVALE.

INTRODUCTION.

De la Tactique Navale. Exposition & partage de ce Traité.

LA TACTIQUE Navale est l'art de ranger les armées de mer dans l'ordre qui convient, & de régler leurs mouvements. Ce n'est point une science établie sur des principes absolument invariables : elle est fondée sur des rapports dont les causes principales, qui sont les armes, peuvent changer ; ce qui fait nécessairement aussi changer la construction des Vaisseaux, la manière de les manœuvrer, & enfin la disposition & l'ordonnance des armées. Parcourons, quoique rapidement, toute cette

TACTIQUE
NAVALE.

A

succession, pour venir à notre ordre de bataille, & mieux sentir les raisons qui l'ont fait choisir.

II.
Galeres ancien
nes.

Les Galeres anciennes avoient plusieurs rangs de rames, disposées fort différemment de ce qu'elles sont dans nos Galeres modernes, qui sont les Bâtimens qui s'éloignent le moins de leur premier modele. Quelques-unes portoient des tours pesantes, que l'on ne montoit souvent que lorsqu'on se préparoit au combat. On ~~élevoit encore sur ces Galeres des~~ machines qui servoient à lancer des traits ou des pierres, & quelquefois des artifices. On y établissoit des corbeaux pour accrocher l'ennemi, & des ponts que l'on abaïssoit pour passer à l'abordage : ces dernieres machines étoient en avant ; si l'armée étoit en désordre, on les jettoit à la mer, de même que les tours, pour rendre la suite plus légère. La proue étoit armée d'une pointe ou trident d'airain presque à fleur d'eau. L'usage des tours a duré jusques sous la troisieme race de nos Rois, quoique la figure des Vaisseaux eût déjà beaucoup changé. Il y avoit des Vaisseaux avec des tours dans les armées de Philippe le Bel, & de Guy, Comte de Flandre. L'éperon en bec ou trident, a aussi été en usage jusqu'à ce même temps, où les Historiens désignent encore par cette partie les Vaisseaux de guerre ou Galeres. Dès-lors on commença à faire des Vaisseaux plus forts de bois pour mieux résister au choc du bec, auquel son inutilité ou ses inconveniens firent ensuite substituer un long éperon, élevé à la hauteur de la proue, & tel à peu-près que celui de nos Galeres. Cependant l'invention de la poudre en 1330, introduisit insensiblement l'usage des armes à feu, sans faire quitter absolument la maniere ancienne de combattre. Les Espagnols avoient du canon dans le combat naval donné aux Anglois & aux Poitevins devant la Rochelle en 1372 ; & cette bataille est la premiere où il est fait mention de cette arme sur nos flottes. Plusieurs années se passerent sans que les armées de mer en fussent bien pourvues : une révolution aussi grande dans la maniere de combattre, & qui devoit faire changer totalement la construction des Vaisseaux, ne pouvoit pas se faire rapidement. Aussi est-il rapporté comme une chose très-remarquable, qu'en 1545, dans

le combat naval de l'armée de François I. contre les Anglois ; & qui dura plus de deux heures , *il ne fut pas tiré moins de trois cents coups d'artillerie , tant d'un côté que de l'autre.* Les deux armées étoient chacune d'environ cent Vaisseaux. Mais un siecle après , on avoit des Vaisseaux qui portoient beaucoup de canon. Le Vaisseau *la Couronne* , construit en 1638 dans la riviere de Vilaine , étoit percé pour 72 canons de gros calibre ; en 1641 , le Vaisseau *L'Amiral* portoit du 36 & du 24 ; en 1692 , le *Royal-Louis* , Vaisseau de trois ponts , construit à Toulon , qui étoit le plus beau Vaisseau de ligne qui eût paru jusqu'alors , & qui pourroit peut-être encore passer pour un modele , portoit 110 canons , dont 50 en trois batteries complètes de 48 , de 18 & de 12 , & 20 canons , de 8 & de 6 sur ses gaillards.

L'ordonnance des armées devoit changer avec les armes : celles des Anciens rendoient les dispositions assez indifférentes. On regardoit cependant comme un avantage d'avoir le vent sur l'ennemi , & qu'il eût le soleil au visage. L'ordre de bataille dépendoit de la mobilité des Vaisseaux , & des ruses que les Généraux méditoient. Tous les Vaisseaux étoient à rames ; ils baïsoient leurs voiles pour combattre ; ils présentoient la proue à l'ennemi , & ils s'avançoient les uns contre les autres à force de rames , chacun cherchant à briser celles de son adversaire en le prolongeant , s'il n'avoit pas l'adresse de retirer ses rames aussi promptement que celui qui l'attaquoit , ou à l'aborder par le flanc , en le perçant de son éperon. Les Vaisseaux accrochés de quelque maniere que ce fût , n'avoient plus de mouvement que celui de la mer. On en venoit aux mains , & l'on combattoit , pour ainsi dire , de pied ferme ; c'étoit un abordage , un assaut ; & ils ne pouvoient gueres combattre autrement ; le moindre éloignement rendoit inutiles les fleches , les frondes , & presque toutes les machines. Les armées étoient quelquefois rangées sur deux ou trois lignes droites parallèles ; rarement elles étoient sur une seule ligne , à moins qu'elle ne fût en croissant. On conçoit que cet ordre pouvoit convenir à des Bâtimens à rames qui se battoient en présentant l'avant. A la bataille

III.
L'ordonnance
des armées a dû
changer avec les
armes.

d'Enome, entre les Romains & les Carthaginois, l'armée des premiers formoit un triangle ou une espece de coin en avant & au milieu de la longueur de deux lignes droites paralleles; celles des derniers étoit en potence ou en équerre, dont une branche étoit étendue en arriere, & comme à l'abri de la premiere attaque, étoit prête à tomber sur le flanc des Galeres Romaines qui auroient percé la ligne. L'Histoire ancienne nous a conservé plusieurs de ces ordres, dont quelques-uns ont été suivis dans les temps postérieurs. Ainsi l'armée Angloise à la bataille de l'Escluse en 1340, étoit rangée sur deux lignes; la premiere, des plus gros Vaisseaux; la seconde, des moindres Bâtimens qui devoient servir comme d'un corps de réserve destiné aux secours. En 1545, l'armée Françoise, sous les ordres du Maréchal d'Annebault, dans la bataille qu'il livra aux Anglois dans la Manche, étoit en croissant. L'armée étoit partagée en trois corps; celui du centre de 30 Vaisseaux; les ailes de 36 chacune. Il y avoit aussi plusieurs Galeres; mais elles n'étoient point en ligne; elles étoient destinées à attaquer par détachemens, suivant les circonstances. Et ce dernier ordre a été suivi jusques sous Louis XIII. Le P. Fournier (Hydrogr. l. 3, ch. 4), parlant de l'ordonnance des Vaisseaux pour le combat, dit du Général, *que s'il faut donner combat, il ne sera beaucoup en peine de la figure qu'il donnera à son armée, n'en ayant presque qu'une presignée sur mer, savoir en demi-lune: qu'il composera le gros de son armée de Gallions & de Vaisseaux, le plus puissants de bois qu'il aye; & mettra sur les ailes les Vaisseaux les plus légers pour remorquer les gros, environner l'ennemi, le barceler.* En 1647, à la Canée, l'armée Vénitienne composée de Galeres, étoit rangée en triangle, dont la base formée de six Galéasses étoit soutenue d'une autre ligne de Galeres en croissant, & d'une réserve partagée en trois corps. Enfin les armées n'étant plus composées de Vaisseaux à rames, ou formées de Galeres & de Vaisseaux de ligne, mais seulement des derniers qui se battent sous voile, & qui tirent toute leur force de leurs flancs; elles ne se font plus rangées que sur une ligne droite parallele à celle des ennemis; tous les Vaisseaux serrant le vent au même.

Bord. En effet, la force & la maniere différente de combattre des Vaisseaux & des Galeres rendoient leur service incompatible dans la même ligne. Et à considérer le changement que l'usage du canon avoit occasionné dans la construction & dans la manœuvre des Vaisseaux, il falloit nécessairement que les armées parvinssent à former l'ordre que nous suivons aujourd'hui. Les Vaisseaux doivent donc présenter le côté, marcher serrés dans les eaux les uns des autres, & gouverner dans la ligne du plus près du vent, soit pour en conserver l'avantage, soit pour le disputer à l'ennemi.

La Ligne de combat la plus avantageuse étant déterminée, l'ordre de marche doit en dépendre nécessairement, & y avoir beaucoup de rapport, afin que l'armée pût passer plus facilement & plus promptement d'un ordre à l'autre, & être en même temps plus rassemblée pour la marche.

IV.
La ligne de combat a été établie avant l'ordre de marche.

Les Evolutions sont l'exécution des mouvements que ces différents ordres & la disposition des Escadres exigent; & c'est par des Signaux, que l'on fait connoître à l'Armée les mouvements qu'elle doit exécuter. Ces deux objets feront le partage de ce Traité, dont la premiere Partie comprendra les Evolutions.

V.
Evolution, ce que c'est.

Nous n'avons de Traités de Tactique Navale, que les évolutions du P. Hoste; ouvrage devenu un peu rare, excellent dans plusieurs parties, quoiqu'il comprenne beaucoup de manœuvres inutiles; & nos Livres d'ordres & de signaux que les Généraux donnent à leur Escadre en commençant la campagne, parmi lesquels les signaux du Maréchal de Tourville sont regardés comme un premier & un très-bon modele. Mais ces Traités étant absolument indépendants & relatifs, chacun en particulier, au seul objet de la campagne pour laquelle ils ont été faits; j'ai pensé qu'il seroit utile à la Marine du Roi, de lui donner, pour l'instruction de ses jeunes Eleves, un Ouvrage général, qui comprît en même temps toutes les évolutions utiles & nécessaires dans les différentes circonstances, & les signaux que leur exécution demande. J'ai donc fait choix des évolutions les plus essentielles, que j'ai expliquées le plus simplement qu'il m'a été possible, évitant sur-tout la maniere du P. Hoste, dont l'ap-

de bataille, auquel tout autre ordre doit se réduire.

VII.
Nécessité de la
pratique des
évolutions.

Il ne suffit donc pas que chaque Capitaine soit manœuvrier ; quoique ce soit sans doute un très-grand avantage pour la sûreté du Vaisseau, & pour la légèreté & la régularité des mouvemens particuliers ; il faut de plus, pour le corps d'armée, que les Vaisseaux sachent marcher très-ferrés en ligne, sans craindre des abordages qui ne doivent jamais arriver quand, avec du vent, la mer est un peu maniable, & que l'on fait régler la marche d'un Vaisseau. Il faut aussi que les Escadres soient formées aux évolutions par un exercice réel, & non pas par une simple théorie. Un Soldat qui feroit parfaitement l'exercice seul & hors du bataillon, qui manieroit ses armes avec facilité, qui brusqueroit les temps avec une grace toute martiale, romproit cependant l'harmonie des mouvemens de la troupe, s'il n'avoit point été exercé avec elle. De même, la pratique des évolutions qui suppose toujours l'exactitude de la manœuvre particuliere, produit le bon ordre dans la marche & dans le combat : & le bon ordre est presque toujours un préjugé certain de la victoire. Le Maréchal de Puyfégur dit dans ses Mémoires, qu'en voyant marcher deux armées l'une contre l'autre, il est aisé de juger, suivant l'ordre & l'exactitude avec laquelle l'une & l'autre marche, quelle est celle qui battra l'autre. Ceci est peut-être plus exactement vrai pour l'armée de mer que pour celle de terre.

VIII
Le bon ordre
& la discipline
font la force des
corps.

Le bon ordre & la discipline donnent aux corps de la force & de l'agilité. Si ce double avantage est commun à tous, il n'est pas moins vrai qu'il est encore plus favorable au petit nombre, qui peut se mouvoir plus facilement & plus promptement qu'un grand, sans se défunir. Le bon ordre est donc, à bravoure égale, la seule ressource du petit nombre. On peut inférer delà, qu'une armée de mer moins nombreuse, mais bien formée aux évolutions, pourroit, par une conséquence & une suite de sa bonne manœuvre dans le combat, n'être pas entamée, & qu'elle pourroit même battre une armée plus nombreuse, qui étant moins bien exercée, laisseroit plusieurs Vaisseaux inutiles par leur séparation, ou peu à portée de se protéger réciproquement. Les Gaulois, dit Végèce, avoient sur les Romains l'avantage du nombre ; les Germains

INTRODUCTION.

Germains avoient la taille ; les Espagnols , la force & le nombre ; les Africains , la ruse & l'opulence ; les Grecs , l'artifice & la prudence. Les Romains ont triomphé de tous par la discipline. Appliquons-nous ces faits ; car il est à craindre que nous ne nous persuasions trop qu'il suffit d'être brave. Cependant ce premier feu du François dont on parle tant , & que l'on fait tant valoir , ne nous empêchera jamais d'être battus par un ennemi mieux discipliné. Au reste , ce premier feu est peut-être bien moins utile sur mer que sur terre , hors l'abordage. Nos coups sont moins imprévus ; & avant que de les porter de près à l'ennemi , il faut avoir employé pendant plusieurs heures les finesse de la manœuvre. Telle est aujourd'hui la nature de nos combats ; l'ordre nécessaire de la ligne , & la forme de nos Vaisseaux ne permettant gueres l'assaut de l'abordage , que dans les combats de Vaisseau à Vaisseau. Mais dans l'ordre de bataille , la bravoure du Capitaine est moins impétueuse ; sa principale attention est de conserver l'ordre & de serrer la ligne , afin que les Vaisseaux se présentent un secours mutuel , & deviennent ainsi plus capables de résister à des forces en apparence plus grandes , mais qui sont réellement inférieures si elles sont défunies.

Au surplus , les armées de mer ne sont point comme celles de terre : ces dernières étant en vûe & à portée l'une de l'autre , la moins forte évite difficilement une affaire générale , si l'avantage de la position ne peut pas la mettre en sûreté. Sur mer , au contraire , l'armée moins nombreuse pouvant manœuvrer avec plus de facilité qu'une grande , sans se séparer , peut quelquefois se dérober à la faveur de la nuit , ou d'un changement de vent , & rendre vaine la poursuite de l'ennemi qu'elle amuse , & à qui elle fait faire de grandes dépenses , & une campagne inutile à ses desseins. Il n'y a pas non plus d'affaires décisives à la mer , c'est-à-dire , d'où dépende entièrement la fin de la guerre ; ni de combats généraux , qu'autant que les deux armées veulent également s'y présenter , si elles manœuvrent bien. Car la mauvaise manœuvre engage aisément une affaire qui devient ensuite générale. D'où il résulte que l'armée la moins forte , si elle est très-bien conduite , ne s'engagera qu'autant qu'elle le voudra.

IX.
 Différence essentielle entre les armées de terre & celles de mer.

La Marine de France en donne des exemples (*) remarquables, où la seule habileté des Chefs a conservé les vaisseaux du Roi, & rempli leur mission malgré des obstacles multipliés. Ainsi la véritable force ou la supériorité consiste moins par mer dans le nombre des Vaisseaux & dans la vivacité de l'action, que dans le bon ordre, la science de la manœuvre, le sang froid & la bonne conduite des Capitaines. Car si l'audace & la fermeté des troupes réparent quelquefois par terre les fautes d'un Général; par mer, la même audace peut souvent être inutile au succès général: & à l'objet particulier d'une campagne, parce qu'à la mer il n'y a point de champ de bataille à gagner, ni de places à prendre. Il est donc important de savoir à fond les évolutions navales; un Général consommé dans cette Tactique, & secondé par la tranquille bravoure de ses Capitaines, formés eux-mêmes aux évolutions & à la manœuvre par une longue expérience, remportera toujours de très-grands avantages sur l'ennemi; je veux dire, rendra toujours à l'Etat les plus grands services que l'on puisse attendre des armées de mer; & le Général fera toujours en même temps respecter le pavillon, soit qu'il batte & qu'il dissipe l'ennemi, soit qu'il trompe sa vigilance, soit enfin qu'il l'amuse, en évitant un combat défavantageux.

X.
Nécessité de
l'observation
des signaux, &
distinction des
signaux.

Non-seulement la régularité des évolutions dépend de la connoissance parfaite de la manœuvre, & d'une attention soutenue à bien régler la marche du Vaisseau; mais elle dépend encore particulièrement de l'observation exacte des signaux, qui, comme les mots dont une langue est composée, sont des expressions arbitraires qui ne cessent d'être indifférentes que par les idées qu'on y attache à chaque campagne.

Le signal doit être simple & distinct. Il est simple quand on emploie, autant qu'il se peut, une chose différente pour l'expression de chaque ordre, afin qu'il ne puisse point y avoir de méprise: dans le double usage d'un signal. On le rend distinct en faisant le signal sans précipitation, en donnant le temps de l'observer, en le plaçant dans un lieu où il peut être facilement aperçu;

(*) On n'oubliera jamais dans la Marine, la campagne dite *du Large*, qui fit tant d'honneur au Maréchal de Tourville.

est en est susceptible, & généralement en le prononçant bien.

Les signaux que l'on peut faire se réduisent à quatre especes (*) principales.

1^o, Les signaux où l'on se sert de la voix, comme l'ordre ou le mot, le cri de ralliement ou de reconnaissance, le commandement que l'on fait verbalement.

2^o, Les signaux que l'on fait par le son de quelques instrumens, comme de la trompette, du cor & du siffre, auxquels on peut joindre le son de la cloche & les différentes batteries de la caisse.

3^o, Les signaux qui se font par les flammes, les enseignes & les pavillons de différentes couleurs, ce qui comprend aussi le mouvement des voiles dans les signaux de reconnaissance & dans quelques saluts.

4^o, Enfin les signaux qui s'exécutent par les fusées volantes de différentes garnitures, par les coups de canons, de pierriers ou de fusils, par les amorces que l'on brûle & par les fanaux.

Les signaux de la troisième espece servent pendant le jour. En temps de brume on fait usage des signaux de la première & de la seconde, & pendant la nuit on emploie les différents feux.

Les coups de canon servent également de jour, de brume ou de nuit, à faire des signaux, ou à les confirmer, & à y faire porter attention; mais on observe à leur égard de ne les point trop multiplier, tant à cause de leur confusion, que parce que le bruit du canon peut faire découvrir la marche de l'armée: l'élévation & l'éclat des fusées ont le même inconvénient pour la marche lorsque l'on est à peu de distance de l'ennemi.

C'est par la combinaison de ces signaux que le Général fait connoître ses ordres à l'armée; on en verra l'application dans toute la seconde Partie de la Tactique, où, pour rendre en même temps l'intelligence des signaux plus facile, & en favoriser l'exécution, on a suivi un projet un peu différent de ce qui a été en usage jusqu'à présent. Ainsi pour les signaux de manœuvres, on a, en général, destiné un mât particulier à chaque corps

(*) Végece compte trois sortes de signaux, les *Vocaux*, les *semi-Vocaux* & les *Muets*. Si nous voulions, comme lui, distinguer les signaux par des noms différents, en recevant les deux premiers, nous y joindrions les *Vexillaires* & les *Ignés*.

différent de l'armée, & la vergue d'artimon à l'armée entière. De sorte que dans la disposition des signaux que nous avons formée, le Général, dans les cas essentiels, fera toujours connoître sans confusion ni crainte de méprise, que le signal s'adresse à toute l'armée, ou à une partie; il pourra même faire exécuter à toutes les Escadres en même temps un mouvement différent, sans qu'aucune puisse se tromper à son propre signal.

On ne doit point craindre que l'ennemi profite de la connoissance de cette disposition; parce que le mouvement devant s'exécuter aussi-tôt après le signal, l'ennemi voit encore mieux par le mouvement des Vaisseaux que par la position des pavillons, dont il ne connoît pas l'expression, ce que le Général de l'armée en présence veut faire exécuter; puisque d'ailleurs le Général peut changer l'usage des mâts, & que dans une armée disciplinée on pourroit également, & à tel mât que ce fût, faire, avec huit ou dix pavillons seulement, les signaux de tous les mouvements possibles. C'est pour parvenir à cette variété & à cette simplicité que l'on a établi des signaux numériques, dont l'usage s'étend à tout ce qui peut être exprimé par les nombres.

La beauté & l'exacritude des manœuvres dépendant du moment précis de leur exécution & de l'harmonie des mouvements, on en a toujours fait précéder les signaux de jour par un pavillon d'avertissement, qui n'a point d'autre objet que de prévenir l'armée ou une escadre, qu'elle doit faire un mouvement qu'elle commencera à l'instant que le signal suivant paroitra; & c'est en quoi ce nouveau projet differe encore des précédents. Ainsi l'armée aura le temps de se préparer à l'exécution. On a eu la même attention pour les signaux de nuit & de brume, dont l'observation est toujours beaucoup plus difficile. Et c'est en cette dernière considération que ces signaux d'avertissement sont toujours composés de deux parties, l'une qui reste la même, & l'autre où l'on emploie le canon qui varie dans le nombre des coups ou dans la maniere de les tirer; mais l'on répète ce même signal de canon avec le signal de manœuvre; ainsi par le signal d'avertissement de nuit ou de brume, l'armée connoît déjà la manœuvre qu'elle doit faire & qu'elle doit commencer au moment du se-

cond signal qui doit l'indiquer ; & ce second signal ayant une partie commune au premier , l'un & l'autre signal se confirment de la sorte , & obvient , autant qu'il est possible , à la méprise.

Comme il y a des circonstances où il convient de ne point tirer de canon , les signaux de nuit & de brume sont encore faits de maniere à pouvoir s'en passer absolument. Et parce que l'on peut employer des fanaux ou jeter des fusées pour les signaux de nuit , on a combiné ceux-ci dans un ordre tellement relatif , que l'on peut toujours substituer les uns aux autres ; pour cela on s'est servi de trois sortes de fusées , dont chaque espece répond en nombre égal aux fanaux d'un mât. Ainsi , par exemple , trois fanaux aux haubans du grand hunier , ou l'envoi de trois fusées en étoiles , sont le même signal. On pourra ainsi , dans les grands mouvements , faire le signal des deux manieres , parce que l'un étant passager & éclatant , & l'autre permanent , mais plus difficile à apercevoir , ils se confirmeront réciproquement , & sans crainte de se tromper dans les cas où l'erreur seroit de conséquence.

A l'égard de la maniere dont j'ai écrit les instructions sur les signaux ; de même que je me suis écarté de celle du P. Hofte dans les évolutions , j'ai cru devoir aussi m'écarter de celle qui a toujours été d'usage dans nos Livres d'ordre. Il m'a paru plus simple de ne point faire entrer dans l'explication d'une évolution l'espece de signal qui l'indique , parce que les signaux devant être différents toutes les campagnes , & pouvant même changer dans le cours d'une campagne , de la maniere dont je les ai exprimés , leur motif subsistant , il ne faut que déranger l'ordre des chiffres dont ils sont numérotés dans la table des signaux de nuit ou de brume , ou remplir de couleurs différentes les pavillons de la table qui représente les signaux de jour , pour qu'ils soient tous changés , ce qui n'est d'aucune difficulté. Au surplus , l'explication du signal & de sa position mise dans le corps de l'instruction qui en fait le sujet , coupe trop le discours ; & cette matiere déjà très-seche par elle-même , a besoin qu'on en éloigne tout ce qui peut en rendre la lecture plus pénible. J'ai aussi expliqué dans le Livre des signaux , les évolutions pour lesquelles ils sont faits , quoique les mouvements particuliers de cha-

cune soient détaillés dans le premier livre ; c'est une sorte de répétition à laquelle j'ai été engagé pour éviter les renvois , & parce qu'une double explication donne de la netteté à celle qui pourroit en manquer. Cette explication rend en même temps le *Traité des ordres & signaux* tout-à-fait indépendant de celui qui le précède , & qui lui-même peut être entièrement détaché de celui qui le suit.

Je ne dois point finir cette Introduction , sans prévenir qu'indépendamment des évolutions , j'ai rassemblé , autant que j'ai pu , dans le *Livre des signaux* , tout ce qui en a fait jusqu'ici l'objet dans les signaux de nos Généraux , en sorte que la destination des Escadres qu'ils commandoient n'ayant pas toujours exigé les mêmes ordres & les mêmes instructions , comme il a été dit précédemment , ils ont tous été réunis ici pour former un corps entier de signaux : & dans la combinaison de ceux dont on s'est servi , il en reste encore un assez grand nombre qui n'ont point été employés , pour répondre aux nouveaux ordres que l'on voudroit exprimer.

C'est au Corps de la Marine , à juger si j'ai rempli l'objet que je me suis proposé dans ce *Traité*. Je me rendrai du moins le témoignage , qu'après avoir cherché à m'instruire de la *Tactique Navale* , & en avoir écrit quelque chose pour mon propre usage , j'ai cédé malgré moi , & comme par une espece de devoir à la demande que plusieurs Officiers distingués m'ont faite , d'étendre davantage les idées que j'avois sur les évolutions & les signaux , & de les rendre publiques. Mais parce que je sens en même temps que je ne donne presque rien au Corps de la Marine que je ne lui doive , il est juste que je lui rende ici avec reconnoissance ce que j'en ai emprunté ; ne me réservant que la peine d'avoir mis quelque ordre & quelque netteté dans l'explication des évolutions & dans les signaux par lesquels on peut en commander l'exécution.



PREMIERE PARTIE.



DES EVOLUTIONS.



CHAPITRE PREMIER.

EXPLICATIONS DE QUELQUES TERMES.

I. *Rumb ou Quart de vent. Aire de vent.*

LA BOUSSOLE est divisée en 32 parties égales de 15 degrés 15 minutes chacune. On nomme *Rumb* ou *Quart de vent*, la distance d'une pointe ou d'une division de la boussole à la suivante.

Figure 1.

L'*Aire de vent* est toute ligne sur laquelle on court, ou qui indique un relèvement.

2. *Lit du vent.*

LE *Lit du vent* est la ligne (*L, A*) par laquelle il souffle. Et le vent prend son nom du point de la boussole qui se présente à lui.

Figure 2.

3. *Perpendiculaire du vent.*

L'A *Perpendiculaire du vent* est la ligne (*PP*) qui coupe à angles droits le lit du vent.

Figure 3.

4. Ligne du Plus-près.

Figure 1. LA ligne du *Plus-près* est celle que tiennent les Vaisseaux (*S, B*) qui s'approchent le plus du vent. Cette ligne, qui est estimée faire avec le vent un angle de fix rumb, est distinguée en ligne du plus-près *Stribord* (*S*), & ligne du plus-près *Bas-bord* (*B*), selon que les Vaisseaux sont amurés.

5. Vent - largue.

Figure 1. QUAND un Vaisseau ne tient pas le vent, & qu'il n'est pas vent-arrière, on dit qu'il court *vent-largue*, ou *largue*.

On distingue par le nombre des aires de vent, la quantité dont un Vaisseau court largue, & s'éloigne de la ligne du plus près.

6. Vent - arrière.

Figure 1. LORSQUE la quille d'un Vaisseau est dans le lit du vent qui souffle sur sa poupe, on dit, qu'il est *vent-arrière*, qu'il a le vent *entre deux écoutes* (*A*).

7. Venir au vent.

Figure 1. UN Vaisseau est dit *venir au vent*, quand quittant la ligne sur laquelle il courroit, il s'approche du plus-près.

On fait connoître, par le nombre des aires de vent, la quantité dont un Vaisseau est venu, ou doit venir au vent.

8. Arriver.

Figure 1. UN Vaisseau *arrive* ou *largue*, quand il s'éloigne de la ligne du plus-près.

On fait connoître, par le nombre des aires de vent, la quantité dont un Vaisseau a largué, ou doit larguer.

9. *Donner Vent-devant.*

Donner vent-devant est l'action de pousser la barre du gouvernail sous le vent, pour faire lancer le Vaisseau dans le vent à dessein de virer vent-devant.

10. *Virer Vent-devant.*

UN Vaisseau (*A*) *vire vent-devant*, quand étant au plus-près, & venant tout d'un coup au vent, il reçoit ensuite le vent directement sur ses voiles (*A*), & abat sur l'autre bord pour changer d'amures (*a*).

Figure 4

11. *Virer Vent-arriere.*

UN Vaisseau (*A*) *vire vent-arriere*, on prend *lof pour lof*, quand larguant & arrivant de plus en plus (*A*), il vient vent arriere pour se rallier ensuite au vent (*a*), en prenant les amures du bord opposé à celui sur lequel il courroit.

Figure 5

12. *Panne.*

UN Vaisseau est en *panne*, lorsqu'il a des voiles orientées à recevoir le vent, & d'autres brassées sur le mât; en sorte que le Vaisseau ne peut plus aller de l'avant; mais seulement dériver par le côté.

Il y a deux manieres de mettre en panne: dans l'une (*A*) on brasse le petit hunier sur le mât, & l'on fait porter le grand. Dans l'autre (*B*), au contraire, on fait porter le petit hunier, & l'on met le grand sur le mât. Toutes deux sont bonnes suivant les circonstances. Celle-ci convient mieux au Vaisseau qui est sous le vent, parce qu'il est plus disposé à arriver. La premiere est préférable pour le Vaisseau du vent.

Figure 6

Dans une Escadre tous les Vaisseaux en panne doivent l'être de la même maniere.

C

13. *Route.*

UN Vaisseau est en *route*, quand il présente à l'aire de vent sur lequel il doit courir. On suppose que ses voiles sont orientées.

14. *Travers.*

Figure 7.

ON dit qu'un Vaisseau (*A, a*) est par le *travers* d'un autre Vaisseau (*B*), quand le premier des deux dont nous parlons se trouve, quelque route qu'il fasse, dans un point quelconque (*A* ou *a*) d'un aire de vent perpendiculaire à la route que fait le second Vaisseau. On ne pourra pas dire pour cela que le second Vaisseau (*B*) sera par le travers du premier Vaisseau (*A, a*).

Figure 8.

Deux Vaisseaux ne sont réciproquement par le travers l'un de l'autre, que quand ils suivent des routes parallèles, & qu'ils se trouvent en même temps dans une perpendiculaire qui coupe leurs routes.

15. *Eaux.*

Figure 10.

UN Vaisseau est dit être dans les *eaux* d'un autre Vaisseau, quand le premier des deux (*A*) étant ou passant en arrière de l'autre (*B*), se trouve directement dans l'aire de vent de sa route.

16. *Ligne.*

ON donne en général le nom de *ligne* à une armée rangée sur une ligne du plus-près; ainsi l'on dit: *L'armée est en ligne*, pour dire, *l'armée est en bataille*.

On appelle par cette raison *Vaisseau de ligne*, tout Vaisseau assez fort pour entrer en corps d'armée, pour se battre en ligne.

17. *Ligne de Combat.*

Figure 11.

Si une armée est rangée sur une des lignes du plus-près, & qu'elle en fasse la route, on dit qu'elle est en *ligne de combat*,

L'amure des Vaisseaux fait distinguer deux lignes de combat; l'une *stribord*, l'autre *bas-bord*.

18. *Contre-Marche.*

LA *contre-marche* est le mouvement d'une ligne, dont les Vaisseaux courant au plus-près, changent successivement d'amures en virant vent-devant dans les eaux du Vaisseau qui précède.

Figure 12.
S. 126.

La *contre-marche sous le vent* est le mouvement des Vaisseaux d'une ligne, qui virent successivement vent-arrière dans les eaux du Vaisseau de l'avant.

Figure 13.
S. 127.

19. *Ligne de Marche.*

SI des Vaisseaux rangés sur une ligne du plus-près, font une route différente de cette ligne, on dit qu'ils sont en *ligne de marche*, *stribord* ou *bas-bord*, selon la ligne du plus-près sur laquelle ils sont rangés.

Figure 13.

20. *Echiquier.*

DANS la ligne de marche, on donne le nom d'*échiquier* à la disposition des Vaisseaux, qui tiennent tous ensemble le vent sur le bord opposé à la ligne du plus-près sur laquelle ils sont rangés.

Figure 14.

On donne aussi par analogie dans les évolutions le nom d'*échiquier* à l'arrangement des Vaisseaux qui présentent parallèlement à un air de vent quelconque différent de celui de leur ordre ou colonne. Ainsi on distingue deux sortes d'*échiquier*, l'un *au vent*, l'autre *sous le vent*, selon que les Vaisseaux ont le cap au vent ou sous le vent de la ligne sur laquelle ils sont rangés. Cette disposition a rapport à la ligne de convoi.

Fig. 15 & 16.

21. *Ligne de Convoi.*

ON appelle *Ligne de convoi*, une ligne différente de celle du plus-près, & sur laquelle sont rangés des Vaisseaux qui sont

Figure 15.

de compagnie, quelle que soit la route semblable que tiennent ces Vaisseaux.

CHAPITRE II.

DES CINQ ORDRES DE MARCHÉ.

www.libtool.com.cn

22. *Ordre ; ce que c'est.*

L'ORDRE est la manière déterminée dont les Vaisseaux d'une armée doivent être rangés.

Il y a différents ordres, suivant les différentes circonstances dans lesquelles une armée peut se trouver.

Un ordre est bon, quand l'armée occupant le moins de terrain qu'il est possible, est disposée à exécuter promptement & sans confusion tous les mouvements que la rencontre peut rendre nécessaires.

Tout ordre doit se réduire d'une manière facile à l'ordre de bataille.

23. *Ordre de Marche.*

L'ORDRE de marche est celui qui détermine l'arrangement que doivent observer entr'eux les Vaisseaux d'une armée qui croise ou qui fait route.

Il y a plusieurs ordres de marche : l'expérience a fait connoître que le cinquième que l'on donne ici est le meilleur. On ne définira donc les autres que pour en donner une idée.

24. *Premier Ordre de Marche.*

DANS le premier ordre, toute l'armée est rangée sur une ligne du plus-près, & fait en même temps la route qui lui convient, c'est la *ligne de marche*.

Cet ordre étend trop l'armée ; il rend la communication de

la tête & de la queue difficile. Les Vaisseaux faisant une autre route que celle du plus-près sur laquelle ils sont rangés, se tiennent très-difficilement en ligne. Les mouvements d'une armée ainsi étendue sont lents. Cet ordre n'est bon tout au plus que lorsqu'on est en présence de l'ennemi, & pour l'exécution de quelques évolutions; parce que l'armée revenant à l'amure de la ligne du plus-près, sur laquelle elle est rangée, se trouve tout d'un coup en colonne ou en bataille.

25. *Second Ordre de Marche.*

DANS le *second ordre*, toute l'armée est rangée sur la perpendiculaire du vent, & fait la route qui lui convient.

Figure 17.

Quoique dans cet ordre il paroisse que l'armée est à portée de se mettre facilement en ligne du bord que la circonstance exigera; cependant il n'est pas préférable au précédent, parce qu'il joint aux mêmes défauts le désavantage qu'a chaque Vaisseau de l'avant, de ne pouvoir virer par la contre-marche, sans risquer d'être abordé par le Vaisseau qui le suit, pour peu que la ligne soit serrée.

26. *Troisième Ordre de Marche.*

DANS le *troisième ordre*, toute l'armée est rangée sur les côtés d'un angle obtus formé par les deux lignes du plus-près; le Général au centre, qui fait le sommet de l'angle sous le vent. L'armée dans cet ordre fait la route qui lui convient.

Figure 18.

Cet ordre qui n'est pas sans défaut, est meilleur que les deux précédents; il rassemble plus l'armée, qu'il laisse cependant encore trop étendue pour la marche.

27. *Quatrième Ordre de Marche.*

DANS le *quatrième ordre de marche*, l'armée est divisée en six colonnes; savoir, deux pour l'avant-garde, deux pour le corps de bataille, & deux pour l'arrière-garde. Chaque Com-

Figure 19.

mandant (*VAC*) est au milieu , à la tête & sous le vent de ses deux colonnes. Les Commandants rangés sur les deux lignes du plus-près, ayant derrière eux leur escadre sur deux lignes parallèles au lit du vent. Le premier Vaisseau de chaque colonne étant par rapport à son Commandant sur la ligne du plus-près l'un tribord, l'autre bas-bord. La distance des colonnes doit être telle que l'armée puisse facilement se réduire au troisième ordre , pour passer de celui-ci à l'ordre de bataille.

Le défaut de cet ordre s'apercevrait bientôt, si l'on étoit près de l'ennemi. Il demande beaucoup de temps pour se réduire à l'ordre de bataille ; mouvement qui doit toujours être prompt & facile. Cet ordre est de plus sujet à être facilement rompu dans la marche, parce qu'il est extrêmement difficile que les Vaisseaux s'y tiennent réciproquement dans l'aire de vent où ils doivent être les uns à l'égard des autres.

28. Cinquieme Ordre de Marche.

Figure 10.

L'ARMÉE, dans le *cinquieme ordre*, est partagée en trois colonnes, chacune d'elles rangée sur une ligne parallèle à la ligne du plus-près dont elle tient l'amure.

Il y a deux choses principales à observer pour rendre cet ordre régulier, c'est-à-dire, pour que les colonnes & les Vaisseaux conservent exactement leurs distances.

1^o, Les Commandants ou Chefs de division (*VAC*) & chaque 2^d, 3^d, &c, Vaisseau, se tiendront réciproquement par le travers l'un de l'autre. Chacun observant de plus, de conserver à l'égard du Vaisseau qui le précède, la distance que le Général a fixée.

2^o, Le premier Vaisseau d'une colonne, & le dernier de la colonne suivante au vent ou sous le vent, se tiendront toujours l'un par rapport à l'autre à deux rumb de la route ; c'est-à-dire, & plus généralement, que leur relèvement réciproque doit toujours faire un angle de deux rumb (22^d, 30') avec l'aire de vent de leur colonne.

Cet ordre de marche est le plus usité, parce qu'il réunit les

avantages de tous les autres ordres, sans en avoir aucun des défauts. L'armée plus rassemblée observe mieux les signaux; & elle est plus disposée à se mettre promptement en bataille.

Dans cet ordre, les divisions observant le même arrangement, peuvent être sur deux ou trois colonnes; & cela convient aux grandes armées. Chaque Chef de division ou Commandant (*VAC*) est alors en avant, au milieu & à la tête de sa division.

Figure 11.

Les Vaisseaux, dans cet ordre comme dans les précédents; peuvent faire une autre route que celle du plus-près sur laquelle ils sont rangés.

Ils peuvent aussi ne se pas toujours ranger sur une ligne du plus-près, ce qui dépend des circonstances.

Distance & longueur des Colonnes.

POUR trouver quelle doit être la distance exacte des colonnes suivant les conditions de cet ordre, on observera que les Vaisseaux qui forment chaque colonne, étant supposés rangés sur des lignes parallèles au plus-près, le premier Vaisseau (*A*) de la tête d'une colonne sous le vent, & le dernier Vaisseau (*B*) de la colonne immédiatement au vent, sont l'un par rapport à l'autre dans la perpendiculaire du vent. Ainsi l'angle que fait cette perpendiculaire (*AB*) avec la ligne du plus-près (*VB*), est de $22^{\circ} 30'$, c'est-à-dire de deux rumbs, parce que la perpendiculaire (*AB*) du vent fait un angle de six rumbs, ou de $67^{\circ} 30'$ avec la ligne (*VA*), par laquelle les Vaisseaux de la tête des colonnes se tiennent par le travers l'un de l'autre; & que cette dernière ligne (*VA*) fait un angle de 90° , avec la ligne (*VB*) du plus-près. On a donc, par la connoissance de ces angles, le rapport des côtés qui les forment. La Trigonométrie le donne; elle fait voir que le côté (*VB*), qui exprime la longueur d'une colonne, est à la ligne (*VA*) qui marque la distance de deux colonnes, à peu-près comme 12 est à 5. Il suit de là que la distance des Vaisseaux étant, par exemple, fixée à un cable, c'est-à-dire, à 120 brasses, y compris la longueur des Vaisseaux, s'il y a cinq Vaisseaux dans chaque colonne, ce

Figure 20.

qui fait quatre distances, la colonne aura 480 brasses ou 4 cables de longueur, & les colonnes seront distantes de 200 brasses ou de 1 cable $\frac{1}{2}$, parce que ces deux nombres sont entr'eux comme 12 & 5.

Pratique générale.

LA distance de deux Vaisseaux étant fixée, la longueur de la colonne se trouvera, en multipliant la distance de ces deux Vaisseaux par le nombre des Vaisseaux de la colonne moins un, parce que le nombre des distances est plus petit d'une unité que le nombre des Vaisseaux.

La distance de deux colonnes sera fixée en multipliant la longueur d'une colonne par 5, & divisant le produit par 12.

Et si l'on fixe premièrement la distance des colonnes, on aura leur longueur, en multipliant cette distance par 12, & divisant le produit par 5. On trouvera ensuite la distance des Vaisseaux entr'eux, en divisant la longueur de la colonne par le nombre des distances, égal au nombre des Vaisseaux moins un.

CHAPITRE III.

DE L'ORDRE DE BATAILLE.

29. *Ordre de Bataille.*

Figure 11.
S. 115.

Flotte des Fré.
gates, Brûlots,
Gaiolotes, Fil-
tes & Bâtimens
de charge.

UNE armée en ordre de bataille ou en ligne de combat, est rangée sur la ligne du plus-près dont elle tient l'amure; les Vaisseaux dans les eaux les uns des autres, doivent être ferrés à un tiers de cable de distance si le temps le permet. Les Brûlots (B) partagés à l'avant, au milieu & à l'arrière, sont à une petite portée de canon une ligne au vent ou sous le vent de l'armée, c'est-à-dire, du bord opposé à l'ennemi. Ils doivent observer

observer de se tenir toujours un peu de l'avant des Commandants. Les Hôpitaux, les Bâtimens de charge (*H*) & les Galioles (*G*) sont sur la même ligne que les Brûlots, & dans l'intervalle de leurs divisions; les Frégates (*F*) se tiennent comme les Brûlots du bord opposé à l'ennemi, mais à portée de recevoir les ordres des Généraux: on met aussi quelques Frégates à la tête & à la queue de la ligne des Bâtimens de charge.

www.libtool.com.cn
*Par quelle raison la ligne du plus-près est
 choisie pour se mettre en Bataille.*

L A ligne du plus-près est choisie pour la ligne de combat, parce que si l'armée du vent se rangeoit sur une autre ligne, l'ennemi pourroit lui gagner le vent; & que s'il ne cherchoit pas à le gagner, il seroit du moins également maître de la distance, & d'engager le combat. L'armée qui est sous le vent étant rangée sur la ligne du plus-près, parallèle à l'ennemi, peut plus aisément profiter des changements de vent, & des fautes de l'ennemi, pour lui gagner le vent; ou s'il ne le gagne pas, il ne peut du moins qu'à cet air de vent élonger l'ennemi, & l'empêcher de s'éloigner & d'éviter le combat.

Avantages de l'Armée du Vent.

L'ARMÉE du vent a l'avantage de s'approcher de l'ennemi autant qu'elle veut; elle règle le temps & la distance du combat.

Si elle est plus nombreuse que celle de l'ennemi; elle peut très-facilement faire un détachement de Vaisseaux, pour mettre la tête ou la queue de l'ennemi entre deux feux.

L'armée du vent n'est pas incommodée du feu ni de la fumée du canon; elle peut à la faveur de la fumée envoyer ses Brûlots (*B*) sur les Vaisseaux ennemis désemparés, & vers les endroits de la ligne où elle veut porter la confusion & le désordre, en forçant les ennemis de rompre la ligne & d'arriver.

Fig. (102 22)

Désavantages de l'Armée du Vent.

Si la mer est un peu grosse & le vent frais, l'armée du vent peut difficilement se servir de sa première batterie.

L'armée du vent ne peut se retirer qu'avec peine d'un combat désavantageux; car il seroit très-dangereux pour elle de traverser l'ennemi; & si elle tient le vent, l'armée de sous-le-vent peut la serfer, & la conserver pour la détruire, sur-tout si elle est moins nombreuse, ou si elle a des Vaisseaux en mauvais état. Elle ne peut alors trouver de ressources que dans la finesse de ses manœuvres, si les fautes de l'ennemi ou le vent ne la servent pas.

Figure 23. Les Vaisseaux désseparés (D) de l'armée du vent sont obligés de mettre à l'autre bord, pour ne pas tomber dans la ligne ennemie; & ils peuvent se séparer de leur armée s'ils sont fort incommodés, & particulièrement s'ils sont de la queue de la ligne.

Avantages de l'Armée de sous-le-Vent.

L'ARMÉE qui est sous-le-vent, a des avantages, qui quelquefois ont été préférés à ceux du vent. En général les Vaisseaux de l'armée de sous-le-vent, peuvent se servir de leur batterie basse, sans craindre de prendre de l'eau par les sabords, quand le vent est frais, & que la mer est déjà assez grosse, pour que les Vaisseaux du vent ne puissent plus ouvrir leurs sabords.

Si l'armée de sous-le-vent, quoique plus nombreuse, ne peut pas aussi facilement que celle du vent, mettre la tête de l'ennemi entre deux feux, du moins il y a des occasions où elle peut, en faisant virer de bord quelques Vaisseaux de son arrière-garde, couper impunément la queue de l'ennemi, & en enlever quelques Vaisseaux, en les obligeant de tomber sous le vent, ou de se séparer.

Figure 24. L'armée de sous-le-vent met ses Vaisseaux désseparés (d) plus facilement à l'abri, que ne le peut faire l'armée du vent. Ils ne sont point obligés de mettre à l'autre bord; ils suivent

leur route en languant un peu, & se tenant sous-le-vent de leur ligne qu'ils prolongent.

Dans bien des occasions, l'armée qui est sous-le-vent peut se retirer aisément du combat, ou l'éviter, ce qui est un grand avantage pour une armée moins nombreuse.

Désavantages de l'Armée de sous-le-Vent.

L'ARMÉE qui est sous le vent ne pouvant point décider du temps ni de la distance du combat, il peut arriver, qu'avant qu'elle ait pu se bien mettre en ligne, elle soit attaquée par l'armée du vent qui arrive sur elle en bon ordre.

Le feu & la fumée font un grand désavantage sous-le-vent.

L'Armée qui est sous-le-vent envoie difficilement ses brûlots au vent, & réussit moins à rompre la ligne ennemie.

En quoi consiste la force d'une Armée.

IL n'est point à propos de finir cet article, sans dire en quoi consiste la force d'une armée.

La première force de l'armée vient de la discipline, d'où résultent l'observation exacte des signaux, & la prompte exécution des mouvements.

Une armée en ligne de combat est encore d'autant plus forte que ses Vaisseaux sont plus ferrés. Cependant il faut qu'ils aient la liberté de manœuvrer sans courir risque de s'aborder; un tiers de cable de distance suffit entre deux Vaisseaux quand le temps est beau.

Si les Vaisseaux de la ligne ne sont point aussi ferrés que ceux de l'ennemi, plusieurs Vaisseaux auront à effuyer chacun le feu de deux autres; delà ils deviendront inférieurs.

Ceci fait voir l'avantage des gros Vaisseaux & du gros canon; l'ennemi est battu par une plus nombreuse & beaucoup plus forte artillerie.

On apperçoit un autre avantage des gros Vaisseaux, quand il s'agit de s'approcher pour l'abordage. Ils dominent les Vaisseaux

d'un rang inférieur. La mousqueterie des gros vaisseaux commande celle des petits, tous les coups plongent & découvrent par-dessus le bastingage ; enfin l'équipage se jette plus aisément dans un petit Vaisseau qu'il ne monte dans un grand.

Dans une grosse mer, les gros Vaisseaux se servent plus facilement de leur première batterie que les petits Vaisseaux. Si les uns & les autres sont obligés de fermer les sabords d'en bas, l'avantage des Vaisseaux de trois ponts sera encore plus grand par rapport au canon, ils avoient trois batteries contre deux, & ils en auront deux contre une. Le même avantage subsiste en cas de démantèlement, si le pont supérieur est embarrassé.

L'entrepont des gros Vaisseaux étant plus élevé, on y est moins incommodé de la fumée, & l'artillerie y est servie avec beaucoup plus de facilité.

Les gros Vaisseaux sont plus solides ; ils résistent mieux au combat & au gros temps : en général aussi les gros Vaisseaux marchent mieux que les petits, quoiqu'on dise, pour les louer, qu'ils marchent comme des Frégates ; mais cela ne doit s'entendre que d'un petit vent, & de la légèreté de leurs mouvements ; car d'un vent frais & d'une mer un peu mâle, les gros Vaisseaux ont toujours la supériorité.

Les Brûlots réussissent moins contre de gros Vaisseaux que contre de petits ; l'artillerie des gros Vaisseaux les coule bas, ou les éloigne plus aisément, & ils sont facilement conduits, détournés, ou remorqués par de grandes chaloupes.

Une armée qui a un plus grand nombre de gros Vaisseaux, peut ne se pas ferrer autant que celle qui en a moins. Elle peut aussi être moins nombreuse sans être moins forte.

Une armée moins ferrée, manœuvre dans quelques circonstances plus aisément qu'une armée plus ferrée ; & si elle est moins nombreuse, ses mouvements sont plus prompts, les signaux y sont mieux remarqués, l'ordre s'y observe avec plus d'exactitude, & les Vaisseaux courent moins risque de se séparer.

De ce que l'armée moins nombreuse manœuvre plus aisément, il suit que le changement de vent lui est moins contraire, & que l'ordre est plutôt rétabli.

L'armée moins nombreuse s'approche aussi ou s'éloigne plus promptement de la côte ou de l'ennemi.

Enfin, si l'endroit où croise l'armée est moins vaste, l'armée moins nombreuse n'y est pas tant resserrée.

Il résulte des réflexions précédentes, que l'armée qui aura un plus grand nombre de gros Vaisseaux sera plus forte qu'une armée plus nombreuse, si la différence ne tombe pas sur le nombre des canons & des équipages. Cela n'exclut pas un certain nombre de Vaisseaux du second & du troisième rang nécessaires dans toutes les armées.

CHAPITRE IV.

DE LA CHASSE.

30. *Ce que c'est que la Chasse.*

LA CHASSE est la course ou la poursuite d'un Vaisseau qui veut s'approcher d'un objet, ou qui veut s'en éloigner.

Le Chasseur est le Vaisseau qui poursuit : il donne chasse. Le Vaisseau qui fuit prend chasse.

Observations sur la Chasse.

DANS tous les cas de chasse, on doit toujours voir si on a l'avantage de la marche sur le Vaisseau qu'on chasse, afin de ne point faire de manœuvre inutile.

Tout Vaisseau doit connoître sous quelle voile & à quelle route il a proportionnellement plus d'avantage.

Le Chasseur & le Vaisseau chassé doivent se relever continuellement, afin de ne manœuvrer qu'à propos.

Du Relevement, & du Quarré Naval.

Figure 21.

Le relevement se fait avec la boussole ou le compas de variation. Un œil juste en prolonge aisément les lignes ou rayons ; mais pour n'avoir pas toujours l'œil appliqué au compas, lorsqu'il n'est pas nécessaire de savoir quels sont précisément les aires de vent, ou les angles de relevement, & qu'il suffit de connoître si un Vaisseau est par le travers, dans les eaux, ou à deux rumb de la route, ce qui est particulièrement essentiel à l'ordre de marche, on peut tracer sur le gaillard un quarré dont les côtés sont respectivement parallèles à la longueur & à la largeur du Vaisseau. Un caillebotis quarré rend le même office. On suppose ce quarré coupé par deux diagonales. Si le Vaisseau se considère au centre de ce quarré, les Vaisseaux de l'avant & de l'arrière, qui ont la quille dans le côté prolongé du quarré, parallèle à la longueur du Vaisseau, sont dans les mêmes eaux.

Les Vaisseaux qui sont dans le prolongement du côté du quarré, parallèle à la largeur, sont par le travers.

Enfin si les Vaisseaux courent au plus-près du même bord, l'amure supposée stribord, la demi-diagonale de l'arrière du quarré vers stribord est l'aire de vent du plus-près bas-bord-amure ; & la demi-diagonale du même bord vers l'avant en est la perpendiculaire. De même, si l'amure est bas-bord, la demi-diagonale vers l'arrière-bas-bord est l'aire de vent du plus-près stribord-amure, dont la demi-diagonale vers l'avant même bord est la perpendiculaire.

La perpendiculaire du vent est à deux rumb sous le vent de la route du plus-près stribord ou bas-bord.

Le relevement par le compas est celui qui est le plus juste & par conséquent le plus convenable pour la chasse ; l'autre suffit pour les évolutions.

31. Connoître si l'on est au vent, ou sous le vent d'un Vaisseau.

Figures 17. 16.

Si deux Vaisseaux sont dans la perpendiculaire du vent, ils

font également au vent. Et supposé qu'ils courent la bordée qui les approche, ils se rencontreront à marche égale au point où leurs routes se croisent.

Le Vaisseau (*B*) qui par rapport à l'autre (*A*) est en arrière de la perpendiculaire du vent, est sous le vent : l'autre (*A*) est au vent. Celui-ci pourra, s'il le veut, passer au vent du premier. Il aura l'avantage de pouvoir arriver pour le joindre.

Figure 27.

32. *Connoître si un Vaisseau marche mieux qu'un autre Vaisseau.*

LES deux Vaisseaux faisant la même route, se releveront réciproquement. Celui des deux, qui après quelques moments de course, relèvera l'autre à un aire de vent, qui fera un plus grand angle avec l'aire de vent de sa route, que n'étoit l'angle du premier relevement, marchera le mieux, soit que les Vaisseaux tiennent le vent, soit qu'ils ne le tiennent pas.

Si un des Vaisseaux est dans les eaux de l'autre, ils connotront bien-tôt s'ils s'approchent.

33. *Chasser un Vaisseau étant au vent.*

LE Vaisseau (*A*) du vent qui voudra chasser un Vaisseau (*B*) sous le vent, doit se mettre premièrement à la même bordée que ce Vaisseau, & courir ensuite insensiblement vers le Vaisseau qu'il chasse, soit en larguant peu-à-peu (*fig. 28*), pour diminuer sa route & augmenter son sillage, soit en venant un peu au vent (*fig. 29*), suivant la route & la situation des Vaisseaux ; comme lorsque celui qui est chassé court vent-arrière. Dans l'une & l'autre circonstance, le Chasseur doit tenir le Vaisseau chassé au même aire de vent, afin de le joindre plus vite en le coupant dans sa route, & de ne le pas laisser passer de l'avant, gagner le vent & s'échapper.

Figures 28. 29

34. *Chasser un Vaisseau étant sous le vent.*

LORSQUE le Chasseur est sous le vent, il doit manœuvrer différemment, suivant la distance où il est du Vaisseau auquel il donne chasse, ce qui renferme trois cas.

§. 1. *Lorsqu'on est près sous le vent.*

www.libtool.com.cn

Figure 30.

§. 114.

SI le Chasseur (*A*) est peu sous le vent, il pourra se mettre à la même route que le Vaisseau (*B*) du vent que l'on suppose tenir le vent. Le Chasseur revirera quand il sera autant au vent (*A2*), que le Vaisseau chassé (*B2*); car alors il pourra le couper & lui passer au vent, en tenant le vent sur l'amure opposée, ou le joindre (*A3*) en larguant, tant qu'il le tiendra au même aire de vent.

§. 2. *Lorsqu'on est un peu plus sous le vent.*

Figure 31.

§. 114.

SI le Chasseur est un peu loin sous le vent, il courra la même bordée (*A*) que le Vaisseau (*B*) qu'il chasse, jusqu'à ce qu'il puisse mettre le cap (*A2*) sur lui (*B2*) en virant. Et quant à cette nouvelle bordée, il l'aura amené par son travers (*A3, B3*), il revirera pour manœuvrer suivant la distance.

§. 3. *Lorsqu'on est loin sous le vent.*

Figure 32.

§. 114.

ENFIN si le Chasseur (*A*) est considérablement sous le vent, il doit, pour ne point trop s'éloigner, & ne pas perdre son objet de vue, en alongeant trop ses bordées, courir alternativement d'un bord & de l'autre, jusqu'à ce qu'il ait amené le Vaisseau chassé (*B*) par son travers à la fin de chaque bordée (*A2, B2. A3. B3. &c.*) pour manœuvrer ensuite, comme on doit faire à une moindre distance (*A4, B4*).

35. *Eviter la Chasse.*

Si le Vaisseau chassé est au vent, il courra la bordée du plus près, qui l'éloignera le plus du Chasseur. Et s'il est sous le vent, il arrivera vent-arrière, ou courra à deux rumb plus ou moins de vent-arrière, suivant l'avantage & la qualité du Vaisseau.



CHAPITRE V.

DES MOUVEMENTS D'UNE LIGNE.

36. *Ranger plusieurs Vaisseaux sur une Ligne.*

ON SUPPOSE les Vaisseaux sans ordre. Le Vaisseau (1) qui doit être à la tête de la ligne, arrivera convenablement s'il est au vent, relativement au Général, & il se mettra en route faisant fort petites voiles.

Figure 11.
S. 127.

Chaque Vaisseau (2, 3, 4, 5 &c) de la ligne donnera chasse au Vaisseau qu'il doit suivre dans l'ordre; & quand il l'aura joint à un tiers de cable de distance, il suivra ses eaux, & fera la même route.

Si un Vaisseau se trouve trop écarté de la ligne qui se forme, celui qui le doit suivre immédiatement, ne lui donnera point chasse, afin de moins retarder l'exécution du mouvement; mais il chassera, s'il se peut, le Vaisseau qui doit précéder celui qu'il auroit dû chasser, & il en conservera la distance dans la ligne.

En général & simplement, les Généraux se mettront à une distance convenable dans les eaux les uns des autres, & du Vaisseau de la tête de la ligne. Les Vaisseaux de chaque division se rendront à leur rang dans les eaux du Général qui la commande.

E

37. *Ranger une Armée en bataille.*

Figure 34.
S. 127.

C'EST le même mouvement que le précédent si la ligne est rompue; mais les Vaisseaux se rangeront toujours sur la ligne du plus-près dont le Général tiendra l'amure. L'avant-garde fera la tête de la ligne au vent, le corps de bataille sera au centre, & l'arrière-garde fera la queue de la ligne. Les Vaisseaux dans les eaux les uns des autres se tiendront à un tiers de cable de distance.

Remarque. Dans la suite de ce Traité, on se servira des lettres majuscules *V, A, C*, pour désigner les Escadres ou divisions qui font l'avant-garde (*V*) commandée dans l'ordre naturel par le Vice-Amiral; le corps de bataille (*A*) au centre duquel l'Amiral se place, & l'arrière-garde (*C*) sous les ordres du Contre-Amiral. Les petites lettres *v, m, s*, écrites au-dessous des grandes, marqueront la situation des colonnes, au vent (*v*), au milieu (*m*), ou sous le vent (*s*).

38. *L'Armée étant en ligne, la faire virer par la contre-marche.*

Figure 35.
S. 126.

POUR faire virer par la contre-marche une armée qui est en ligne, le Vaisseau de la tête donnera vent-devant; & quand il aura changé d'amures, tous les Vaisseaux de la ligne viendront virer successivement dans ses eaux. Cette manœuvre ainsi expliquée donne l'idée générale de l'évolution. Cependant comme chaque Vaisseau peut perdre un peu en virant, & que la queue de la ligne pourroit ainsi tomber sous le vent, les Vaisseaux observeront de virer; savoir, les Commandants des Escadres dans les eaux du Vaisseau de la tête, les Chefs de divisions dans les eaux des Commandants, & chaque Vaisseau particulier dans les eaux de son Chef de division. Les Vaisseaux observeront encore de laisser passer au vent ceux qui auront viré les premiers. Et ils se trouveront après l'évolution, plutôt un peu sous le vent, qu'au vent d'un Vaisseau qui les précède. Le

moment de virer pour chaque Vaisseau, est cependant celui où il découvre la hanche du vent du Vaisseau qu'il suit, & qui a viré immédiatement devant lui.

Si l'armée vire vent-arrière, les Vaisseaux qui ont viré passeront sous le vent de la ligne, pour venir ensuite au lof dans les eaux du Vaisseau de la tête qui tiendra le vent, aussi-tôt qu'il pourra passer à poupe du dernier Vaisseau de la ligne.

Dans toutes les occasions de virer, les Vaisseaux qui auront exécuté cette manœuvre, diminueront un peu de voile, pour être plus aisément joints par ceux qui les suivent & qui doivent servir la ligne.

Figure 15.
S. 127.

39. *L'Armée étant en ligne, la faire virer tout ensemble vent-devant en échiquier.*

Tous les Vaisseaux donneront en même temps vent-devant & se tiendront, quoiqu'ayant changé d'amures, sur la ligne du plus-près sur laquelle ils étoient rangés. Les Vaisseaux seront en échiquier.

Figure 16
S. 128.

Si les Vaisseaux ne virent pas tous au même instant, du moins aucun d'eux ne donnera vent-devant avant le Vaisseau dont il fera immédiatement suivi, afin de ne le point aborder en abattant, & pour ne point rompre l'ordre.

40. *L'Armée étant rangée sur une ligne du plus-près, mais courant avec l'amure de l'autre bord, rétablir l'ordre.*

L'ARMÉE courant en échiquier sur une ligne du plus-près, si l'on veut rétablir l'ordre, tous les Vaisseaux de la ligne donneront ensemble vent-devant; ou du moins aucun d'eux ne vira qu'après celui qui lui est immédiatement au vent, & par la hanche, pour éviter l'abordage.

Figure 17.
S. 129.

41. *L'Armée étant rangée sur une ligne du plus-près, la faire courir vent-arrière ou large en écbiquier.*

Figure 38.
S. 130.

Tous les Vaisseaux de la ligne arriveront en même temps du nombre de rumbz convenables, & ils observeront de se tenir toujours dans la ligne du plus-près sur laquelle ils sont rangés.

Si tous les Vaisseaux n'arrivent point en même temps, du moins ceux de l'avant n'arriveront qu'après les Vaisseaux qui les suivent, afin d'éviter les abordages.

42. *L'Armée étant rangée sur une ligne du plus-près, & courant vent-arrière ou large, lui faire prendre les amures de cette même ligne.*

Figure 39.
S. 131.

Pour rétablir l'ordre de bataille, l'armée courant vent-arrière ou large sur une ligne du plus-près, tous les Vaisseaux viendront en même temps au lof, ou du moins successivement & immédiatement après le Vaisseau qui précède au vent.

43. *L'Armée étant rangée sur une ligne du plus-près, mais courant avec les amures de l'autre bord, la mettre en bataille sur la ligne dont elle tient l'amure.*

Figure 40.
S. 132.

Le premier Vaisseau de la queue, qui par cette évolution doit devenir le premier de la tête, continuera sa bordée en forçant de voiles; tous les Vaisseaux de la ligne gouverneront sur le grand mât les uns des autres, ou arriveront simplement chacun sur la perpendiculaire du vent, pour se rendre dans les eaux du Vaisseau de la tête, y venir successivement au lof, & forcer en même temps de voile.

L'armée étant en bataille, & le Général ne voulant pas la

faire virer par la contremarche, il la fera mettre par la même évolution en bataille sur l'autre bord; mais l'ordre de la tête à la queue sera renversé.

44. *L'Armée étant en bataille, la faire arriver tout de front sur la perpendiculaire du vent.*

Tous les Vaisseaux de la ligne arriveront en même temps de dix rumb, & forceront successivement de voile de la tête à la queue de la ligne, en sorte que quand le Vaisseau de la tête qui a le premier forcé de voile, sera par le travers du second Vaisseau; celui-ci en forcera de même, & ainsi des autres, chacun observant de conserver dans la perpendiculaire du vent le Vaisseau qui l'a précédé dans l'évolution.

Figure 41.
S. 133 & 134.

Les Vaisseaux de l'armée se sont rapprochés l'un de l'autre dans cette évolution; mais si l'on veut qu'ils conservent sur la perpendiculaire la même distance qu'ils avoient entr'eux dans la ligne de combat, il faut que les Vaisseaux s'observant & se relevant comme il a été dit, arrivent seulement de 9 rumb au-lieu de 10.

Si l'on veut que les Vaisseaux arrivent sur tout autre aire de vent que la perpendiculaire, en conservant leur première distance sur cette nouvelle ligne, l'aire de vent sur lequel il faudra que les Vaisseaux courent parallèlement pour y parvenir, sera connu en ajoutant à 8 rumb, valeur du quart de la boussole, la moitié du nombre de rumb, qui fait la mesure de l'angle que forment entr'elles la ligne sur laquelle les Vaisseaux sont rangés, & celle sur laquelle ils le doivent être.

45. *L'Armée courant vent-arrière ou large sur la perpendiculaire du vent, ou sur toute autre ligne, la mettre en ligne de combat.*

Tous les Vaisseaux de l'armée qui suivoient des routes parallèles, viendront en même temps au lof sur le bord dont

Figure 42.
S. 135.

ils doivent prendre l'amure, & présenteront le cap dans la ligne sur laquelle ils sont rangés. Cependant le Vaisseau de la tête tiendra le vent, & chacun des autres se rendra successivement dans les eaux de la ligne qui se forme.

46. *L'Armée étant en bataille, la faire courir vent-arriere (en angle obtus, le sommet sous le vent) dans un ordre qui la mette en état de se remettre en ligne sur le bord qu'elle voudra.*

Figure 41.
S. 126.

Tous les Vaisseaux de la ligne arriveront en même temps de dix rumb, & ceux qui sont depuis le centre compris jusqu'à la tête forceront également de voiles pour se conserver réciproquement dans la ligne du plus-près dont ils tenoient l'amure. Mais les Vaisseaux compris depuis le centre jusqu'à la queue, ne forceront de voile que successivement & autant qu'il conviendra pour se ranger, & se tenir réciproquement & par rapport au centre dans la ligne du plus-près, sur laquelle ils ne couroient pas avant le mouvement.

Figure 18.

Dans cette évolution, qui répond au troisieme ordre de marche, le Général est au centre de son armée sous le vent. Les Brûlots & les Bâtimens de charge sont entre les deux ailes au vent.

47. *L'Armée courant vent-arriere ou large, sur un angle formé par les deux lignes du plus-près, le centre de l'armée étant sous le vent, mettre l'Armée en bataille.*

Figure 44.
S. 127.

L'AILLE de l'armée qui est rangée sur la ligne du plus-près, dont elle doit prendre l'amure, & le Vaisseau du centre viendront en même temps & entièrement au lof. Les Vaisseaux de l'autre aile, pour moins courir sous le vent, présenteront tous ensemble dans les perpendiculaires du vent; & suivant des

routes paralleles, ils se rendront successivement & à petites voiles; dans les eaux de la ligne, où ils viendront encore au lof de deux aires de vent.

48. Rétablir la ligne de Combat, quand le vent vient de barriere.

POUR rétablir l'ordre de bataille quand le vent vient de l'arrière, la tête ($\frac{2}{7}$) de l'armée portera au plus-près, en forçant convenablement de voile, pour ne point trop ouvrir la ligne & si le vent n'a que peu changé, tous les Vaisseaux de la ligne courant à petites voiles, parce qu'ils portent un peu large, mettront le cap sur le grand mât du Vaisseau qui les précède.

Figure 45.
S. 131.

Mais si le vent est venu de l'arrière de plusieurs rumb, les Vaisseaux de l'armée courent large sur la ligne sur laquelle ils sont rangés, pour venir ensuite successivement au lof dans les eaux du Vaisseau de la tête. Par cette manœuvre, qui est très-simple, l'armée de sous-le-vent, qui voudra absolument combattre, s'approchera beaucoup de l'ennemi, & elle pourra même quelquefois lui gagner le vent, en faisant forcer de voile à tous ses Vaisseaux en même temps qu'ils viendront au lof.

L'armée du vent peut manœuvrer de la même manière pour cotoyer l'armée ennemie. Elle peut aussi, suivant les circonstances, particulièrement si elle se trouve trop près de l'ennemi, s'élever toute au vent, en courant en échiquier sur une ligne parallele à celle sur laquelle elle présente avant le changement de vent, afin de manœuvrer ensuite comme il lui conviendra.

Figure 46.
S. 139.

Quelquefois en changeant l'ordre de la tête & de la queue, l'armée est plutôt en ligne, comme quand le vent vient de l'arrière, depuis deux rumb jusqu'à quatre. L'armée donne tout ensemble vent-devant, & se remet ensuite en ligne, en se rendant successivement dans les eaux du Vaisseau ($\frac{2}{7}$) qui étoit à la queue, & qui devient le premier de la ligne.

Figure 47.
S. 140.

49. *Rétablir la ligne de combat, quand le Vent vient de l'avant.*

Le changement de vent le plus défavantageux que puisse éprouver une armée en ligne, est lorsque le vent vient de l'avant, parce que l'ordre en devient quelquefois fort difficile à rétablir, particulièrement *si le vent est à la tête de l'ennemi*, ce qui peut, suivant la distance, engager à des manœuvres différentes l'armée qui veut conserver l'avantage du vent.

Figure 48.
S. 141.

Si le vent vient de l'avant depuis 1 rumb jusqu'à 6, & que l'armée veuille conserver ses amures, chaque Vaisseau ayant d'abord obéi au vent, toute la ligne mettra en panne, excepté le Vaisseau ($\frac{V}{1}$) de la tête, qui d'abord courra large d'une quantité de rumbs qui fera toujours déterminée. On connoitra cette quantité dont les Vaisseaux doivent larguer, en étant de 8 rumbs, valeur d'un quart de la boussole, la moitié du nombre des rumbs dont le vent est venu de l'avant. Ainsi, si le vent a refusé de 4 rumbs, la moitié 2 rumbs, de cette quantité, étant ôtée de 8, il reste 6 rumbs pour la quantité dont les Vaisseaux de la ligne doivent larguer encore pour se rendre sur la ligne du plus-près, qui rétablir l'ordre de bataille, en conservant exactement la distance qui étoit entre les Vaisseaux. Le Vaisseau ($\frac{V}{1}$) de la tête ayant donc d'abord obéi au vent, & ensuite largué convenablement, le Vaisseau ($\frac{V}{2}$) qui le suit, fera servir aussi-tôt qu'il relevera dans l'aire de vent du plus-près le Vaisseau qui le précède; & tous les Vaisseaux de la ligne manœuvreront successivement de la même manière, pour venir tous ensemble au lof dans les eaux du Vaisseau ($\frac{V}{1}$) de la tête, quand celui-ci y viendra lui-même, au moment qu'il relevera dans la ligne du plus-près sous le vent (c'est-à-dire, aussi-tôt qu'il pourra mettre dans ses eaux) le dernier Vaisseau ($\frac{V}{8}$) de la queue, lequel fera servir dans ce même moment, se trouvant en ligne sans avoir eu besoin d'arriver.

Figure 49.
S. 142.

Si l'armée ne met point en panne pour exécuter ce mouvement, les Vaisseaux ayant obéi au vent, & le Vaisseau ($\frac{V}{1}$) de

la

la tête ayant largué, comme on vient de le dire, ou ayant arrivé tout-d'un-coup jusqu'à la perpendiculaire à la ligne de combat sur laquelle l'armée doit se mettre en ligne, il reviendra au lof, lorsque le dernier Vaisseau ($\frac{c^d}{7}$) de la ligne fera par rapport à lui dans la ligne de combat. Cependant chaque Vaisseau de l'arrière tenant en même temps le vent, & suivant une route parallèle, se rendra successivement dans les eaux du Vaisseau qui le précède, pour y arriver premièrement, & venir ensuite au lof, comme lui, en suivant les mêmes lignes. Le seul Vaisseau ($\frac{c^d}{7}$) de la queue n'aura point à changer de route. Ainsi tous les Vaisseaux feront promptement en ordre de bataille. Par ce mouvement les Vaisseaux ont la facilité de s'approcher les uns des autres, & cela peut convenir quand les Vaisseaux de la ligne ne sont point assez ferrés.

Le Vaisseau de la tête peut encore virer de bord, chaque Vaisseau de la ligne courant au plus-près en échiquier, & suivant une route parallèle pour virer par la contremarche dans les eaux du Vaisseau qui le précède. Le Vaisseau de la tête pourra reprendre la première amure, avant que la ligne soit entièrement formée. Les Vaisseaux de l'avant feront très-petites voiles après avoir viré, & ceux de la queue en forceront proportionnellement jusqu'à ce que la ligne soit rétablie. Ce mouvement ne convient point devant l'ennemi, s'il est proche, parce qu'il pourroit, par la même manœuvre, couper & traverser toute la ligne; au surplus, il peut être défavantageux à l'armée que ses derniers Vaisseaux courent sous le vent. Mais en ce cas l'armée peut s'élever tout ensemble au vent, en courant en échiquier sur l'autre bord. Si le Vaisseau de la queue force en même temps de voile au plus-près ($\frac{c^d}{7}$), & que tous les Vaisseaux qui le précèdent vers la tête en forcent aussi proportionnellement & successivement, jusqu'à ce que le premier Vaisseau ($\frac{c^d}{7}$) de la tête, qui fait très-petites voiles, leur reste dans la ligne du plus-près, sur laquelle l'armée doit combattre, ou sur laquelle on veut rétablir l'ordre, alors la ligne sera très-promptement formée, tous les Vaisseaux donnant ensemble une seconde fois vent devant pour prendre les amures de la ligne sur laquelle ils seront rangés. Mais il faut observer

F

Figure 50
S. 143.Figure 51.
S. 144.

que la ligne se fera peut-être beaucoup ouverte, & qu'il faudra la faire ferrer, en continuant à faire forcer de voile aux Vaisseaux de l'arrière après avoir viré, tandis que le premier de l'avant-garde en diminuera.

Figure 40. Si le vent vient de l'avant de plus de 6 rumb & de moins de 12, l'armée, en changeant d'amures, manœuvrera comme si le vent étoit simplement venu de l'avant. L'avantage du vent aura changé pour les armées qui sont en présence.

De même si le vent vient de l'avant de 12 rumb exactement, alors les seules amures changeront sans que les routes changent.

Figure 41. Et si le vent change de plus de 12 rumb, les amures supposées changées, c'est le cas où le vent vient de l'arrière.



CHAPITRE VI.

DU CHANGEMENT DES ESCADRES, L'ARMÉE ÉTANT EN LIGNE.

Figure 50.
S. 145.

50. *L'Armée étant en ordre de Bataille*
 $(\frac{v}{v} \frac{c}{m} \frac{c}{v})$, *changer le Corps de Bataille avec*
l'Arrière-Garde $(\frac{v}{v} \frac{c}{m} \frac{a}{v})$.

L'ARMÉE étant en ligne, si l'on veut faire passer à l'arrière-garde l'Escadre qui est au milieu, pour mettre au corps de bataille l'Escadre qui fait l'arrière-garde, l'avant-garde ($\frac{v}{v}$) mettra en panne, ou fera très-petites voiles pour moins tomber sous le vent; l'Escadre du milieu ($\frac{c}{m}$) donnera tout ensemble vent devant, en forçant de voile; & aussi-tôt qu'elle sera parvenue au point où elle fera Vaisseau à Vaisseau, par le travers du nouveau corps de bataille ($\frac{c}{v}$) qui aura continué sa route à pleines voiles, elle revirera de bord, ou arrivera tout ensemble pour

gagner en dépendant les eaux de la ligne. Si l'avant-garde a mis en panne, elle fera servir, quand le corps qui vient occuper le centre sera à son poste.

Si la circonstance ne permet pas que la division du centre ($\frac{c}{r}$) donne vent devant, comme si l'armée est en présence de l'ennemi qui a le vent, ou si le Général ne trouve aucun accident à perdre un peu au vent, le mouvement s'exécutera promptement, en faisant arriver un peu, & mettre en panne la division ($\frac{a}{r}$) du centre, tandis que celle de l'avant-garde ($\frac{v}{r}$) continuera sa route à fort petites voiles, & que l'arrière garde ($\frac{c}{r}$) en forcera pour passer au vent de la division en panne, & se placer au corps de bataille. Lorsque cette dernière division ($\frac{a}{r}$) aura joint celle de la tête de la ligne, elles arriveront un peu toutes deux pour mettre dans leurs eaux celle qui étoit en panne ($\frac{v}{r}$), & qui fera servir dans ce même temps.

Figure 28.
S. 146.

51. *L'Armée étant en ordre de Bataille*
 $(\frac{v}{r} \frac{a}{m} \frac{c}{r})$, *changer le Corps de Bataille avec*
l'Avant-Garde ($\frac{v}{r} \frac{v}{m} \frac{c}{r}$).

Figure 29.
S. 147.

POUR exécuter cette évolution, l'arrière-garde ($\frac{c}{r}$) mettra en panne, l'avant-garde ($\frac{v}{r}$) qui doit passer au corps de bataille, donnera tout ensemble vent devant en forçant de voile, & quand elle sera parvenue au point où elle fera Vaisseau à Vaisseau par le travers de l'Escadre ($\frac{a}{r}$) du milieu, qui aura continué sa route pour gagner la tête de la ligne, alors elle revirera tout en même temps, & arrivera en dépendant pour gagner les eaux de la ligne; l'arrière-garde ($\frac{c}{r}$) fera servir à petites voiles, quand le nouveau corps de bataille ($\frac{v}{r}$) revirera pour prendre son poste.

On exécutera cette manœuvre plus promptement, si les Vaisseaux de l'avant-garde ($\frac{v}{r}$) mettent les voiles de l'arrière sur panne, laissant porter le petit hunier pour arriver un peu, & laisser passer au vent le corps de bataille ($\frac{a}{r}$) qui doit prendre la tête de la ligne. Celui-ci arrivera convenablement, après avoir doublé la division en panne; l'arrière-garde ($\frac{c}{r}$) fera pe-

Figure 30.
S. 148.

tites voiles , en larguant un peu pour se mettre dans les eaux de l'Escadre du milieu.

Figure 16.
S. 149.

52. *L'Armée étant en ordre de Bataille*
 $(\frac{v}{v} \frac{A}{m} \frac{c}{r})$, faire passer à l'Arriere-Garde
 l'Escadre qui est à la tête $(\frac{r}{r} \frac{c}{m} \frac{v}{v})$.

Si le Général veut que l'avant-garde $(\frac{v}{v})$ passe à l'arriere-garde, faisant en même temps faire l'avant-garde à l'Escadre $(\frac{c}{r})$ qui faisoit le corps de bataille, & faisant occuper le corps de bataille par celle qui faisoit l'arriere-garde $(\frac{r}{r})$, le corps de bataille & l'arriere-garde continueront leur route; l'avant-garde $(\frac{v}{v})$ virera de bord tout ensemble, & larguera de deux rumb courrant en échiquier, jusqu'à ce que chacun de ses Vaisseaux soit par le travers de chacun des Vaisseaux de l'Escadre $(\frac{c}{r})$ qu'elle doit suivre dans l'ordre de bataille, alors tous ses Vaisseaux $(\frac{v}{v})$ revireront en même temps, & arriveront ensemble en dépendant, se réglant chacun sur le Vaisseau qui le précède, afin de se mettre par un même mouvement dans les eaux les uns des autres, & dans celles de la ligue. Tous les Vaisseaux forceront de voiles pour exécuter cette évolution. L'Escadre $(\frac{r}{r})$ qui passe à l'arriere-garde en forcera davantage, parce qu'elle a deux fois à virer.

Figure 17.
S. 150.

Le même changement d'Escadres s'exécutera plus facilement si l'Escadre $(\frac{v}{v})$ qui fait l'avant-garde arrive un peu sous panne, les deux autres Escadres $(\frac{c}{r}$ & $\frac{r}{r})$ forçant de voile pour la doubler au vent, après quoi elles arriveront ensemble, autant que l'a fait la division $(\frac{r}{r})$ qui doit faire l'arriere-garde, afin de mettre celle-ci dans leurs eaux; & elle fera servir, aussi-tôt que le Vaisseau qui la doit précéder dans le corps de bataille, le lui permettra.

53. *L'Armée étant en ordre de Bataille*
 ($\frac{v}{v} \frac{a}{m} \frac{c}{c}$), *faire passer à la tête de la ligne*
l'Escadre qui est à la queue ($\frac{c}{v} \frac{v}{m} \frac{a}{c}$).

Figure 18.
S. 151.

POUR faire passer à la tête de la ligne l'Escadre ($\frac{c}{v}$) qui en fait l'arrière-garde, l'avant-garde ($\frac{v}{v}$) devenant le corps de bataille, & le corps de bataille ($\frac{a}{m}$) servant d'arrière-garde par la suite de l'évolution, l'Escadre de la tête ($\frac{a}{m}$) & celle du milieu ($\frac{c}{v}$) ayant viré tout ensemble, s'éleveront au vent en échiquier. L'Escadre ($\frac{c}{v}$) de la queue qui doit faire l'avant-garde continuera sa route en forçant de voile; & aussi-tôt qu'elle sera parvenue au point où l'Escadre ($\frac{a}{m}$) qui doit faire le corps de bataille, fera par son travers Vaisseau à Vaisseau, les deux Escadres qui ont changé d'amures, revireront tout ensemble pour arriver en dépendant dans les eaux de la ligne, dont la tête diminuera un peu de voile.

On exécutera très-promptement cette évolution, en faisant arriver un peu, & mettre en panne les deux Escadres ($\frac{a}{m}$, $\frac{c}{v}$) de l'avant, pour laisser passer au vent celle de la queue qui ira prendre la tête en arrivant, après avoir doublé en forçant de voiles.

Figure 19.
S. 152.

54. *L'Armée étant en ordre de Bataille*
 ($\frac{v}{v} \frac{a}{m} \frac{c}{c}$) *changer l'Escadre de la tête avec*
celle de la queue de la ligne ($\frac{c}{v} \frac{a}{m} \frac{v}{v}$).

Figure 20.
S. 153.

L'ESCADRE de la tête de la ligne ($\frac{v}{v}$) & celle du milieu ($\frac{a}{m}$) donneront ensemble vent devant, & les Vaisseaux de ces deux corps, dont le premier forcera de voiles, s'éleveront en échiquier, se tenant sur les parallèles à la ligne du plus-près, que suit à petites voiles l'Escadre ($\frac{c}{v}$) de la queue. Quand le corps de bataille ($\frac{a}{m}$) sera par le travers de l'escadre ($\frac{c}{v}$) qui passe sous le vent, il revirera tout ensemble pour arriver, en dépendant dans les eaux de l'Escadre qui va faire l'avant-garde;

& lorsque celle ($\frac{v}{7}$) qui étoit à la tête de la ligne se trouvera par le travers du corps de bataille qu'elle doit suivre, elle revirera aussi, & arrivera de la même manière pour gagner les eaux de la ligne, & prendre son poste à l'arrière-garde.

Figure 61.
S. 174.

Si au lieu de faire virer l'avant-garde ($\frac{v}{7}$) & le corps de bataille ($\frac{d}{7}$), on exécutoit cette évolution en faisant mettre ces deux Escadres en pannes pour laisser passer au vent l'Escadre ($\frac{c}{7}$) qui doit gagner la tête de la ligne, il faudroit que l'Escadre ($\frac{v}{7}$) qui doit passer à l'arrière-garde, arrivât plus que celle du centre qui la doit aussi doubler. L'armée dans cette évolution perdra une fois plus au vent que dans l'évolution suivante.

Figure 62.
S. 175.

On pourroit faire mettre en panne une des deux escadres ($\frac{v}{7}$, $\frac{d}{7}$) de la tête, & faire donner vent-devant à l'autre. La division ($\frac{c}{7}$) de la queue passeroit entre les deux précédentes pour gagner la tête de la ligne. Chacune des deux autres fait quand elle doit arriver ou faire servir. Il est plus à propos que ce soit l'avant-garde ($\frac{v}{7}$) qui donne vent-devant, parce qu'elle a plus de temps pour manœuvrer, & afin de moins perdre au vent.



CHAPITRE VII.

DE QUELQUES MANOEUVRES PARTICULIERES DE LA LIGNE, RELATIVES AU COMBAT.

55. Disputer le Vent à l'Ennemi.

S. 176.

L'ARMÉE du vent qui veut conserver son avantage, & disputer le vent à l'ennemi qui veut le gagner, doit, autant qu'elle le pourra, se tenir par le travers de l'ennemi, & le ferrer de près pour le gêner dans ses manœuvres, & le forcer à combattre avant que le vent ait changé en sa faveur. Mais si l'armée du vent ne veut pas combattre, elle se tiendra au contraire le plus

loin qu'elle pourra, & s'il se peut, hors la vûe de l'ennemi.
 A l'égard de l'armée qui est sous le vent, si elle ne prévoit point le changement de vent qui peut arriver, & si elle n'est point déterminée à une route particulière, elle courra la bordée qui l'empêchera d'élonger l'ennemi, afin d'avoir la liberté de manœuvrer & de mettre l'ennemi dans le cas de perdre l'avantage du vent; ou si elle est en arriere, elle mettra à l'autre bord, & courra en échiquier; & si elle est de l'avant, elle forcera de voiles sur le même bord. Mais si l'armée de sous le vent est en présence & près de l'armée du vent, elle ne pourra gagner le vent à l'ennemi, qu'à moins qu'il ne fasse quelque fausse manœuvre, ou que le vent ne change beaucoup en sa faveur.

56. Éviter le Combat.

L'ARMÉE du vent qui voudra éviter le combat, courra la bordée qui l'empêchera d'élonger l'ennemi.

S. 157.

L'armée qui est sous le vent, larguera comme l'armée du vent qui la poursuit; mais elle ne fera pas vent-arriere sans se mettre en ordre de retraite si elle est à la vûe de l'ennemi; ou si elle a commencé à courir vent-arriere tout de front sur une ligne, elle reviendra de deux ou trois rumbz au vent, tantôt sur un bord, & tantôt sur l'autre, pour rendre inutile la manœuvre de l'armée qui la chasse, rompre son ordre, & lui faire perdre sur un bord ce qu'elle aura pu gagner sur l'autre. Elle doit aussi profiter de la connoissance des vents & des marées. Les Chefs de Division, & les Vaisseaux de la tête & de la queue observeront le Général, pour régler sur lui leurs mouvements & conserver l'ordre. Les Vaisseaux particuliers observeront leur Chef de Division.

57. Arriver sur l'Ennemi, & le forcer au Combat.

L'ARMÉE qui est au vent, voulant forcer au combat l'armée ennemie, que l'on suppose tenir le vent, manœuvrera pour

S. 158.

l'élonger en forçant de voiles au même bord ; elle fera en même temps en forte que les Vaisseaux de la tête & de la queue de la ligne, & ceux des Généraux qui doivent régler la marche ; se mettent par le travers des Vaisseaux qu'ils doivent combattre. Ainsi l'armée du vent se présentera en bon ordre en arrivant également, & se tenant toujours rangée sur une ligne du plus-près pour se retrouver tout-d'un-coup en bataille en revenant au lof.

Si l'armée qui est sous le vent large un peu pour éviter le combat, le Vaisseau de la tête de l'armée du vent courra un peu plus large, enforte que les autres Vaisseaux de l'armée courant d'abord autant large que l'ennemi, mais moins large que le Vaisseau de la tête de leur ligne, se rendront promptement & successivement dans ses eaux pour faire la même route ; alors approchant considérablement l'ennemi & en peu de temps, l'armée du vent pourra couper la ligne ennemie, ou la prolonger d'aussi près qu'elle voudra, en faisant la route qui lui sera parallèle.

L'armée du vent doit observer deux choses en larguant, pour suivre l'ennemi & le forcer au combat. Premièrement de tenir au moins par son travers la tête de l'armée ennemie pour n'être pas doublée, si elle revenoit insensiblement & successivement au lof ; manœuvre où elle pourroit quelquefois trouver de l'avantage. Secondement, de s'étendre en arriere autant que l'ennemi, parce que s'il avoit largué de 4 rums, & qu'il changeât tout-d'un-coup d'amures, il se trouveroit en bataille, & qu'au moyen de ceux de ses Vaisseaux qui déborderoient alors la ligne du vent, il pourroit réussir à la doubler & à lui gagner le vent.

Figure 43.

Si l'armée qui est sous le vent court grand large ; ou vent-arriere, l'armée du vent courra de même, étant rangée sur une ligne parallèle à l'ennemi, & faisant toujours les mêmes bords. Les Généraux & les Vaisseaux de la tête & de la queue observeront de tenir dans le lit du vent les Vaisseaux qu'ils auront à combattre, afin de pouvoir fondre tous ensemble sur eux, & de couper leur ligne si elle s'ouvre trop. Cette manœuvre suppose
que

que l'armée du vent est beaucoup plus nombreuse ; en ce cas elle peut s'ouvrir elle-même par escadre pour envelopper l'ennemi ; & c'est le moyen sûr de le détruire, & de lui gagner encore le vent, s'il changeoit à son avantage. L'armée du vent s'étant donc séparée en trois Escadres, le corps de bataille ($\frac{2}{3}$) chassera le corps de bataille ennemi vent-arrière ou large sur le bord qui lui conviendra, & les deux autres Escadres ($\frac{1}{3}$, $\frac{1}{3}$) ou seulement la première division de l'avant-garde, & la dernière de l'arrière-garde, pourront courir de quelques rums plus ou moins large sur le bord qui leur sera plus avantageux pour envelopper l'ennemi, qui n'aura point d'autre parti à prendre que l'ordre de retraite, qui ne lui fera pas cependant toujours éviter le combat.

58. Forcer l'Ennemi au combat, étant sous le vent.

Si l'armée qui veut combattre est sous le vent, elle appercevra tout le désavantage de cette position ; elle ne peut que tenir la bordée qui lui fait élonger l'ennemi pour le garder à vue, en attendant que le vent lui permette de s'approcher de l'armée qu'elle poursuit. Car si elle manœuvroit simplement pour gagner le vent, ne voulant combattre qu'avec cet avantage, elle ne pourroit pas toujours forcer l'ennemi au combat.

59. Doubler les Ennemis.

IL ne convient qu'à l'armée la plus nombreuse d'entreprendre de doubler l'armée ennemie. Pour exécuter cette manœuvre avec succès, si l'on veut doubler par la tête, l'armée qui est au vent fera forcer de voiles à un nombre convenable de Vaisseaux qui arriveront ensuite tous ensemble sous le vent en ordre, pour revenir en même temps au vent, & attaquer ensuite chacun un Vaisseau. Mais si l'armée qui veut doubler est sous le vent, le détachement de Vaisseaux forcera de voile au plus-près, jusqu'à ce qu'il voye qu'en changeant d'amures, le dernier Vaisseau pourra passer au vent du premier Vaisseau

Figure 64.
S. 161.

Figure 65.
S. 162.

ennemi : ils vireront alors par la contre-marche ou tous ensemble, pour virer une seconde fois quand ils auront gagné le vent. Si le détachement vire par la contre-marche, chacun de ses Vaisseaux donnera en passant sa bordée aux Vaisseaux de la tête de l'ennemi, & elle sera bientôt en désordre.

Si l'on veut doubler l'ennemi par la queue, l'armée la plus nombreuse, soit qu'elle ait l'avantage du vent, soit qu'elle ne l'ait pas, tâchera d'élonger l'ennemi, en sorte que la tête des deux armées soit par le travers l'une de l'autre, à moins que la tête de l'armée la plus nombreuse ne dépasse un peu celle de l'ennemi, pour conserver l'avantage du changement de vent. Dans cette disposition des têtes, l'armée la plus nombreuse laissera une queue de l'arrière ; & si elle est au vent, elle fera forcer de voiles à quelques-uns de ses Vaisseaux de la queue, les faisant arriver sous le vent des derniers Vaisseaux de la ligne ennemie, qui seront alors obligés de se battre des deux bords. Mais si l'armée qui veut doubler est sous le vent, la dernière division mettra tout ensemble à l'autre bord, forçant de voile pour virer quand elle se sera élevée au vent de l'arrière-garde de l'armée ennemie, pour la mettre entre deux feux.

Si les Vaisseaux de l'armée la plus nombreuse sont assez ferrés dans leur ligne, pour n'occuper qu'un espace égal à la ligne ennemie dont les Vaisseaux sont plus ouverts, alors une division de la queue de l'armée la plus nombreuse peut se détacher (en virant de bord par la contre-marche si elle est sous le vent, ou si elle est au vent en arrivant fièrement) pour couper & séparer du reste de la bataille quelques Vaisseaux de la queue de l'armée ennemie, qui seront facilement enlevés.

Quoique l'on puisse doubler par la tête & par la queue, il paroît que la dernière manœuvre est plus avantageuse, parce que si quelque Vaisseau de la ligne ennemie est désemparé, & ne peut suivre les siens, il sera rencontré & enlevé par les Vaisseaux qui auront doublé. Et si quelques-uns de ceux-ci sont eux-mêmes désemparés, ils pourront se retirer du combat sans risque, en restant un peu de l'arrière. Si au contraire ils avoient doublé par la tête, non-seulement ils pourroient ne pas se rendre

Figure 66.

S. 161.

Figure 67.

S. 162.

Figures 68, 69.

S. 162.

maîtres des Vaisseaux ennemis désarmés ; mais s'ils l'étoient eux-mêmes, ils pourroient tomber dans la ligne ennemie , ou du moins ils en essayeroient tout le feu en prolongeant d'un bout à l'autre pour venir prendre la queue de la leur ; encore ce succès est-il bien incertain.

60. *Empêcher l'Ennemi de doubler.*

PUISQU'IL est plus dangereux d'être doublé par la queue que par la tête de la ligne, l'armée qui est au vent, & qui est forcée de combattre, étant moins nombreuse, fera tous ses efforts pour empêcher l'ennemi d'avoir une queue qui déborde la sienne; & pour cela, profitant de l'avantage d'être au vent, elle pourra laisser quelques Vaisseaux ennemis de l'avant ; car ils feront obligés de courir une longue bordée, & de s'écarter beaucoup s'ils veulent doubler par la tête, au risque d'être séparés par le calme, ou par le mauvais temps. Elle pourra aussi, & sans doute c'est le mieux, ouvrir un peu son avant-garde, ou laisser quelque vuide entr'elle & le corps de bataille, apportant toutefois les précautions nécessaires pour empêcher que l'ennemi ne pénètre impunément dans ce vuide, & ne coupe l'avant-garde; ce qu'elle pourra faire en tenant un peu au vent quelques-uns de ses Brûlots prêts à s'accrocher au premier Vaisseau qui tenteroit de pénétrer.

Si l'armée moins nombreuse est sous le vent, il lui sera plus difficile de s'opposer à l'entreprise de l'ennemi. Cependant, dans la nécessité où on la suppose de combattre, elle préférera de s'ouvrir un peu au milieu & moins en avant, ayant attention de fortifier le centre par quelques gros Vaisseaux, & par des Brûlots ; pour empêcher l'ennemi d'y pénétrer, ce qu'il ne pourra toutefois point faire sans rompre son ordre.

Dans ces deux circonstances, l'armée inférieure doit suppléer au nombre par sa bravoure, & peut-être par l'audace & la témérité. Au reste, c'est au Général à décider de ses manœuvres, & à voir s'il ne lui seroit pas également avantageux de faire sonde, sur les corps respectifs de l'armée ennemie, son

G ij

S. 164.

Figure 70.

Figure 71.

armée partagée en trois corps un peu séparés ; ou d'attaquer l'ennemi par divisions, les Vaisseaux de la tête de chaque division en avant du Général, pouvant se mettre par le travers de la tête des divisions ennemies en avant de leur Général, & de même les Vaisseaux de la queue de chaque division en arriere du Général, se mettant par le travers des mêmes Vaisseaux de l'armée ennemie. Dans cet arrangement les gros Vaisseaux doivent être à la tête & à la queue des divisions pour les fortifier. La premiere des deux dispositions est plus favorable pour arriver sur la ligne ennemie, la couper & en troubler l'ordre. La seconde donnera occasion à des combats particuliers & à des manœuvres très-hardies, dont le succès pourra cependant être moins avantageux à toute l'armée, parce qu'en général elle est trop désunie. L'une & l'autre disposition conviennent suivant les circonstances à une armée qui est forcée d'accepter le combat, & dont la valeur & l'expérience sont au-dessus du nombre.

Figure 70.

61. Traverser l'Armée ennemie.

Figure 72.
S. 164.

LA manœuvre de traverser l'armée ennemie est extrêmement hardie & délicate, & ne doit être entreprise de propos délibéré, que par un Général consommé dans le métier, & qui commande une armée formée aux évolutions. Il y a cependant des occasions où l'on peut tenter cette manœuvre, comme lorsque l'ennemi laisse un trop grand vuide entre ses escadres, ou lorsque l'on veut couper sa ligne & lui enlever des Vaisseaux dont il se seroit rendu maître, ou ceux des siens qui seroient désemparés. Dans ces circonstances & dans d'autres que la suite du combat, ou la nécessité de porter un secours peuvent faire naître, l'armée qui est sous le vent, & qui voudra traverser l'armée ennemie, se ferrera le plus qu'elle pourra ; & virant par la contre-marche, elle forcera de voile sans s'arrêter à combattre l'ennemi en le coupant, à moins qu'elle ne lui envoie une seule bordée à coups sûrs, gardant celle du bord sur lequel elle doit revenir, & dont elle doit prendre l'amure le plutôt qu'il se pourra. Si l'armée ennemie fait la même manœuvre, les deux lignes se

couperont mutuellement & se traverseront plusieurs fois.

62. *Empêcher l'Ennemi de traverser, ou rendre son entreprise inutile.*

L'ARME'S se tiendra serrée pour empêcher l'ennemi de la traverser; mais si, malgré son attention, l'ennemi coupe la ligne, aussitôt que quelques Vaisseaux auront pénétré, & avant que plusieurs ayent mis à l'autre bord, l'armée virera tout en même temps, en sorte que s'élevant au vent sur le même bord que les Vaisseaux qui l'ont coupée, ceux d'entr'eux qui se trouveront dans la ligne ennemie lors de ce mouvement seront entre deux feux, & bientôt désemparés; & ceux qui auront traversé les premiers seront eux-mêmes coupés & séparés du reste de leur armée, qui n'aura pas d'autre manœuvre à faire que de se mettre aussi à l'autre bord pour chasser l'ennemi au vent, & ne point abandonner ses propres Vaisseaux, qui de leur côté feront en sorte de rejoindre leur ligne.

Figure 73.
S. 165.

CHAPITRE VIII.

CHANGER L'ORDRE DE BATAILLE EN
ORDRE DE MARCHÉ.

63. *Changer l'ordre de Bataille en ordre de Marche sur trois colonnes de même bord; l'Avant-Garde au vent, le Corps de Bataille au milieu, & l'Arrière-Garde sous le vent ($\frac{v}{v} \frac{a}{m} \frac{c}{v}$).*

POUR réduire l'ordre de bataille en ordre de marche sur trois colonnes sans perdre au vent, l'avant-garde ($\frac{v}{v}$) & le corps de bataille ($\frac{a}{m}$) donneront tout ensemble vent devant, pour s'élever

Figure 74.
S. 170.

au plus-près en échiquier sur l'autre bord, parce que si ces corps l'arquoient de deux rumb, ce qu'il faudroit faire exactement si les Vaisseaux ne dérivoient pas, ils ne s'éleveroient pas assez. L'arrière-garde ($\frac{c}{r}$) courra toujours à petites voiles sur la ligne de combat; & quand elle sera parvenue au point où le corps de bataille ($\frac{m}{m}$) sera Vaisseau à Vaisseau par son travers, celui-ci revirera tout ensemble & fera à son poste. L'avant-garde ($\frac{v}{v}$) continuera à s'élever jusqu'à ce que son premier Vaisseau soit par le travers de la tête des deux autres colonnes, alors elle revirera aussi tout ensemble. Ce qui étant exécuté, les Vaisseaux de la tête & de la queue des colonnes, se releveront réciproquement, & corrigeront ce qu'il pourroit y avoir de défectueux dans l'ordre.

64. *L'Armée étant en ordre de Bataille ($\frac{v}{v} \frac{m}{m} \frac{c}{r}$), la mettre en ordre de Marche sur trois colonnes de même bord, le corps de Bataille sous le vent, & l'Arrière-Garde au milieu ($\frac{v}{v} \frac{c}{m} \frac{r}{r}$).*

Figure 75:
8. 178

L'AVANT-GARDE ($\frac{v}{v}$) donnera tout ensemble vent devant; & courra en échiquier sur l'autre bord en l'arquant de deux rumb en forçant de voile pour se mettre Vaisseau à Vaisseau, & revirer en même temps dans les eaux du corps de bataille ($\frac{m}{m}$), qui dès le commencement de l'évolution aura tout-d'un-coup arrivé de huit rumb à très-petites voiles, pour revenir au lof quand son premier Vaisseau sera dans la perpendiculaire du vent avec le dernier Vaisseau de l'arrière-garde ($\frac{c}{r}$), qui aura continué sa route sans changer d'amure, pour venir occuper la place que le corps de bataille lui aura laissée.

65. *L'Armée étant en ordre de Bataille*
 ($\frac{v}{v} \frac{a}{m} \frac{c}{v}$), *la mettre en ordre de Marche*
sur trois colonnes de même bord, le
Corps de Bataille au vent, & l'Avant-
Garde au milieu ($\frac{a}{v} \frac{c}{m} \frac{v}{v}$).

L'AVANT-GARDE ($\frac{v}{v}$) mettra en panne, pour servir de point fixe dans cette évolution. Le corps de bataille ($\frac{a}{m}$) donnera tout ensemble vent-devant en forçant de voile au plus-près, & s'élevra en échiquier, jusqu'à ce que son premier Vaisseau ($\frac{c}{v}$) relève dans la perpendiculaire du vent le Vaisseau ($\frac{v}{v}$) du centre de l'avant-garde; alors il revirera avec toute sa colonne qui le doit observer, & elle se trouvera un peu au vent de la ligne du plus-près qu'elle doit occuper, ce qui est un petit avantage. Pendant la colonne ($\frac{c}{v}$) de sous le vent faisant très-petites voiles, larguera tout ensemble d'un rumb pour se placer sous le vent de la colonne en panne; & lorsque les deux colonnes sous voile, l'une au vent, l'autre sous le vent seront par le travers l'une de l'autre & de celle du milieu, celle-ci ($\frac{v}{m}$) fera servir, & l'on corrigera les distances en se relevant.

Figure 76.
S. 172.

66. *L'Armée étant en ordre de Bataille*
 ($\frac{v}{v} \frac{a}{m} \frac{c}{v}$), *la mettre en ordre de Marche*
sur trois colonnes de même bord, en fai-
sant passer l'Avant-Garde sous le
Vent ($\frac{a}{v} \frac{c}{m} \frac{v}{v}$).

L'AVANT-GARDE ($\frac{v}{v}$) mettra en panne, & le corps de bataille ($\frac{a}{m}$) donnera tout ensemble vent-devant en forçant de voile au plus-près, il revirera quand il sera Vaisseau à Vaisseau par le travers de l'arrière-garde ($\frac{c}{v}$) qui aura continué sa route à petites voiles; & lorsque cette division sera à portée de passer au vent de l'avant-garde ($\frac{v}{v}$) qui aura mis en panne dès le commencement de l'évolution, cette dernière fera servir & arrivera doucement sur les perpendiculaires à la ligne du plus-

Figure 77.
S. 172.

près, pour revenir au lof, quand son premier Vaisseau relevera dans la perpendiculaire du vent le dernier Vaisseau de la colonne du milieu ($\frac{c}{m}$).

67. *L'Armée étant en ordre de Bataille* ($\frac{v}{v} \frac{a}{m} \frac{c}{v}$), *la mettre en ordre Marche sur trois colonnes de même bord, l'Avant-Garde sous le Vent, & l'Arriere-Garde au Vent* ($\frac{c}{v} \frac{a}{m} \frac{v}{v}$).

Figure 78.
S. 174.

L'AVANT-GARDE ($\frac{v}{v}$) arrivera tout ensemble à fort petites voiles sur des lignes perpendiculaires à la ligne de combat. En même temps tout le corps de bataille ($\frac{a}{m}$) larguera de deux rumb, & chacun de ses Vaisseaux ira se mettre dans les eaux du Vaisseau respectif de l'avant-garde qui passe sous le vent. Celle-ci déterminera sa distance en revenant tout ensemble au lof, quand son Vaisseau de la tête sera autant au vent que le Vaisseau de la queue de la colonne ($\frac{c}{m}$) qui l'a doublée. Et toutes deux tenant alors le vent, feront route à fort petites voiles, tandis que l'arrière-garde ($\frac{c}{v}$) qui en aura toujours forcé viendra prendre son poste au vent des deux autres Escadres.

68. *L'Armée étant en ordre de Bataille* ($\frac{v}{v} \frac{a}{m} \frac{c}{v}$), *la mettre en ordre de Marche sur trois colonnes de même bord, en faisant passer l'Arriere-Garde au vent, mettant l'Avant-Garde au milieu, & le Corps de Bataille sous le vent* ($\frac{c}{v} \frac{v}{m} \frac{v}{v}$).

Figure 79.
S. 175.

L'AVANT-GARDE ($\frac{v}{v}$) mettra en panne, ou fera très-petites voiles. Le corps de bataille ($\frac{a}{m}$) larguera tout ensemble de deux rumb pour arriver sous le vent & par le travers de l'avant-garde ($\frac{v}{v}$); alors celle-ci arrivera de deux rumb comme le corps de bataille. L'arrière-garde ($\frac{c}{v}$) forçant toujours de voile sans changer de

de route, viendra se mettre au vent des deux colonnes qui ont successivement arrivé, & qui ayant également mesuré leur voileure, viendront ensemble au lof, quand elles se trouveront par le travers de la division ($\frac{c}{v}$) du vent.

69. *L'Armée étant en ordre de Bataille*
 ($\frac{v}{v} \frac{a}{m} \frac{c}{v}$), *la mettre en ordre de Marche*
sur trois colonnes de l'autre bord, sans
changer la disposition des Escadres
 ($\frac{v}{v} \frac{a}{m} \frac{c}{v}$).

L'AVANT-GARDE ($\frac{v}{v}$) virera par la contre-marche. Le premier Vaisseau du corps de bataille ($\frac{a}{m}$) donnera vent devant: aussitôt qu'il sera par le travers du premier Vaisseau ($\frac{v}{v}$) de la colonne du vent, sa division se rendra dans ses eaux. L'arrière-garde ($\frac{c}{v}$) manœuvrera comme a fait le corps de bataille.

Figure 8a.
S. 170.

70. *L'Armée étant en ordre de Bataille*
 ($\frac{v}{v} \frac{a}{m} \frac{c}{v}$), *la mettre en ordre de Marche*
sur trois colonnes de l'autre bord, le
corps de Bataille sous le vent, & l'Ar-
riere-Garde au milieu ($\frac{v}{v} \frac{c}{m} \frac{a}{v}$).

L'AVANT-GARDE ($\frac{v}{v}$) & le corps de bataille ($\frac{a}{m}$) vireront en même temps par la contre-marche, l'avant-garde forçant de voiles pour se mettre très-promptement par le travers du corps de bataille ($\frac{a}{m}$), & s'y conserver en faisant ensuite la même voileure que lui. Lorsque le dernier Vaisseau du corps de bataille aura viré, toute cette colonne fera très-petites voiles, ou mettra en panne. Cependant l'arrière-garde ($\frac{c}{v}$) ayant continué sa route sur la ligne de combat, son premier Vaisseau forçant de voiles virera par la contre-marche aussitôt que les têtes ($\frac{v}{v}$, $\frac{a}{m}$) des colonnes au milieu desquelles il se doit placer, lui resteront à un égal nombre de degrés l'une ($\frac{v}{v}$) au vent, l'autre ($\frac{a}{m}$) sous le vent de la ligne du plus-près sur laquelle il doit courir. Enfin, lorsque suivie de sa co-

Figure 8b.
S. 171.

bonne, ce Vaisseau fera parvenu par le travers des deux autres têtes, il fera la même voilure qu'elles, & ces colonnes se relevant réciproquement, prendront exactement leurs distances.

71. *L'Armée étant en ordre de Bataille* ($\frac{v}{v} \frac{a}{m} \frac{c}{v}$), *la mettre en ordre de Marche sur trois colonnes de l'autre bord, le Corps de Bataille au vent, & l'Avant-Garde au milieu* ($\frac{a}{v} \frac{v}{m} \frac{c}{v}$).

Figure 82.

S. 179.

L'AVANT-GARDE ($\frac{v}{v}$) virera par la contre-marche; & lorsqu'elle aura viré, elle ne fera de voiles que pour gouverner. Le corps de bataille ($\frac{a}{m}$) forcera de voiles, & continuera sa route jusqu'à ce que son Vaisseau du centre (A_3) passe dans les eaux du dernier Vaisseau de la colonne ($\frac{c}{m}$) qui le précédoit; ou lorsque son premier Vaisseau (A_1) relevera dans la perpendiculaire du vent le dernier Vaisseau (V_5) de la colonne du centre; alors il virera par la contre-marche, en continuant à forcer de voiles pour prendre son poste. L'arrière-garde ($\frac{c}{v}$) virera de même aussi-tôt que son premier Vaisseau sera par le travers du dernier Vaisseau de la colonne du centre ($\frac{v}{m}$); elle fera alors petites voiles, & mettra en panne comme elle, quand elle sera à son poste.

OBSERVATION.

Le choix du relevement qui indique dans cette évolution, comme dans les trois suivantes, le moment de virer par la contre-marche, dépend du poste que le Général, qui fait le signal, occupe à la tête ou au centre de son Escadre.

72. *L'Armée étant en ordre de Bataille*
 ($\frac{v}{v} \frac{a}{m} \frac{c}{v}$), *la mettre en ordre de Marche*
sur trois colonnes de l'autre bord, l'A-
vant-Garde sous le vent, le Corps de
Bataille au vent, & l'Arriere-Garde
au milieu ($\frac{a}{m} \frac{c}{m} \frac{v}{v}$).

L'AVANT-GARDE ($\frac{v}{v}$) virera par la contre-marche en forçant de voiles, & après avoir viré, elle ne fera que ce qu'il faut de voiles pour gouverner, ou même elle mettra en panne. Cependant les deux autres colonnes ($\frac{a}{m}$, $\frac{c}{v}$) continuant à forcer de voiles, le premier Vaisseau du corps de bataille ($\frac{a}{m}$) qui doit faire la colonne du vent, virera par la contre-marche, aussi-tôt que son dernier Vaisseau (a) passera dans les eaux de la colonne en panne; alors si l'évolution est faite avec quelque précision, les premiers, seconds, troisiemes, &c. Vaisseaux de la colonne ($\frac{c}{v}$) qui passe au vent, & de celle ($\frac{a}{m}$) qui est en panne, seront respectivement dans les mêmes perpendiculaires, & les distances se trouveront observées. Le premier Vaisseau de l'arriere-garde ($\frac{c}{v}$) qui doit faire la colonne du centre, virera de même quand il sera par le travers du premier Vaisseau du vent ($\frac{a}{m}$), ou quand son Vaisseau ($\frac{c}{v}$) du centre passera dans les eaux de la colonne en panne ($\frac{a}{m}$), ou même encore lorsqu'il relevera, dans la perpendiculaire du vent, le Vaisseau du centre de cette dernière colonne. L'ordre établi, la colonne de sous le vent fera servir.

Figure 83.
S. 179.

73. *L'Armée étant en ordre de Bataille*
 ($\frac{v}{v} \frac{a}{m} \frac{c}{v}$), *la mettre en ordre de Marche*
sur trois colonnes de l'autre bord, l'A-
vant-Garde sous le vent, & l'Arriere-
Garde au vent ($\frac{c}{m} \frac{a}{m} \frac{v}{v}$).

L'AVANT-GARDE ($\frac{v}{v}$) virera par la contre-marche en forçant de voiles, & aussi-tôt que toute la colonne aura exécuté ce mou-

Figure 84.
S. 180.

H ij

vement, elle mettra en panne, ou bien elle ne fera de voiles que ce qu'il en faut précisément pour gouverner, afin de ne point trop faire courir les autres colonnes. Le corps de bataille ($\frac{4}{m}$) qui doit faire la colonne du centre dans l'ordre de marche, & l'arrière-garde ($\frac{6}{v}$) qui doit passer au vent, forceront également de voiles, & vireront par la contre-marche, savoir le corps de bataille, quand son premier Vaisseau ($\frac{1}{m}$) relevera, dans la perpendiculaire du vent, le Vaisseau ($\frac{2}{v}$) du milieu de la colonne sous le vent, ou quand son Vaisseau ($\frac{2}{m}$) du centre passera dans les eaux de la colonne ($\frac{5}{v}$) en panne. Elle mettra ensuite en panne au vent par le travers de la colonne ($\frac{7}{v}$) de sous le vent, pour attendre l'arrière-garde ($\frac{6}{v}$) qui doit passer au vent, & qui virera quand son Vaisseau du milieu ($\frac{4}{v}$) passera dans les eaux de la colonne ($\frac{2}{m}$) du centre, ou quand son premier Vaisseau ($\frac{1}{v}$) relevera, dans la perpendiculaire du vent, le premier Vaisseau ($\frac{1}{m}$) de la tête de la colonne de sous le vent. Ainsi la distance des colonnes sera gardée. Lorsque les têtes seront par le travers l'une de l'autre, elles feront servir à la même voilure.

74. *L'Armée étant en ordre de Bataille: ($\frac{v}{m} \frac{4}{m} \frac{6}{v}$), la mettre en ordre de Marche sur trois colonnes de l'autre bord, l'Arrière-Garde au vent, l'Avant-Garde au milieu, & le Corps de Bataille sous le vent. ($\frac{6}{v} \frac{2}{m} \frac{1}{v}$).*

Figure 87.
5. 181.

L'AVANT-GARDE ($\frac{1}{v}$) & le corps de bataille ($\frac{4}{m}$) vireront successivement par la contre-marche, & ne feront ensuite que ce qu'il faut de voiles pour gouverner, ou même ils mettront en panne; l'arrière-garde ($\frac{6}{v}$) qui doit passer au vent, forcera de voiles; son premier Vaisseau virera par la contre-marche, quand il relevera, dans la perpendiculaire du vent, le premier Vaisseau ($\frac{1}{v}$) de la colonne le plus sous le vent, ou le dernier Vaisseau ($\frac{2}{m}$) de celle qui doit être au milieu, ou simplement quand son Vaisseau ($\frac{1}{v}$) du centre passera dans les eaux de l'Escadre ($\frac{2}{m}$) qui a passé au milieu. Et lorsque les têtes seront par le travers l'une de l'autre, l'armée fera la même voilure.



C H A P I T R E I X .

DE QUELQUES MOUVEMENTS PARTICULIERS
D'UNE ARMÉE EN LIGNE, OU EN
ORDRE DE MARCHÉ.

www.libtool.com.cn

75. *Les Vaisseaux de l'Armée étant sans ordre, les mettre en ordre de Marche sur trois colonnes, le Vice-Amiral au vent, l'Amiral au milieu, & le Contre-Amiral sous le vent* ($\frac{v}{m} \frac{c}{m}$).

DANS l'ordre de marche sur trois colonnes, l'avant-garde ($\frac{v}{m}$) est au vent, le corps de bataille ($\frac{c}{m}$) est au milieu, & l'arrière-garde ($\frac{c}{m}$) est sous le vent. Les trois colonnes sont sur des lignes parallèles au plus près dont elles tiennent l'ancre; chaque division étant Vaisseau à Vaisseau par le travers des deux autres divisions. Observant pour déterminer la distance qu'il doit y avoir entr'elles, que le premier Vaisseau de la colonne sous le vent, & le dernier de la colonne immédiatement au vent se conservent réciproquement dans la perpendiculaire du vent. Le dernier Vaisseau d'une colonne sous le vent, & le premier Vaisseau de la colonne immédiatement au vent doivent en même temps se tenir réciproquement à deux rums de la route, celui-ci au vent, l'autre en arrière sous le vent. Les Vaisseaux de chaque colonne étant à un demi-cable, ou à un cable au plus de distance les uns derrière les autres, & à deux cables pour le mauvais temps.

L'Armée étant sans ordre, & voulant se mettre tout d'un coup en ordre de marche sur trois colonnes, les trois Commandans se mettront par le travers, & sous le vent l'un de l'autre

Figure 20.

S. 122.

à une distance ($\frac{s}{n}$) proportionnée à la longueur déterminée d'une colonne; & ils suivront à très-petites voiles des routes parallèles à la ligne du plus-près dont ils tiennent l'amure, ou même ils porteront un peu plus largue pour donner, aux Vaisseaux de leur colonne qui se chassent, le temps & la facilité de gagner leur poste.

Les Bâtimens de suite formeront une ligne au vent.

76. *L'Armée étant en ordre de Marche sur trois colonnes, la faire virer par la Contre-marche.*

Figure 86.
S. 183.

LES Vaisseaux des colonnes sous le vent, ayant de plus longues bordées à courir sur l'autre bord que ceux du vent, pour être relativement à eux dans la même disposition où ils étoient avant que de virer; le Vaisseau ($\frac{c}{1}$) de la tête de la colonne de sous le vent donnera le premier vent devant; les Vaisseaux de la même colonne vireront successivement au même point dans ses eaux; & quand le Vaisseau de la tête (a) de la colonne immédiatement au vent de celle qui a viré, se trouvera par le travers du Vaisseau (c) de la tête immédiatement sous le vent, c'est-à-dire, dans la perpendiculaire (ac) au plus-près dont l'armée prend l'amure, il virera, & les Vaisseaux de sa colonne vireront successivement dans ses eaux. La première colonne du vent fera la même manœuvre relativement à la seconde.

Si les colonnes s'étoient un peu rapprochées ou éloignées les unes des autres en virant par la contre-marche, ce qui ne peut point arriver si les Vaisseaux ont eu une vitesse égale, les colonnes reprendront leur distance en faisant larguer insensiblement les colonnes de sous le vent, ou arriver un peu celles du vent, jusqu'à ce que les Vaisseaux de la tête & de la queue des colonnes qui se suivent se relevent réciproquement à un sire de vent qui fasse un angle de deux rumbes avec sa route.

Figure 133.
S. 303.

Lorsque l'armée exécute ce mouvement de nuit, c'est le chef de file (A) de la colonne du vent qui doit virer le premier; & afin de couper un moindre nombre de Vaisseaux de la queue des colonnes (si l'ordre & les distances n'ont pas été bien

observés) le premier Vaisseau (V, C) de la colonne immédiatement sous le vent de celle qui évolue, ne doit virer que lorsque le Vaisseau du centre (A_3, V_3) de la colonne immédiatement au vent donne vent devant. Le Vaisseau de la tête doit de plus observer de faire très-petites voiles, ceux de la queue d'en faire successivement davantage, & les colonnes de sous le vent (V, C) doivent en faire plus que celles qui les précèdent (A, V): de la sorte, les chefs de file parviendront plutôt à être par le travers l'un de l'autre, & l'ordre sera plus promptement rétabli. Car il est aisé d'appercevoir que si l'ordre de marche étoit régulier avant cette évolution, l'arrangement des Vaisseaux, après son exécution, forme un losange dont les angles de l'avant & de l'arrière, au lieu d'être droits comme l'exactitude le demande, sont d'autant plus aigus, que l'on a laissé passer plus de Vaisseaux des colonnes du vent sans virer, & que la vitesse des Vaisseaux de l'arrière & de sous-le-vent, aura été moins augmentée proportionnellement à l'aire des Vaisseaux qui les précèdent. L'ordre se rétablit donc en virant, & après avoir viré, par la diminution du fillage des premiers Vaisseaux, & l'accélération proportionnée des derniers, qui ont des lignes beaucoup plus longues à parcourir. Si les deux premières colonnes (A, V) qui ont viré, mettent successivement en panne, savoir, la première (A) après avoir achevé son mouvement, & la seconde (V), quand elle sera parvenue par le travers de la première; toutes deux faisant servir quand la troisième (C) sera également parvenue par leur travers, l'ordre sera rétabli de la manière la plus prompte. On a dû remarquer que dans cette évolution les colonnes du vent passent sous le vent, ce qui est un accident; & l'on observe encore, que si l'armée revire pour reprendre ses premières amures, ou si les vents changent, avant que les Vaisseaux soient en ordre, la confusion des colonnes pourra être telle qu'il faudra ensuite beaucoup de temps pour rétablir l'ordre de marche; & c'est ce qui doit en général faire préférer à cette contre-marche la manœuvre de virer tout ensemble vent devant en échiquier, quand on est obligé pendant la nuit de virer de bord dans l'ordre de marche.

77. *L'Armée étant en ordre de Marche sur trois colonnes, la faire virer vent-arrière par la Contre-marche.*

Figure 87.

S. 184.

Le premier Vaisseau de la colonne de sous le vent commencera l'évolution en arrivant tout-d'un coup pour courir large de 4 rums, en prolongeant le plus près qu'il pourra la colonne sous le vent; il reviendra au lof lorsqu'il pourra passer à poupe de son dernier Vaisseau. La colonne du centre ($\frac{2}{3}$) & celle du vent ($\frac{1}{3}$) exécuteront successivement le même mouvement, en observant de continuer d'abord leur bordée (a, v) jusqu'à ce que leur Vaisseau de la tête relève dans le lit du vent le point ($\frac{1}{3}$) dans lequel les Vaisseaux de sous le vent commencent à arriver; & ils viendront au lof lorsqu'ils releveront encore dans le lit du vent le point où les mêmes Vaisseaux de sous le vent reviennent au lof. Chaque colonne suivra les eaux de son premier Vaisseau.

Il est à remarquer que par cette évolution, comme par la précédente, tous les Vaisseaux font un chemin égal, & que s'ils manœuvrent avec précision, le Vaisseau de la tête d'une colonne du vent se trouvera toujours en revenant au lof sur l'autre bord, par le travers du Vaisseau de la tête de la colonne immédiatement sous le vent; & que de même le dernier vaisseau de la colonne du vent revenant également au lof, se trouvera aussi par le travers du Vaisseau de la queue des colonnes de sous le vent. L'évolution sera finie, & les distances seront exactement observées.

78. *L'Armée étant en ordre de Marche sur trois colonnes, la faire virer tout ensemble vent devant.*

Figure 88.

S. 185.

IL y a des occasions où une armée en ordre de marche sur trois colonnes est obligée de virer tout ensemble; alors les Vaisseaux

Vaiffeaux de chaque colonne font , après l'évolution , rangés en échiquier les uns à l'égard des autres. Pour exécuter ce mouvement fans confusion , chaque Vaiffeau obfervera de ne donner vent devant qu'après le Vaiffeau qui le fuit immédiatement , de peur de s'aborder réciproquement ; c'est-à-dire , que la manœuvre doit commencer en même temps par le dernier Vaiffeau de chaque colonne. L'évolution exécutée , les Vaiffeaux doivent fe tenir entr'eux dans l'aire de vent où ils étoient avant que de virer , afin que l'ordre fe trouve confervé quand ils reviendront tous enfemble fur l'autre bord. Et pour exécuter ce dernier mouvement , les Vaiffeaux ne donneront vent devant qu'après ceux qui les précéderont immédiatement au vent.

79. Rétablir l'ordre de Marche quand le vent vient de l'arriere.

Si le vent vient peu de l'arriere , & que le Général ne veuille pas faire courir l'armée au plus-près en échiquier , en confervant l'aire de vent des colonnes , mais qu'il préfère de rétablir l'ordre ; alors la colonne du vent diminuera de voiles , celle du milieu confervera fa voilure , & la colonne de fous le vent forcera de voiles. Le premier Vaiffeau de la colonne ($\frac{A}{a}$) du vent tiendra le vent ; & les têtes des colonnes ($\frac{C}{c}$, $\frac{B}{b}$) de fous le vent , obfervant leur diftance , viendront infenfiblement au lof en fe tenant par le travers du chef de file du vent. Les Vaiffeaux de chaque colonne ayant même voilure que le Vaiffeau de leur tête , ou plutôt une voilure qui leur procure un fillage égal , fe mettront fuccelfivement dans fes eaux. L'ordre rétabli , on corrigera les diftances.

Mais fi le vent vient beaucoup de l'arriere , & que le Général veuille toujours confervé fes amures , alors la colonne du vent mettra en panne. La colonne ($\frac{C}{c}$) de fous le vent forcera de voiles dans la perpendiculaire à la nouvelle ligne du plus-près , & quand le Vaiffeau (C) de la tête de cette colonne relevera le chef de file ($\frac{B}{b}$) de la colonne du vent qui fera en panne , à 4 rums au vent de la ligne du plus-près , il reviendra

Figure 89.
S. 188

Figure 50.
S. 189

tout-à-fait au lof (c), & la colonne y viendra également au même point & dans ses eaux. La colonne du milieu ($\frac{a}{m}$) manœuvrera de la même manière que l'Escadre de sous le vent, observant de ne point parvenir au point (a) où son premier Vaisseau doit entièrement venir au lof, avant que la tête de la colonne de sous le vent soit elle-même parvenue au point où elle doit ferrer le vent; elle fera donc très-petites voiles, & mettra même en panne s'il est nécessaire, en attendant que le chef de file (C) de sous le vent soit parvenu (au point D) par son travers, & alors les deux colonnes forceront également de voiles au plus-près. Enfin lorsque les têtes ($\frac{c}{v}$, $\frac{a}{m}$) des colonnes de sous le vent tenant le vent, seront parvenues ensemble dans la perpendiculaire du plus-près par le travers du premier Vaisseau ($\frac{c}{v}$) de la colonne du vent; alors celle-ci fera servir dans la ligne de la panne, pour que ses Vaisseaux courent largue en se rendant dans les eaux de leur tête ($\frac{c}{v}$) qui tiendra le vent. Par cette manœuvre, qui est la moins longue, & la moins confuse qu'on puisse exécuter, les Vaisseaux ne perdront point au vent, & reprendront aisément leur distance en se relevant.

80. Rétablir l'ordre de Marche quand le vent vient de l'avant.

Figure 91.
N. 191.

Si le changement de vent ne passe pas six rumb, & que l'armée veuille conserver ses amures, chaque colonne considérée comme une ligne particulière & indépendante des autres, manœuvrera d'abord, comme pour se mettre en ligne (fig. 48 & 49); c'est-à-dire, que les colonnes ayant mis en panne, le premier Vaisseau de chacune arrivera d'une quantité qu'il déterminera en ôtant de huit rumb la moitié du nombre de rumb dont le vent est venu de l'avant. Ainsi si le vent est venu de l'avant de deux rumb, chaque Vaisseau courra largue de sept rumb, relativement à la nouvelle ligne du plus-près, jusqu'à ce qu'il relève le dernier Vaisseau de sa colonne dans cette même ligne; car alors ils tiendront l'un & l'autre le vent. Cependant chacun des autres Vaisseaux larguera, comme celui de la tête, aussi-tôt

qu'il le relevera (ou celui qui le précède immédiatement) dans la ligne du plus près, dont on doit tenir l'amure. Les colonnes étant ainsi promptement rangées en ligne, & les Vaisseaux étant tous en même temps venus au lof, acheveront de rétablir l'ordre en se relevant pour prendre leur distance.

Si le vent change depuis six rumbs jusqu'à douze, l'armée changeant d'amures rétablira l'ordre, comme si le vent étoit venu de l'avant sur ce bord. La colonne qui étoit sous le vent, deviendra la colonne du vent; & celle qui étoit au vent, se trouvera au contraire sous le vent.

Le vent venant de l'avant de plus de douze rumbs, les amures supposées changées, c'est le cas du vent qui vient de l'arrière.

81. *L'Armée étant en ordre de Bataille, la mettre en ordre de Marche sur six colonnes.*

LORSQUE les armées sont nombreuses, on les met en ordre de marche sur six ou sur neuf colonnes, au-lieu de les ranger sur trois; c'est-à-dire, que l'on partage en deux ou trois divisions l'avant-garde, le corps de bataille, & l'arrière-garde qui font chacun une colonne quand les armées sont petites. Si l'armée est sur six colonnes, le Vice-Amiral ($\frac{1}{6}$), l'Amiral ($\frac{2}{6}$), & le Contre Amiral ($\frac{3}{6}$), pourront se tenir chacun par le travers l'un de l'autre un peu en avant & au milieu de l'intervalle de leurs colonnes; ou se tenir à la tête de la colonne du milieu, si l'armée est sur neuf colonnes. De quelque manière que soit l'arrangement, chaque corps observera tout ce qui appartient aux mouvements & aux évolutions de l'ordre de marche sur trois colonnes. Ainsi, il est inutile d'entrer ici dans un détail plus particulier. On dira seulement, que si l'armée est sur trois colonnes, elle se rangera aisément sur six ou sur neuf, si la première division de la tête mettant en panne, les autres arrivent successivement de deux rumbs dans l'intervalle, ou sous le vent de la colonne en panne; & que si l'armée est sur six ou sur neuf colonnes, elle se mettra sur trois, en faisant manœuvrer chaque corps de deux ou de trois colonnes, comme le feroit une

Figure 21.
S. 194. 191.

armée qui passeroit de l'ordre de marche à l'ordre de bataille : enfin, qu'à l'égard des changements d'Escadre dans l'ordre sur six ou sur neuf colonnes, il est plus expédient, avant que d'exécuter cette évolution, de réduire l'ordre sur trois colonnes, que de tenter le changement sans simplifier l'ordre de marche ; parce que l'on évitera toujours de la forte beaucoup de confusion & de perte de temps.

Pour faire voir le terrain qu'une armée rangée sur six colonnes, occupera relativement à l'ordre sur trois colonnes, on la supposera de 60 Vaisseaux. Si elle est partagée en trois colonnes de 20 Vaisseaux distants d'un cable d'un grand mât à l'autre, la longueur de la colonne fera de 19 cables*, & la distance de deux colonnes fera de 8 cables. Conséquemment le front fera de 16 cables, & elle couvrira un terrain de 304 cables de surface. La même armée partagée en six colonnes de 10 Vaisseaux aura 9 cables de profondeur, & les colonnes en auront $3\frac{1}{2}$ de distance de l'une à l'autre ; ainsi le front qui comprend cinq distances fera de $18\frac{1}{2}$ cables. D'où il résulte que la même armée qui occupe dans le premier cas 10 cables de profondeur plus que dans le second, ce qui fait une longueur de colonne plus que double, n'occupe dans ce dernier que 2 cables $\frac{1}{2}$ de front plus que dans le premier arrangement, & seulement 169 cables de surface de terrain. L'armée est donc beaucoup plus rassemblée étant sur six colonnes que sur trois. On peut encore observer que le dernier Vaisseau de la colonne de sous le vent est beaucoup plus de l'arrière, & conséquemment plus sous le vent dans l'ordre de marche sur trois colonnes que sur six. C'est donc ce dernier que l'on doit suivre par préférence dans les grandes armées, parce que de la forte les Vaisseaux se conservent mieux ; ils voyent mieux les signaux, & ils sont moins de temps à exécuter les évolutions, ce qui est essentiel, particulièrement pour réduire l'ordre de marche en ordre de bataille, & pour serzer la ligne en exécutant ce mouvement.

* Il y aura de plus une longueur de Vaisseau, que l'on néglige ici.

OBSERVATION.

POUR savoir en combien de colonnes on pourroit réduire une armée, on remarquera que pour la facilité des évolutions, on ne peut conserver gueres moins de deux cables de distance d'une colonne à l'autre, ce qui répond à six Vaisseaux par colonnes distants l'un de l'autre d'un peu plus d'un cable. Ainsi, par exemple, une armée de 162 Vaisseaux pourroit être réduite à 27 colonnes; elle occuperoit de la sorte neuf à dix fois moins d'espace que si elle étoit en ordre de marche sur trois colonnes. Mais malgré cet avantage, & parce qu'il est plus aisé qu'un grand nombre de Vaisseaux se tiennent ferrés dans les eaux les uns des autres, qu'exactement par le travers l'un de l'autre; il vaut mieux diminuer le nombre des colonnes & augmenter leur longueur. L'armée supposée de 162 Vaisseaux seroit donc fort bien en ordre en la partageant en neuf colonnes de 18 Vaisseaux chacune; l'avant-garde en trois, & de même le corps de bataille & l'arrière-garde. On observera que cette division est naturelle, & qu'elle laisse à chacun des trois corps la facilité de manœuvrer comme une seule armée en ordre de marche sur trois colonnes.

Distance de longueur des colonnes.

CHAPITRE X.

DU CHANGEMENT DES ESCADRES DANS L'ORDRE DE MARCHÉ SUR TROIS COLONNES.

82. *L'Armée étant en ordre de Marche sur trois colonnes ($\frac{v}{v} \frac{a}{m} \frac{c}{r}$), changer la colonne du milieu avec celle de sous le vent ($\frac{v}{v} \frac{c}{m} \frac{a}{r}$).*

LES colonnes ($\frac{r}{v}, \frac{a}{m}$) du vent mettront en panne, ou feront très-petites voiles, & seulement pour gouverner, ce qui est plus

Figure 79.
Pl. 2022

à propos. La colonne ($\frac{c}{v}$) qui est sous le vent donnera tout ensemble vent devant, & forcera de voiles au plus-près pour gagner les eaux de la colonne ($\frac{m}{v}$) qui lui est immédiatement au vent. Aussi-tôt qu'elle y sera parvenue, elle revirera tout ensemble, & en même temps l'Escadre ($\frac{v}{v}$) du milieu qui change avec elle de poste, arrivera de huit rumb, si elle a mis en panne; ou si elle n'y a pas mis, elle larguera de deux rumb à très-petites voiles pour se ranger sous le vent, & y revenir au lof à la distance requise. Pendant ce temps la colonne du vent ($\frac{v}{v}$) fera fervir, & toutes trois régleront leur voilure pour s'attendre réciproquement, & rétablir l'ordre en se relevant & se mettant par le travers l'une de l'autre.

83. *L'Armée étant en ordre de Marche sur trois colonnes ($\frac{v}{v} \frac{m}{m} \frac{c}{c}$), changer la colonne du milieu avec celle du vent ($\frac{v}{v} \frac{c}{m} \frac{c}{v}$).*

Figure 94.
S. 103.

LA colonne ($\frac{c}{v}$) du vent, & celle qui est sous le vent ($\frac{c}{v}$) mettront en panne, ou plutôt ne feront de voiles que pour gouverner: la colonne du milieu ($\frac{m}{v}$) virera tout ensemble, & courant en échiquier au plus-près forcera de voiles pour gagner les eaux de la colonne ($\frac{v}{v}$) du vent; alors elle revirera pour prendre sur la ligne de la route le poste que la colonne ($\frac{m}{v}$) du vent lui abandonnera pour passer au milieu en arrivant de huit rumb si elle a mis en panne, ou en larguant de deux rumb si elle a toujours couru.

84. *L'Armée étant en ordre de Marche sur trois colonnes ($\frac{v}{v} \frac{m}{m} \frac{c}{c}$), faire passer sous le vent la colonne du vent ($\frac{c}{v} \frac{c}{m} \frac{v}{v}$).*

Figure 94.
S. 104.

LA colonne ($\frac{v}{v}$) du vent continuera sa route à fort petites voiles, tandis que les deux colonnes ($\frac{m}{v}$, $\frac{c}{v}$) de sous le vent ayant donné tout ensemble vent devant, s'éleveront en échi-

quier en forçant de voiles au plus-près. Et lorsque la colonne ($\frac{c}{v}$) qui doit passer au vent dans cette évolution, aura gagné les eaux de celle ($\frac{v}{c}$) qui doit passer sous le vent, celle-ci faisant toujours tres-petites voiles, & seulement pour gouverner, arrivera tout ensemble de deux rumb, jusqu'à ce qu'elle soit à son poste sous le vent. Cependant les deux autres colonnes ($\frac{a}{v}$, $\frac{c}{m}$) revireront en même temps pour rétablir l'ordre en se remettant en route.

85. *L'Armée étant en ordre de Marche sur trois colonnes ($\frac{v}{v}$, $\frac{a}{m}$, $\frac{c}{v}$), changer la colonne du vent, avec celle de sous le vent ($\frac{c}{v}$, $\frac{a}{m}$, $\frac{v}{v}$).*

LA colonne ($\frac{c}{v}$) du centre mettra en panne, la colonne ($\frac{v}{v}$) de sous le vent forcera de voile en suivant sa route, & quand son dernier Vaisseau pourra passer au vent du premier Vaisseau ($\frac{a}{m}$) de la colonne qui est en panne, ou bien lorsque son Vaisseau du centre ($\frac{c}{v}$) relevera dans la perpendiculaire du vent le chef de file de la colonne en panne, elle donnera tout ensemble vent-devant, & elle s'éleva en échiquier au plus-près jusqu'à ce qu'elle soit dans la ligne sur laquelle la colonne du milieu est rangée; alors elle pourra larguer de deux rumb pour aller occuper le poste que la colonne ($\frac{v}{v}$) qui étoit au vent lui a laissé, & dans lequel elle revirera tout ensemble par le travers de l'Escadre en panne ($\frac{a}{m}$) qui sert de point fixe, pour régler les distances. Cependant dès le commencement de l'évolution, la colonne ($\frac{v}{v}$) du vent arrivera tout ensemble à tres-petites voiles pour porter largue de six rumb sur l'autre bord, afin de passer tout ensemble dans les eaux de la colonne ($\frac{a}{m}$) du centre; après quoi revenant à ses premières amures, & courant largue de deux rumb, elle ira prendre sous le vent le poste qu'occupoit la colonne qui la remplace au vent. Quand ces deux colonnes ($\frac{v}{v}$, $\frac{c}{v}$) & celle du milieu ($\frac{a}{m}$) seront par le travers l'une de l'autre, celle-ci fera servir.

Figure 91.
S. 207.

86. *L'Armée étant en ordre de Marche sur trois colonnes ($\frac{v}{v} \frac{a}{m} \frac{c}{v}$), faire passer au vent la colonne de sous le vent ($\frac{c}{v} \frac{v}{m} \frac{a}{v}$).*

Figure 96.
S. 206.

LES deux colonnes du vent ($\frac{v}{v} \frac{a}{m}$) mettront en panne, celle de sous le vent ($\frac{c}{v}$) forcera de voiles au plus-près; & lorsque son premier Vaisseau ($\frac{c}{v}$) pourra passer au vent du premier Vaisseau ($\frac{v}{v}$) de la colonne le plus au vent, il virera par la contre-marche fuivi de sa colonne pour revirer, lorsqu'il sera parvenu dans la ligne du plus-près sur laquelle l'Escadre du vent est rangée. La colonne qui étoit sous le vent étant donc formée au vent ($\frac{c}{v}$) par ce mouvement, mettra en panne, ou continuera sa route à très-petites voiles; dans le premier cas les deux Escadres ($\frac{v}{v} \frac{a}{v}$) précédemment en panne, arriveront en échiquier parallèlement & tout ensemble de deux rumb pour se mettre par le travers de l'Escadre du vent ($\frac{c}{v}$); & dans le second, elles largueront tout ensemble d'un rumb seulement pour gagner leur poste en dépendant & en forçant de voiles.

CHAPITRE XI.

CHANGER L'ORDRE DE MARCHÉ EN ORDRE DE BATAILLE.

87. *Changer l'ordre de Marche en ordre de Bataille de même bord ($\frac{v}{v} \frac{a}{m} \frac{c}{v}$).*

Figure 97.
S. 207.

POUR changer l'ordre de marche en ordre de combat de même bord sans perdre au vent, la colonne ($\frac{c}{v}$) du vent qui fait l'avant-garde mettra en panne; la colonne du milieu qui fait le corps de bataille ($\frac{a}{m}$), & la colonne de sous le vent ($\frac{v}{v}$) qui fait l'arrière-

L'arrière-garde donneront ensemble vent devant, & lorsque le corps de bataille, en larguant de deux rumb, sera parvenu dans les eaux de l'avant-garde, il revirera & mettra en panne. L'arrière-garde manœuvrera de même, & ayant gagné les eaux du corps de bataille, elle revirera tout ensemble, en même temps que les deux autres feront servir.

Si l'armée veut se mettre en bataille sur la ligne de l'arrière-garde ($\frac{c}{v}$) qui est sous le vent, cette Escadre mettra en panne, ou ne fera de voiles pour gouverner. Les deux autres Escadres, savoir, l'avant-garde ($\frac{v}{v}$) forçant de voiles, & le corps de bataille ($\frac{a}{m}$) à petites voiles arriveront en larguant tout ensemble de deux rumb pour revenir au lof, & former la ligne quand ils seront parvenus sur la ligne du plus-près de l'arrière-garde, qui fera alors servir pour suivre le corps de bataille & ferrer la ligne.

Figure 98.
S. 108.

Les deux évolutions précédentes ont leur avantage suivant les circonstances. Celle que l'on va donner, peut servir dans tous les cas. Le corps de bataille ($\frac{a}{m}$) mettra en panne, ou fera très-petites voiles, & déterminera la ligne. L'avant-garde ($\frac{v}{v}$) qui est au vent, arrivera tout ensemble de deux rumb, pour mettre le corps de bataille ($\frac{a}{m}$) dans les eaux en revenant au lof lorsqu'il sera parvenu dans la ligne de combat. Et la colonne de sous le vent destinée à faire l'arrière-garde ($\frac{c}{v}$) donnera tout ensemble vent devant en forçant de voile, & courant en échiquier au plus-près pour gagner les eaux du corps de bataille & y revirer.

Figure 99.
S. 109.

88. *L'Armée étant en ordre de Marche sur trois colonnes, & le vent venant de l'arrière ; mettre l'Armée en Bataille*
($\frac{v}{v} \frac{a}{m} \frac{c}{v}$).

Pour mettre l'armée en bataille si le vent vient de l'arrière de huit rumb exactement, les Vaisseaux ($\frac{v}{v}$, $\frac{a}{m}$, $\frac{c}{v}$) de la tête des colonnes tenant le vent, se trouveront naturellement en ligne de combat; mais parce que si la distance (VA, AC) d'une tête

Figure 100.
S. 110.

K

à l'autre dans l'ordre de marche, étoit conservée pour l'ordre de bataille, la ligne seroit trop serrée, l'avant-garde ($\frac{r}{v}$) en venant successivement au lof dans les eaux de son chef de file forcera de voile comme lui, pour laisser une distance convenable au corps de bataille ($\frac{a}{c}$) qui la suit, & celui-ci exécutant la même manœuvre forcera un peu moins de voile, mais plus que l'arrière-garde ($\frac{c}{r}$) jusqu'à ce que la ligne soit formée; alors la tête diminuant de voile, la ligne se ferrera.

Figure 102.
S. 211.

Si le vent vient de l'arrière de moins de huit rumb, le chef de file de l'avant-garde ($\frac{r}{v}$) tenant le vent fera suivi de sa colonne qui viendra au lof au même point. Cependant les chefs de file de chacune des deux autres colonnes ($\frac{a}{c}$, $\frac{c}{r}$) tenant également le vent, & forçant convenablement de voiles, courront au plus-près pour virer aussi-tôt qu'ils pourront mettre le cap (*ac*) sur le point ($\frac{r}{v}$) où les Vaisseaux de la colonne du vent viennent au lof. Rendus dans ce point, ils revireront dans les eaux de la ligne, étant suivis de leur colonne qui fera les mêmes mouvements.

Pl. 103.
S. 212.

Mais si l'armée veut se mettre en bataille sur la ligne de l'arrière-garde, ce qui convient quelquefois particulièrement; lorsque le Général veut faire ferrer les Escadres trop ouvertes, & qu'il ne voit point d'accident à tomber un peu sous le vent, alors la colonne du centre ($\frac{a}{c}$), & celle de sous le vent ($\frac{c}{r}$) mettront en panne. Aussi-tôt le chef de file de la colonne ($\frac{r}{v}$) du vent arrivera tout-d'un-coup de deux, quatre ou six rumb, & même jusqu'à la perpendiculaire de la nouvelle ligne du plus-près par rapport au Vaisseau de la tête de la colonne ($\frac{c}{r}$) de sous le vent, pour y revenir au lof & déterminer la ligne. Les Vaisseaux de la colonne du vent suivront les eaux de leur tête dans tous ses mouvements. Lorsque le dernier Vaisseau de la colonne immédiatement au vent ($\frac{r}{v}$) passera dans la ligne du plus-près en avant du premier Vaisseau du corps de bataille ($\frac{a}{c}$), ce Vaisseau fera servir; il arrivera comme le premier Vaisseau du vent l'a fait, & suivi de sa colonne, il manœuvrera comme l'avant-garde. Enfin la colonne ($\frac{c}{r}$) de sous le vent fera servir quand le dernier Vaisseau ($\frac{a}{c}$) du corps de bataille qui doit la

précéder sera venu au lof dans la ligne qui se forme.

Si le vent vient de l'arrière de plus de huit rumb, & que le Général ne veuille point renverser l'ordre, le premier Vaisseau ($\frac{v}{m}$) de l'avant-garde tiendra le vent, & les Vaisseaux de sa colonne courant large de la quantité dont le vent a reculé, se rendront dans les eaux du Vaisseau de la tête pour y revenir au lof. Cependant le chef de file de la colonne du milieu ($\frac{c}{m}$) qui a dû mettre en panne, fera servir quand il relevera dans la ligne du plus-près au vent, le dernier Vaisseau ($\frac{v}{m}$) de la colonne du vent; alors faisant autant de voile qu'il conviendra, il arrivera par la perpendiculaire de la nouvelle ligne du plus-près pour gagner les eaux de l'avant-garde, & y revenir au lof (a), ou bien il mettra tout-d'un-coup le cap sur le point (v) où l'avant-garde vient au lof. Les Vaisseaux de sa colonne suivront ses eaux. La colonne ($\frac{c}{m}$) de sous le vent manœuvrera comme celle du centre l'a fait relativement à l'avant-garde.

Figure 102.
S. 213.

89. *L'Armée étant en ordre de Marche sur trois colonnes, & le vent venant de l'avant, mettre l'armée en Bataille* ($\frac{v}{m} \frac{a}{m} \frac{c}{m}$).

POUR changer l'ordre de marche en ordre de bataille, si le vent ne vient qu'un peu de l'avant, l'armée pourra manœuvrer comme il est expliqué dans la dernière maniere de l'article 87 fig. 99.

Figure 104.
S. 214.

Mais si le vent refuse de deux à trois rumb, le Vaisseau ($\frac{v}{m}$) de la tête de la colonne du vent donnera vent devant à très-petites voiles, & le reste de la colonne forçant de voile, sans changer d'amures, suivra en échiquier des routes parallèles pour se rendre dans les eaux de son chef de file, & y virer par la contre-marche. Cependant le Vaisseau ($\frac{v}{m}$) de la tête de l'avant-garde reviendra peu après (v) à ses premières amures si l'armée n'est pas obligée d'en changer. Le chef de file du corps de bataille ($\frac{c}{m}$) virera un peu au vent (a) des eaux de l'avant-garde, afin de ne la point gêner; le Vaisseau de la tête ($\frac{c}{m}$) de l'arrière-garde manœuvrera

K ij

de même (c) à l'égard du corps de bataille ; enfin ces deux colonnes ménageant leur voilure se rendront successivement dans les eaux de la ligne.

Figure 105.

§ 215.

Si le vent refuse de trois rumb & au-delà, comme l'armée courroit trop sous le vent par l'évolution précédente, elle mettra tout ensemble à l'autre bord, & le chef de file de la colonne du vent ($\frac{v}{v}$) c'est à-dire, le premier Vaisseau de l'avant-garde larguera de deux rumb; en forçant de voile pour passer de l'avant des Vaisseaux de sa colonne, tandis qu'ils tiendront le vent à petites voiles courant en échiquier pour se rendre successivement dans ses eaux, & y forcer alors de voiles comme lui ; il continuera sa bordée sur le large, jusqu'à ce qu'il soit parvenu au point ($\frac{v}{v}$) d'où il pourra relever sous le vent, dans la ligne du plus-près, le Vaisseau de l'armée qui sera le plus sous le vent ; alors il reviendra au lof à très-petites voiles pour former la ligne sur ce même bord, ou pour reprendre les premières amures en revirant. Les Vaisseaux ($\frac{a}{m}$, $\frac{c}{i}$) de la tête des colonnes de sous le vent courront, dès le premier instant de l'évolution, sur des lignes parallèles au large du chef de file ($\frac{v}{v}$) de l'avant-garde dans les eaux duquel ils se mettront quand il viendra au lof pour déterminer la ligne. Les Vaisseaux des deux colonnes de sous le vent manœuvreront comme ceux de l'avant-garde. Le Général fera observer de ferrer la ligne, ce qui est également supposé dans toutes les évolutions.

90. *L'Armée étant en ordre de Marche sur trois colonnes ($\frac{v}{v}$, $\frac{c}{m}$, $\frac{a}{i}$), la mettre en Bataille de même bord, en changeant la colonne du milieu avec celle qui est sous le vent ($\frac{v}{v}$, $\frac{a}{m}$, $\frac{c}{i}$).*

Figure 106.

§ 217.

L'ARMÉE étant en ordre de marche, & le Général voulant la mettre en bataille en changeant la colonne ($\frac{c}{m}$) du milieu avec celle ($\frac{a}{i}$) qui est sous le vent, la colonne de sous le vent continuera sa route à petites voiles en pinçant le vent. La colonne du milieu ($\frac{c}{m}$) mettra en panne, jusqu'à ce qu'elle puisse

arriver dans les eaux du corps de bataille, ou bien elle arrivera lof pour lof pour courir largue de six rumb à petites voiles sur l'autre bord, & gagner ainsi la queue de la ligne. La colonne ($\frac{v}{r}$) du vent forçant de voiles, larguera de deux rumb pour se mettre à l'avant-garde.

91. *L'Armée étant en ordre de Marche sur trois colonnes ($\frac{v}{r} \frac{m}{m} \frac{c}{r}$), la mettre en Bataille de même bord, en changeant la colonne du vent avec celle du milieu ($\frac{v}{r} \frac{m}{m} \frac{c}{r}$).*

LA colonne du milieu ($\frac{v}{r}$) continuera sa route sans forcer de voile; celle de sous le vent ($\frac{c}{r}$) virera tout ensemble & forcera de voiles en serrant le vent, ou même en larguant un peu, pourvu qu'elle n'étende point la ligne, & elle ira ainsi gagner les eaux de la ligne qui se forme, & y revirer tout ensemble, tandis que la colonne du vent ($\frac{m}{m}$) arrivant de huit rumb à très-petites voiles, ira occuper l'espace que l'avant-garde lui aura laissé.

Figure 107.

S. 218.

Si l'armée veut se mettre en bataille sur la ligne de l'arrière-garde qui est sous le vent, cette Escadre ($\frac{c}{r}$) mettra en panne; l'Escadre du milieu ($\frac{m}{m}$) arrivera d'un rumb en dépendant & en forçant de voiles pour gagner la tête de la ligne qui se forme sur la ligne de l'Escadre en panne, & le corps de bataille ($\frac{v}{r}$) qui est au vent, faisant très-petites voiles arrivera tout ensemble de trois rumb dans les eaux de l'avant-garde ($\frac{v}{r}$).

Figure 108.

S. 219.

Ce mouvement convient particulièrement lorsque les Vaisseaux de l'arrière-garde ont trop de distance entr'eux, ou lorsqu'il y en a quelques-uns trop de l'arrière; ils ont le temps de se rallier & de serrer la ligne.

92. *L'Armée étant en ordre de Marche sur trois colonnes ($\frac{c}{v} \frac{v}{m} \frac{a}{v}$), la mettre en Bataille de même bord, en faisant passer la colonne du vent à l'Arrière-Garde ($\frac{v}{v} \frac{a}{m} \frac{c}{v}$).*

Figure 109.
S. 210.

LA colonne ($\frac{a}{v}$) de sous le vent mettra en panne, ou fera fort petites voiles en pinçant le vent; celle du milieu ($\frac{v}{m}$) forçant de voiles larguera tout ensemble de deux rumbs pour prendre l'avant-garde, & mettre le corps de bataille ($\frac{c}{v}$) dans ses eaux. La colonne ($\frac{c}{v}$) du vent destinée à faire l'arrière-garde, arrivant de treize rumbs, & faisant aussi très-petites voiles, viendra se mettre dans les eaux du corps de bataille ($\frac{a}{v}$) & de la ligne.

93. *L'Armée étant en ordre de Marche sur trois colonnes ($\frac{c}{v} \frac{a}{m} \frac{v}{v}$), la mettre en Bataille de même bord, en changeant la colonne du vent avec celle de sous le vent ($\frac{v}{v} \frac{a}{m} \frac{c}{v}$).*

Figure 110.
S. 211.

LA colonne ($\frac{v}{v}$) de sous le vent continuera sa route en forçant de voiles; la colonne du milieu ($\frac{a}{m}$) arrivera de deux rumbs à fort petites voiles pour se mettre dans les eaux de son avant-garde, tandis que la colonne ($\frac{c}{v}$) du vent, destinée à faire l'arrière-garde arrivant de huit rumbs & faisant aussi très-petites voiles, viendra se mettre dans les eaux du corps de bataille & de la ligne.

94. *L'Armée étant en ordre de Marche sur trois colonnes ($\frac{a}{v} \frac{c}{m} \frac{v}{v}$), la mettre en Bataille de même bord, en faisant passer au vent la colonne de sous le vent ($\frac{v}{v} \frac{a}{m} \frac{c}{v}$).*

Figure 111.
S. 212.

LA colonne ($\frac{v}{v}$) de sous le vent continuera sa route en for-

gant de voiles; celle du milieu ($\frac{c}{m}$) arrivera tout ensemble de huit rumb à très-petites voiles pour se mettre à l'arrière-garde & dans les eaux de la ligne; la colonne ($\frac{a}{m}$) du vent arrivera de trois rumb à petites voiles. Les deux colonnes du vent s'étant ainsi rendues dans les eaux de l'avant-garde, y reviendront au lof sur leurs premières amures.

95. *L'Armée étant en ordre de Marche sur trois colonnes, la mettre en ordre de Bataille sur l'autre bord, ($\frac{v}{m} \frac{a}{m} \frac{c}{m}$).*

LA colonne ($\frac{v}{m}$) du vent commencera l'évolution en virant par la contre-marche; les colonnes ($\frac{a}{m} \frac{c}{m}$) de sous le vent suivront leur bordée, jusqu'à ce que leur tête (a, c) puisse virer dans les eaux de la ligne. Elles ménageront en même temps leur voilure, pour ne couper aucun des Vaisseaux des colonnes du vent; & pour cela le Vaisseau de la tête de chacune de ces colonnes, observera de se tenir un peu sous le vent du dernier Vaisseau de la colonne qui le précède, ou de virer un peu au vent de la ligne, en allongeant un peu sa bordée, afin de ne le point couper.

Figure 112a.
8. 243.

96. *L'Armée étant en ordre de Marche sur trois colonnes: ($\frac{v}{m} \frac{c}{m} \frac{a}{m}$), la mettre en ordre de Bataille de l'autre bord, en changeant la colonne du milieu avec celle qui est sous le vent ($\frac{v}{m} \frac{a}{m} \frac{c}{m}$).*

LA colonne du vent ($\frac{v}{m}$) virera par la contre-marche en faisant très-petites voiles. La colonne du milieu ($\frac{c}{m}$) mettra en panne; & la colonne ($\frac{a}{m}$) de sous le vent continuera sa route en forçant de voile; & lorsque son premier Vaisseau relevera le premier Vaisseau de la colonne le plus au vent dans la ligne du plus-près sur laquelle on doit se mettre en bataille, c'est à-dire, quand il sera parvenu dans les eaux de la ligne qui se forme,

Figure 113.
8. 244.

il virera aussi par la contre-marche suivi de sa division. La colonne ($\frac{v}{m}$) du milieu, qui doit faire l'arrière-garde, fera servir pour gagner les eaux de la colonne ($\frac{c}{v}$) qui doit faire le corps de bataille, aussi-tôt que son premier Vaisseau relevera dans la perpendiculaire du vent le dernier Vaisseau du corps de bataille, ou lorsque le Vaisseau du centre du corps de bataille passera dans le prolongement de la ligne du plus-près, sur laquelle l'Escadre en panne est rangée. Ces deux relevemens devant se rencontrer ensemble si les Vaisseaux évoluent avec précision.

97. *L'Armée étant en ordre de Marche sur trois colonnes ($\frac{v}{v} \frac{v}{m} \frac{c}{v}$), la mettre en ordre de Bataille de l'autre bord, en changeant la colonne du vent avec celle du milieu ($\frac{v}{v} \frac{c}{m} \frac{c}{v}$).*

Figure 114.
N. 225.

LA colonne ($\frac{c}{v}$) du vent mettra en panne; celle du milieu forçant de voiles virera par la contre-marche, aussi-tôt que son premier Vaisseau ($\frac{v}{m}$) pourra passer à une distance convenable au vent du Vaisseau de la tête de la colonne en panne. Celle-ci fera servir à propos pour virer dans les eaux du dernier Vaisseau qui la doit précéder. Cependant la colonne ($\frac{c}{v}$) de sous le vent continuant sa route virera dans les eaux de la colonne ($\frac{v}{v}$) qui la précède, & qui va faire l'avant-garde; mais elle fera très-petites voiles pour laisser passer & se mettre en ligne la colonne ($\frac{c}{m}$) qui est mis en panne, & qui doit faire le corps de bataille. Le Général observera de faire ferrer la ligne aussi-tôt qu'elle sera formée.

98. *L'Armée étant en ordre de Marche sur trois colonnes ($\frac{c}{v} \frac{v}{m} \frac{c}{v}$), la mettre en ordre de Bataille de l'autre bord, en faisant passer la colonne du vent à l'Arrière-Garde ($\frac{v}{v} \frac{c}{m} \frac{c}{v}$).*

Figure 115.
N. 226.

LA colonne ($\frac{c}{v}$) du vent mettra en panne; les deux autres ($\frac{v}{m}, \frac{c}{v}$)

($\frac{v}{m}$, $\frac{c}{v}$) forçant de voiles, courront pour virer successivement par la contre-marche dans l'aire de vent du plus-près qui les fera passer au vent du Vaisseau ($\frac{c}{v}$) de la tête de la colonne en panne. Celle-ci fera servir à propos pour se rendre dans les eaux des deux autres, & y prendre son poste en virant.

99. *L'Armée étant en ordre de Marche sur trois colonnes ($\frac{c}{v}$, $\frac{a}{m}$, $\frac{v}{v}$), la mettre en ordre de Bataille de l'autre bord, en changeant la colonne du vent avec celle de sous le vent ($\frac{v}{v}$, $\frac{a}{m}$, $\frac{c}{v}$).*

La colonne ($\frac{c}{v}$) du vent mettra en panne; celle de sous le vent ($\frac{v}{v}$) forcera de voile & virera par la contre-marche dans l'aire de vent du plus-près qui la fera passer au vent du Vaisseau de la tête de la colonne en panne. La colonne ($\frac{a}{m}$) du milieu qui a dû aussi mettre en panne, ou du moins ne faire de voile que pour gouverner, fera servir, lorsque son premier Vaisseau relevera dans la perpendiculaire du vent, le dernier Vaisseau de la colonne ($\frac{v}{v}$) qu'il doit fuivre. La colonne restée en panne manœuvrera de la même manière pour prendre son poste à l'arrière-garde dans les eaux de la ligne.

Figure 116.
S. 287.

100. *L'Armée étant en ordre de Marche sur trois colonnes ($\frac{a}{v}$, $\frac{c}{m}$, $\frac{v}{v}$), la mettre en ordre de Bataille de l'autre bord, en faisant passer en avant la colonne de sous le vent ($\frac{v}{v}$, $\frac{a}{m}$, $\frac{c}{v}$).*

Les deux colonnes ($\frac{a}{v}$, $\frac{c}{m}$) du vent mettront en panne; celle de sous le vent ($\frac{v}{v}$) forcera de voile, & virera par la contre-marche quand elle pourra passer au vent du Vaisseau de la tête de la colonne du vent; & aussi-tôt après que le dernier Vaisseau de l'avant-garde ($\frac{v}{v}$) aura passé au vent de la première colonne ($\frac{a}{v}$), l'avant-garde diminuera de voile pour donner à la ligne le temps de se former. Les deux colonnes en panne feront servir en même temps pour gagner les eaux de la ligne & y virer par la contre-marche.

Figure 117.
S. 288.



CHAPITRE XII.

DE L'ORDRE DE RETRAITE ET DE SES MOUVEMENTS.

www.libtool.com.cn

101. De l'ordre de Retraite.

Figure 119.
S. 229.

C'EST que devant l'ennemi qu'une armée foible ou battue se met en ordre de retraite ; & elle choisit cette disposition plutôt que l'ordre de marche , parce qu'elle peut plus aisément passer à l'ordre de bataille , & que le Général conserve & voit mieux toute son armée. Dans l'ordre de retraite l'armée est rangée sur les côtés d'un angle obtus, formé par les deux lignes du plus-près. Le Général est au sommet de l'angle au vent & au milieu de son armée, les Brûlots (*B*), les Bâtimens de charge (*f*) & les Frégates (*F*) sont entre les deux aîles sous le vent. La route de la retraite est ordinairement le vent arriere.

102. Mettre l'Armée en ordre de Retraite.

Figure 119.
S. 229.

Si l'armée est sans ordre , le premier Vaisseau de l'extrémité de chaque aîle doit, au signal, se ranger à une distance convenable sous le vent du Général (*A*), chacun se tenant par rapport à lui dans la ligne du plus-près qui lui est propre, & se tenant dans la perpendiculaire du vent avec le Vaisseau respectif de l'autre aîle. Ces trois Vaisseaux, c'est-à-dire, les deux des extrémités & celui du centre portant en route , régleront leur voileure sur la distance où se trouveront les Vaisseaux dispersés de l'armée qui forceront de voiles, ou qui en diminueront, pour chasser & conserver leur poste.

Figure 120.
S. 229.

Si l'armée rangée en bataille vouloit passer à l'ordre de retraite, le Vaisseau de la tête de la ligne arrivera de quatre rumb, &

tout le reste de l'armée tenant le vent, les Vaisseaux de l'avant-garde (*V*) & de la moitié du corps de bataille, y compris le Vaisseau (*A*) du Général qui est au centre, se rendront successivement dans les eaux du Vaisseau de la tête. Ce mouvement étant ainsi exécuté, l'armée formant deux ailes rangées sur les deux lignes du plus-près sous le vent du Général, les Vaisseaux feront attentifs à la route qu'il fera.

Les Frégates, les Brûlots & les Bâtimens de charge observeront de se tenir entre les deux ailes, dans le même ordre que les Vaisseaux de guerre, sans changer entr'eux la disposition où ils étoient relativement à la ligne.

L'armée du vent voulant faire retraite s'élevra en courant la bordée qui l'éloigne le plus de l'ennemi, jusqu'à ce qu'elle ait la liberté de manœuvrer autrement; elle pourra courir en échiquier sur l'autre bord; & c'est quelquefois le moyen de mieux rassembler l'armée, la tête arrivant sur la queue.

103. *Mettre l'Armée en ordre de Retraite, quand le vent change.*

QUAND le vent se joignant à quelque désavantage, contraint à la retraite une armée qui est en présence de l'ennemi, on peut, pour le laisser incertain de la manœuvre qu'on veut faire, rétablir d'abord la ligne de combat, & la changer ensuite dans l'ordre de retraite; mais cette double manœuvre est longue à exécuter, & la circonstance ne permet pas toujours d'y donner beaucoup de temps.

Le vent venant de l'avant.

POUR se mettre en ordre de retraite quand le vent vient de l'avant, tous les Vaisseaux de la ligne ayant d'abord obéi au vent, le chef de file de l'avant-garde (*V*) arrivera de quatre rums, & tous les autres Vaisseaux de l'armée suivant des routes parallèles au plus-près dont ils tiennent l'amure, se rendront successivement jusqu'au Vaisseau (*A*) du centre compris, dans

Figure 122.
S. 230.

les eaux de la tête (*K*) ; ainsi cette aile sera formée. L'autre aile se mettra très-promptement & régulièrement en ordre, si le Général continuant à courir largue de quatre rumb, toute l'aile de la queue (*A, C*) présente en même temps largue de quatre rumb sur des routes parallèles, les Vaisseaux de la queue observant de faire petites voiles, jusqu'à ce qu'ils laissent ceux qui les précèdent vers le centre dans la ligne du plus-près sur laquelle ils doivent être rangés. Et chaque second, troisième, quatrième, &c, Vaisseau, depuis le centre observant encore de tenir chaque Vaisseau respectif de l'autre aile dans la perpendiculaire du vent. Ainsi les Vaisseaux prendront & conserveront entr'eux leur distance. L'ordre établi, le Général donnera la route.

Figure 122.

S. 230.

Si le Général ne veut pas donner à l'aile de la queue le temps de se ranger sur la ligne du plus-près, & qu'il mette le cap à la route aussi-tôt qu'il sera parvenu à son poste, l'aile de la queue se mettra sur sa ligne dans la marche même, chaque Vaisseau sous le vent, ne faisant de la voile que quand celui qui le précède immédiatement fera, par rapport à lui, dans son poste. Par cette manœuvre l'ordre se formera un peu moins régulièrement, & les Vaisseaux de la seconde aile auront un peu plus de peine à prendre leurs distances, ce qu'ils feront cependant par les deux observations précédentes.

Le vent venant de l'arrière.

Figure 123.

S. 231.

Si le vent vient de l'arrière depuis un rumb jusqu'à quatre, le Vaisseau (*V*) de la tête de la ligne faisant fort petites voiles présentera largue de quatre rumb dans la ligne du plus-près sur laquelle l'aile dont il est doit être rangée ; les Vaisseaux qui le suivent jusqu'au centre (*A*) compris faisant même voilure, se rendront successivement dans ses eaux, en faisant la route de la ligne sur laquelle ils se trouvent rangés ; & les Vaisseaux du reste de la ligne, depuis le centre jusqu'à la queue, & qui auront aussi suivi la même route, jusqu'au moment où le Vaisseau (*A*) du centre sera parvenu à son poste.

forceront ensuite successivement de voiles, en commençant par le dernier Vaisseau (C), & largueront en même temps tous-ensemble de la quantité que le changement de vent exigera. Cette quantité est toujours déterminée; on la trouvera en ôtant de 8 rums la moitié du nombre de rums dont le vent est venu de l'arrière; ainsi le vent ayant reculé de 4 rums, si l'on prend la moitié de ce nombre pour le soustraire de 8 rums, le nombre 6 qui restera indiquera la quantité de rums dont les Vaisseaux doivent larguer pour conserver exactement leur distance. Le dernier Vaisseau de la queue sera à son poste quand il relèvera en même temps le premier Vaisseau de la tête dans la perpendiculaire du vent, & le Vaisseau du centre dans la ligne du plus-près au vent. Chacun des Vaisseaux de la seconde aile observera de laisser passer au vent & à la distance convenable dans la ligne du plus-près le Vaisseau qui doit le précéder depuis le centre, les Vaisseaux respectifs des deux ailes observant encore de se tenir réciproquement dans la perpendiculaire du vent. L'ordre établi, le Général donnera la route qu'il n'avoit pas encore déterminée.

Le vent venant de l'arrière de plus de quatre rums, & le Général ne jugeant pas à propos de s'élever pour ne pas approcher l'ennemi devant lequel il se retire, peut, pour ne pas perdre de temps, faire arriver toute l'armée vent arrière sur la perpendiculaire du vent pour se mettre ensuite en ordre de retraite.

104. Rétablir l'ordre de Retraite quand le vent change.

LE vent changeant peu, l'ordre se rétablit de lui-même, si les Vaisseaux de l'extrémité des ailes sous le vent observent de se tenir l'un par rapport à l'autre dans la perpendiculaire du vent, & par rapport au centre dans la ligne respective du plus-près. Chaque second, troisième, quatrième, &c. Vaisseau des ailes doit faire la même observation.

Si le vent change beaucoup sans venir du dedans de l'angle,

Figure 124.
3. 211.

Figure 124.
S. 232.

le Vaisseau (*c*) de l'extrémité de l'aile qui se trouvera plus sous le vent, viendra tout-d'un-coup au lof en doublant son aile en dehors; en même temps l'aile du vent mettra tout ensemble le cap sur le centre (*a*), & l'aile sous le vent gouvernera directement dans la ligne sur laquelle elle est rangée. Les Vaisseaux dans cette disposition suivront exactement les eaux de celui qui les précède. Ainsi les Vaisseaux de l'aile du vent arriveront (au point *a*) dans les eaux de l'aile sous le vent, & tous viendront successivement au lof dans le point où le Vaisseau (*c*) qui a commencé le mouvement est venu au plus-près. Et lorsque celui-ci (*c*) appercevra que le Vaisseau (*A*) qui fait le centre de l'armée, sera parvenu dans ses eaux, il larguera de quatre rumb, courant sur la ligne du plus-près sous le vent de son aile. Enfin quand le Général (*A*) sera parvenu au point de section des deux lignes du plus-près, l'ordre sera rétabli, & le Général donnera la route.

Figure 125.
S. 232.

Si le vent vient du dedans de l'angle formé par les deux ailes, le Vaisseau de l'extrémité de l'aile qui se trouve plus sous le vent viendra au lof sur le bord qui l'approche plutôt du vent; & tous les Vaisseaux de l'armée présentant dans la ligne sur laquelle ils sont rangés, se tiendront dans les eaux du Vaisseau qui a commencé l'évolution. Cependant lorsque ce même Vaisseau appercevra dans ses eaux le Vaisseau (*A*) du centre de l'armée, il quittera la route du plus-près pour larguer de quatre rumb, & il sera suivi des Vaisseaux de son aile. Le Général, qui fait le centre (*A*) de l'armée, étant parvenu au point de section des deux nouvelles lignes du plus-près sur lesquelles les ailes sont alors rangées, l'évolution sera finie, & l'armée portera en route.

105. *Changer l'ordre de Retraite en ordre de Bataille.*

Figure 126.
S. 233.

LE Vaisseau (*V*) qui doit faire la tête de la ligne tiendra le vent en présentant sur la ligne de combat. Tout le reste de l'armée courant large de quatre rumb, se rendra très-promp-

tement dans les eaux de la ligne qui se forme; les Vaisseaux de la première aile y venant successivement au lof, & ceux de la seconde y venant tous ensemble, ayant couru en échiquier sous le vent sur les paralleles de l'autre aile.

106. *Changer l'ordre de Retraite en ordre de Marche sur trois colonnes.*

LE moyen le plus simple de faire cette évolution est de rétablir la ligne de combat sur le bord le plus avantageux, & de passer de-là à l'ordre de marche sur trois colonnes. On peut encore, pour donner le temps à l'armée de se rassembler, si elle est un peu dispersée ou sans ordre, faire arriver toute l'armée sur la perpendiculaire du vent, & former ensuite l'ordre de marche. Pour bien exécuter ce dernier mouvement, les Vaisseaux (*V, C*) de l'extrémité des ailes ayant mis en panne sur la perpendiculaire du vent; aussitôt que les différents Vaisseaux de l'armée s'y rendront, ils se mettront aussi en panne du même bord. Enfin tous les Vaisseaux de l'armée faisant servir en même temps, le Vaisseau de la tête de chacune des colonnes tiendra le vent du bord qui conviendra à la route, & les autres Vaisseaux de chacun des trois corps courront largue de deux rumbs sur la perpendiculaire, jusqu'à ce qu'ils soient parvenus au point où leur chef de colonne est venu au lof. La colonne de sous le vent ayant moins de chemin à faire fera très-petites voiles, celle du milieu en fera un peu plus, & celle qui doit être au vent en forcera. Les Vaisseaux de la tête des colonnes (*v, a, c*) se mettront à la même voilure quand ils seront par le travers l'un de l'autre dans la perpendiculaire à la route.

On doit remarquer que suivant l'amure que l'armée prendra en se mettant en ordre de marche, l'avant-garde sera au vent ou sous le vent.

Figure 117.

S. 211.

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

DE QUELQUES ÉVOLUTIONS ET MANŒUVRES PARTICULIÈRES.

107. *Ordre d'une Armée qui croise, & qui garde un passage.*

Figure 128.
S. 237.

L'ARMÉE qui garde un passage doit sans doute être plus forte que celle qu'elle veut empêcher de passer. Elle se partagera en deux, & chaque moitié croisant sur un côté du passage, elles s'observeront de telle sorte dans leurs mouvements qu'une des deux (*V*) se trouvera toujours au vent, & en état de fondre sur l'ennemi qui voudra passer entr'elles, tandis que les Vaisseaux (*A*) qui croiseront sous le vent se tiendront à portée de couper ceux des ennemis qui tenteront de forcer le passage. L'armée aura des Frégates (*F*) de découverte qui croiseront au vent & sous le vent.

108. *Ordre d'une Armée qui force un passage.*

Figure 129.
S. 238.

L'ARMÉE qui voudra forcer un passage, se mettra, si l'espace le permet, en ordre de retraite, ou dans un arrangement peu différent, repliant un peu les ailes (*V, C*) en dedans, & mettant aux extrémités quelques gros Vaisseaux, parce que ce sont les ailes qui doivent pénétrer les premières. Les Brûlots & les Bâtimens de charge seront au milieu, & le Général (*A*) sera au centre de son armée.

Figure 130.

Il paroît qu'il seroit quelquefois avantageux de disposer l'armée dans l'ordre précédent renversé, si l'ennemi n'ayant point dans le passage de Port d'où il puisse faire sortir des Vaisseaux
pour

pour couper la queue (*V, C*) de l'armée, est au contraire de l'autre côté du détroit. Car il ne pourra point attaquer le Vaisseau (*A*) du centre sans que l'armée tombe sur lui des deux côtés, & ne traverse peut-être & coupe en deux sa ligne. Et si l'ennemi est un peu éloigné, le Général mettant en panne de l'autre côté du détroit, verra toute son armée se rallier & se ranger sans peine en ordre de bataille.

www.libtool.com.cn

109. *Faire mouiller une Armée.*

ON ne peut point entrer ici dans le détail de toutes les choses auxquelles il faut avoir attention quand on veut faire mouiller une armée; elles dépendent trop de la situation des Ports, & des Rades fermées ou foraines, des différentes mers & des parages, des saisons, des vents le plus à craindre, des courants de marée, enfin de certains obstacles & de ce que l'on peut attendre des entreprises de l'ennemi. On dira donc simplement & en général, 1°, à l'égard de l'ordre & de la disposition de l'armée, qu'elle se doit mettre en ligne en approchant du mouillage & faire très-petites voiles, afin que les Vaisseaux mouillent successivement, & sans s'embarasser réciproquement, chacun dans le poste qui lui convient: 2°, que l'armée mouillera sur deux ou trois lignes parallèles éloignées de trois cables l'une de l'autre, & les Vaisseaux de chaque ligne à un grand cable de distance: 3°, que l'ordre & l'arrangement des Vaisseaux dans le mouillage soit tel que l'armée, puisse sans embarras, se mettre & fortir en ligne en appareillant: 4°, que les Vaisseaux puissent faire leurs mouvements sans craindre de tomber les uns sur les autres ou sur quelques dangers: 5°, qu'on puisse appareiller du vent qui peut amener les ennemis, parce qu'une armée à l'ancre, quoique plus nombreuse, est toujours beaucoup moins forte qu'une armée inférieure qui est sous voile: 6°, qu'on soit dans la rade à couvert des vents le plus à craindre: 7°, enfin que le fond soit bon pour les cables & de bonne tenue pour les ancres. On observera que le poste de l'avant-garde étant celui qui peut être le premier insulté

M

Figure 117.

5 90. 91. 92.

par l'ennemi du dehors, il est à propos, pour éviter la confusion en mouillant, que l'armée entre en rade en colonne renversée.

III. *Mettre une Armée hors d'insulte dans un Port.*

Figure 11a.
p. 90, 91, 92.

SUIVANT la disposition du Port, on mouillera l'armée sur deux ou trois lignes de part ou d'autre de l'entrée du port, ou sur une ligne de chaque côté, mais toujours assez près de terre pour ne pas laisser à d'autres Vaisseaux de passage entr'elle & la terre, du moins sans risque pour eux. Ceci, comme on le voit, suppose une rade ouverte. On couvrira les Vaisseaux mouillés d'une forte estacade (*E*); & l'on fera mouiller quelques Brûlots (*B*) à l'entrée du Port à l'abri de la terre, en sorte qu'étant au vent des Vaisseaux qui viendront insulter le Port, ils pourront agir contre eux en même temps que ceux-ci seront arrêtés par la rencontre des estacades que l'on pourra défendre encore, outre le feu des Vaisseaux, par des batteries pratiquées à terre, s'il se peut, ou par des prafmes (*P*), fortes de batteries flottantes établies sur des radeaux ou pontons, que l'on mouillera derrière ou aux extrémités des estacades.

Si l'entrée de la rade se peut fermer par une chaîne ou estacade, parce qu'elle n'a pas plus d'ouverture que l'entrée ordinaire d'un port, l'ordre du mouillage & l'arrangement des Vaisseaux sont moins essentiels; il est bon cependant que les Vaisseaux puissent dans ce cas, comme dans le précédent, s'entrecroiser pour opposer tout leur feu à l'ennemi qui voudroit forcer l'estacade.

FIN DE LA PREMIERE PARTIE



TACTIQUE NAVALE.

SECONDE PARTIE.

DES SIGNAUX ET ORDRES GÉNÉRAUX.

AVERTISSEMENT

Pour l'intelligence de cette Seconde Partie.

J'AI prévenu dans l'Introduction qui précède le premier Livre, que de même que je me suis écarté de la manière du P. Hoste, dans la méthode que j'ai suivie dans la Tactique, je me suis aussi écarté de l'usage général dans la manière dont j'ai traité des Ordres & des Signaux ; & j'ai donné dans l'Article X, qui termine l'Introduction, une idée suffisante, du plan de la seconde Partie relativement aux Signaux. Cependant je cede ici à la demande qu'on m'a faite de faire précéder ce second Livre d'une sorte d'analyse qui expose plus en détail la méthode que

M ij

J'ai suivie dans cette partie essentielle de la Tactique; & je profite de cette occasion pour déclarer que je suis très-éloigné de vouloir donner des leçons à des Officiers, dont plusieurs ont plus de service que moi & feroient mes maîtres; mais j'ai cru que la Marine manquant d'un Traité complet d'Evolution & de Signaux, je pouvois exposer mes idées en écrivant sur cette matière d'une manière générale, & qui ne peut estre de personne. J'offre donc un canevas sur lequel chacun peut broder suivant son goût. J'ai trouvé plus commode d'écrire de sorte que l'on pût se passer de figures: une circonlocution peu longue m'en a donné la facilité: je l'ai faite; & cependant je n'ai pas négligé de mettre entre deux parenthèses les lettres qui ont rapport aux figures. J'ai trouvé inutile de faire entrer dans le discours la couleur ou l'espèce d'un signal; je l'ai supprimée: un chiffre, qui ne coupe pas le sens & qui y est inutile, renvoie au signal que chaque Commandant qui voudra se servir de ma méthode, expliquera comme il lui plaira, ce qui ne fait rien au fond de la chose. J'ai représenté les Signaux dans des Tables d'une construction nouvelle, & je me suis servi de Signaux peu usités, & de quelques caractères particuliers; mais c'est parce que j'avois besoin d'un grand nombre d'expressions, pour ne me pas répéter, & que j'ai embrassé une matière vaste qui demandoit une grande combinaison & un grand ordre. J'espère de l'accueil que l'on a fait à la première partie de ce Traité qui sert depuis dix ans aux Salles des Gardes de la Marine du département de Brest, & qui a été copiée par un très-grand nombre d'Officiers; j'espère, dis-je, de cet accueil, que l'on trouvera que j'ai également réussi dans la seconde Partie, quoique peut-être on ne s'en aperçoive pas à la première lecture. Au reste les Signaux sont une langue véritable qui a sa difficulté; & si l'on trouve que je ne l'ai point parlée avec toute l'élégance, la précision & la simplicité d'expression dont elle est susceptible, du moins si je suis intelligible, je puis être traduit. Les numéros qui renvoient aux Signaux donneront la commodité de substituer d'autres expressions aux miennes, & de rendre général & utile un Ouvrage rempli d'instructions dont le fond est pris dans les usages même du service.

Ce second Livre est divisé en quinze Chapitres, dont le premier qui traite des Signaux, en général & de la distinction des Vaisseaux de l'armée, est partagé en deux Sections. La première donne une idée générale des Signaux: on parle de leur choix, de leur position, de leur changement & de leur répétition. On prévient sur l'usage des Signaux que l'on a nommé *Numéraires*, & par lesquels on peut indiquer un nombre de Vaisseaux, une quantité de brasses d'eau, une hauteur, un article des Signaux, enfin donner certaines connoissances où les nombres sont employés. Dans la seconde Section on traite du partage de l'armée en Escadres & Divisions, & de la distinction des Vaisseaux de l'armée. On étend cette distinction depuis l'Amiral jusqu'au dernier Vaisseau, soit par les Pavillons attribués aux Généraux suivant leur grade ou leur poste dans l'armée, soit par les flammes qui indiquent les divisions, soit par les girouettes de couleur que l'on affecte à chaque Vaisseau de chaque division, en sorte que chaque premier, second, troisième, &c. Vaisseau a les mêmes girouettes; mais parce qu'il y a neuf divisions dans une armée de soixante-trois Vaisseaux, telle qu'on l'a supposée, & que neuf Vaisseaux se trouvent avoir la même marque, ils sont encore distingués par la position de la flamme de leur Escadre, ce qui caractérise les trois divisions de chacune. Comme les Escadres ou Divisions sont en même temps distinguées par le pavillon affecté à chaque Général ou Commandant, on a porté la distinction des Vaisseaux particuliers de l'armée jusqu'aux Frégates & aux Galiotes, Brûlots & Bâtimens de charge, même jusqu'aux Canots & Chaloupes; on doit sentir combien il est intéressant dans une armée de pouvoir reconnoître les Bâtimens lorsqu'ils sont séparés ou détachés.

Il ne suffisoit pas de reconnoître les Vaisseaux; il falloit encore leur affecter une flamme de signalement, pour les avertir qu'on veut leur parler ou leur adresser un ordre; on le fait d'une manière qui cesse d'être arbitraire & qui facilite l'attention & l'observation. Pour cela on n'a employé que neuf flammes de signalement; savoir, une pour chaque division; & comme on donne sept positions différentes à ces flammes, on en a destiné

une à chaque premier Vaisseau, une autre à chaque second, &c.

Le Chapitre II partagé en trois Sections, est une suite d'avertissemens généraux pour différentes circonstances du service à l'ancre ou sous voile; mais indépendamment de ces avertissemens, il y a beaucoup d'autres instructions répandues dans tout l'Ouvrage & autant que le sujet l'a exigé. L'avertissement de l'Article 85 sur l'usage des Signaux numéraires, & celui de l'Article 89 sur la fausse route, & les Signaux d'aires de vent, demandent en autres beaucoup d'attention, afin de se familiariser avec ces expressions qui peuvent être d'une très-grande conséquence.

Le Chapitre III commence par des avertissemens généraux sur la marche, & traite de quelques mouvemens particuliers de l'armée sous voile.

Les Chapitres IV=XIII ont chacun le même titre que les Chapitres respectifs du Livre précédent, parce qu'on a appliqué dans le second Livre les Signaux à toutes les évolutions dont on a traité dans le premier, & l'on a suivi le même ordre.

On pourra peut-être me reprocher que je me suis ici répété en expliquant une seconde fois les évolutions déjà traitées; mais, comme on l'a dit vers la fin de l'Introduction, on a été engagé à entrer dans ce nouveau détail; 1^o, afin de rendre les deux parties de la Tactique indépendantes: 2^o, parce qu'une double explication qui admet d'autres termes, rend plus facile l'intelligence des évolutions: 3^o, enfin parce que les signaux mis à la première Partie y auroient été déplacés, & qu'il étoit tout-à-fait à propos d'expliquer les évolutions, en leur appliquant les Signaux par lesquels on les exécute.

C'est au Chapitre V. que commencent proprement les Evolutions. On y remarquera la distinction des Escadres par les Signaux des mâts qu'on leur a affectés, ayant particulièrement destiné le mât de misaine aux Signaux de l'avant-garde; le grand mât aux Signaux du corps de bataille, & le mât d'artimon aux Signaux de l'arrière-garde; enfin la vergue d'artimon aux Signaux qui regardent toute l'armée; les uns & les autres toutefois en certaines circonstances que l'on a expliquées. On

remarquera encore que l'on y fait faire (comme dans les Chapitres précédents), à l'Amiral, au Vice-Amiral & au Contre-Amiral, en un mot à chacun des Généraux les Signaux de son Escadre par l'impossibilité physique qu'il y a qu'un Amiral, en quelque poste qu'il soit, puisse faire par lui-même ou par les Répétiteurs des Signaux distincts, & qui puissent être aperçus de toute une grande armée, dont quelques parties ont souvent différents mouvemens à exécuter: ce qui n'empêche pas que dans une moindre armée comme de 20 ou 25 Vaisseaux, un Général ne puisse commander tous les mouvemens; quoique je pense qu'il est toujours plus sûr que le Général se contente d'indiquer le mouvement, & que chaque Commandant d'Escadre ou Chef de Division prévenu commande le mouvement particulier de son Escadre, & réponde de son exécution.

Le Chapitre XIV partagé en quatre Sections, traite des Signaux de nuit. Plusieurs des avertissemens répandus dans les Chapitres précédents regardent également la nuit; mais ce temps où l'ordre dans les mouvemens est toujours très-difficile à observer, a exigé des avertissemens particuliers qui sont l'objet de la première Section, dans laquelle il faut principalement faire attention aux articles 239, 240 & 255, dont il n'est pas nécessaire de faire ici l'analyse; il suffit d'y recourir.

Dans la Section II, l'Article 286 sur la fausse route est de conséquence.

Les Sections III & IV. ne sont que de manœuvres.

Le Chapitre XV traite des Signaux de jour ou de nuit pour le temps de brume, & commence par des avertissemens généraux, qui sont d'autant plus de conséquence que la brume rend toujours extrêmement difficile l'observation de l'ordre & des Signaux. On n'a point négligé d'indiquer dans ce Chapitre différents moyens propres à faciliter, autant qu'il se peut, les mouvemens, & à éloigner les accidens de l'abordage dont on est toujours menacé dans ce moment critique de la navigation.

A la suite du second Livre, on a donné une Table Alphabétique des matières traitées dans tout l'Ouvrage. Cette Table indique par les chiffres des colonnes qui portent en tête

Table des
Matières.

Evolutions, Signaux, Figures, quels font les articles ou les figures qui ont rapport aux matieres dont on cherche l'explication, ce qui rend cette Table très-commode.

C'est aussi pour la plus grande intelligence de l'Ouvrage & la facilité du lecteur que l'on a marqué à la marge des *Evolutions* l'article des *Signaux* & la figure qui y ont rapport, de même que l'on a marqué en marge du Livre des *Ordres & Signaux*, l'*Evolution* & la figure; & que l'on a également coté les figures du numéro de l'article des *Evolutions* ou des *Signaux* dont elles font l'objet. Enforte que si l'on veut savoir ce que signifie une figure, par exemple, la trente-unieme, on voit qu'il en est question à l'article 34 des *Evolutions* & à l'article 114 des *Signaux*. Je ne crois pas que, malgré la commodité de ces derniers renvois, on en ait fait encore usage dans aucun livre.

Table des Signaux de jour.

La Table des *Signaux de jour*, comprend premièrement les trois pavillons invariables, blanc & bleu, & bleu affectés aux Généraux, & à la distinction de leur Escadre dans une grande armée, mais que l'on peut aussi employer aux *Signaux*. Elle comprend de plus 31 pavillons dont on a fait usage: on n'a donné à ces *Signaux* que six positions différentes, ce que l'on a pensé être plus commode & rendre les signaux plus distincts que de multiplier les positions en diminuant le nombre des pavillons. Ainsi le pavillon posé, par exemple, à la tête du grand mât, au grand hunier, ou au grand perroquet, fera le même signal.

On n'a point déterminé de couleurs aux pavillons de *Signaux* 1-33, pour donner la facilité de changer les *Signaux* chaque jour, si l'on veut. Car formant un tableau de *Signaux* dont les cases du haut seront numérotées, si l'on met derrière les cases à jour une coulisse sur laquelle on peigne les pavillons de *Signaux*, on sent bien qu'en poussant plus ou moins la coulisse, une autre couleur se trouvera vis-à-vis le même numero.

C'est, relativement à cet objet, que dans le corps du discours on n'a jamais exprimé le Signal que par un numéro de renvoi écrit à la marge de l'article; & en effet, qu'est-il besoin d'exprimer la couleur ou l'espece du Signal dans l'explication d'un mouvement ?

mouvement? De la maniere dont on les a écrits, le fond du discours & de l'instruction peut subsister avec tous les changements d'expressions.

On n'a employé que neuf flammes; & comme elles peuvent avoir douze positions d'usage, & suffisamment distinctes, elles ont rempli tout l'objet qu'on avoit.

Tous les Signaux de pavillon ou de flamme renvoient aux articles.

La Table des Signaux de canon est précédée de remarques suffisantes sur leur usage. Signaux de Canon.

Cette Table est partagée en six colonnes dont la premiere est le numéro des Signaux, & il y en a 63 différents, suivant la combinaison dont six coups de canon peuvent être susceptibles en les tirant 1 à 1, 2 à 2, 3 à 3, &c, séparément ou coup sur coup. C'est une précision à laquelle on peut parvenir avec un peu d'attention, & qui est préférable à l'usage d'un plus grand nombre de coups.

* La 2^e colonne présente le Signal de canon, c'est-à-dire, le nombre & la maniere de tirer les coups.

La 3^e est l'objet du Signal.

La 4^e, 5^e & 6^e renvoient aux articles des signaux de jour, de nuit ou de brume.

La Table des Signaux de nuit est précédée d'une courte observation sur la combinaison des Signaux de feux: elle est divisée en huit colonnes. Signaux de Nuit.

La premiere est le numéro des Signaux suivant l'ordre de la combinaison.

La 2^e est la combinaison des Signaux, exprimée par des lettres auxquelles on a été obligé d'avoir recours pour la suivre avec plus de facilité. Ces lettres prises 1 à 1, 2 à 2, 3 à 3, &c, ont fourni 215 Signaux différents que l'on a écrits par ordre, quoiqu'on ne les ait pas tous employés. On pourroit sans doute supprimer cette colonne, de même qu'on abat les échafaudages d'un édifice construit; mais comme elle sert à montrer l'ordre de la combinaison, on a cru devoir la conserver, quoiqu'on ne dût pas l'employer dans un livre d'Ordres & de Signaux à distribuer à une Escadre.

On place ordinairement les fanaux de Signaux dans les haubans de trois mâts majors ; & comme on a fait usage de fusées de trois garnitures différentes, on a supposé que l'usage de chaque garniture répondoit à l'application des fanaux à un mât différent, & conséquemment que l'emploi d'un nombre de fanaux ou l'envoi d'un nombre égal de fusées étoient le même Signal qui se trouve confirmé par ce rapport ; ce qui est d'autant plus essentiel, qu'on ne peut prendre trop de précautions pour qu'on ne se trompe point aux Signaux de nuit.

Les 3^e, 4^e & 5^e colonnes indiquent le nombre de fanaux placés à un mât, ou un nombre égal de fusées de la garniture marquée à la tête de la colonne. On doit observer d'envoyer les fusées dans l'ordre qu'elles sont écrites dans la Table.

La 6^e colonne est le numéro du Signal de canon que l'on peut ajouter au Signal de feux.

La 7^e indique l'objet du Signal.

La 8^e renvoie à l'article des Signaux de nuit.

Signaux particuliers de Nuit.

Mais parce qu'il est d'usage de placer des fanaux de Signaux en d'autres lieux que dans les haubans des mats, on a donné ces Signaux comme une suite des autres, sous le titre de *Signaux particuliers de nuit*, ce que la Table explique suffisamment.

Signaux pour le temps de Brume.

Les Signaux pour le temps de brume sont de l'espece que l'on peut appeller avec *Végece*, *Vocaux* & *Demi-Vocaux*, & auxquels on peut ajouter le bruit du canon & de la mousqueterie. On a écrit ces Signaux par ordre alphabétique dans la Table que l'on en a dressée en 4 colonnes.

La 1^{re} est le numéro du Signal.

La 2^e est le numéro du Signal de canon ajouté au Signal ordinaire de brume.

La 3^e est l'espece de Signal de brume, que l'on trouvera souvent accompagné de quelques coups de canon pour le confirmer ou pour y faire faire plus d'attention.

La 4^e indique l'article où le Signal est employé.

Planches & Figures.

On avoit été tenté d'abord d'imiter les Planches des Evolutions du P. Hofte qui les représente par des Vaisseaux sous voile ;

mais il a paru ensuite, que si l'on ôtoit au *Traité de Tactique*, cette espèce d'embellissement ou de richesse, on gaignoit beaucoup par la netteté de l'expression de simples lignes qui montrent mieux la route & l'arrangement respectif des Vaisseaux représentés par la coupe d'une carene, dont la partie plus large & la pointe indiquent la proue, & l'autre extrémité plus étroite & terminée presque quarrément fait connoître la poupe.

Les lignes, courbes, comme on en voit dans les Figures, 36, 37, 38, 39, &c, marquent le mouvement en avant d'un Vaisseau qui vient au lof, ou qui arrive.

Le lit du vent est marqué par la direction d'une fleche.

Les Figures sont accompagnées de lettres majuscules & souvent de petites lettres de même dénomination; celles-ci indiquent les mêmes Vaisseaux, mais qui ont fait un mouvement.

On trouvera à l'Article 37 du premier Livre, ce qu'expriment les lettres écrites, pour ainsi dire, en fractions.

Les figures sont cotées de leur numéro & de ceux de l'article des Evolutions & des Signaux auxquels elles ont rapport; c'est une facilité pour les renvois, comme on l'a dit en parlant de la Table des Matières.





CHAPITRE PREMIER.

DES SIGNAUX EN GÉNÉRAL, ET DE LA
DISTINCTION DES VAISSEAUX
DE L'ARMÉE.



SECTION PREMIÈRE.

Des Signaux en général.

1. De l'usage des Signaux.

C'EST par l'usage convenu & la combinaison des signaux, dont le Général donne un Mémoire aux Capitaines de l'armée, qu'il leur fait connoître ses ordres; & que les Capitaines savent précisément le jour, la nuit, & en temps de brume, la route, la manœuvre & le mouvement que doit faire l'armée; ainsi les Capitaines prendront une parfaite connoissance des signaux, & ils auront une attention toute particulière, à ce que les Officiers qui sont sous leurs ordres lisent souvent les évolutions & les signaux.

*Les Officiers
prendront une
grande connoi-
ssance des évé-
nemens de la
guerre.*

2. Choix des Pavillons de Signaux.

DANS le choix des pavillons pour signaux, il est à propos d'employer, du moins pour les manœuvres de conséquence, ceux qui seront plus remarquables, & de les placer dans le lieu où ils seront mieux aperçus, évitant,

autant qu'il se pourra, de les mettre au bâton d'enseigne; si ce sont des pavillons de Nation, à cause de la méprise.

Pavillons des Nations à embarquer.

Il fera néanmoins très-bon d'embarquer les pavillons des principales nations commerçantes, & particulièrement de celles avec qui on est en guerre ou dont on doit parcourir les côtes. Il y a des occasions où ces pavillons peuvent servir à le déguiser, & à faire venir des Pilotes, ou quelques secours à bord.

Nombre des Pavillons de Signal.

A l'égard du nombre de pavillons dont le Général se servira pour désigner les mouvements, il est nécessaire que chacun soit indiqué par un pavillon différent. Car il est sans doute plus sûr de se servir d'un plus grand nombre de pavillons différents, & de les placer dans un petit nombre d'endroits apparents, que d'employer moins de pavillons au risque de se méprendre par une position qui ne seroit pas assez distincte.

Ce n'est point multiplier inutilement les pavillons que d'en avoir deux différents pour l'ordre de bataille, & deux pour l'ordre de marche, savoir, un pour le bord dont le Général tient l'amure au moment où il met le pavillon de signal, & le second pour l'autre bord; parce que tous les Bâtimens qui suivent l'armée, ne pouvant pas toujours, à cause de leur dispersion ou de leur éloignement, évoluer en même temps qu'elle, ils seront du moins prévenus du mouvement qui sera exécuté, & ils pourront manœuvrer en conséquence pour gagner leur poste, & le vent, s'il est nécessaire.

3. *Position des Signaux.*

C'EST à la position des Signaux vexillaires & de ceux que l'on fait avec les fanaux, que l'on doit le plus ou le moins de facilité que l'on a à les observer. Les pavillons, en général, & toujours pour les manœuvres de conséquence, doivent être mis au haut des mâts & au-dessus des voiles; de même les fanaux doivent être élevés, distants les uns

des autres au moins d'une brassé, & être placés de manière à n'être point cachés par la voileure.

*Signaux par
les mâts.*

On réserve dans la suite de ce Traité la vergue d'artimon pour les signaux de pavillons qui regarderont toute l'armée; le mât de misaine pour l'avant-garde ou la colonne du vent; le grand mât pour le corps de bataille ou la colonne du milieu; & le mât d'artimon pour l'arrière-garde ou la colonne de sous-vent, du moins dans les grands mouvements d'évolution: ainsi l'exception à cette règle générale ne regardera qu'un petit nombre de manœuvres.

* Voyez Art.
77. Ci-après.

On peut dans quelque circonstance faire des signaux au bâton d'enferme de poupe; on en pourra faire aussi quelques-uns au bâton de beaupré.

*Distances entre
les coups de ca-
non de signaux,
& l'envoi des
fusées.*

On peut comprendre, sous le titre de la position des signaux, l'espace de temps que l'on doit mettre entre l'envoi des coups de canon & des fusées, afin que l'on puisse distinguer leur nombre & leur mesure. On mettra quinze secondes entre les coups de canon tirés lentement & à distance égale de temps, & cinq secondes pour la distance de ceux tirés coup sur coup. Pour bien exécuter ces signaux, on aura toujours plusieurs pièces de canon prêtes à tirer, & on accoutumera les Canonniers à compter également une suite de nombres pour mesurer exactement la distance des coups. On observera la même mesure de temps pour l'envoi des fusées.

4. *Changer les Signaux.*

QUOIQUE l'objet des signaux soit en général toujours le même pour les étrangers comme pour nous, il est cependant convenable de changer les signaux toutes les campagnes. On pourroit même les changer plusieurs fois pendant le cours de chacune. Il se présente pour cela plusieurs moyens, parmi lesquels un des plus simples est de numéroter les cases des pavillons; car en changeant seulement l'ordre des numéros, suivant un arrangement dont le Général préviendra les Capitaines, comme en les avançant ou les recu-

lant de quelques rangs, les signaux seront entièrement changés d'une manière très-facile; ce que l'on peut également faire chaque campagne en changeant la couleur des pavillons, sans toucher au fond de l'instruction. C'est pour cela qu'on a laissé les pavillons en blanc dans les cases de la table des signaux qui les représente, & qu'on les a seulement indiqués par leur numéro dans la suite des ordres & des évolutions.

www.libtool.com.cn
5. *Signaux numériques.*

ON DONNE ici le nom de *Signal numérique* à celui par lequel on indique des nombres. Plusieurs circonstances rendent cette sorte de signal nécessaire; comme pour faire connoître le nombre de Vaisseaux apperçus; les brasses d'eau que l'on a trouvées en sondant; les degrés de latitude & de longitude; enfin l'article des évolutions ou du livre des signaux dont le Général veut faire exécuter l'ordre ou le mouvement. Dans ce dernier cas le Général, connoissant l'attention & l'expérience de ses Capitaines, après avoir indiqué l'article de l'évolution, pourra se dispenser de marquer les temps des mouvements particuliers, ce qui réduit les signaux à un très-petit nombre d'expressions, soit de jour soit de nuit. Et si le Général veut ensuite marquer les différents temps de l'évolution, deux pavillons quelconques placés alternativement en quelque endroit que ce soit, suffiront à les indiquer de jour, & on le fera la nuit avec quelques fusées, ou coups de canon. On peut ainsi se servir très-avantageusement des signaux numériques.

*Leur usage
peut rendre inutile
la multiplicité
des signaux.*

6. *Distribution & Tableau des
Signaux.*

LE GÉNÉRAL fera distribuer les signaux aux Vaisseaux de l'armée, aussi tôt qu'il sera en rade. Le livre des signaux ayant été vérifié par le Major de l'armée, le Capitaine commandant chaque Vaisseau fera faire, le plutôt qu'il se pourra,

un tableau des signaux tant de jour que de nuit & de brume, employés pour chaque ordre avec les renvois nécessaires pour trouver dans le livre des signaux ce qu'ils expriment chacun suivant sa position ou son espèce.

Les cases du tableau des pavillons seront numérotées, & les sacs dans lesquels ils seront pliés seront marqués du même numéro. Ils le seront en outre d'une empreinte qui représentera le pavillon qu'ils renfermeront, & ils seront rangés par ordre numéraire au corps-de-garde, sous le gaillard d'arrière, ou en quelque endroit commode du Vaisseau, pour qu'on puisse les trouver dans le moment précis où l'on en aura besoin.

7. Secret sur les Ordres & Signaux.

SI C'EST une nécessité que les signaux soient publiquement connus dans le Vaisseau, excepté ceux de reconnaissance & quelques signaux particuliers, l'abus qui en peut résulter est une loi pour le Capitaine de n'en point laisser prendre de copie, du moins indifféremment. Le Capitaine tiendra encore plus secrètes les instructions de la Cour sur les opérations de la campagne & les projets : il les jettera lui-même à la mer de même que les signaux, si le Vaisseau est forcé de se rendre à l'ennemi ; & il ne réservera que l'ordre du Roi qu'il a de commander.

8. Répétition des Signaux.

L'ÉTENDUE de l'armée, le feu & la fumée dans un combat, ou d'autres circonstances dans la navigation, ne permettant pas toujours que les signaux du Général soient apperçus de toute l'armée, ils seront toujours répétés par les Commandants des Escadres, par les Vaisseaux répéteurs, & par le Vaisseau auquel le signal s'adresse quand il n'est que pour un seul. Ainsi le Général connoitra que le signal a été apperçu ; & celui à qui il a été fait répandra de l'exécution de l'ordre.

Les

*Les répétitions
de le Vaisseau
auprès le signal
s'adresse le répétiteur.*

Les répéteurs, autres que les Commandants d'Escadre ou Chefs de division, sont ordinairement des Frégates qui le tiennent au vent ou sous le vent de la ligne, ou des colonnes, & à portée des Commandants, pour observer leurs signaux, les répéter & leur rendre ceux qui s'adressent à eux, recevoir les ordres des Généraux, & les porter ou transmettre à la ligne.

Les répéteurs seront très-vigilants & très-prompts à répéter les signaux, afin que les Vaisseaux de l'armée prévenus exactement des mouvements à exécuter, s'y préparent sans en différer jamais l'exécution.

Il est en même temps à observer que dans les évolutions, les répéteurs du Général, ceux de l'Escadre qui doit faire le mouvement, & les Officiers Généraux ou Chefs de divisions de cette Escadre seront seuls à répéter les signaux. Ainsi une Escadre ne répétera point les signaux faits pour un autre mouvement que celui qu'elle doit exécuter, excepté dans quelques cas particuliers où les signaux doivent être communiqués le long de la ligne: tels sont ceux qui s'adressent à un Vaisseau de l'extrémité de la ligne. De même si un Vaisseau éloigné faisoit un signal, & que les répéteurs ne l'aperçussent point, les Vaisseaux plus à portée de le faire connoître le répéteront, & désigneront, s'il est nécessaire, le Vaisseau d'où il sera parti.

Pour garder quelque ordre dans la répétition des signaux, & en favoriser la transmission sans confusion depuis le Vaisseau qui les fera jusqu'au terme où ils doivent parvenir, les Commandants d'Escadre répéteront après l'Amiral; les Chefs de Division, suivant leur ordre dans la ligne, après les Commandants d'Escadre; les Vaisseaux particuliers après les Chefs de division; & ceux-ci après les Vaisseaux particuliers dans l'ordre rétrograde.



SECTION II.

Partage de l'Armée en Escadres & Divisions.
Distinction des Vaisseaux de l'Armée.

www.libtool.com.cn

9. *Partage de l'Armée en Escadres & Divisions Distinction des Généraux.*

DE QUELQUE nombre de Vaisseaux qu'une armée soit composée, on la partage toujours en trois corps principaux que l'on distingue par la couleur ou par la position du pavillon de commandement.

Si l'armée est considérable, on partage encore chaque Corps ou Escadre en trois divisions.

Pour donner une idée du partage de l'armée & de la distinction des Escadres, des Divisions, & des Vaisseaux particuliers, on suppose ici l'armée de 63 Vaisseaux de ligne, non compris les Frégates, les Brûlots & les Bâtimens de charge.

Chaque corps sera de 21 Vaisseaux, & il y aura sept Vaisseaux dans chaque Division.

L'Amiral qui commande toute l'armée, commande en particulier le corps de bataille, ou l'Escadre blanche.

Amiral.

Le Vice-Amiral commande l'avant-garde, ou l'Escadre blanche & bleue.

Vice-Amiral.

Le Contre-Amiral commande l'arrière-garde, ou l'Escadre bleue.

Contre-Amiral.

Puisque chaque corps dans une grande armée est partagé en trois divisions, on conçoit que chacun de ces corps a son Amiral, son Vice-Amiral & son Contre-Amiral; ils sont distingués par la position du pavillon affecté à chaque Escadre.

Pavillon blanc au bâton de commandement du grand perroquet.
Pavillon blanc & bleu au grand perroquet.
Pavillon blanc & bleu au grand perroquet.
Pavillon blanc & bleu au grand perroquet.

Chef de divi-
sion de centre.

Le Commandant de la première division ou de la division du centre, qui est le Commandant même de l'Escadre; porte au bâton de commandement du grand perroquet le pavillon de distinction & la couleur de son Escadre.

Pavillon au
bâton de com-
mandement du
grand perro-
quet.

Chef de la se-
conde Division.

Le Chef de la Seconde Division, comme Vice-Amiral, porte au bâton de commandement d'arrière le pavillon & la couleur de son Escadre.

Pavillon au
bâton de com-
mandement du
petit perroquet.

Chef de la troi-
sième Division.

Le Chef de la troisième Division, comme Contre-Amiral, porte au bâton de commandement d'arrière le pavillon & la couleur de son Escadre.

Pavillon au
bâton de com-
mandement du
perroquet d'ar-
rière.

Si ces Chefs de Divisions ne sont point Officiers-Généraux, on peut, pour les distinguer, leur faire porter une banderole guindée en pavillon de la couleur de l'Escadre, beaucoup moins longue & un peu plus large qu'une flamme, mais un peu plus longue & moins large qu'un pavillon de commandement, ou la flamme de l'Escadre sans girouette au-dessus.

10. *Distinction particulière des Vais- seaux de chaque Division.*

CHAQUE Division sera distinguée par la position & la couleur d'un pavillon ou d'une flamme propre à chaque Escadre. Et tous les Vaisseaux ne portant point de marque de distinction pourront porter, outre la flamme qui indique leur Division, trois girouettes d'une couleur affectée à leur rang dans la Division. Il est à propos que ces girouettes, dont la combinaison pourroit marquer un plus grand nombre de Vaisseaux, s'il étoit nécessaire, soient d'une largeur double de ce qu'elles ont ordinairement, afin qu'elles soient mieux apperçues. Rien de ce qui peut signaler un Vaisseau n'est indifférent. Les Vaisseaux portant pavillon, pourront avoir des girouettes simples, parce qu'ils sont assez reconnus par leur marque de distinction.

Distribution & couleurs des Pavillons, Flammes & Girouettes d'une Armée de 63 Vaisseaux de ligne.

		<i>Girouettes doubles.</i>	<i>Flamme Blanche & Bleue.</i>	<i>Pavillon mi-parti, Blanc & Bleu.</i>
AVANT-GARDE.	II. DIVISION DE L'AVANT.	1. Vaisseau. Blanches.	Petit Perroquet.	Vice-Amiral de l'Escadre Blanche & Bleu.
		2. Blanches & bleues.		
		3. Blanches & rouges.		
		4. Rouges simples.		
		5. Bleues.		
		6. Bleues & rouges.		
		7. Rouges.		
	I. DIVISION DE L'AVANT.	1. Blanches.	Grand Perroquet.	Amiral de l'Escadre Blanche & Bleu.
		2. Blanches & bleues.		
		3. Blanches & rouges.		
		4. Rouges simples.		
		5. Bleues.		
6. Bleues & rouges.				
7. Rouges.				
III. DIVISION DE L'AVANT.	1. Blanches.	Perroquet d'artimon.	Contre-Amiral de l'Escadre Blanche & Bleu.	
	2. Blanches & bleues.			
	3. Blanches & rouges.			
	4. Rouges simples.			
	5. Bleues.			
	6. Bleues & rouges.			
	7. Rouges.			
CORPS DE BATAILLE.	II. DIVISION DU CENTRE.	1. Blanches.	Petit Perroquet.	Vice-Amiral de l'Escadre Blanche.
		2. Blanches & bleues.		
		3. Blanches & rouges.		
		4. Blanches simples.		
		5. Bleues.		
		6. Bleues & rouges.		
		7. Rouges.		
	I. DIVISION DU CENTRE.	1. Blanches.	Grand Perroquet.	Amiral de l'Armée.
		2. Blanches & bleues.		
		3. Blanches & rouges.		
		4. Blanches simples.		
		5. Bleues.		
6. Bleues & rouges.				
7. Rouges.				
III. DIVISION DU CENTRE.	1. Blanches.	Perroquet d'artimon.	Contre-Amiral de l'Escadre Blanche.	
	2. Blanches & bleues.			
	3. Blanches & rouges.			
	4. Blanches simples.			
	5. Bleues.			
	6. Bleues & rouges.			
	7. Rouges.			

	<i>Girouettes doubles.</i>	<i>Flamme. Bleue.</i>	<i>Pavillon Bleu.</i>		
ARRIERE-GARDE.	III. DIVISION DE L'ARRIERE.	1. Blanches.	} Perroquet d'artimon.	} Contre - Amiral de l'Escadre Bleue.	
		2. Blanches & bleues.			
		3. Blanches & rouges.			} Perroquet d'artimon.
		4. Bleues simples.			
		5. Bleues			
		6. Bleues & rouges.			
		7. Rouges.			
	I. DIVISION DE L'ARRIERE.	1. Blanches.	} Grand Perroquet.	} Amiral de l'Escadre Bleue.	
		2. Blanches & bleues.			
		3. Blanches & rouges.			} Contre - Amiral de l'Armée.
		4. Bleues simples.			
		5. Bleues			
		6. Bleues & rouges.			
		7. Rouges.			
	II. DIVISION DE L'ARRIERE.	1. Blanches.	} Petit Perroquet.	} Vice-Amiral de l'Escadre Bleue.	
		2. Blanches & bleues.			
		3. Blanches & rouges.			} Petit Perroquet.
		4. Bleues simples.			
		5. Bleues.			
		6. Bleues & rouges.			
		7. Rouges.			

II. Distinction particuliere des Frégates, Brûlots & Bâtimens de charge.

Frégates. Les Frégates & les Brûlots de l'armée seront aussi distingués par la flamme de l'Escadre portée au mât qui indiquera en même temps leur Division. Les Frégates pourront porter de plus des girouettes simples de la couleur de celles de leur Commandant.

Brûlots. Les Brûlots dont deux girouettes seront rouges & simples, seront caractérisés par une double girouette de la couleur de leur Escadre mise au mât qui indique leur Division.

Bâtimens de charge. Les Bâtimens de charge seront distingués par une double girouette de la couleur de l'Escadre portée au mât qui indique la Division par le travers de laquelle ils doivent se trouver dans les ordres de marche ou de bataille. Les deux autres girouettes seront bleues.

12. Flamme particulière de Reconnaissance & de Signalement de chaque Vaisseau.

LA distinction des deux articles précédents caractérise & fait connoître chaque Vaisseau de l'armée. Et par le signal particulier suivant, chacun sera averti qu'il y a quelque ordre à lui donner, ou que le signal de mouvement & de manœuvre qui accompagne la flamme, s'adresse à lui.

On peut affecter une flamme particulière à chaque Division, & donner en même temps une position de flamme différente au premier, au second, &c, Vaisseau de chacune d'elles; observant que chaque premier, second, &c, Vaisseau ait la même position. Ainsi les Vaisseaux seront signalés sans méprise; une des deux observations de la flamme ou de la position réveillant sur l'autre l'attention des seuls Vaisseaux à qui cette partie du signal est commune.

On destinera de même des flammes pour les Frégates, Brûlots & Bâtimens de charge.

Distribution des Flammes de Signalement des Vaisseaux de ligne d'une Armée de 63 Vaisseaux.

		Flamme.		Vergue.	
AVANT-GARDE.	II. DIVISION DE L'AVANT.	Premier Vaisseau.	No. 4.	Petit Hunier.	
		2.	id.	Mifaine.	
		3.	id.	Grand Hunier.	
		4.	id.	Grand Perroquet.	
		5.	id.	Grande Vergue.	
		6.	id.	Vergue de fougue.	
		7.	id.	Vergue sèche.	
	I. DIVISION DE L'AVANT.	Premier Vaisseau.	No. 2.	Petit Hunier.	
		2.	id.	Mifaine.	
		3.	id.	Grand Hunier.	
		4.	id.	Grand Perroquet.	
		5.	id.	Grande Vergue.	
		6.	id.	Vergue de fougue.	
		7.	id.	Vergue sèche.	
	III. DIVISION DE L'AVANT.	Premier Vaisseau.	No. 5.	Petit Hunier.	
		2.	id.	Mifaine.	
		3.	id.	Grand Hunier.	
		4.	id.	Grand Perroquet.	
		5.	id.	Grande Vergue.	
		6.	id.	Vergue de fougue.	
		7.	id.	Vergue sèche.	

CORPS
DE
BATAILLE.

		<i>Flamme.</i>		<i>Vergue.</i>
CORPS DE BATAILLE.	II. DIVISION DU CENTRE.	Premier Vaisseau.	N ^o 6.	Petit Hunier.
		2.	<i>id.</i>	Mifaine.
		3.	<i>id.</i>	Grand Hunier.
		4.	<i>id.</i>	Grand Perroquet.
		5.	<i>id.</i>	Grande Vergue.
		6.	<i>id.</i>	Vergue de fougue.
		7.	<i>id.</i>	Vergue feche.
	I. DIVISION DU CENTRE.	Premier Vaisseau.	N ^o 1.	Petit Hunier.
		2.	<i>id.</i>	Mifaine.
		3.	<i>id.</i>	Grand Hunier.
		4.	<i>id.</i>	Grand Perroquet.
		5.	<i>id.</i>	Grande Vergue.
		6.	<i>id.</i>	Vergue de fougue.
		7.	<i>id.</i>	Vergue feche.
	III. DIVISION DU CENTRE.	Premier Vaisseau.	N ^o 7.	Petit Hunier.
		2.	<i>id.</i>	Mifaine.
		3.	<i>id.</i>	Grand Hunier.
		4.	<i>id.</i>	Grand Perroquet.
		5.	<i>id.</i>	Grande Vergue.
		6.	<i>id.</i>	Vergue de fougue.
		7.	<i>id.</i>	Vergue feche.

ARRIERE-
GARDE.

		<i>Flamme.</i>		<i>Vergue.</i>
ARRIERE- GARDE.	III. DIVISION DE L'ARRIERE.	Premier Vaisseau.	N ^o 8.	Petit Hunier.
		2.	<i>id.</i>	Mifaine.
		3.	<i>id.</i>	Grand Hunier.
		4.	<i>id.</i>	Grand Perroquet.
		5.	<i>id.</i>	Grande Vergue.
		6.	<i>id.</i>	Vergue de fougue.
		7.	<i>id.</i>	Vergue feche.
	I. DIVISION DE L'ARRIERE.	Premier Vaisseau.	N ^o 3.	Petit Hunier.
		2.	<i>id.</i>	Mifaine.
		3.	<i>id.</i>	Grand Hunier.
		4.	<i>id.</i>	Grand Perroquet.
		5.	<i>id.</i>	Grande Vergue.
		6.	<i>id.</i>	Vergue de fougue.
		7.	<i>id.</i>	Vergue feche.
	II. DIVISION DE L'ARRIERE.	Premier Vaisseau.	N ^o 9.	Petit Hunier.
		2.	<i>id.</i>	Mifaine.
		3.	<i>id.</i>	Grand Hunier.
		4.	<i>id.</i>	Grand Perroquet.
		5.	<i>id.</i>	Grande Vergue.
		6.	<i>id.</i>	Vergue de fougue.
		7.	<i>id.</i>	Vergue feche.

13. *Distinction des Escadres & des Divisions par les Mâts.*

QUOIQUE les pavillons de distinction des Officiers Généraux marquent leur rang de commandement dans l'armée, ils n'indiqueront pas invariablement le rang de l'Escadre à laquelle le Général pourra faire occuper différents postes dans la ligne. Ainsi le Général ayant affecté, comme on a dit (ART. III.) le mât de misaine aux signaux du corps de l'armée qui fera l'avant-garde ou la colonne du vent, le grand mât au corps de bataille ou à la colonne du milieu, & le mât d'artimon à l'arrière-garde ou à la colonne de sous-le-vent, cela doit s'entendre du corps qui occupe actuellement un de ces postes, ou du corps qui le doit occuper par la suite de l'évolution, & dont le Général aura mis le pavillon de distinction à ce mât. Ceci s'éclaircira dans l'usage des signaux. Mais pour en donner ici une première idée, si le Général met, par exemple, à son perroquet d'artimon le pavillon mi-parti blanc & bleu, qui désigne le Vice-Amiral qui commande l'avant-garde dans l'ordre naturel, ce Commandant est averti par cette position de pavillon que son Escadre est destinée à faire l'arrière-garde ou la colonne de sous-le-vent, parce que son pavillon de distinction est au mât qui indique ce poste. Et tous les signaux faits alors au mât de perroquet d'artimon sous ce pavillon, ou quand le pavillon sera amené, tant que l'ordre subsistera, regarderont ce même corps qui change ou qui a changé de poste. Cependant les signaux, les flammes, & les distinctions particulières des Vaisseaux de l'armée ne changeront point.

On observera, à l'égard de la distinction des Escadres & des Divisions par les mâts, que les Généraux ne pouvant jamais quitter le pavillon attribué à leur rang dans l'armée, ce sera toujours par un second pavillon de même couleur mais plus petit, & placé seulement à la tête du perroquet, & par conséquent plus bas que le pavillon de distinction qui

*Les Officiers
Généraux ne
quitteront point
le pavillon attri-
bué à leur rang.*

qui est au bâton de commandement de ce mât, que le Général désignera le changement d'Escadre. Ainsi dans l'exemple que l'on vient de rapporter, le Vice-Amiral de l'armée averti par le Général qui doit faire l'arrière-garde ou la colonne de sous-le-vent, & répétant le signal, ne mettra pas son pavillon de commandement au bâton de perroquet d'artimon, parce que son Contre-Amiral blanc & bleu y porte le sien; mais sans amener le pavillon de distinction qui lui est propre, il mettra au-dessous du bâton de commandement d'artimon un autre petit pavillon de même couleur pour signal.

On observera encore que les mâts qui désignent les trois principaux corps de l'armée, désigneront aussi les trois Divisions de chacun de ces corps dans les cas particuliers où un Commandant fera manœuvrer sa seule Escadre, & lorsque ces mâts porteront la marque de distinction de ces mêmes Divisions.

Désignation générale des Signaux des Mâts.

<i>Vergue d'artimon.</i>	{	Toute l'Armée. Une seule Escadre.
<i>Petit Perroquet.</i>	{	Avant-Garde. Division de l'Avant.
<i>Grand Perroquet.</i>	{	Corps de Bataille. Division du Centre.
<i>Perroquet d'Artimon.</i>	{	Arrière-Garde. Division de l'Arrière.

14. *Distinction des Canots & des Chaloupes.*

Les Officiers Généraux portent par distinction à leurs canots, favier, le Général commandant l'armée un pavillon carré blanc au grand mât, & un pavillon blanc en avant.

Les Lieutenants-Généraux un pavillon carré au grand mât.

Les Chefs d'Escadre une cornette au grand mât.

On pourroit imiter la distinction que les Anglois ont établie pour leurs Chaloupes & Canots (*Régulations and Instructions, &c*, pag. 12 a 3); & si les Chaloupes & Canots portoient en même temps des girouettes de la même couleur que celles de leurs Vaisseaux (a 10), tous ces Bâtimens seroient toujours reconnoissables, ce qui est souvent intéressant.

www.libtool.com.cn

ESCADRE BLANCHE.	<table border="0"> <tr> <td>{</td> <td>Amiral.</td> <td>Blanc.</td> <td>}</td> <td></td> </tr> <tr> <td>{</td> <td>Vice-Amiral.</td> <td>Blanc percé de bleu dans le premier quartier du Pavillon.</td> <td>}</td> <td></td> </tr> <tr> <td>{</td> <td>Contre-Amiral.</td> <td>Blanc doublement percé de bleu dans le premier quartier du Pavillon.</td> <td>}</td> <td></td> </tr> </table>	{	Amiral.	Blanc.	}		{	Vice-Amiral.	Blanc percé de bleu dans le premier quartier du Pavillon.	}		{	Contre-Amiral.	Blanc doublement percé de bleu dans le premier quartier du Pavillon.	}		
{	Amiral.	Blanc.	}														
{	Vice-Amiral.	Blanc percé de bleu dans le premier quartier du Pavillon.	}														
{	Contre-Amiral.	Blanc doublement percé de bleu dans le premier quartier du Pavillon.	}														
ESCADRE BLANCHE ET BLEUE.	<table border="0"> <tr> <td>{</td> <td>Amiral.</td> <td>Mi-parti blanc & bleu.</td> <td>}</td> <td></td> </tr> <tr> <td>{</td> <td>Vice-Amiral:</td> <td>Mi parti blanc & bleu, la partie blanche percée de bleu dans le premier quartier.</td> <td>}</td> <td rowspan="3">} En Avant.</td> </tr> <tr> <td>{</td> <td>Contre-Amiral.</td> <td>Mi-parti blanc & bleu, la partie blanche doublement percée de bleu, dans le premier quartier.</td> <td>}</td> </tr> </table>	{	Amiral.	Mi-parti blanc & bleu.	}		{	Vice-Amiral:	Mi parti blanc & bleu, la partie blanche percée de bleu dans le premier quartier.	}	} En Avant.	{	Contre-Amiral.	Mi-parti blanc & bleu, la partie blanche doublement percée de bleu, dans le premier quartier.	}		
{	Amiral.	Mi-parti blanc & bleu.	}														
{	Vice-Amiral:	Mi parti blanc & bleu, la partie blanche percée de bleu dans le premier quartier.	}	} En Avant.													
{	Contre-Amiral.	Mi-parti blanc & bleu, la partie blanche doublement percée de bleu, dans le premier quartier.	}														
ESCADRE BLEUE,	<table border="0"> <tr> <td>{</td> <td>Amiral.</td> <td>Bleu.</td> <td>}</td> <td></td> </tr> <tr> <td>{</td> <td>Vice-Amiral.</td> <td>Bleu percé de blanc dans le premier quartier.</td> <td>}</td> <td></td> </tr> <tr> <td>{</td> <td>Contre-Amiral.</td> <td>Bleu doublement percé de blanc dans le premier quartier.</td> <td>}</td> <td></td> </tr> </table>	{	Amiral.		Bleu.	}		{	Vice-Amiral.	Bleu percé de blanc dans le premier quartier.	}		{	Contre-Amiral.	Bleu doublement percé de blanc dans le premier quartier.	}	
{	Amiral.	Bleu.	}														
{	Vice-Amiral.	Bleu percé de blanc dans le premier quartier.	}														
{	Contre-Amiral.	Bleu doublement percé de blanc dans le premier quartier.	}														

Tous les Canots & Chaloupes de l'armée, autres que ceux dans lesquels les Officiers Généraux seront embarqués pourroient porter à poupe le même pavillon que l'Officier Général porte en avant. Ainsi dans les occasions où il est bon de savoir l'ordre de la marche des Chaloupes, elles seroient toutes distinguées par Escadres & Divisions.



CHAPITRE II.

AVERTISSEMENTS GÉNÉRAUX: ORDRES
ET SIGNAUX DE JOUR A L'ANCRE,
ET SOUS VOILE.

www.libtool.com.cn

SECTION I.

Avertissements généraux.

15. Ordres & Majors.

L'AMIRAL de chaque Escadre aura un Major & un Aide-Major. Le Vice-Amiral & le Contre-Amiral auront chacun un Aide-Major pour recevoir les ordres du Général, & les faire passer aux Vaisseaux de leur Escadre.

Les Majors tiendront un registre des ordres, ils marqueront le jour, l'heure, & le nom des Officiers auxquels ils auront été donnés, & s'ils les ont reçus verbalement ou par écrit.

16. Vaisseau mouillant en Rade.

AUSSI-TÔT qu'un Vaisseau de l'armée sortant du port mouillera en rade, le Capitaine commandant ledit Vaisseau, enverra un Officier à bord du Général prendre ses ordres, & lui rendre compte de l'état du Vaisseau.

Et si le Vaisseau qui entre en rade vient du large, l'Officier de garde à bord du Vaisseau le plus à portée de lui, l'obligera d'envoyer un Officier rendre compte au Général, avant qu'il ait envoyé un Canot à terre. Le Major prendra

copie de sa déclaration, si elle peut avoir quelque rapport au service.

17. *Garde.*

LES VAISSEAUX de l'armée observeront le moment où le Général fera battre & relever la garde, pour s'y conformer dans tous Vaisseaux. Il convient, pour la commodité du service, que la garde soit relevée au changement de quart de midi.

Outre l'Officier de garde, il y aura toujours quelques Officiers de piquet pour aller à l'ordre, & pour s'embarquer dans les Chaloupes & Canots.

18. *Diane & Retraite.*

LA DIANE & la Retraite ne se battent que dans les rades. La diane sert, pour ainsi dire, de réveil, & se bat au point du jour, ou au plus tard quand on commence à distinguer les objets autour du Vaisseau. Alors on ne *bèle* plus les Bâtimens, & ils peuvent naviguer librement dans la rade, & s'approcher des Vaisseaux.

Diane. Un coup de canon.

La Retraite se bat à l'entrée de la nuit; elle doit précéder le commencement de l'obscurité. Aussi-tôt après la retraite battue, on ne laisse naviguer aucun Bâtiment dans la rade sans le *bêler*, s'il passe à portée des Vaisseaux, & sans qu'il déclare d'où il est & où il va; on ne lui permet point d'approcher du Vaisseau, à moins qu'il ne vienne directement à bord.

Retraite. Un coup de canon.

Les Vaisseaux de l'armée seront attentifs à battre en même temps que le Général, & à cesser au coup de canon.

19. *Pavillon de distinction, de poupe, & pavois.*

LES VAISSEAUX de l'armée observeront le moment où le Général fera hisser ou amener son pavillon de distinction,

& celui de poupe, afin de hisser ou d'amener en même temps les leurs. On laisse ordinairement battre les pavillons de distinction à la pointe du jour, & on les ferre à l'entrée de la nuit.

Le pavillon de poupe se hisse au lever du soleil; il s'amène lorsque le soleil se couche: un Pilote de chaque Vaisseau doit être attentif au Pavillon de poupe du Général, pour déployer ou ferre en même temps le sien.

Aucun Vaisseau ne mettra son pavillon, ne se pavoiiera & ne tirera de canon sans l'ordre du Général, si ce n'est dans les cas imprévus.

20. *Ordre pour les Chaloupes & Canots.*

ON OBSERVERA dans les rades qu'il y ait toujours un bâtiment à bord du Vaisseau pour aller à l'ordre, & pour les cas de service ou accidents imprévus.

Il y aura toujours un Officier dans les Chaloupes ou Canots qui iront à terre pour le service & à bord des Vaisseaux qui ne feront point de l'armée. Si ces Vaisseaux sont étrangers, ou si les Chaloupes & Canots vont à terre en pays étranger, il y aura toujours un Garde de la Marine sous les ordres de l'Officier dans chacun de ces Bâtimens, & ils ne pourront tous deux le quitter en même temps. Ils observeront de contenir leur équipage; ils auront attention aux questions qu'on lui fera, & ils empêcheront les réponses indiscrettes.

Si une Chaloupe étrangère aborde un Vaisseau de l'armée, l'Officier de garde ou de quart veillera sur toutes les actions de l'équipage de ce Bâtiment.

Toutes les fois qu'étant sous voile, il sera envoyé un Bâtiment d'un Vaisseau inférieur à bord du Commandant d'une Escadre ou du Général, l'Officier portera le point du midi précédent, rapporté au méridien de Paris, & le chemin depuis la partance, de même que la distance ou le relevement du lieu où va l'armée.

Officier dans
les Chaloupes &
Canots, commandans
des les Equipages.

Chaloupe étrangère
qui vient à
bord.

Porter dans l'ordre
le point
du méridien.

21. *Vaisseaux & Ports étrangers.* *Lettres.*

AUCUN Vaisseau de l'armée n'envoyera à bord d'un Vaisseau qui n'en est pas, soit à la mer, soit en rade, sans la permission, lorsqu'étant en relâche, même dans les Ports de la nation, il enverra pour la première fois un Bâtiment à terre.

Et personne ne donnera de lettres, pour les faire passer par quelque moyen que ce soit, avant que le Général l'ait permis.

22. *Bâtiments suspects de contagion.*

SI l'on rencontre à la mer des Bâtiments suspects de contagion, ou s'il en arrive dans la rade où l'armée est mouillée, on tâchera de se mettre au vent s'il est nécessaire de leur parler, & personne n'ira à bord de ce Bâtiment que l'on ne soit bien assuré qu'il n'y a point de contagion à craindre.

On évitera en général tout commerce avec les lieux suspects de mal contagieux ; & si une nécessité absolue détermine à y relâcher, & que l'on soit obligé d'envoyer des Chaloupes à terre pour les besoins du Vaisseau, on y satisfera avec toutes les précautions possibles, & il ne sera jamais permis à l'Equipe d'y acheter aucune sorte de vêtements ni de meubles.

23. *Prises.*

QUOIQUE l'Ordonnance concernant les prises soit très-précise, & ne doive point être ignorée, on ne négligera point d'avertir ici que le Vaisseau qui aura fait une prise, sera seul à y envoyer, à moins d'un ordre exprès du Général, excepté dans le cas où le Vaisseau preneur n'ayant pas pu amarrer la prise, aura chargé un autre Vaisseau d'y envoyer, & alors celui-ci sera le seul.

Equipage des
Vaisseaux.

Lorsque le Général aura donné ordre de former un équipage à la prise qu'il veut conserver, les Capitaines qui doivent y contribuer, fourniront sans choix le nombre fixé pour chacun, & ils le prendront dans les derniers Officiers Mariniers ou Matelots de chaque paye inscrits sur leur rôle d'équipage, afin que la prise soit convenablement armée autant pour la sûreté de sa navigation que pour l'honneur de l'Officier chargé de la commander & de la remettre dans un des Ports du Roi.

24. *Honneurs Militaires.*

L'ARMÉE étant en rade ou à la mer, l'Officier Général commandant en chef, entrant dans le Vaisseau qu'il montera, ou autre de son Armée ou Escadre, on battra aux champs, & les Soldats prendront les armes, & se mettront en haie sur le pont.

Si c'est un Capitaine qui commande une Escadre, il fera fait un appel seulement, & les Soldats se mettront en haie, & prendront les armes.

Lorsque l'Officier Général commandant en chef, passera auprès des Vaisseaux de l'Armée ou de l'Escadre qu'il commandera, il sera salué seulement de la voix : savoir, l'Amiral de cinq cris de *Vive le Roi* de tout l'équipage.

Le Vice-Amiral, de trois ; mais s'il est Pair ou Maréchal de France, il sera salué de cinq.

Le Lieutenant Général & Chef d'Escadre, de trois.

Sa Majesté veut que ces marques d'honneur ne soient rendues qu'au seul Officier Général commandant en chef à la mer, bien qu'il s'en trouve d'autres présents d'égale dignité.

Quant aux Capitaines particuliers d'une Armée Navale, qui iront dans les Vaisseaux les uns des autres, il ne leur sera fait aucun salut.

L'Amiral qui sera salué de la voix, passant dans sa Chaloupe auprès des Vaisseaux de l'armée qu'il commandera, ne rendra aucun salut ; les autres Officiers Généraux

commandant en chef en son absence, pourront faire rendre le salut d'un seul cri seulement par l'équipage de leur chaloupe.

Nonobstant les honneurs précédents, réglés par l'Ordonnance de 1689, Sa Majesté a permis & autorisé l'usage qui s'est introduit à la mer, de rappeler pour l'Officier Général qui commande en second, lorsque l'on bat aux champs pour le premier, & de donner la haie aux Capitaines commandants les Vaisseaux du Roi.

25. *Saluts.*

LE ROI, par des raisons particulières, ne jugeant point, à propos de se conformer toujours aux Saluts prescrits dans l'Ordonnance de 1689, prévient les Officiers Généraux ou Capitaines, commandant ses Vaisseaux, dans les instructions qu'il leur envoie au commencement de la campagne des saluts que ses Vaisseaux doivent demander, rendre ou refuser. Et les Vaisseaux doivent au surplus se conformer à l'Ordonnance dans les points auxquels Sa Majesté n'a point dérogé dans les instructions.

Lorsqu'il y aura plusieurs Vaisseaux de guerre ensemble, il n'y aura que le seul Commandant qui saluera.

Lorsqu'on arborera le Pavillon Amiral à bord de l'Amiral, entrant en rade, il sera salué par l'Equipage du Vaisseau sur lequel il sera arboré, de cinq cris de *Vive le Roi*; & les autres Vaisseaux le salueront en pliant leur pavillon sans tirer de canon.

Le Pavillon de Vice-Amiral sera seulement salué par trois cris de tout son Equipage.

Le Contre-Amiral & les Cornettes par un cri; à l'égard des flammes, elles ne seront pas saluées.

Les Vaisseaux du Roi portant Pavillon de Vice-Amiral & de Contre-Amiral, rencontrant en mer le Pavillon Amiral, le salueront de la voix, plieront leurs pavillons, & abaisseront leurs hautes voiles.

Le

Le Contre-Amiral, les Cornettes & autres Vaisseaux de guerre abordant le Vice-Amiral, le salueront seulement de la voix, en passant à l'arrière, pour arriver sous le vent.

Les Vaisseaux de Sa Majesté, qui ne porteront ni pavillon ni cornette, se rencontrant à la mer, ne se demanderont aucun salut.

Sa Majesté se trouvant en personne dans les Ports ou sur ses Vaisseaux, sera saluée de trois salves de toute l'artillerie, dont la première se fera à boulet.

Sa Majesté défend de tirer de canon dans les occasions de revûes & de visites particulières qui pourroient être faites sur ses Vaisseaux. Il y a cependant des cas où Sa Majesté en permet l'usage en faveur des personnes que cet honneur rend plus respectables; mais le Commandant en est toujours comptable.

26. Pavillons de distinction, & Fanaux.

ON a parlé (Art. 9.) des pavillons de distinction des Vaisseaux pour une armée nombreuse, où il est essentiel de caractériser les Vaisseaux des Généraux commandants les Escadres & les Divisions: surquoi on observera que chaque Escadre ou Division ne peut avoir qu'un seul pavillon de même distinction.

Dans les armées peu nombreuses, l'Ordonnance de 1689 prescrit que les pavillons d'Amiral, Vice-Amiral & Contre-Amiral, & les cornettes, ne seront portés que lorsqu'ils seront accompagnés; savoir, l'Amiral de 20 Vaisseaux de guerre.

Le Vice-Amiral & Contre-Amiral de 12, dont le moindre de 36 canons:

Et les Cornettes de 5.

Les Vice-Amiraux, Lieutenants-Généraux & Chefs d'Escadre qui commanderont un moindre nombre de Vaisseaux, porteront une flamme; à moins qu'ils n'aient une permis-

son par écrit de Sa Majesté, de porter un pavillon ou une cornette.

Lorsque plusieurs Chefs d'Escadre se trouveront ensemble dans une même Division ou Escadre particulière, il n'y aura que le plus ancien qui puisse arborer la cornette; les autres porteront une simple flamme.

Tout Officier du Roi commandant en chef un ou plusieurs Vaisseaux, portera une flamme au grand mât sans girouette.

L'Officier Général commandant en chef une Escadre de 20 Vaisseaux de guerre, portera quatre fanaux, savoir; trois sur la poupe & un à la lune, pour la commodité de la navigation.

Le Vice-Amiral, Contre-Amiral & Chefs d'Escadre, en porteront chacun trois à poupe.

Tous les autres Vaisseaux tant de guerre que de la suite de l'armée, n'en porteront qu'un seul.



II. SECTION.

Ordres & Signaux de jour, à l'ancre & sous-voile.

27. Appeller à l'Ordre.

LE GÉNÉRAL de l'armée faisant signal d'ordre; si les Escadres & les Divisions ne sont point encore formées, chaque Vaisseau de guerre de l'armée enverra à bord de l'Amiral un canot avec un Major ou Aide-Major, ou autre Officier en leur défaut. Mais si les Escadres & les Divisions sont formées, les deux Aides-Majors de l'Escadre blanche, un Officier de chacun des Vaisseaux de la division du Général, le Major de l'Escadre blanche & bleue, & celui de la bleue viendront seuls à bord de l'Amiral de l'armée,

Flamme r.
Vergue d'ar-
timon.

De même, le Commandant de l'avant-garde, & celui de l'arrière-garde mettant flamme d'ordre pour leur Escadre, l'Aide-Major de chaque Division, & un Officier de chacun des Vaisseaux de la première, se rendront à bord du Commandant de l'Escadre. Et lorsqu'il y aura flamme d'ordre à bord d'un chef de Division, les Vaisseaux de la même division y enverront chacun un Officier pour recevoir l'ordre.

Flamme 2. ou
3. Vergue d'ac-
tion.

28. *Signaler un Vaisseau.*

DANS toutes les occasions où le Général voudra parler à un Vaisseau, ou lui faire connoître que le signal qu'il fait actuellement s'adresse à lui seul, il mettra la flamme particulière de ce Vaisseau (Art. 12); & suivant la conséquence de la chose, il tirera un coup de canon pour lui faire observer le signal.

Flamme parti-
culière, Signal
1. canon.

Le Vaisseau si-
gnalé répondra par
sa flamme parti-
culière.

Le Vaisseau signalé mettant lui-même sa flamme particulière de signalement, fera, par cette réponse, connoître au Général qu'il a apperçu le commandement.

29. *Faire observer le Signal.*

LORSQUE les Vaisseaux de l'armée n'apercevront point le signal, ou lorsque le Général voudra, dans quelque circonstance que ce soit, le confirmer, & que ceux auxquels il s'adresse apportent de la diligence dans l'exécution, il le fera connoître en tirant un coup de canon.

Signal 2. canon

30. *Le Signal fait, l'Ordre sera exécuté, si le Général n'annule pas le Signal.*

LE GÉNÉRAL ayant fait signal d'ordre de marche, de bataille ou tout autre, il aura son exécution si le Général ne l'annule pas. Et l'ordre subsistera, quoique le Général amène le signal; ce qu'il fera ordinairement après qu'on y aura ré-

Q'ij

pondu, pour éviter la confusion des signaux & la multiplicité des pavillons placés aux mêmes lieux. Il en fera de même des signaux de nuit.

31. *Annuler l'Ordre ou le Signal.*

LE GÉNÉRAL ayant des raisons particulières de changer ou d'annuler l'ordre qu'il vient de donner, ou le signal qu'il vient de faire, le fera connoître aux Vaisseaux à qui l'ordre ou le signal a été adressé en mettant au même lieu celui d'annuler (1).

Les Vaisseaux de l'armée qui se seront trompés en faisant au Général quelque signal, se serviront de même de celui d'annuler pour le détruire.

(1) Pavillon
à poupe. Signal de
canon.

32. *Appeller les Officiers Généraux au Conseil.*

QUAND le Général voudra appeler au Conseil les Officiers Généraux de l'armée, il tirera un coup de canon, en mettant le pavillon de conseil (1). Les Vaisseaux des Généraux que le signal regardera le répéteront; mais ils ne tireront le coup de canon que lorsque l'Officier Général partira de son bord. Les répéteurs mettront le pavillon de signal, & ne tireront point.

(1) Pavillon
à poupe. Si
signal, canon.

Si le Général ne veut appeler que les Officiers Généraux d'une seule Escadre, il ajoutera au signal (1) le pavillon de Distinction (2) de cette même Escadre mis au mât qui la désigne.

(2) Pavillon
de distinction de
l'Escadre.

33. *Appeller les Officiers Généraux, les Chefs de Division, & les Capitaines des Vaisseaux de ligne au Conseil.*

SI LE GÉNÉRAL de l'armée veut appeler au conseil les Officiers Généraux, les Chefs de Division & les Capitaines

(1) Pavillon
à poupe.
Signal, canon.

des Vaisseaux de ligne, il tirera un coup de canon en mettant le signal de conseil (1). Les Capitaines s'embarqueront aussi-tôt dans leurs Canots, & ceux auxquels le rang des Vaisseaux dans la ligne le permettra, se rendront à bord de leur Chef de Division pour le suivre quand il débordera, & il fera suivi de même en passant le long de la ligne par les Canots des Vaisseaux de sa Division qui feront dans sa route. L'Officier Général commandant une Escadre, fera accompagné & reconduit dans cet ordre par les Canots de ses Divisions; son Vaisseau tirera un coup de canon de signal lorsqu'il débordera.

L'Officier Général débordant.

Signal 1. canon.

Une seule Escadre.

Si le Général ne veut appeler au Conseil que les Officiers Généraux, Chefs de Division & Capitaines d'une Escadre, il le fera connoître en ajoutant au signal (1) le pavillon de distinction (2) de l'Escadre mis au mât qui la désigne.

(1) Pavillon de distinction de l'Escadre.

34. Conseil de Guerre pour Délit Militaire.

SI LE GÉNÉRAL est obligé de tenir un conseil de guerre pour juger un délit militaire, il aura premièrement appelé à l'ordre pour en donner avis aux Généraux & aux Capitaines commandants les Vaisseaux de guerre de l'armée, & pour nommer ceux qui doivent composer ledit Conseil. Le jour donné, le Général fera signal (1) de conseil de guerre, en tirant un coup de canon. Les Généraux répéteront le signal de même que les répéteurs; mais ceux-ci ne tireront point. Et s'il y a peine de mort infligée ou autre peine corporelle, comme la cale, le Général, une heure avant l'exécution, en fera le signal (2), & mettra l'enseigne blanche à poupe; les Commandants d'Escadre & Chefs de Division répéteront le signal, & tous les Vaisseaux mettront leur pavillon de poupe. Les Capitaines Commandants assembleront aussi-tôt les troupes sur le gaillard d'arrière, & leur équipage se tiendra sur les passe-avants, pour être témoins de l'exécution. Le Capitaine les instruira alors

Précéder la tenue du Conseil.

(1) Pavillon blanc à la vergue d'artimon.

Signal 1 canon.

Peine de mort.
cale.

Pavillon blanc à poupe.

(2) Pavillon blanc au Ferret ou d'artimon.
Pavillon blanc à poupe.
3 coups de canon.

du délit & du jugement qui sera exécuté au moment que le Vaisseau sur lequel est le criminel, & qui aura répété le signal (2) du Général, tirera le second coup de canon de trois qui seront tirés, savoir, le premier pour faire faire attention, le second pour l'exécution du jugement, & le troisième pour que les Soldats & Equipages se retirent chacun à leur poste. Les pavillons feront en même temps amérés.

www.libtool.com.cn

35. Appeller les Capitaines de Frégates, de Galioles, de Brûlots, les Pilotes.

LE GÉNÉRAL voulant appeller à son bord les Capitaines de Frégates, de Galioles, de Brûlots, les Pilotes ou Lofes, leur en fera le signal suivant.

A la Vergue d'artimon.

<i>Appeller</i>	}	Les Capitaines de Frégates (1).	1 Flamme 4.
		Les Capitaines de Galioles (2).	2 Flamme 5.
		Les Capitaines de Brûlots (3).	3 Flamme 6.
		Les Pilotes ou Lofes (4).	4 Flamme 7.

36. Appeller les Commissaires, les Capitaines des Vaisseaux d'Hôpital, ceux des Bâtimens de la suite de l'Armée, & autres personnes chargées de détails particuliers.

LORSQUE le Général fera signal aux Commissaires des différentes Escadres, aux Capitaines des Vaisseaux d'Hôpital, à ceux des Flôtes ou Bâtimens à la suite de l'armée, & aux personnes chargées de détails particuliers, de se rendre à son bord, ils se tiendront prêts à lui rendre compte de l'état présent des vivres, des consommations, du besoin des Vaisseaux, du nombre des malades, &c. Si le Général a dessein de n'adresser le signal qu'à une seule Escadre, il le marquera par le pavillon de distinction de cette Escadre, mis au mât qui la désignera.

		<i>A Poupe.</i>	
Appeller	{	Les Commissaires (1).	1 Flamme 1.
		Les Ecrivains ordinaires (2).	2 Flamme 2.
		Les Commis des vivres (3).	3 Flamme 3.
		Les Capitaines des Bâtimens de suite (4).	4 Flamme 4.
		Les Capitaines des Vaisseaux d'Hôpital (5).	5 Flamme 5.
		Les Médecins de l'Armée (6).	6 Flamme 6.
		Les Chirurgiens Majors (7).	7 Flamme 7.
		Les Aumôniers (8).	8 Flamme 8.

37. Appeller les Charpentiers, les Calfats.

LORSQUE le Général appellera les Charpentiers & Calfats, ils se rendront au bord qui leur sera indiqué, avec les outils de leur métier, que les radoub & réparations demandent.

Le signal simple sera pour les Charpentiers & Calfats des Vaisseaux de toute l'armée; & si le Général ne veut appeler que ceux d'une Escadre ou d'une seule Division, il le fera connoître par le pavillon ou la flamme de distinction qui convient.

Dans le cas où le Général voudra que les Charpentiers & Calfats se rendent à bord d'un Vaisseau déterminé, il le désignera par le signal de rang (art. 256) de ce Vaisseau; & il fera observé que ce n'est point alors le Charpentier & le Calfat de ce Vaisseau qui sont appelés, mais au contraire que c'est au Vaisseau ainsi signalé qu'il faut que se rende le secours appelé. Si le Vaisseau où les Charpentiers & Calfats doivent aller n'est pas signalé, parce que peut-être il ne sera reconnu, ce sera toujours à celui de la Division ou de l'Escadre qui aura fait signal d'incommodité, qu'il faudra qu'ils se portent.

Appeller	{	Les Charpentiers (1).	1 Flamme 8 à la Vergue d'artimon.
		Les Calfats (2).	2 Flamme 9 ^a à poupe.

38. *Envoyer les Malades à terre.*

LORSQUE le Général fera signal (1) d'envoyer les malades à terre, on embarquera par préférence ceux qui seront en état d'être transportés, & dont la maladie sera telle qu'il y auroit du danger pour eux ou pour l'équipage à les garder à bord. L'Ecrivain du Vaisseau s'embarquera dans la Chaloupe; il aura fait une liste du nom, de la qualité du malade, & de la quantité de ses hardes qui le suivront ou qui resteront à bord. Le Chirurgien qui accompagnera les malades, fera de son côté une liste de leur nom qu'il apostillera de l'état & de la maladie de chacun. L'Officier qui commandera la Chaloupe, veillera avec le Chirurgien à la sûreté du transport des malades.

(1) Pavillon
à au beaupré.

39. *Envoyer prendre les Malades à terre.*

LE GÉNÉRAL ayant fait signal (1) d'embarquer les convalescents, & les malades que les circonstances ne permettent pas de laisser à terre, les Chaloupes de l'armée iront les prendre à l'Hôpital par rang de Vaisseau, comme leur débarquement a dû être fait. L'Ecrivain du bord vérifiera la liste qu'il a remise au Commissaire de l'Hôpital lors du débarquement des malades. Et le Chirurgien prendra dans sa visite un état de la maladie de ceux qui ne seront pas rétablis.

(1) Pavillon
à poupe.

40. *Demander permission de transporter les Malades à bord du Vaisseau d'Hôpital.*

SI quelque Vaisseau sous voile veut envoyer ses malades à bord du Vaisseau d'Hôpital, il ne les débarquera qu'après l'avoir demandé (1) au Général, & qu'il l'aura approuvé.

(1) Pavillon
à au beaupré.

Le

Porter le Vaisseau à l'Hôpital.

Le Vaisseau d'Hôpital, que le Vaisseau qui a des malades

(1) Flamme particulière de Vaisseau d'Hôpital.

aura signalé (2), manœuvrera pour faciliter ce transport. Si l'armée est à l'ancre, les Capitaines prendront les ordres du Général avant que de débarquer les malades.

41. Envoyer les Chaloupes faire de l'eau & du bois.

www.libtool.com.cn

Signaler.

L'ARMÉE étant mouillée lorsque le Général fera le signal aux Chaloupes d'aller faire de l'eau ou du bois (1), un Officier & un Garde de la Marine s'embarqueront dans chaque Chaloupe, avec un détachement pour garder l'aiguade & les travailleurs. Ils auront attention à contenir les Matelots, & à ce que l'eau ou le bois se fassent diligemment, & par rang de Vaisseau & de Division. Pour cela, lorsque le signal d'aiguade aura été fait à l'armée entière, si le signal est simple, ou à une seule Escadre, si le signal est accompagné du pavillon de distinction d'une Escadre, le Commandant d'Escadre ayant répété le signal, se servira d'une flamme distinctive pour désigner par les mâts les divisions dont les Chaloupes doivent débiter.

(1) Pavillon à poupe.

42. Envoyer les Chaloupes à la Pêche.

L'ARMÉE se trouvant dans un mouillage où l'on peut pêcher, si le Général juge à propos de procurer ce rafraichissement aux équipages, il en fera le signal (1), & les Chaloupes observeront de naviguer, de manière qu'elles puissent profiter du vent ou du courant pour rejoindre le bord, & de ne point s'écarter de plus d'une lieue & demie. Chaque fois qu'on aura été à la pêche, il sera donné, premièrement pour la chaudière des convalescents ce qu'ils pourront avoir besoin de poisson; le reste sera distribué tour à tour aux différents plats d'Officiers, Mariniers & Matelots.

(1) Pavillon à poupe.

Pour une seule Escadre, le Général ajoutera au mât

R

convenable le pavillon de distinction de l'Escadre; & s'il veut que les feules Chaloupes des Hôpitaux aillent à la pêche, il en fera un signal particulier (2).

(2) Pavillon
de pêche.

43. Appeller les Chaloupes & Canots.

DANS toutes les circonstances où l'on voudra appeler à leur bord les Chaloupes ou Canots, le signal en sera fait par un pavillon blanc en berge (1).

(1) Pavillon
blanc en berge.

Pour toute l'armée.

A la vergue d'artimon.

Pour une seule Escadre ou Division, le Général ajoutera le pavillon ou la flamme de distinction au mât convenable. . . .

} Ajouter pavillon ou flamme de distinction.

Pour un seul Vaisseau.

} A poupe. Ajouter flamme particulière.

44. Appeller les Chaloupes ou Canots à bord du Général, d'un Commandant d'Escadre, ou de tout autre Vaisseau.

LORSQUE le Général voudra appeler à son bord les Chaloupes de l'armée avec leur armement ordinaire, & qu'il en aura fait le signal (1), elles seront détachées de leur bord avec un Officier, & marcheront en ordre par divisions; & si le Général fait signal qu'elles marchent armées (2), ou enfin armées & matelassées (3) suivant les objets de service qu'il aura en vue, elles auront chacune leur détachement de Soldats.

(1) Pavillon
22 Vergue d'artimon

(2) Pavillon
22 au perroquet d'artimon

(3) Pavillon
22 au grand perroquet.

Lorsque le Général ayant mis le signal des Chaloupes, mettra en même temps le pavillon de distinction d'une Escadre, celle-ci fera seule à armer ses Chaloupes.

Pavillon de distinction de l'Escadre au mât qui l'indique.

Et si le Général ayant fait le signal des Chaloupes, met le pavillon de parler (4), il fera connoître par-là que c'est au Commandant de cette Escadre, qu'il veut que les Chaloupes se rendent.

(4) Un des trois pavillons de distinction au Bâbord.

Les Chaloupes avec leur armement ordinaire (1) seront toujours commandées par un Officier & un Garde de la

Chaloupes
à une seule Escadre.

A quelle Escadre
des Chaloupes
doivent aller.

Armement
ordinaire.

Maîne pour en contenir l'équipage, & lui faire remplir diligemment le service pour lequel la Chaloupe est armée: il y aura toujours un petit compas dans la Chaloupe, un portevoy, &c, & elle prendra les vivres nécessaires pour le temps de son service.

Chaloupe armée.

Les Chaloupes armées (2) auront un détachement de Soldats avec un Officier, indépendamment de celui qui commande la Chaloupe.

Les Soldats auront leurs armes en état, & le gargonier plein. La Chaloupe sera armée de pierriers, haches d'armes, munitions & vivres nécessaires, suivant l'objet d'exécution.

Chaloupe armée & matelassée.

Les Chaloupes armées & matelassées (3) seront également commandées; mais outre le détachement, les munitions & les vivres nécessaires, on y embarquera un Canonier, un Charpentier, un Calfat, avec les choses qui les concernent, & ce qu'il faut pour former un petit bastingage.

45. *Faire prendre les repas à l'Equipage.*

LES mouvements à exécuter étant les raisons de faire prendre le repas aux équipages avant les heures ordinaires, le Général les en prévendra par un signal (1).

(1) Pavillon
26. au petit pez-
roquet.

46. *Faire retrancher un repas aux Equipages; & rendre la ration.*

LES vents contrariant l'armée, & le Général craignant d'être retenu à l'attérage au-delà du terme de ses vivres, ou ayant des raisons de les diminuer aux équipages, pour prolonger sa campagne & sa croisière, les Capitaines retrancheront le déjeuner & la demi-ration, aussi-tôt que le Général en fera le signal (1): ils diminueront encore la ration toutes les fois que le même signal sera répété. Ils donneront de même la ration entière, mais sans tenir compte en nature du retranchement, lorsque le Général le fera connaître (2).

(1) Pavillon
19 à poupe.

(2) Pavillon
20. à poupe.

47. Partager la viande aux Vaisseaux avec lesquels on tue.

LES CAPITAINES des Vaisseaux de l'armée s'entendent & s'associent pour la consommation des bœufs vivants qu'ils embarquent. Le jour de tuer ayant été une fois déterminé pour tous les Vaisseaux, le Général fera le lendemain, au moment qu'il jugera le plus favorable, le signal de la répartition (1). Il mettra en même temps en panne. Tous les Vaisseaux profiteront de ce moment pour faire leurs partages, & ils sont avertis d'y apporter toute la diligence possible.

(1) pavillon
14. à poupe.

48. Messe ou Vêpres.

LES BÂTIMENTS de l'armée qui n'ont point d'Aumôniers, seront avertis que l'on dit la Messe à bord du Général, par un pavillon (1) qu'il fera hisser une demi-heure avant que la Messe commence. Les tambours batront la Messe à trois reprises, en passant lentement sur les gaillards & passe-avant. Il sera tiré un coup de canon, pour marquer le moment où la Messe commence. Le pavillon de signal sera amené trois fois distinctement dans le temps de l'élévation, pendant laquelle les tambours batront aux champs : à la fin de la Messe le pavillon sera tout-à-fait amené.

(1) pavillon
26. du perroquet d'artimon.
Signal 1. canon.
Battre la Messe ou prière.

Quand le Général fera le même signal (1) après-midi, tous les Vaisseaux de l'armée commenceront Vêpres.

Les Vaisseaux de l'armée observeront, autant qu'il se pourra, l'heure de la Messe du Vaisseau Amiral, à cause des manœuvres qui pourroient être à exécuter pendant qu'on la diroit à leur bord.



49. *Faire connoître qu'il est mort un Officier à bord d'un Vaisseau.*

S'IL MEURT un Officier à bord d'un des Vaisseaux de l'armée, on le fera aussi-tôt connoître au Général; & en même temps qu'il répondra au signal (1), on marquera par un pavillon numéraire (2), le rang que l'Officier occupoit dans le Vaisseau. Le signal d'avertissement sera ensuite amené.

Mais s'il est important que le Général soit informé plus particulièrement & avant l'armée, le Commandant du Vaisseau fera signal (3) au Général qu'il demande à lui parler.

(1) Pavillon.
21. à poupe.
(2) Pavillon
numéraire.
Art. 85.

(3) Pavillon
blanc à beaupré.

50. *Homme tombé à la mer. Sauvé par un autre Vaisseau.*

Homme tombé à
la mer.

S'IL TOMBE un homme à la mer en rade ou sous voile; le Vaisseau dont il sera tombé, en fera aussi-tôt signal (1), & mettra un petit Canot à la mer. Cependant le Vaisseau qui fuit, sera obligé de faire la même manœuvre.

(1) Pavillon-
6. à poupe.

Homme de fan-
tasse.

Les Vaisseaux une fois sortis du Port, auront toujours une bouée de sauvetage ou petit baril étalingué sur la dunette, prêt à être jetté à la mer en cas de pareil accident; & le pavillon du signal de sauvetage sera toujours paré, de même qu'un porte-voix, pour avertir le Vaisseau qui pourroit être de l'arrière.

Sauvé par un
autre Vaisseau.

Le Vaisseau qui aura sauvé l'homme tombé à la mer, le fera connoître (2) à celui qui le précède.

(2) pavillon
6. au beaupré.

51. *Exercice du Canon & du Fusil.*

Exercice de
l'art.

LE GÉNÉRAL voulant faire faire l'exercice du canon & le maniement des armes à l'équipage, & en ayant fait le signal (1), les Capitaines feront commencer par l'exercice du canon immédiatement après que la générale aura été battue.

(1) Pavillon-
27. au perro-
quet d'arti-
mon.
Battre la gé-
nérale.

*Batterie de
fusil.*

L'exercice du fusil commencera après que l'on aura cessé de battre le drapeau.

*Batterie de dra-
peau.*

*Faire tirer les
Soldats à poudre.*

Le Général fera le même signal, & tirera un coup de canon, s'il veut que les Soldats tirent à poudre. Les Vaisseaux observeront de tirer par salve au feu l'un de l'autre & par rang d'ancienneté de Capitaine, il n'y a point d'ordre formé; mais si l'armée est en ligne ou en colonnes, mouillée ou sous voiles, les trois Commandants d'Escadre tireront les premiers au feu l'un de l'autre, & ensuite le premier Vaisseau de l'avant & le premier de l'arrière de chacun d'eux tireront ensemble, sans avoir égard à ce qui se fera dans les autres colonnes.

Même signal.

Signal 1. canon.

Tirer au blanc.

Le Général voulant faire tirer au blanc à balle, il le fera connoître par le même signal (1), & deux coups de canon. Les Capitaines auront attention de faire placer le blanc de manière qu'il n'en puisse résulter aucun accident. On tirera fusil & pistolet.

Même signal.

Signal 3. canon.

Dans les exercices précédents à feu, les Matelots destinés à la mousqueterie tireront l'un après l'autre, aussi-tôt que les Soldats auront fini leur exercice.

Indépendamment de ces exercices généraux, les Capitaines auront attention à faire faire l'exercice du canon aux gens de l'équipage destinés à ce service, pendant les quinze premiers jours de la rade ou de la campagne, & ensuite deux fois par semaine. Les Matelots destinés à la mousqueterie seront exercés au plus simple manient des armes, & l'on fera souvent l'appel des postes pour les différentes circonstances de service, manœuvre, combat, abordage.

52. Faire Branlebas, & rétablir les Branles.

SI LE GÉNÉRAL fait signal de branlebas (1), une demi-heure après le signal & la générale battue, il fera battre l'assemblée, s'il veut en même temps que tous les gens de l'équipage se rendent chacun à leur poste; alors ils

(1) Pavillon
27 au petit per-
roquet.
Batterie la gé-
nérale.
Batterie l'assem-
blée.

les garniront des choses nécessaires, & ils feront ensuite appelés nom par nom, & instruits de leur service par le Lieutenant chargé du détail, qui fera la revue de chaque poste, avec les Officiers qui y sont nommés.

Le Général ayant dessein de profiter de ce moment pour faire faire l'exercice du canon & du fusil, se servira des signaux de l'article précédent.

*Nettoier les
Branles.*

Le Général ayant amené le signal (1) de branlebas, après qu'il aura été répété, le fera hisser une seconde fois pour qu'on remette les branles en place.

*Nettoyer & per-
fumer le Vaisseau.*

On nettoiera & parfamera le Vaisseau tous les jours de branlebas & d'exercice; cependant les Capitaines n'attendront point qu'on en fasse le signal. Mais les autres jours où l'on nettoiera le Vaisseau, les hardes & hamacs feront parfumés avant que d'être portés dans les filets de bastingage.

53. *Découverte en général.*

EN RADE, on observera de poster toujours quelqu'un en découverte, pour observer les signaux & les événements extérieurs. Sous voile, l'exacte observation des signaux & des mouvements de l'armée, la reconnoissance des Vaisseaux étrangers, qui sont une occasion de signaux, celle des terres & la sûreté de la navigation, exigent encore plus particulièrement que tous les Vaisseaux tiennent de jour des Matelots en découverte à la tête des mâts de hune, pour avertir de tout ce qu'ils apperçoivent au-déhors. Il y aura, outre cela jour & nuit des Pilotes ou Aides-Pilotes, & des Matelots nommés pour observer les Commandants, les Répétiteurs & les Vaisseaux de l'avant & de l'arrière: ils seront placés aux bossoirs sur les passe-avants & sur la dunette.

*Les Officiers de
quart auront une
attention particu-
lière à l'observa-
tion des mouve-
ments.*

Indépendamment de ces découvertes, les Officiers de quart auront une attention particulière à l'observation des mouvements du Général & des événements de l'armée; l'Officier qui quittera le quart sous voile, fera connoître, & montrera à celui qui le relèvera, les Vaisseaux dont il est

plus important qu'il ait connoissance. Et la nuit ou dans un temps de brume, il en donnera au moins le relevement.

54. Si l'on découvre des Vaisseaux.

Découverte de Vaisseaux.

AUSSI-TÔT qu'un Vaisseau de l'armée en aura découvert d'étrangers, il fera signal de Navire (1), & il le conservera jusqu'à ce que le Général ait répondu. Alors & sans amener le signal, il fera connoître par un signal numéraire,

(1) Pavillon 14. au perroquet d'artimon.

Leur nombre.

qui ne signifiera point autre chose en cette occasion, combien il découvre de Vaisseaux. Si le Général n'est point à portée de voir le signal, ou s'il tarde à y répondre, un des répétiteurs transmettra le signal.

Signal numéraire, art. 85.

Vaisseau François ou ami.
Vaisseau non reconnu au signal.

Si la découverte reconnoît les Vaisseaux pour François ou amis, on ne fera point d'autre signal. Mais si elle ne les reconnoît point précisément, ou s'ils lui sont suspects, le Général en fera averti par le changement de position du signal de Navire (2). Enfin si les Vaisseaux sont reconnus pour ennemis, la découverte laissant battre le signal de Navire (1), après que le Général y aura répondu, fera un signal (3) de canon avant que de faire signal de nombre.

(2) Pavillon 24. au grand perroquet.

Vaisseau ennemi.

Flotte marchande en course.

Vaisseau de guerre.

Si les Vaisseaux sont reconnus pour Flotte Marchande escortée, le signal (4) de canon sera fait après le signal numéraire. Mais il sera fait un autre signal de canon (5), si c'est l'armée ennemie, ou une Escadre de Vaisseaux de guerre.

(3) Signal 3: canon avant le signal numéraire. art. 85.

(4) Signal 3: canon en amenant le signal numéraire. art. 85.

(5) Signal 37: canon en amenant le signal numéraire. art. 85.

La découverte fera aussi connoître au Général la route & l'amure des Vaisseaux.

Dans tous les cas précédents, le Vaisseau qui a fait le premier signal, viendra rendre compte au Général, pour peu que la rencontre paroisse de conséquence.

Signaux de Route & d'Amure.

<i>Route.</i>	} AU VENT.	} Foc amené.	} Artimon bordé.	}	} SOUS LE VENT.	} Artimon cargué.	} Foc bordé.
<i>Amure.</i>	} STRIBORD.	} } Petit Perroquet } HAUT } Perroquet d'artimon	} } ou petit Hunier. } amené.	}	} BAS-BORD.	} } Petit Perroquet } AMENE' } Perroquet d'artimon	} } ou petit Hunier. } haut.

55. *Si l'on découvre la Terre.*

Si un Vaisseau découvre la terre, il en fera aussitôt le signal (1) au Général, & il ne l'amènera que quand il y aura été répondu. (1) Pavillon
blanc.

*Les Chasseurs
s'écarteront de route
à l'approche des
ennemis.*

Lorsque l'armée portera à terre, les Chasseurs croiseront les uns en avant, les autres au vent ou sous le vent de la route de l'armée, observant de se tenir à une distance telle que l'on puisse réciproquement appercevoir les signaux. Celui qui aura découvert la terre en ayant fait le signal, pourra faire connoître de quel côté elle lui reste, soit en présentant le cap sur elle, soit par la position différente du signal de terre (2), ce qui sera toujours beaucoup plus remarquable. (2) Pavillon
bleu.

*Faire connaître
le relevement de
la terre.*

Si la terre est $\left\{ \begin{array}{l} \text{Au vent de la route de l'armée.} \\ \text{Dans l'aire de vent de la route.} \\ \text{Sous le vent de la route.} \end{array} \right. \begin{array}{l} \text{Au perroquet d'artimon;} \\ \text{Au grand perroquet.} \\ \text{Au petit perroquet.} \end{array}$

On pourra encore en conservant le signal (1) de vûe de terre, se servir des signaux d'aires de vent (art. 89.) qui ne signifient point autre chose dans cette occasion, & faire connoître par leur moyen le relevement des extrémités de la terre. Signal 27. ce-
non.

*Faire en quel-
ques occasions les
signaux de latitude
de longitude
de la vûe de terre.*

Les Chasseurs & les Vaisseaux de découverte qui ont vû la terre, pourront faire les signaux de latitude quand ils l'auront certainement reconnue, & y ajouter ceux de longitude s'il est nécessaire, parce que les événements de la navigation peuvent quelquefois causer de grandes erreurs. Les Vaisseaux à vûe feront passer cette connoissance au Général, afin qu'il ait le temps d'ordonner & d'exécuter la manœuvre convenable. Le Vaisseau qui a reconnu la terre, viendra cependant rendre compte.

56. *Sonder, & faire connoître le fond.*

LORSQUE l'armée courra à terre & dans d'autres occasions; (1) Pavillon
à poupe.

comme lorsqu'elle croise dans un parage inconnu, ou qu'elle chasse à vûe de terre, les Vaisseaux qui voudront sonder sous voile, le pourront faire; mais si le Général fait signal à l'armée de sonder (1), elle mettra en panne.

Faire connaître
par l'an à l'endroit
soul. & le bras-
pays.

Le Vaisseau qui aura trouvé fond dans quelque circonstance que ce soit, & qui voudra le faire connoître au Général, fera le signal de sonder, & indiquera en même temps le brasiage en se servant des signaux numériques (2) dont les unités exprimeront des brasses.

(1) Ajouter
un signal numé-
rique. art. 89.

Faire connaître
la qualité du fond.

On fera connoître par les différentes positions (3) du signal de fond, quelle est la qualité de celui qu'on a trouvé.

(1) Pavillon
22.

Fond	}	De roc ou mauvais.	Au perroquet d'artimon.
		De sable ou vase, bon	Au grand perroquet.
		Point de fond.	Signal 29. canons.

Au petit perroquet.

Faire passer un
Vaisseau.

Si le Général accompagne le signal de sonder (1) de la flamme particulière d'un Vaisseau, il chassera en avant; & sondera dans l'aire de vent de la route de l'armée.

Flamme particu-
lière.
Signal 1. canon.

57. Faire passer les Vaisseaux de l'armée à poupe du Général.

QUAND le Général voudra faire passer les Vaisseaux de la ligne & les Frégates à sa poupe pour leur parler, en même temps qu'il en fera le signal (1); il carguera les basses voiles. S'il veut parler généralement à tous les Vaisseaux de l'armée compris les Bâtimens de charge, il fera de plus un signal de canon (2).

(1) Pavillon
9 à poupe.

Faire passer un
Vaisseau.

Pour ne parler qu'à une seule Escadre ou à une Division, il mettra au mât respectif le pavillon de distinction ou la flamme qui l'indique.

(2) Signal 2.
canon.

Faire un seul
Vaisseau.

Il se servira pour un seul Vaisseau de sa flamme particulière.

Flamme particu-
lière. Signal 1
canon.



58. Si un Vaisseau veut parler à un Commandant d'Escadre.

Si un Vaisseau veut parler à un Commandant d'Escadre, il mettra en avant (1) le pavillon qui désigne l'Escadre dont est le Général.

(1) Pavillon de distinction d'Escadre au beaupré.

Le Vaisseau qui veut parler, le signalera.

Le Vaisseau qui voudra parler, ayant quelque chose de conséquence à communiquer, si signalera (2); & s'il est pressé, il fera un signal de canon, virant par la contre-marche s'il est de l'avant, ou forçant de voile s'il est de l'arrière.

(2) Plume particulière. Plume de 46. tinction. Signal 2, canon.

Parler au	{	Général.	Pavillon blanc.
		Vice-Amiral.	Pavillon blanc & bleu.
		Contre-Amiral.	Pavillon bleu.

Les répéteurs de l'Escadre ou les Frégates de répétition qui seront hors de la ligne depuis le Vaisseau qui fait le signal jusqu'au Général, répéteront le signal, afin que le Général connoisse plutôt quel est le Vaisseau qui veut lui parler. Chacun des répéteurs amènera le signal aussi tôt que ce Vaisseau l'aura dépassé.

Si l'armée est en calme.

Si l'armée est en calme, le Vaisseau qui veut donner un avis de conséquence au Général, fera le signal précédent, & mettra un canot à la mer avec le pavillon de sa division en avant. Aussi-tôt les répéteurs de la ligne & le dernier Vaisseau de chaque division entre le Vaisseau qui fait le signal & le Général, mettront un canot à la mer avec un Officier pour recevoir, & faire passer plus promptement au Général l'avis que le Capitaine enverra dans un paquet cacheté.

Favoriser la manœuvre des Vaisseaux qui doivent parler.

Tous les Vaisseaux de l'armée favoriseront par leur manœuvre le Vaisseau qui aura à parler au Général.

Les Chasseurs se serviront des mêmes signaux & manœuvres, lorsqu'ils auront à rendre compte au Général de ce qu'ils auront vu & reconnu.



59. Si un Vaisseau veut parler à un autre qu'à un Commandant d'Escadre.

Si des raisons essentielles obligent un Vaisseau de l'armée à parler à un autre Vaisseau qu'à celui du Général ou du Commandant de l'Escadre dont il est lui-même, il lui en fera un signal (1) auquel il joindra sa flamme particulière & celle de ce Vaisseau ; il ajoutera encore les signaux convenus pour exprimer ce qu'il lui demande. Et si celui-ci peut, ou ne peut pas, le faire, il le fera connoître par les signaux ordinaires de consentement ou de refus.

Si le Vaisseau à qui on veut parler, peut ou ne peut pas faire ce qu'on lui demande.

Les Vaisseaux généraux ne le peuvent observer que dans les cas suivants.

Dans le cas de consentement, l'un & l'autre Vaisseau observeront le Commandant de leur Escadre & le Général, que des raisons particulières peuvent porter à leur défendre par le signal de refus joint à leur flamme de rompre l'ordre en sortant de la ligne ou des colonnes, au risque de se séparer ou de retarder la marche de l'armée. Et s'il ne leur est point fait de signal, ils manœuvreront de manière à éviter tout reproche.

60. Faire mettre aux Vaisseaux de l'armée leur Canot à la mer, pour aller au-devant des Corvettes, qui portent les ordres du Général.

Lorsque l'armée étant sous voile le Général voudra parler aux Frégates ou Corvettes de son armée destinées à porter ses ordres aux Escadres, il leur en fera le signal par celui de passer à poupe (1), auquel il ajoutera la flamme d'appel des Frégates. Et si le Général ne veut parler qu'à celles d'une seule Escadre ou Division, il le fera connoître par le pavillon ou la flamme de distinction de cette Escadre ou Division mise au mât qui la désigne. Il pourra encore, s'il ne veut parler qu'à une Frégate, se servir de sa flamme particulière.

Les Frégates ou Corvettes des Escadres auxquelles le :

(1) pavillon
1. au beaupré.
Flamme particulière du Vaisseau qui veut parler.
Flamme particulière du Vaisseau à qui on veut parler.

(1) pavillon
9. à poupe.

Flamme 4.
vogue d'astimon.

signal s'adressera, le répéteront & feront route pour passer à poupe du Général. Les Vaisseaux des Escadres ou Divisions dont seront les Frégates signalées, mettront un canot à la mer pour aller au-devant de l'ordre, si elles en font le signal, ou celui d'ordre (2) après avoir parlé au Général; & pour être reconnues, elles mettront le pavillon de distinction de l'Escadre à laquelle elles doivent parler, ou la flamme particulière des Vaisseaux que l'ordre regarde, si elles ne doivent point parler à une Division entière. A ce signal les Canots des Vaisseaux qui doivent recevoir l'ordre, gouverneront sur la Frégate respective qui manœuvrera elle-même pour prolonger son Escadre le plus près qu'il se pourra, afin de ne point faire faire trop de chemin aux Canots.

(1) Flamme
1. vergue d'ar-
rison.
pavillon 26.
au grand perro-
quet.

61. *Faire distribuer l'ordre de Chaloupe en Chaloupe jusqu'aux premiers Vaisseaux de la tête & de la queue de la ligne ou des colonnes.*

LE Général voulant faire distribuer ses ordres avec diligence, & sans se servir de Corvettes pour les porter; & en ayant fait le signal (1) aux Vaisseaux de l'armée en ligne ou en colonnes; ils mettront aussi-tôt à la mer un Canot où ils feront embarquer un Officier qui se tiendra à l'échelle jusqu'à ce qu'un autre Canot ayant pavillon devant lui, ait remis l'ordre. Alors il débordera avec le pavillon devant pour aller porter l'ordre au plus prochain Vaisseau, & ainsi de suite. Et les Canots qui auront remis l'ordre, retourneront à leurs Vaisseaux avec pavillon à poupe, afin d'être distingués des autres.

(1) pavillon
27. au grand
perroquet.

Si un Vaisseau n'avoit point de Bâtiment à la mer, ou n'en pouvoit pas mettre par quelque raison que ce fût, l'Officier qui lui aura porté l'ordre, sera toujours obligé de doubler & d'aller le porter au Vaisseau suivant. Mais à la première occasion favorable le Capitaine dont est le Canot

qui a doublé, & celui qui n'a pu mettre le sien à la mer, feront obligés d'en rendre compte au Général.

Tous les Vaisseaux de l'armée mettront un petit pavillon à poupe, & ils l'amèneront aussi-tôt que l'Officier qui porte l'ordre, aura débordé. Ainsi le Général jugera de la diligence avec laquelle la distribution se fait, & à laquelle il est expressément enjoint aux Capitaines & aux Officiers de n'apporter aucun retardement.

Si le Général ne veut faire distribuer l'ordre qu'à une seule Escadre, il ajoutera le pavillon de distinction de cette Escadre au mât qui la désigne.

62. Ouvrir les Paquets cachetés.

Ordre secret.

LE succès des opérations dépendant beaucoup du secret ; les Capitaines commandants les Vaisseaux ont ordinairement des paquets cachetés à ouvrir à une certaine distance déterminée par la Cour, ou par le Général ; & souvent ces paquets en renferment d'autres à ouvrir dans la suite de la campagne. Le Général fera le signal (1) d'ouvrir les premiers, lorsqu'il sera parvenu à la distance que portent ses instructions, ou lorsqu'il jugera que les circonstances de la navigation l'exigent. Les Capitaines tiendront secrets, autant qu'il se pourra, les nouveaux ordres dont ils prendront alors connoissance ; & ils observeront toujours de rendre cachetés au Général les paquets qu'ils n'auront point dû ouvrir.

(1) pavillon
au mât de poupe.

63. Signal de Ralliement.

*Les Vaisseaux
conserveront toujours
le dernier ordre dont on a
fait usage.*

LES Vaisseaux de l'armée conserveront toujours le dernier ordre sur lequel ils ont été rangés ; mais s'il arrivoit que le gros temps, le calme, la brume ou d'autres événements eussent rompu l'ordre & dispersé les Vaisseaux ; aussi-tôt que le temps le permettra, & en attendant que le Général fasse les signaux d'ordre, les Vaisseaux de la ligne manœuvreront de manière à se rallier & à se rassembler sous le pavillon de

leur Commandant, & ils se mettront chacun respectivement à lui dans la ligne du plus-près, & au rang qu'ils doivent occuper.

Les Vaisseaux qui doivent s'y tenir, & qui ne font point à leur poste, manoeuvrent sans mettre en panne.

Lorsque le Général aura fait signal de ralliement (1), ou lorsque quelque Vaisseau ne sera pas à son poste, & que le Général en aura fait le signal, les Vaisseaux que ce signal regarde, n'attendront point en panne que l'armée les ait joint s'ils sont de l'avant ou sous le vent, ou qu'elle mette elle-même en panne pour les attendre; mais ils manoeuvreront pour chasser leur poste.

(1) Pavillon blanc au grand perroquet.

ou Pavillon à six petits perroquets.

Le signal de ralliement se fait à la pointe du jour.

Si à la pointe du jour l'armée est trop ouverte, ou si les Vaisseaux sont dispersés, le signal de ralliement ou du rétablissement d'ordre prévientra tous les autres mouvements.

64. *Connoître si tous les Vaisseaux de l'armée sont à leur poste, ou s'il ne manque point de Vaisseaux.*

LORSQUE le Général voudra savoir si les Vaisseaux de chaque Division sont à leur poste, ou s'il ne manque point de Vaisseaux dans l'armée; aussi-tôt qu'il en aura fait le signal (1), tous les Vaisseaux de l'armée mettront leur pavillon ou flamme de distinction; & si quelque Vaisseau manque ou n'est point à son poste, le Vaisseau qui le doit suivre dans l'ordre sur lequel l'armée est alors rangée; mettra la flamme particulière de ce Vaisseau.

(1) Pavillon 7. à poupe.

Les Frégates, Galioles, Brûlots & Bâtimens de charge observeront la même chose dans leur ligne.

Les Commandans d'Escadre, après avoir laissé écouler une horloge, feront le signal numéraire qui indiquera le nombre de Vaisseaux qui leur manque; après quoi ils signaleront les Vaisseaux qui ne seront point à leur poste. Il sera observé, pour éviter la confusion, que ces signaux soient faits & transmis au Général, à commencer par la première division de l'avant ou du vent, & ainsi de suite jusqu'à la

Les Vaisseaux qui ne sont point à leur poste, feront signaux.

queue ou à la dernière division de sous-le-vent.

Les Vaisseaux qui ne seront point à leur poste, le signalent comme vides en répétant le signal.

Cependant les Vaisseaux qui ne seront point à leur poste, & qui seront en vûe de l'armée, mettront à poupe le pavillon de distinction de leur Escadre; ils mettront de plus au mât convenable la flamme de leur division, & ils se dénoteront encore eux-mêmes par leur flamme particulière & distinctive qu'ils porteront en répétition du signal qui leur aura été fait de reprendre leur poste.

Pavillon de distinction de l'Escadre, mis à poupe.

Flamme de distinction au mât de la division.

Flamme particulière.

65. Connoître s'il s'est joint à l'armée quelque Vaisseau étranger.

Le grand nombre de Vaisseaux qui sont à la suite de l'armée, le peu d'attention de quelques-uns à garder leur poste, le gros temps & différens accidens troublent souvent l'ordre général, & peuvent rendre assez difficile la reconnoissance certaine de quelques Bâtimens suspects, particulièrement dans les Flottes ou convois. Le Général les connoitra toujours, lorsqu'ayant mis quelque pavillon de fantaisie (1), les Vaisseaux de l'armée mettront le même pavillon. L'Officier Général le plus à portée de celui qui ne fera pas le même signal, lui fera donner chasse par le meilleur voilier de son Escadre, considérant toutefois la conséquence du Bâtimen.

(1) Pavillon à poupe.

On pourra connoître encore s'il s'est joint quelque Vaisseau étranger à l'armée ou dans la Flotte, en faisant le signal de se mettre chacun à son poste. Le Vaisseau qui suivra celui qui n'est pas connu, fera signal de *Navire*.

La découverte compte au point de jour tous les Vaisseaux de l'armée.

On sera attentif à compter tous les matins les Vaisseaux de l'armée. Les Frégates de chasse & de découverte auront une attention particulière à reconnoître les Vaisseaux qui paroissent à l'horizon, ou qui sont hors des lignes.



66. *Signal de Reconnoissance.*

AVANT que de mettre sous voile, le Général donnera tous jours aux Capitaines de l'armée des signaux de reconnoissance qui seront cachetés pour n'être ouverts qu'en cas de séparation, & que l'on rencontre quelque Vaisseau qu'il est nécessaire de connoître pour ~~ami ou pour ennemi~~ par la manière dont il répondra aux signaux faits au vent ou sous le vent. Les signaux de reconnoissance consisteront pour le jour en quelque mouvement des voiles, ou en quelque pavillon ; & pour la nuit en quelques mots si les Vaisseaux passent à portée de la voix, ou en quelques feux si l'on est plus éloigné. Les uns & les autres pourront être changés tous les jours dans un ordre qui sera tenu très-secrèt, pour que l'équipage qui aura vu l'usage d'un signal, n'en connoisse pas la suite.

Le Général donnera encore aux Capitaines de l'armée un autre paquet cacheté, qui ne sera ouvert que si les Vaisseaux se séparent, & qu'ignorant leur destination ils aient besoin de favoir le lieu de leur relâche ou du rendez-vous de l'armée.

Rendez-vous,
& relâche.

67. *Faire tirer un Vaisseau du Roi sur un Navire étranger, qui en passant à portée, ne veut point parler au Général.*

L'ARMÉE étant à l'ancre ou sous voile, si quelque Vaisseau étranger sous voile ou à l'ancre, refuse de parler au Général qui lui en aura fait le signal par un coup de canon, & que le Général fasse ensuite signal de courre sus (1) : alors le Vaisseau le plus à portée tirera un coup de canon à boulet en avant de ce Vaisseau pour le forcer de parler au Général ; & si le Vaisseau étranger faisant quelque manœuvre pour éviter de rendre oompte, le Général tire un coup

(1) Pavillon
noir, au perro-
quet d'artimon.

Un coup de
canon à boulet

T

de canon à boulet, aussi-tôt le Vaisseau auquel le Général en fera le signal particulier, ou celui qui fera plus à portée de courre sus, si le Général ne fait point d'autre signal que le précédent, coupera ses cables s'il est nécessaire, & chassera ledit Vaisseau pour le joindre, & le forcer de parler.

68. Faire donner la remorque à un Vaisseau qui resteroit de l'arrière.

Le Général ayant des raisons pour ne pas diminuer de voile, & attendre un Vaisseau qui reste de l'arrière, & qui fait perdre du chemin à l'armée, fera un signal de remorque (1) qui s'adressera toujours au Vaisseau supérieur qui fera alors le plus près du mauvais voilier ou du Vaisseau incommodé. Cependant le Général pourra désigner par une flamme particulière, ou par un signal numéraire de rang, le Vaisseau qu'il nomme pour donner la remorque; & alors ce Vaisseau répondra de la conservation de l'autre.

Faire connoître au Vaisseau qui doit donner la remorque. Il répondra au Vaisseau qui sera incommodé.

(1) Pavillon
1). à poupp.

Flamme particulière, ou
Signal numéraire de rang.

69. Faire connoître à un Vaisseau qu'il court sur un danger.

On fera connoître à un Vaisseau qu'il court sur un danger, en joignant au signal général de danger ou d'incommodité (1) la flamme de danger (2). Si le Vaisseau ne fait pas promptement connoître par sa manœuvre qu'il a observé le signal, on mettra sa flamme de distinction ou sa flamme particulière, & l'on tirera vers lui un ou deux coups de canon à boulet (3).

Sevoage.

(1) Pavillon
30 au grand
perroquet.
(2) Flamme
9 au grand
perroquet.
(3) Flamme
de distinction,
ou flamme particulière.
Signal 1 ou 3.
canon.

70. Si un Vaisseau est incommodé ou en danger.

Si un Vaisseau est incommodé ou en danger, il le fera connoître par un signal général (1) accompagné d'une flamme de distinction & la couleur désigneront une espèce diffé-

(1) Pavillon
30 au grand
perroquet.

Le Vaisseau
incommodé se
signale.

rente d'accident. Le Vaisseau incommodé se signalera lui-même par son pavillon ou sa flamme de distinction; & de plus par sa flamme particulière, si elle lui paroît nécessaire pour être mieux reconnu.

Pavillon ou
Flamme de dis-
tinction.
ou
Flamme par-
ticulière.

Distinction des accidents.

Ajouter au signal 1.
Savoir,

Etambot endommagé, ou Gouvernail.	Flamme 4 au Perroquet d'artimon.
Poulaine endommagée.	Flamme 4 au petit Perroquet.
Voie d'eau	Flamme 5 au grand Perroquet.
Mât ou Vergue } endommagée. {	Artimon. Flamme 5 au Perroquet d'artimon.
	Grand mât. Flamme 4 au grand Perroquet.
	Mifaine. Flamme 5 au petit Perroquet.
Beaupré.	Flamme 6 au petit Perroquet.
Si le Vaisseau châte sur les ancres,	Flamme 6 au Perroquet d'artimon.
Si le Vaisseau touche, ou s'il est échoué.	Flamme 6 au grand Perroquet.
Feu ou Incendie.	Flamme 7 au grand Perroquet.

Si en entrant dans un port, ou étant près de terre ou des écueils, un Vaisseau se trouve en danger par le calme ou par quelque autre accident, il fera les mêmes signaux que s'il chaffoit.

Accident de
voûture.
Danger évident.

Si l'accident, tel qu'il soit, est de grande conséquence, le Vaisseau incommodé en fera aussi-tôt un signal de canon (2); & si le danger est évident, le Vaisseau tirera un coup de canon toutes les demi-heures jusqu'à ce qu'il ait reçu du secours.

(2) Signal
20, 36. Canon.
Un coup de
canon toutes les
demi-heures.

Secours de
Vaisseau incom-
modé ou en
danger.

Dans tous les cas précédents, les six Vaisseaux qui seront les plus proches du Vaisseau en danger, lui enverront aussi-tôt leurs Chaloupes pour le secourir de quelque manière que ce soit.

Les différents accidents étant désignés par les signaux, les Vaisseaux qui détacheront leurs chaloupes, enverront les Charpentiers, Calfats, Outils, Manœuvres, & généralement tout ce qu'ils soupçonneront nécessaire pour remédier à l'accident.

Le signal d'in-
commodé se fait
avant la nuit.

Les Vaisseaux incommodés n'attendent point la nuit pour en faire le signal, à moins qu'un accident de conséquence ne leur arrive dans ce temps. S'ils sont sous voile, ils feront ce qu'ils pourront pour suivre, & ne point

T ij

faire attendre l'armée jusqu'à ce qu'on leur ait donné du secours.

Chaloupe en danger.

Lorsqu'une Chaloupe sera en danger, elle le fera connoître par un pavillon au bout de son antenne, & le Vaisseau le plus à portée y enverra le secours qu'il jugera convenir à la circonstance.

71. *Faire promptement porter le secours.*

UN Vaisseau ayant fait signal d'incommodité, & le Général ayant fait en réponse celui de porter promptement le secours (1), les Vaisseaux de sa division, ou plutôt les six Vaisseaux le plus à portée lui enverront aussi-tôt leurs Chaloupes avec tout ce que l'accident désigné paroît exiger, à peine de répondre des suites de l'accident, si le secours retarde.

(1) Pavillon au petit perroquet.

72. *Si un Vaisseau a besoin de relâcher.*

AUCUN Vaisseau ne relâchera sans la permission du Général de l'armée ou du Commandant de l'Escadre dont il est, que par une nécessité absolue, puisqu'il est probable qu'il aura toujours le temps de parler à son Commandant, s'il présume avoir celui de faire sa route pour se rendre dans un port. Dans le cas où un Vaisseau aura besoin de relâcher, sans pouvoir parler au Général, il fera signal d'incommodité (1), & il y joindra toujours un signal de canon. Il se signalera en même temps pour se faire reconnoître.

(1) Pavillon de poupe.

Signal a. canon

Si le Vaisseau incommodé a besoin d'un Vaisseau pour l'escorter.

S'il a besoin que le Commandant détache un Vaisseau pour le suivre, il en fera un signal (2) différent du précédent.

(2) Pavillon de poupe
Signal j. canon.

73. *Détacher un Vaisseau pour escorter celui qui est incommodé.*

UN Vaisseau incommodé ayant fait connoître au Général qu'il est forcé de relâcher, & qu'il a besoin d'escorte, & le

Général ayant répondu au signal d'incommodité (1), le Vaisseau dont le Général mettra en même temps la flamme particulière, ou qu'il désignera par son rang en faisant un signal numérique qui ne signifiera point autre chose en cette occasion, sera averti qu'il est détaché pour suivre le Vaisseau incommodé, le secourir en tout, & ne le point abandonner. Le Vaisseau détaché se signalera lui-même (2) en sortant de la ligne ou des colonnes.

(1) Pavillon
30 au petit per-
roquet.

Flamme parti-
culière,
ou
Signal numé-
rique de rang.

(2) Pavillon
de poupe, un
coup de canon,
Flamme parti-
culière,
ou

Signal de rang.

Le Vaisseau qui
est averti doit se te-
ner au vent.

Le Vaisseau détaché est averti que ce sera celui qui est incommodé, qui réglera la route & la marche. Et il observera de le conserver toujours sous son écoute, & de se tenir au vent (3).

(3) V. art. 190.

74. Permettre de relâcher, & avertir de relâcher où l'on voudra.

LES événements de la navigation ne mettent gueres dans le cas de relâche forcée que les seuls Vaisseaux dématés ou qui sont beaucoup d'eau; & c'est à eux seuls aussi que le choix de la relâche peut être permis, lorsqu'en même temps l'éloignement des ports indiqués dans les ordres secrets ne laisse pas espérer de les joindre.

Si le Général permet simplement à un Vaisseau incommodé de relâcher dans un des ports nommés, il le fera connoître en répondant à sa demande par un signal d'approbation ou de consentement (1). Et s'il lui accorde le choix de la relâche, il lui en fera un signal particulier (2).

(1) Pavillon
28. au grand
perroquet.

(2) Pavillon
2. au petit per-
roquet.

Si une armée a été battue & désemparée par la tempête sans espérance de pouvoir la réunir en corps ou de remédier aux accidents pendant la navigation; & parce que l'on pourroit aussi en continuant la route en corps d'armée rencontrer un ennemi supérieur qui acheveroit de la détruire, & qu'il parok enfin plus avantageux au Général, pour en sauver les débris, de permettre une relâche libre, il en accompagnera le signal (2) de celui d'exécution particulière (3) pour toute l'armée. Alors tous les Vaisseaux se rangeront,

(3) Pavillon
1. à la vergue
d'arrière.

autant qu'ils le pourront, sous leurs pavillons, & ceux qui relâcheront avec eux dans les ports permis, répondront mieux aux intentions du Général.

Séparer l'armée, & détacher une Escadre ou un seul Vaisseau.

Dans les cas où le Général voudra que l'armée se sépare pour que les Vaisseaux nommés pour naviguer seuls ou de compagnie fassent librement leur route, il le fera connoître par le signal général de relâche (2), qui ne signifiera alors que séparation. Si le signal ne doit s'adresser qu'à une seule Escadre détachée, il sera accompagné de celui d'exécution particulière mis au mât qui indique l'Escadre; & d'une flamme particulière, ou d'un signal de rang, si la séparation ne regarde qu'un seul Vaisseau.

75. *Demander permission d'envoyer à terre, ou à bord d'un Bâtiment qui n'est pas de l'Armée.*

Les Vaisseaux de l'armée qui voudront envoyer à terre à une côte étrangère (1) ou à bord d'un Bâtiment (2) qui ne sera pas de l'armée, en demanderont la permission au Général, qui leur répondra par un signal de consentement ou de-refus (3). Les Canots ou Chaloupes qui déborderont, auront un Officier & un Garde de la Marine pour les commander, & ils se conformeront à ce qui est prescrit à l'article 20 ci-dessus.

(1) Pavillon
7. au beaupr.
(2) Pavillon
8. au beaupr.

(3) Pavillon
28. au Grand ou
au petit perro-
quise. art. 8. 34.

76. *Permettre aux Vaisseaux de l'Armée d'envoyer à terre ou à bord d'un Bâtiment qui n'est point de l'Armée.*

Lorsque le Général voudra permettre aux Vaisseaux de l'armée d'envoyer à terre (1) ou à bord de quelque Bâtiment (2) qui ne sera pas de l'armée, & qu'il ne leur aura point fait savoir à l'ordre, il le leur fera connoître par un signal (1 ou 2) qu'il accompagnera du signal d'exécution particulière mis au lieu qui désignera toute l'armée, ou une

(1) Pavillon
7. au beaupr.
(2) pavillon
8. au beaupr.

seule Escadre si la permission ne regarde qu'une Escadre. Une flamme particuliere fera connoître que la permission n'est que pour un seul Vaisseau. Les Chaloupes au surplus se conformeront à l'ordre prescrit article 20 ci-dessus.

77. *Avertissement général de mouvement.*

www.libtool.com.cn

LORSQUE le Général voudra faire faire un mouvement à l'armée, il la prévendra toujours par quelque signal (1), afin que par la distribution des équipages sur les manœuvres, & par l'attention des Capitaines, le mouvement soit exécuté avec le plus d'ordre, de promptitude & de précision qu'il sera possible. Ce signal d'avertissement regardera toujours toute l'armée. Cependant, lorsqu'il y aura quelque changement d'Escadre à exécuter dans le mouvement, le signal sera fait quelquefois par le seul changement de position des pavillons de distinction des Généraux, mis aux mâts qui indiqueront les postes que leur Escadre doit occuper; & si l'avertissement n'a aucun changement de poste pour objet, & qu'il regarde seulement le mouvement particulier d'un corps, le signal lui en sera fait par son pavillon de distinction ou par celui d'exécution particuliere mis au mât qui désigne cette Escadre.

(1) Pavillon
1. au grand pér-
roquet.

Le signal de mouvement prévendra, autant qu'il se pourra, l'heure des repas de l'équipage, afin qu'ils ne soient point interrompus par les manœuvres.

Remarque sur les Signaux de mouvement.

QUOIQUE l'armée ait été prévenue que les mâts désignent les Escadres, de même que la vergue d'artimon regarde toute l'armée (art. 3.), de sorte que les signaux faits dans une de ces positions, s'adressent à un des trois corps respectifs ou à l'armée entiere, cela ne doit s'entendre cependant que des mouvemens ou évolutions auxquels on a appliqué l'usage des premiers pavillons de la table; car dans

toute autre circonstance les signaux, en quelque endroit qu'ils soient faits, regarderont toute l'armée, si le Général n'y ajoute point quelque signal particulier.

78. *Avertissement d'exécution particulière de mouvement.*

www.libtool.com.cn

LES ÉVOLUTIONS à exécuter exigent très souvent que chacun des trois corps de l'armée fasse un mouvement différent, dont le Général ne pourroit pas marquer tous les temps, soit parce que les circonstances ne lui permettront pas d'en observer le moment précis, soit à cause qu'il veut éviter la confusion ou la multiplicité des signaux; il fera connoître alors aux Commandants qu'il les charge personnellement des signaux qui regardent les mouvements de leur Escadre, en leur faisant le signal d'exécution particulière (1); & ceux que ce signal regarde l'ayant répété, feront ensuite les différents signaux que le mouvement de leur Escadre exige.

(1) Pavillon
2. à la vergue
d'artimon.

Si le Général veut qu'un seul Commandant d'Escadre fasse les signaux du mouvement que son Escadre doit faire, il le lui fera connoître par le signal d'exécution particulière (2) mis au mât qui indique l'Escadre, ou qui en porte alors le pavillon de distinction.

(2) Pavillon.

Pour une seule Escadre { Avant garde Au petit perroquet.
Corps de bataille . . Au grand perroquet.
Arrière garde Au perroquet d'artimon.

Ainsi le Général voulant faire exécuter à deux Escadres un mouvement commun, fera premièrement signal d'exécution particulière (2) à celui des trois corps qui doit manœuvrer séparément; & les signaux généraux qu'il fera ensuite regarderont les deux autres corps qui auront à évoluer ensemble.

Les Escadres sont encore averties, que dans le cas d'exécution particulière, elles doivent faire uniquement attention aux signaux de leur Commandant, quoique celui-ci & les répétiteurs

répétiteurs généraux doivent toujours observer ceux du Général.

79. *Avertissement particulier.*

LORSQUE le Général, au lieu d'employer le signal ordinaire d'exécution particulière, mettra au mât qui désigne le poste d'une Escadre, le pavillon de distinction de cette Escadre, les signaux qui seront faits sous ce pavillon dans les cas de manœuvre expliqués dans le livre des signaux, ou qui seront faits ailleurs, tandis que ce pavillon mis extraordinairement restera hissé, regarderont ladite Escadre seule; parce que lorsque le Général aura voulu simplement avertir quelque Escadre de son changement de poste par le changement de position de son pavillon de distinction, il sera ensuite amené lorsqu'on y aura répondu, & lorsque le mouvement général ou l'évolution s'exécutera.

De même; lorsque le Général accompagnera un signal d'une flamme, le signal, comme on l'a déjà dû appercevoir ci-devant, s'adressera en général au Vaisseau, ou à ceux que la flamme désigne: (art. 28).

80. *Persister; ou Signal de confirmation d'ordre.*

QUOIQUE le Général se serve ordinairement d'un coup de canon pour avertir de faire attention au signal (art. 29), il emploiera aussi quelquefois un pavillon (1) particulier pour faire connoître plus absolument qu'il persiste dans l'ordre qu'il a donné par le signal précédent, & qu'il le confirme. Ainsi, par exemple, le Général ayant fait signal à un Vaisseau d'abandonner la chasse; si le chasseur fait celui de poursuite, pour demander à la continuer, & que le Général lui réponde par celui de persister ou de confirmation d'ordre, le chasseur obéira aussitôt en levant chasse.

(1) Pavillon
ou au perroquet
d'arcimon.

81. *Approuver, ou consentir.*

UN VAISSEAU de l'armée ayant fait au Général un signal qui suppose une demande, comme de chasser ou de reconnoître un Vaisseau, d'aborder l'ennemi, de relâcher, &c. si le Général lui en accorde la permission, il le lui fera connoître par un signal (1) d'approbation ou de consentement.

(1) Pavillon
28. au grand
perroquet.

www.libtool.com.cn

82. *Refuser.*

DANS tous les cas où le Général n'acquiescera point à la demande dont on lui aura fait le signal, il le fera connoître, soit en confirmant l'ordre contraire, s'il l'a déjà donné, soit par un signal (1) de refus; & le Vaisseau auquel il aura été fait, sera obligé de s'y conformer.

(1) Pavillon
28 au petit per-
roquet.

83. *Faire connoître que l'on a apperçu le Signal.*

LE GÉNÉRAL & les Vaisseaux de l'armée feront con-
noître qu'ils ont apperçu le signal qui s'adresse à eux, par un pavillon (1) destiné à-cette sorte de réponse; si la conséquence du signal ne demande pas qu'il soit expressément répété pour ne laisser aucun doute à son égard, ou sur son exécution, dont au surplus le Vaisseau qui aura répondu simplement au Général par le pavillon (1) de signal apperçu, sera plus particulièrement comptable, parce que le Général n'aura pas pu relever sa méprise, s'il s'est trompé à l'expression du signal d'ordre ou de mouvement qu'il lui aura fait.

(1) Pavillon
28. à la vergue
d'arcimon.

84. *Faire connoître au Général que l'on ne peut pas exécuter l'ordre.*

QUEL que soit le signal que fasse le Général, si le

Vaisseau auquel il s'adresse, ne peut absolument pas exécuter l'ordre qu'il exprime, ce dont il sera obligé de rendre compte au Général à la première occasion, il le lui fera connoître par un signal (1) d'impossibilité d'exécuter.

(1) Pavillon
et au grand
perroquet.

85. Avertissement de Signal numéraire.

LORSQUE le Général voudra que l'armée fasse attention à un article particulier du livre des signaux qui exprime un ordre, ou qu'elle exécute l'évolution ou le mouvement de cet article sans employer les signaux ordinaires, il le lui fera connoître par le pavillon d'avertissement (1) de signal numéraire; & l'armée sera alors prévenue que les pavillons qui seront mis immédiatement après l'avertissement, perdant pour ce moment leur première signification, exprimeront dans cette circonstance des nombres qui désigneront l'article des signaux que le Général veut indiquer.

(1) Pavillon
à la vergue
d'arcimon.

Le Général amenera le signal d'avertissement, quand on y aura répondu, & il tirera quelques coups de canon, pour faire donner attention au signal numéraire.

Signal, 1, 2, 3
ou 4, canon,
en commençant
le signal numé-
raire.

On observera que dans l'usage des pavillons numériques, chacun des trois pavillons, dont le numéro est porté sur la même ligne de la table suivante, pourra exprimer indifféremment des unités, des dizaines ou des centaines, ce qui dépendra du mât auquel il sera mis; ainsi, par exemple, le pavillon n°. 5, qui exprimera cinq unités, étant mis au perroquet d'arcimon, vaudra cinq dizaines au grand perroquet, & cinq centaines au petit perroquet; de même les pavillons n°. 14 & 23 de la même ligne. Cette liberté d'expression peut avoir son utilité dans plusieurs occasions.

On remarquera encore, que si l'on n'emploie pour les signaux numériques que les neuf premiers pavillons, alors on sera nécessité à faire le signal successivement & par parties toutes les fois qu'un même chiffre sera répété dans le nombre à exprimer; mais si l'on préfère d'employer un nombre suffisant de pavillons, on pourra toujours exprimer tout

88. *Faire connoître que l'on a eu hauteur.*

SI DANS un temps novulte, & après avoir été plusieurs jours sans voir le soleil, un Vaisseau profitant d'un rayon passer a pû prendre hauteur, ayant lieu de croire que le Général ne l'a point observée, & voulant le lui faire connoître, il mettra le pavillon (1) d'avertissement de latitude, & il en fera le signal numérique aussi-tôt que le Général aura répondu à l'avertissement.

(1) Pavillon
1. au perroquet
d'arcimon.

89. *Avertissement de fausse Route.*

LE GÉNÉRAL ayant résolu de faire fausse route pendant la nuit, soit que l'armée soit chassée par une force supérieure, soit qu'elle ait été découverte par les chasseurs de l'ennemi à qui elle veut dérober sa marche, ou par des Vaisseaux qui pourroient lui en donner des nouvelles, il préviendra l'armée de son dessein par le pavillon de fausse route (1).

(1) Pavillon
1. au petit per-
roquet.

Revoir les si-
gnaux de fausse
route, lorsque le
Général les fera.

Les Capitaines, aussi-tôt que ce signal aura été fait, porteront une grande attention aux signaux qui doivent suivre, & par lesquels le Général leur fera connoître l'aire de vent sur lequel il faudra courir, & le nombre d'horloges qu'il faudra suivre chaque route. Ils feront écrire ces signaux à mesure qu'ils seront faits.

Avertissement
sur le changement
de vent sans les
signaux remis.

L'armée sera prévenue que si les vents refusent pendant la nuit, l'aire de vent de la route déterminée pour chaque espace de temps, sera toujours celui qui différera le moins ou qui approchera le plus de l'aire de vent qui avoit été fixé, relativement au vent qui souffloit lorsqu'on a fait le signal. Ainsi, par exemple, si le vent étoit Nord alors, que l'on eût dû faire l'Est à une certaine heure de la nuit, & que les vents fussent venus au NE, on fera l'ESE, parce que l'ESE est l'aire de vent qui approche le plus de l'E relativement au N qui souffloit lors du signal. Et si les vents

étoient venus à l'Est, on fera le *NNE*, parce que cet aire de vent est celui qui approche le plus de l'*E* relativement au vent de *N*. Cependant, crainte de séparation, le Général pourra toujours, s'il le juge à propos, lorsque les vents viendront beaucoup de l'avant, faire connoître de nuit les aires de vent de fausse route qu'il voudra que l'on suive (art. 286).

Horloge de fausse route.

On suppose qu'il y a dans chaque Vaisseau une horloge marquée pour la fausse route, dont la durée vérifiée avant le départ, sera parfaitement égale à celle de l'horloge du Général.

Signaux d'aires de vent.

Pour exprimer les 32 aires de vent, on se servira des huit premiers pavillons numéraires posés dans l'ordre suivant.

TABLE des Signaux d'aire de vent.

PAVILLONS NUMÉRIQUES.	A la Vergue d'artimon.	Au Perroquet d'artimon.	Au grand Perroquet.	Au petit Perroquet.
1	N	E	S	O
2	N ₁ NE	E ₁ SE	S ₁ SO	O ₁ NO
3	NNE	ESE	SSO	ONO
4	NE ₁ N	SE ₁ E	SO ₁ S	NO ₁ O
5	NE	SE	SO	NO
6	NE ₂ E	SE ₂ S	S ₂ O ₂ O	NO ₂ N
7	ENE	SSE	OSO	NNO
8	E ₁ NE	S ₁ SE	O ₁ SO	N ₁ NO

Nota. On n'a point porté dans la Table des Signaux de Pavillon, ceux des aires de vent de cette page.

Faire connaître combien de fois l'armée doit faire chaque aire de vent de fausse route.

Les Capitaines font avertis que les pavillons précédents mis pendant que celui de fausse route sera hissé ou immédiatement après, ne signifieront rien autre chose que l'aire de vent pour lequel l'armée doit courir ; & le Général leur fera connoître en même-temps, par le nombre des coups de canon, combien d'heures ou de deux horloges on doit suivre chaque route.

S A V O I R :

2 Horloges ou une heure.	1 coup de canon.
4 Horloges ou deux heures.	2 coups de canon.
6 Horloges ou trois heures.	3 coups de canon.
8 Horloges ou quatre heures	4 coups de canon.

Si le Général a des raisons de ne point tirer de canon, alors il se servira des pavillons numéraires de la seconde ou de la troisième colonne de l'article 85, pour indiquer le nombre d'horloges qu'il voudra courir à la route que le pavillon d'aire de vent fera connoître en ce même moment; & ces derniers pavillons numéraires ne signifieront point autre chose dans cette circonstance.

L'armée prévenue de fausse route aura attention à marcher le plus ferré qu'il sera possible, afin que les Vaisseaux s'observent & se conservent mieux.

Lorsque le Général voudra commencer la fausse route, il le fera connoître (2), & aussi-tôt les Vaisseaux tournant l'horloge de fausse route, mettront le cap à l'aire de vent indiqué.

(2) Voyez les articles des Signaux de Nuit, art. 286, 287; & Signaux de Jour, art. 329.

III. SECTION.

Des Signaux de mouillage, & d'appareiller.

90. *Avertir qu'on va chercher un Mouillage.*

N. 109. 170.
F. 131-132.

LORSQUE le Général sera dans l'intention d'aller chercher un mouillage, il en prévendra l'armée (1), afin que les Vaisseaux aient le temps de parer leurs ancres, & de se disposer en tout à cette manœuvre.

(1) Pavillon 29 au grand perroquet. Signal 2. canon.

91. *Faire mouiller tous les Vaisseaux sans avertir.*

CE N'EST gueres que dans des circonstances extraordinaires que le Général se déterminera à faire mouiller l'armée sans l'avoir auparavant prévenue. Si l'ordre est pressant, le Général en accompagnera le signal (1) de quelques

(1) Pavillon 29 au petit perroquet. Signal 2. canon.

ques coups de canon, & les Vaisseaux le plutôt parés mouilleront les premiers, observant cependant, de même que ceux qui les suivent, de manœuvrer de manière à éviter tout accident.

92. Mouiller : Affourcher.

www.libtool.com.cn

Mouiller en ordre.

E. 109. 110.

F. 131. 132.

Mouiller avec seule ancre.

Affourcher avec un grénié.

Affourcher avec 2^e ancre.

Faire connaître l'aire de vent sur lequel la ligne ou les colonnes doivent mouiller.

Faire connaître l'aire de vent d'affourche.

Mouiller sans ordre.

LORSQUE le Général voudra faire mouiller l'armée, il fera premièrement signal de l'ordre sur lequel il veut que l'armée soit rangée; il mettra ensuite le signal de mouillage (1), & ce signal seul sera pour ne mouiller qu'une ancre.

S'il veut faire affourcher avec une ancre à jet, il ajoutera une flamme (2) au signal précédent.

Et s'il veut que les Vaisseaux affourchent avec une grosse ancre, il le fera connoître par un autre signal (3).

Le Général fera connoître sur quel aire de vent les Vaisseaux de chaque Escadre doivent être rangés les uns à l'égard des autres, en accompagnant le pavillon de mouillage (4) de celui d'un des aires de vent de la fausse route (Art. 89.) Ainsi le pavillon du *N*, par exemple, ou celui du *S* pris indifféremment, marqueront que la ligne des Vaisseaux ou des colonnes doit être *N* & *S*.

Le Général se servira également d'un des pavillons d'aire de vent, pour faire connoître celui de l'affourche; mais en ce cas le signal d'affourche (5) restera battant pour distinguer ce signal du précédent (4).

Si l'armée est sans ordre lorsque le Général fera le signal de mouillage, & que le Général ne juge point à propos de rétablir l'ordre; ce qu'il seroit connoître par un signal d'ordre, ce sera une marque qu'il permet aux Vaisseaux de mouiller sans en observer régulièrement aucun. Cependant les Vaisseaux de chaque Escadre observeront de mouiller, autant qu'il se pourra, par divisions, & à peu de distance du Commandant de l'Escadre dont ils font partie, afin que la communication des ordres à donner pendant le séjour à l'ancre soit

(1) Pavillon 29 au grand perroquet.

(2) Flamme 7. au petit perroquet d'artimon.

(3) Flamme 8. au petit perroquet.

(4) Pavillon 29 au grand perroquet. Pavillon d'aire de vent, art. 89.

(5) Flamme 7. au petit perroquet, ou au perroquet d'artimon.

Pavillon d'aire de vent, art. 89.

plus facile, & que les Vaisseaux puissent, avec moins de confusion, reprendre leur poste en appareillant. En général, dans les cas où l'armée mouillera sans être en ordre, les circonstances ne permettant pas à l'armée de l'établir; les Capitaines moins anciens, & ceux qui commandent de moins gros Vaisseaux, ne feront point difficulté de laisser passer devant eux les Capitaines plus anciens qui feront à portée de la voix, & qu'ils pourroient embarrasser par leur manœuvre, ou en prenant le mouillage des gros Vaisseaux.

93. *Signal de Partance.*

LORSQU' le Général aura résolu de mettre sous voile, il en fera le signal à l'armée (1), afin qu'elle s'y dispose. Tous les Vaisseaux de l'armée feront la même manœuvre; & si quelque Vaisseau n'est pas prêt, le Capitaine qui le commande enverra aussi-tôt un Officier au Commandant de l'Escadre pour lui en rendre compte, & prendre ses ordres.

(1) Le petit bannier déployé, sous les Vaisseaux; le Commandant icui. un coup de canon

Il est du devoir de chaque Capitaine d'apporter beaucoup de diligence pour profiter du moment d'appareiller, & de donner des ordres si précis dans son Vaisseau, qu'il ne soit point obligé d'attendre ses Chaloupes, ni personne de son équipage, lorsqu'il sera question de mettre sous voiles.

94. *Désaffourcher.*

LORSQUE le Général voudra que l'armée désaffourche, & qu'il en aura fait le signal (1), ils s'y prépareront sans différer; & ils observeront de manœuvrer de maniere qu'en évitant au vent ou au courant, ils n'embarassent aucun Vaisseau.

(1) Pavillon sur, à pouppc.

95. *Raffourcher.*

SI LE GÉNÉRAL par changement de vent, ou par quelques raisons particulières, juge à propos de faire raffourcher les Vaisseaux qui avoient déaffourché, il se servira du signal (1) d'affourcher de l'article 92.

(1) Flamme 7. au perroquet d'artimon, ou au petit perroquet.

www.libtool.com.cn

 96. *Virer à pic, & Appareiller.*

Virer à pic.

QUAND le Général voudra que l'armée se mette à pic, il en fera le signal (1) en bordant en même temps l'artimon.

(1) Pavillon 29. à la vergue d'artimon.

Alors chaque Vaisseau bordera son artimon en commençant à virer, pour que le Général connoisse le moment où chacun exécute cette manœuvre. Mais aucun ne mettra sous voile avant le signal d'appareiller (2).

Border l'artimon.

Appareiller.

Alors ils observeront que si le Général ne fait aucun signal d'ordre de marche, les Vaisseaux qui seront plus à portée d'appareiller, mettront les premiers sous voile pour laisser aux autres la liberté de manœuvrer sans risque. Cependant ceux qui auront appareillé les premiers, manœuvreront convenablement pour ne point s'éloigner de l'armée, & se mettre, le plus promptement qu'il se pourra, chacun dans sa Division & à son poste, du moins à peu de distance du Général, sous le Pavillon duquel il doit se ranger dans tous les ordres.

(2) Pavillon 3. à la vergue d'artimon.

Signal 12 canon.

97. *Faire connoître à l'Armée de quel Bord le Général veut Abattre.*

L'ARMÉE étant mouillée en ordre, si le Général, en la faisant appareiller toute, ou une seule Escadre, veut que les Vaisseaux abattent à tribord, il en pourra faire un signal de canon avec celui d'appareiller (2); mais s'il veut qu'ils abattent à bas-bord, il en fera un signal particulier (1).

(1) Pavillon 10. à poupe.

Signal 9 canon.

(2) Pavillon 3. vergue d'artimon.

Signal 5 canon.

98. *Faire couper les Cables, ou les filer par le bout.*

Couper les cables.

SI LE GÉNÉRAL se trouvant obligé d'appareiller dans une occasion qui ne permet aucun retardement, veut faire couper les cables à tous les Vaisseaux de l'armée, il fera d'abord le signal d'appareiller (1) pour servir d'avertissement. Et il mettra immédiatement après le signal (2) de couper, faisant un signal de canon en hissant chaque pavillon. Les Capitaines redoubleront d'attention dans cette circonstance, afin d'appareiller sans s'aborder réciproquement.

(1) Pavillon 2. à la vergue d'artimon.

Signal 12. canon.

(2) Pavillon 11. à poupe.

Signal 12. canon.

Filer les cables par le bout. Laisser les deux bouts.

Si le Général prévoit qu'il pourra revenir au mouillage, alors s'il prend le parti de filer le cable par le bout (3), il y fera laissé une bouée indépendamment de celle qui fera sur l'ancre.

(3) Pavillon 15. à poupe.

99. *Faire appareiller les meilleurs Voiliers.*

Voiliers d'une Echelle.

LE GÉNÉRAL voulant faire appareiller les meilleurs voiliers de l'armée pour donner chasse, les seuls Vaisseaux nommés précédemment à cet effet, prendront pour eux le signal (1), & les Chasseurs ne perdront pas un moment pour mettre promptement sous voile. Si le Général accompagne le signal du pavillon d'exécution particulière ou d'une flamme de signalement, les seuls Vaisseaux désignés appareilleront. Ils couperont leurs cables ou les fileront par le bout, si le Général en fait le signal comme dans l'article précédent.

(1) Pavillon 19. au perroquet d'artimon.

Signal 12. canon.

100. *Faire embarquer les Chaloupes.*

Couper ou filer les cables. Laisser les deux bouts.

LORSQUE le Général voudra faire embarquer les Chaloupes & Canots, soit à l'ancre, soit à la voile; les Vaisseaux exécuteront cette manœuvre aussi-tôt que le signal (1) en aura été fait.

(1) Pavillon 26. à poupe.

*Les Chaloupes
devant à la re-
morque, les Vais-
seaux derrière
font voile.*

Les Capitaines sont avertis de ne point permettre à leurs Chaloupes ou Canots de naviger sous voile en sortant des Ports, à moins d'être bien certains du temps & de la marche de ces Bâtimens; mais ils les auront à la remorque, afin de ne point faire perdre de temps ni de chemin à l'armée.

Les Capitaines observeront si le Général met en panne, ou s'il embarque ses Chaloupes à la voile, pour manœuvrer de même.

www.libtool.com.cn

CHAPITRE III.

SIGNAUX DE JOUR POUR QUELQUES MOUVEMENTS PARTICULIERS DE L'ARMÉE SOUS VOILE.

101. *Avertissements généraux sur la Marche.*

*Règle la mar-
che et non la voi-
lure sur celle du
Général.*

LES VAISSEAUX de l'armée régleront leur marche, & jamais leur voilure sur celle du Général. Ainsi, quelle que soit la voilure du Général, les Vaisseaux feront celle avec laquelle ils navigeront & se comporteront le mieux, & ils auront une attention particulière à se tenir très-ferrés; un tiers de cable suffit dans le beau temps.

*Comme on con-
serve la distance
dans la marche.*

Le moyen le plus facile de conserver sa distance dans la marche, est d'en régler la vitesse sans employer le perroquet de fougue dans la voilure ordinaire, parce qu'en hissant ou amenant cette voile, la faisant porter, ou la mettant sur le mât, elle augmente ou diminue convenablement l'erre du Vaisseau.

*Voilure du Gé-
néral.*

Le Général de son côté aura attention à proportionner sa marche à celle des moins bons voiliers de l'armée, & il fera

toujours un peu moins de voile que les Vaisseaux n'en peuvent porter.

Route de l'armée au jour-général.

On ne tiendra pas non plus rigoureusement le vent dans un corps d'armée, afin que les Vaisseaux aient la facilité de manœuvrer, & de se tenir exactement dans les eaux qu'ils doivent suivre.

Attention des Officiers de quart, sur la distance.

Les Officiers de quart porteront toute leur attention à manœuvrer, de sorte qu'ils rendent à ceux qui les relèveront, le Vaisseau le plus près qu'il sera possible du Vaisseau qui doit les précéder dans l'ordre. Il est de plus très-expressément recommandé aux Capitaines de ne point hésiter à doubler les Vaisseaux qui les précèdent, si ceux-ci naviguent mal & ne gardent point leur poste & la distance.

Doubler les Vaisseaux qui ne gardent point leur poste.

Attention pour arriver.

Si le Général est obligé d'arriver pour remettre dans l'ordre ou dans la ligne les Vaisseaux qui seront tombés sous le vent, les Vaisseaux de l'armée qui seront obligés d'arriver de même, observeront d'attendre le moment où ils feront par rapport à leur Chef de Division, & les Chefs de Division relativement au Commandant, dans l'aire de vent parallèle à la route que l'on doit suivre dans l'ordre rétabli, afin de ne point tomber eux-mêmes sous le vent de la ligne ou des colonnes.

Prendre des ris. Les Vaisseaux de l'arrière ne doivent point de voile qu'ils ne fassent à leur poste.

Lorsque le Général prendra des ris pour prévenir le mauvais temps, ou à l'entrée de la nuit, les Vaisseaux de la queue de l'armée qui seront trop de l'arrière, ne diminueront de voile que lorsqu'ils seront exactement à leur poste. De même les Vaisseaux qui se trouveront sous le vent, continueront à forcer de voile pour reprendre leur poste, en revirant, s'il est nécessaire, ou du moins gagner la queue de la ligne, & ne se point séparer.

Perroquets grésés, & menues voiles parées.

Les Vaisseaux auront toujours les perroquets grésés, du moins aussi-tôt que le temps le permettra; & les Chasseurs de même que les Frégates auront leurs bouts-de-hors passés, leurs menues voiles parées, & leurs voiles actuellement inutilisées, frélées, de sorte qu'ils puissent en un instant les faire servir, & en être couverts au premier signal. Cette diligence &

cette légèreté dans la manœuvre en font tout le brillant, & contribuent beaucoup à la précision des mouvements & à l'exactitude des évolutions.

*Ferrer de voile,
& défer.*

Si le Général fait signal de forcer de voile, le Capitaine qui ne mettra pas toute celle qu'il peut porter, & qui restera de l'arrière, en rendra compte; & il sera sans doute encore plus comptable, si c'est dans une occasion de chasse.

Ce qu'on entend par forcer de voile dans une évolution.

On avertit que lorsque dans l'explication d'une évolution on se sert de cette expression *forcer de voile*, on entend que c'est faire toute celle qui peut donner au Vaisseau la vitesse nécessaire pour exécuter régulièrement le mouvement, & conserver l'ordre. Car, pour réussir dans les évolutions, il ne faut jamais faire entièrement forcer de voile l'Escadre qui en doit faire le plus, parce que des Vaisseaux qui ne rompent point l'ordre, qui marchent ferrés, & qui ont une vitesse égale, & une voilure bien mesurée, font une route constante, & parviennent plutôt & plus sûrement au terme précis de leur mouvement commun. Au contraire s'ils se séparoient par la suite d'une vitesse inégale, en forçant absolument de voiles, ils perdroient beaucoup plus de temps pour attendre ceux qui seroient éloignés, les réunir, & rétablir l'ordre, que pour exécuter le même mouvement à plus petites voiles avec des Vaisseaux ferrés, & qui se tiennent sur une même ligne.

Relever la ligne ou les colonnes après les grands mouvements, ou pour les préparer.

L'avantage de se ferrer est si grand, que le Général ne négligera pas d'en faire le signal pour préparer les grands mouvements, & après leur exécution; car il est à remarquer que les lignes s'ouvrent toujours non-seulement dans la marche, mais plus particulièrement dans les changements de voilure & dans les mouvements successifs, tels que ceux de virer de bord.

102. *Mettre en panne.*

Tous les Vaisseaux de l'armée, ou du moins d'une même ligne ou colonne, mettront à la même panne que leur

Commandant qu'ils observeront exactement, parce que cette disposition des voiles peut s'exécuter d'une manière plus ou moins convenable à la circonstance ou à la facilité du mouvement.

Les Vaisseaux en panne auront attention à se tenir régulièrement dans l'ordre où ils doivent être, faisant servir de temps en temps, s'il est nécessaire, pour conserver leur poste, mettant la barre droite, s'il le faut, pour courir plus de l'avant & moins dériver; enfin ajoutant quelque voile pour assujettir & gouverner le Vaisseau, en sorte que lorsque l'armée fera servir, l'ordre ne paroisse point rompu, & que toutes les distances soient exactement gardées.

Signal de panne (1) { Pour toute l'armée. A la vergue d'artimon.
 { Pour une Escadre { Avant garde. Au petit perroquet.
 { Corps de bataille. . . Au grand perroquet.
 { Arrière-garde. . . Au perroquet d'artimon.
 Les Généraux seuls, sans arrêter le mouvement de l'Armée. Au beaupré.

(1) Pavillon 4.
 Sign. 18. canon.

103. Mettre à la Cape.

LA FORCE du vent & l'état de la mer ayant déterminé le Général à faire mettre les Vaisseaux à la cape, il en fera le signal de jour par celui de panne (1) & par quelques coups de canon. Les Vaisseaux attentifs à la manœuvre du Général, pour mettre à la même cape que lui, feront, pour conserver l'ordre, ou du moins pour ne se point séparer de l'armée, la même observation que l'on a rapportée dans l'article précédent.

(1) Pavillon 4. à la vergue d'artimon.

Signal (1) & distinction des capes. { A la misaine.
 { A la grande voile.
 { A l'artimon.
 { A sec.

Ajouter.

Signal 3 canon.
 Signal 7 canon.
 Signal 15 canon.
 Signal 31 canon.

104. Faire servir, & continuer la route.

LORSQUE le Général voudra que l'armée qui est en panne ou à la cape fasse servir, il lui fera le même signal (1) que

(1) Pavillon 3.
 Sign. 12. canon.

que pour appareiller (art. 96). Le même signal mis au mât convenable, fera connoître à toute l'armée ou à une seule Escadre qu'elle doit continuer sa route.

Pour toute l'armée.	A la vergue d'artimon.
Pour une Escadre.	{ Avant-garde.	Au petit perroquet.
	{ Corps de Bataille.	Au grand perroquet.
	{ Arriere-garde.	Au perroquet d'artimon.

105. Forcer de voile.

LE GÉNÉRAL ayant fait signal (1) à l'armée de forcer de voile, les Vaisseaux observeront (art. 101) de régler leur voilure bien moins sur la quantité de voiles des Commandants que sur leur marche, parce que les Commandants observeront eux-mêmes de proportionner leur sillage à celui des moindres voiliers qui seront obligés de porter tout ce qu'ils pourront de voiles sans risque, afin de ne se point séparer de l'armée; si ce n'est dans des cas extraordinaires où le Général lui-même forcera absolument de voiles, comme pour se relever d'une côte, &c. Les Commandants feront attentifs à mettre la flamme particulière des Vaisseaux qui négligeront de forcer de voile, & qui causeront du retardement à l'armée ou à l'exécution d'un mouvement.

*Arrivé au Vaif
sans l'aller de
l'ouest.*

(1) Pavillon 5.
Flamme parti-
culière.

Pour toute l'Armée.	A la vergue d'artimon.
Pour une Escadre.	{ Avant garde.	Au petit perroquet.
	{ Corps de bataille.	Au grand perroquet.
	{ Arriere-garde.	Au perroquet d'artimon.

Pavillon 5.

106. Si l'on ne peut pas faire plus de voile.

SI UN Vaisseau par quelque accident que ce soit, ou parce qu'il a le côté trop foible, ne peut pas faire plus de voile que celle qu'il porte alors, ou égal le sillage de l'armée, parce qu'il est mauvais voilier; il le fera connoître au Général avant la nuit, par le signal de diminuer de voile (1) mis au mât qui indique l'Escadre dont il est; & il se signalera en même temps lui-même.

*Les Vaisseaux
qui ne pourront
point faire toute la
voile qu'il faut pour
suivre l'armée, se
signaleront.*

(1) Pavillon 6.
au mât conve-
nable.

Flamme parti-
culière.

107. *Diminuer de voile.*

LORSQUE le Général fera le signal (1) de diminuer de voile, soit dans une évolution, soit à la fin du jour, afin de mieux rassembler son armée pour la nuit, les Vaisseaux de l'arrière de même que ceux qui seront tombés sous le vent, observeront de ne jamais diminuer de voiles, que lorsqu'ils seront absolument rendus à leur poste & à la distance requise par l'ordre. Les Commandants de leur côté seront très-attentifs à signaler les Vaisseaux de leur Escadre qui auront amené avant que d'être entièrement ralliés, & parvenus à la distance où ils doivent être du Vaisseau commandant : chaque Vaisseau étant obligé de doubler, sans aucun égard, celui qui le doit précéder, si celui-ci amène trop tôt. (Art. 101).

Les Vaisseaux de l'arrière & ceux qui seront tombés sous le vent, ne diminueront point de voile.

Doubler les Vaisseaux qui n'ont point la distance.

Pour toute l'armée.	A la vergue d'artimon.	
Pour une Escadre.	{	Avant-garde.	Au petit perroquet.
		Corps de bataille.	Au grand perroquet.
		Arrière-garde.	Au perroquet d'artimon.

108. *Faire tenir le vent.*

LORSQUE le Général voudra faire tenir le vent à l'armée qui court large, ou faire ferrer le vent à une Escadre qui ne s'éleveroit point assez; les Vaisseaux auxquels le signal (1) s'adressera viendront au lof pour former la ligne ou la colonne dans les eaux du Vaisseau de la tête, ou sur la parallèle de la colonne du Commandant, ce qui sera toujours connu par les circonstances de l'évolution.

Pour toute l'armée.	A la vergue d'artimon.	
Pour une Escadre.	{	Avant-garde.	Au petit perroquet.
		Corps de bataille.	Au grand perroquet.
		Arrière-garde.	Au perroquet d'artimon.

Approcher ou éloigner, sans cesse.

Le Général se servira du même signal pour faire approcher les colonnes de sous le vent, ou éloigner celles du vent. (Obs. art. 109).

(1) Pavillon 6.

(1) Pavillon 10.
Sign. 20. canon.

109. *Faire arriver.*

*Approcher ou
éloigner une
colonne.*

LE GÉNÉRAL voulant faire arriver un peu la ligne, approcher les colonnes du vent, ou éloigner celles de sous le vent, se servira du même signal (1), qu'il ne fera que changer de position suivant ces différentes circonstances.

(1) Pavillon 138

Signaux
{ 21. 22. 23 }
{ 24. 25. 26 }
Canon.

S'il n'est question dans ce mouvement que de faire arriver, approcher ou éloigner une ou plusieurs colonnes, & non pas de resserrer ou d'étendre la ligne qu'elles forment, les Vaisseaux conserveront dans chaque colonne la distance qu'ils doivent avoir selon l'ordre.

Pour toute l'armée. : A la vergue d'artimon.
Pour une Escadre. { Avant-garde. Au petit perroquet.
 { Corps de bataille. . . . Au grand perroquet.
 { Arriere-garde. Au perroquet d'artimon.

110. *Faire connoître l'aire de Vent sur lequel le Général veut courir.*

LE GÉNÉRAL voulant que l'armée coure sur un aire de vent différent de celui sur lequel elle doit rester rangée, il en accompagnera le signal (1) de celui d'un des aires de vent (2); & ce dernier ne signifiera rien autre chose en cette occasion que l'aire de vent auquel les Vaisseaux doivent présenter en suivant des routes paralleles, & formant l'échiquier au vent, ou sous le vent, de la ligne de l'ordre. Les Vaisseaux observeront le Commandant pour faire en même temps que lui leur mouvement, & ils se tiendront cependant respectivement sur les mêmes lignes où ils étoient avant l'évolution.

(1) Pavillon 12;
ou 13. à la vergue
d'artimon.

(2) Signal d'aire
de vent. art. 52.

111. *L'Armée étant en ordre de Bataille ou de marche, faire resserrer la ligne ou les colonnes.*

LE GÉNÉRAL voulant faire resserrer la ligne trop ou:

Y ij

verte, fera d'abord signal de mouvement (1); & après qu'il aura été répété, il fera celui de resserrer la ligne (2), & les Vaisseaux se ferreront à un tiers de cable. Mais si le Général veut qu'il y ait entr'eux une plus grande distance, l'armée le connoitra par un pavillon numéraire (3) dont les unités exprimeront dans cette circonstance le nombre de tiers de cable qu'il doit y avoir de distance entre deux Vaisseaux consécutifs.

Si l'armée est en ordre de marche, la colonne de fous le vent ne fera point d'autre mouvement que de se ferrer, en tenant le vent, pour servir de point fixe aux deux colonnes du vent qui arriveront convenablement pour maintenir l'ordre, les Vaisseaux observant en même temps les relevemens qu'il établit.

Dans ce mouvement les Vaisseaux de l'avant doivent faire très-peu de voile; & ceux de l'arrière doivent en forcer jusqu'à ce qu'ils soient à la distance requise.

	Pavillon 15.	
Pour toute l'armée.	A la vergue d'artimon.	
Pour une Escadre. {	Avant-garde.	Au petit perroquet.
	Corps de bataille.	Au grand perroquet.
	Arrière-garde.	Au perroquet d'artimon.

II2. *L'Armée étant en ordre de Bataille ou de marche, faire étendre la ligne ou les colonnes.*

LE GÉNÉRAL voulant faire étendre la ligne d'une manière régulière, ce que les signaux combinés de forcer de voiles pour l'Escadre de l'avant, & d'en diminuer pour celle de l'arrière, n'expriment pas avec assez de précision; il fera d'abord signal de mouvement (1), & après qu'il aura été répété, il fera celui d'étendre la ligne (2). Mais pour qu'il n'y ait rien d'arbitraire ni d'indéterminé à cet égard, il fera connoître par un signal numéraire, s'il veut qu'il y ait plus de deux tiers de cable de distance entre deux Vaisseaux consécutifs, & ce signal (3) ne signifiera rien autre chose

(1) Pavillon 1.
au grand perroquet.
(2) Pavillon 15. à la vergue d'artimon

(3) Signal numéraire, art. 57.

(1) Pavillon 2.
au grand perroquet.

(2) Pavillon 16. à la vergue d'artimon.

(3) Signal numéraire, art. 58.

en cette occasion. Les Vaisseaux observent ceux qui les précédent, manœuvreront pour prendre & conserver leurs distances le plus régulièrement qu'il sera possible.

Si le Général veut que le mouvement ne regarde qu'une seule Escadre, comme cela peut être nécessaire dans ses vues, & suivant la disposition de l'ennemi, il fera le signal au mât qui désigne cette Escadre.

Si l'armée est en ordre de marche, les colonnes de sous le vent arrivant insensiblement, s'écarteront, comme il convient, pour conserver les relevements qui instituent la régularité de l'ordre. La colonne du vent ne fera point d'autre mouvement que de s'étendre pour servir de point fixe.

Pavillon 14.

Pour toute l'armée.	A la vergue d'artimon.	
Pour une Escadre.	{	Avant-garde.	Au petit perroquet.
		Corps de Bataille.	Au grand perroquet.
		Arrière-garde.	Au perroquet d'artimon.

III. *Faire mettre à leur poste les Escadres ou les Vaisseaux qui n'y sont pas.*

L'ARMÉE étant en ligne ou en ordre de marche, si quelque Escadre n'observe pas exactement l'ordre, le Général lui fera le signal de le rétablir, en mettant le pavillon de l'ordre (1), & de plus, celui de tenir le vent ou d'arriver suivant la circonstance. Si le Général remarque que l'Escadre qui n'est point à son poste ne fait pas attention au signal, il mettra le pavillon d'exécution particulière au mât qui indique son poste (2); & si le signal ne doit regarder qu'un Vaisseau, le Général ajoutera la flamme particulière qui le désigne (3).

Les Commandants d'Escadre n'attendront point les signaux du Général, pour faire rentrer dans la ligne ou dans les colonnes ceux de leurs vaisseaux qui s'en écarteront au vent ou sous le vent, & qui négligeront de ferrer la ligne.

(1) Pavillon de l'ordre que l'armée tient à la vergue d'artimon.

(2) Pavillon au

(3) Flamme particulière.



CHAPITRE IV.

DE LA CHASSE.

II4. Faire chasser.

LE GÉNÉRAL voulant faire chasser toute l'armée ou une seule Escadre, se servira du signal de forcer de voile (1), soit qu'il ait pour objet de joindre les Vaisseaux découverts, soit qu'il veuille reconnoître la terre. Dans le premier cas, les Vaisseaux commenceront à se préparer au branlebas, afin qu'il soit plutôt exécuté, si le Général en fait le signal. Dans le second, les Vaisseaux le plus de l'avant sonderont si le fond n'est pas très-connu.

Les Vaisseaux qui chassent les ennemis seront branlés.

Les Vaisseaux qui chassent la terre sonderont.

Si le Général ne veut faire chasser que les Frégates ou les Chasseurs ordinaires, il le fera connoître par le signal de poursuite (2), auquel il joindra une flamme particulière, si le signal ne s'adresse qu'à un seul Vaisseau (3).

(1) Pavillon 5.
(2) Pavillon 29. au perroquet d'artimon.

(3) Flamme particulière.

Dans tous les cas de poursuite, le Chasseur ne fera point difficulté de passer au vent du Général, si sa route l'y conduit; & tous les Vaisseaux de l'armée favoriseront de même sa manœuvre.

Les Chasseurs passeront au vent de tous Vaisseaux & sans - si favorablement la manœuvre des chasseurs.

Observations sur la chasse.

Le Chasseur observera de ne point alonger inutilement sa bordée. S'il est beaucoup sous le vent, il virera quand le Vaisseau chassé se trouvera par son travers; s'il est moins sous le vent, il virera quand il pourra mettre le cap sur celui qu'il poursuit; & enfin lorsqu'il sera près, il ne virera que dans ses eaux ou un peu au vent.

R. 34.
F. 30. 31. 32.

L'Escadre qui chassera, ou les Chasseurs détachés, auront une grande attention à ne point s'engager mal-à-propos; à bien reconnoître l'objet de la chasse; à observer les signaux du Général; à ne se point séparer; à se rallier, s'il se peut;

avant la nuit, & toujours aussi-tôt qu'il y aura apparence de brume. Et la brume venue, les Vaisseaux que le Général aura simplement fait chasser en découverte, se rapprocheront, comme il est dit aux signaux de brume (art. 331), & de nuit (art. 283).

115. *Faire étendre les Chasseurs pour découvrir plus de mer.*

SI LE GÉNÉRAL veut que les seuls Chasseurs s'étendent au vent en avant & sous le vent pour découvrir plus de mer, il leur en fera le signal particulier (1), qu'il accompagnera du pavillon de distinction d'une Escadre, si le signal s'adresse aux Chasseurs d'une seule Escadre.

(1) Pavillon 21, à la vergue d'artimon.

Signal 19 canon.

Détaché des chasseurs en découverte.

Les Vaisseaux qui chasseront en découverte au vent ou sous le vent, forceront de voile une heure ou deux avant le jour, & ils rejoindront l'armée à l'entrée de la nuit. Ils chasseront à une lieue & demie les uns des autres, & le dernier à cette même distance de l'armée, afin que les signaux puissent être aperçus réciproquement & communiqués sans méprise.

Les chasseurs qui auront découvert l'ennemi, feront quelques faux-vents.

Il est de la prudence des Chasseurs qui découvriront l'armée ennemie, de faire quelquefois fausse-route jusqu'à la nuit, afin de ne point découvrir la marche de l'armée qui veut éviter l'ennemi.

116. *Chasser sans garder d'ordre.*

LE GÉNÉRAL voulant faire chasser l'armée sans garder d'ordre, afin que laissant aux vaisseaux la liberté de manœuvrer, il connoisse mieux quels sont les meilleurs voiliers & les meilleurs manœuvriers de l'armée, il les en prévient par le signal d'avertissement (1) qu'il joindra au signal de chasse libre (2); aussi-tôt tous les Vaisseaux pareront leurs voiles pour s'en couvrir, lorsque le Général fera le signal (3) d'exécution particulière. Les Vaisseaux

(1) Pavillon 1, au grand perroquet.

(2) Pavillon 21, à poupe.

(3) Pavillon 2, à la vergue d'artimon.

chasseront dans la route de l'armée, ceux qui sont sous le vent faisant en sorte de le gagner à ceux du vent qui tâcheront d'en conserver l'avantage.

Les Vaisseaux observeront de se rallier aussi-tôt que le Général en fera le signal ou celui d'ordre. Chacun alors regardant le Vaisseau du Général comme un point fixe, manœuvrera pour se rendre à son poste, & former l'ordre le plutôt qu'il sera possible, sans qu'il soit permis à aucun des Vaisseaux de l'avant de mettre en panne pour attendre l'armée (Art. 63).

Si le Général ne veut faire chasser librement qu'une seule Escadre, il la prévendra par son pavillon de distinction, & celui de chasse libre; & les Vaisseaux ne commenceront la chasse qu'au moment où ils verront le signal d'exécution particulière au mât qui désigne leur Escadre.

117. *Faire chasser les Vaisseaux dans l'ordre où ils se trouvent.*

LE SIGNAL de forcer de voile (1) servira au Général pour faire chasser l'armée ou une colonne (2) dans l'ordre où elle se trouve. Alors les Vaisseaux, quoique forçant de voile, feront tout ce qu'ils pourront pour conserver leurs distances réciproques, afin que l'ordre ne se rompe point, ou qu'il puisse se rétablir sans peine.

(1) Pavillon et à la vergue d'armistimon.

(2) Pavillon f. au mât qui indique l'Escadre.

118. *Faire chasser à un aire de vent déterminé.*

LORSQUE le Général voudra faire chasser à un aire de vent déterminé, quel que soit le signal de chasse (1) qu'il ait fait, il y ajoutera celui de navire (2) ou de terre (3), si c'est pour un de ces deux objets, ou simplement celui d'aire de vent (4).

(1) Signal de chasse.

(2, 3) Pavillon 24 ou 27, au mât convenable.

(4) Signal d'aire de vent. art. 89.

119. *Faire lever, ou abandonner la Chasse.*

LE SIGNAL de ralliement (1) sera celui dont le Général se servira pour faire cesser ou abandonner la chasse, y ajoutant, s'il est nécessaire, le pavillon de distinction ou la flamme particulière des Chasseurs, & tirant un coup de canon pour faire remarquer le signal. (1) Pavillon blanc au grand perroquet.

L'armée ayant chassé, sans garder d'ordre (art. 116); aussitôt que le signal de ralliement aura été fait (art. 63), les Commandants de l'avant-garde & de l'arrière-garde manoeuvreront pour prendre leur poste, & les Vaisseaux de leur Escadre se rangeront sous leur pavillon dans l'ordre où ils doivent être rangés.

Si l'armée a chassé en ordre; la tête diminuera de voile, & la queue continuera à en forcer, jusqu'à ce que les Vaisseaux soient réciproquement dans les distances que l'ordre exige.

120. *Faire savoir que l'objet de la Chasse est reconnu.*

LES CHASSEURS feront savoir au Général, par un signal particulier (1) ou par ceux de navire (2), ou de terre (3), que l'objet de la chasse est reconnu. Et ils observeront en se rapprochant, le plus diligemment qu'ils pourront, du Général pour lui rendre compte, de répéter le signal de l'objet reconnu; afin que le Général puisse donner les ordres, & faire les signaux nécessaires.

S'il y a du calme, & que le Chasseur ne puisse pas manoeuvrer, il observera ce qui est prescrit pour cette circonstance (art. 58).



121. *Faire connoître qu'on a espérance de joindre l'objet de la Chasse.*

LE CHASSEUR ayant fait connoître au Général qu'il a espérance de joindre l'objet de sa poursuite (1); & si c'est l'ennemi, qu'il peut même l'attaquer avec avantage; sera très-attentif à observer les signaux de consentement ou de refus, que le Général lui fera, pour ne point s'engager mal-à-propos, & contre l'ordre du Général: au signal de refus, les Chasseurs abandonneront absolument la chasse, & se rallieront.

(1) Pavillon
19. au grand
perroquet.

122. *Faire connoître que l'on peut attaquer avec avantage.*

LES CHASSEURS qui ont été en découverte, ayant reconnu la force des ennemis, & jugeant que l'on peut les attaquer avec avantage, en feront le signal (1) au Général, dont ils observeront la manœuvre & les signaux pour s'y conformer exactement.

(1) Pavillon
17. au grand
perroquet.

123. *Faire donner dans la Flotte.*

LE GÉNÉRAL ayant fait signal à un corps de chasser une Flotte marchande ou un petit nombre de Vaisseaux, & ayant été prévenu, par les Chasseurs, qu'on peut attaquer avec avantage, il leur fera connoître s'il veut qu'ils donnent dans la Flotte, & ils n'attaqueront point avant le signal (1) qui s'adressera à ce seul corps.

(1) Pavillon
18. au grand
perroquet.

124. *Amariner, conserver, brûler les Prises.*

L'ARMÉE ayant fait des prises, elles feront amariniées par les Vaisseaux qui les auront fait amener; & ils feront

les seuls à envoyer à bord si le Général n'en fait point le signal à d'autres, ou s'ils ne le font pas eux-mêmes (art. 23.)

Amariner & enlever les Pavils.

Le signal d'amariner (1) les prises servira également pour avertir de les conserver pendant la nuit, si elles ont été faites trop tard pour les amariner. Et si le Général joint au signal précédent celui d'incendie (2), les Vaisseaux qui ont fait les prises en ayant retiré les équipages, mettront aussi-tôt le feu à ces Bâtimens.

(1) Pavillon 17. à poupp.

Braier les Prises.

(2) Flamme 7. au grand perroquet.

www.libtool.com.cn

CHAPITRE V.

DES MOUVEMENTS D'UNE LIGNE.

125. *Ranger une Armée en Bataille.*

E. 29. 36. 37.

F. 22. 33. 34.

L'ARMÉE pouvant être sans ordre, & les Vaisseaux un peu dispersés lorsque le Général voudra la mettre en ordre de Bataille, les Capitaines sont prévenus d'observer le signal par lequel le Général fera connoître, s'il veut former l'ordre sur le bord dont il tient l'amure (1), ou sur le bord opposé (2), afin qu'ils manœuvrent en conséquence pour se rallier sous le pavillon commandant, & chasser leur poste.

(1) Pavillon 17. à la vergue d'artimon.

Sign. 16. canon.

(2) Pavillon 18 à la vergue d'artimon.

Sign. 17. canon.

Dijection des Ecadres.

Dans l'ordre naturel, le Vice-Amiral fait l'avant-garde; il est au centre de la première Division de son Escadre, précédé de la 2^e. & suivi de la 3^e. Le Général est au centre de sa première Division, & du corps de bataille qui fait aussi le centre de l'armée; il est précédé de sa 2^e. Division, & suivi de la 3^e. Le Contre-Amiral fait l'arrière-garde au centre de laquelle il est & de sa première Division, précédé de la 3^e, & suivi de la 2^e.

Les Vaisseaux de l'armée observeront de former l'ordre

Z ij

le plus promptement & le plus régulièrement qu'il sera possible, se serrant jusqu'à un tiers de cable si le temps le permet, se tenant dans les eaux les uns des autres, & présentant dans la ligne du plus près lorsque la ligne sera formée; & que le Général en fera la route. Si, pour former plus facilement la ligne, le Général est obligé d'arriver plus ou moins, ceux, qui comme lui, auront à arriver, ne le feront que jusqu'à ce qu'ils soient par rapport à lui, dans l'aire de vent du plus près de ce bord.

On a rapporté (art. 101) les attentions que les Capitaines doivent avoir pour conserver les distances dans la marche; elles sont encore plus essentielles dans l'ordre de bataille, parce que si les Capitaines occupés de l'action, se négligeoient sur cette partie de la manœuvre, ils pourroient, soit en s'abordant réciproquement, soit en ouvrant trop la ligne, y causer un désordre dont un ennemi plus attentif ne manqueroit pas de profiter.

Page des Fré-
gates.

Dans l'ordre de bataille, les Frégates forment à une demi-portée de canon au vent ou sous le vent, suivant la situation de l'ennemi, une ligne parallèle à celle du combat. Chaque Frégate se tenant un peu de l'avant de son Commandant, afin d'être plus à portée d'arriver, ou de mettre en panne pour recevoir ou attendre ses ordres.

Il sera très-convenable qu'il y ait une Frégate à la tête de la ligne des Brûlots, pour conduire cette colonne, & répéter les signaux généraux.

Page des Brû-
lots.

Les Brûlots formeront par-delà les Frégates une autre ligne parallèle à une petite portée de canon de celle de combat; ils se tiendront de l'avant du Commandant de leur Escadre, afin que l'armée virant par la contremarche, ne puisse pas les couper, ou du moins en couper un moindre nombre; & pour être dans le combat plus parés à arriver au premier signal, & à passer à poupe de leur Commandant pour en recevoir les ordres.

Page des Vile-
aux ou Bâtimens
de charge.

Les Bâtimens de charge qui seront à la suite de l'armée, marcheront sur la même ligne que les Brûlots, &

dans l'intervalle de ceux des différentes Escadres. Ils se tiendront le plus serrés qu'il se pourra pour occuper moins de terrain, & ne point porter de confusion dans la ligne.

Marses des Généraux ; & Vaisseau de la tête & de la queue de la ligne.

On doit observer à l'égard du rang des Capitaines dans la ligne, que le premier Vaisseau de la tête & le dernier de la queue sont ordinairement commandés par les plus anciens Capitaines après les pavillons. Ces deux postes, principalement celui de la tête, sont très-honorables par les occasions que les Capitaines ont souvent de montrer leur capacité & leur bravoure ; ils doivent aussi se considérer comme réglant particulièrement la marche & l'étendue de l'armée.

Les plus anciens Capitaines, & qui montent de plus gros Vaisseaux, sont ensuite destinés à être les *Marses* des Généraux. Le premier de l'avant, & le second de l'arrière. Les Capitaines qui occupent ces postes se trouvant directement sous les yeux des Généraux, ont une occasion bien favorable de faire connoître leur valeur, & l'intérêt qu'ils prennent à la gloire du pavillon, à la défense duquel ils doivent plus veiller qu'à leur propre conservation.

126. *L'Armée étant en ligne, la faire virer par la contre-marche : revirer.*

R. 38.
P. 11.

LE GÉNÉRAL voulant faire virer l'armée par la contre-marche, & le signal en ayant été fait (1), le Vaisseau qui doit virer le premier donnera vent devant tout aussi-tôt, & ceux qui le suivent vireront successivement dans ses eaux.

(1) Pavillon B.
Signal 9 canon.

200000.

Si le Général veut faire revirer la tête de l'armée par la contre-marche, avant que toute la ligne ait exécuté le premier mouvement, il la prévientra par un nouveau signal (2) de contre-marche.

(2) Pavillon B.
Signal 9 canon.

Les mêmes signaux serviront dans tous les cas pour les Vaisseaux que le Général voudra faire virer (1) & revirer (2), ajoutant leur flamme particulière, s'il est nécessaire, & mettant le pavillon au mât qui désigne l'Escadre, quand le signal s'adressera à un corps.

Pour toute l'armée.		A la vergue d'artimon.
Pour une Escadre.	{ Avant-garde.	Au petit perroquet.
	{ Corps de Bataille.	Au grand perroquet.
	{ Arrière-garde.	Au perroquet d'artimon.

En virant par la contre-marche, chaque Vaisseau observera de ne donner vent devant qu'après celui qui le doit précéder; de le laisser passer au vent, si l'on vire vent devant; d'arriver & de passer sous le vent, si l'on vire vent arrière; de bien régler la bordée & la voilure dans tous les cas, pour manœuvrer à propos; & afin que la distance soit tous jours bien observée, le Vaisseau qui a viré, diminuera de voile jusqu'à ce qu'il ait été joint par celui qui le doit suivre.

Les Commandants d'Escadre, pour mieux maintenir l'ordre, vireront dans les eaux du Général; les Vaisseaux particuliers, dans celles de leur Chef de Division.

Le moment de virer vent devant, est celui où l'on découvre la hanche du vent du Vaisseau dans les eaux duquel on doit virer.

Les Vaisseaux de la ligne n'auront point égard à ceux qui les précédent immédiatement, s'ils rompent l'ordre, ou s'ils portent trop loin leur bordée.

127. *L'Armée étant en ligne, la faire virer lof pour lof par la contre-marche sous le vent.*

LA FORCE du vent ne permettant pas à l'armée de virer vent devant par la contre-marche, & le Général jugeant à propos de faire courir l'armée sur la ligne du plus près de l'autre bord; aussi-tôt que le signal en aura été fait (1), le Vaisseau de la tête de l'avant-garde arrivera pour prolonger la ligne le plus près qu'il pourra sur le vent; & il reviendra au lof lorsqu'il pourra passer à poupe du dernier Vaisseau de l'arrière-garde: tous les Vaisseaux de la ligne suivront les eaux du Vaisseau de la tête.

E. 18. 38.

F. 35.

(1) Pavillon
12. à poupe.

Sign. 10. canon.

128. L'Armée étant en ligne, la faire virer tout ensemble vent devant en ébiquier.

N. 39. **F. 36.** LE GÉNÉRAL ayant premièrement fait signal à l'armée qu'elle va exécuter un mouvement (1), & ce signal ayant été répété, il fera celui de virer tout ensemble (2); aussitôt tous les Vaisseaux de l'armée donneront ensemble vent devant, ou du moins ils le feront tous successivement & immédiatement après celui qui lui est de l'arrière.

(1) Pavillon 1. au grand perroquet.

(2) Pavillon 9. Signal g. canon.

Pour toute l'armée. A la vergue d'artimon.
 Pour une Escadre. { Avant-garde. Au petit perroquet.
 { Corps de bataille. Au grand perroquet.
 { Arrière-garde. Au perroquet d'artimon.

129. L'Armée étant rangée sur une ligne du plus-près, mais courant avec l'amirre de l'autre bord; rétablir l'ordre.

N. 40. **F. 37.** LE GÉNÉRAL fera signal à l'armée qu'elle va exécuter un mouvement (1), & après qu'il aura été répété, il fera celui de virer tout ensemble vent devant (2). Alors tous les Vaisseaux donneront vent devant ensemble, ou successivement, en commençant par la tête qui fera très-petites voiles pour na point étendre la ligne.

(1) Pavillon 1. au grand perroquet.

(2) Pavillon 9. Signal g. canon.

Pour toute l'armée. A la vergue d'artimon.
 Pour une Escadre. { Avant-garde. Au petit perroquet.
 { Corps de bataille. Au grand perroquet.
 { Arrière-garde. Au perroquet d'artimon.

130. L'Armée étant rangée sur une ligne du plus-près, la faire courir vent arrière ou largue en ébiquier.

N. 41. **F. 38.** LE GÉNÉRAL voulant faire courir l'armée vent arrière ou largue, les Vaisseaux restent toujours les uns par rapport

aux autres, dans l'ordre sur lequel l'armée est rangée, fera le signal général d'avertissement de mouvement (1); & après que ce signal aura été répété, il fera celui d'échiquier (2), qu'il accompagnera de celui de l'aire de vent (3), sur lequel il veut courir (art. 110). Aussitôt les Vaisseaux commenceront ensemble leur mouvement.

(1) Pavillon 1 au grand perroquet.

(2) Pavillon 12. à la vergue d'artimon.

(3) Signal d'aire de vent. art. 99.

131. *L'Armée étant rangée sur une ligne du plus-près, & courant vent arriere ou large, lui faire prendre les amures de cette même ligne.*

LE GÉNÉRAL voulant rétablir la ligne de combat fera signal à l'armée qu'il va lui faire faire un mouvement (1); & ayant amené ce signal aussi-tôt qu'il aura été répété, il fera celui d'ordre de bataille (2). A ce signal tous les Vaisseaux viendront au lof, prenant l'amure de la ligne sur laquelle l'armée est rangée.

(1) Pavillon 5. au grand perroquet.

(2) Pavillon 17. à la vergue d'artimon.

Si le Général vouloit faire passer l'armée de cet ordre de marche à celui de bataille sur la ligne du plus près de l'autre bord, ce qui a rapport au mouvement de l'article 135 ci-après, il mettroit au mât d'avant le pavillon de distinction du corps qui est sous le vent, & qui doit faire l'avant-garde, ou le pavillon d'ordre de bataille du bord sur lequel l'armée n'est point rangée (3). Aussi-tôt tous les Vaisseaux de l'armée viendront au lof, chacun gouvernant sur le grand mât de celui qui le doit précéder dans le changement de ligne de combat.

(3) Pavillon 18. à la vergue d'artimon.



132. L'Armée étant rangée sur une ligne du plus-près, mais courant avec les amures de l'autre bord, la mettre en bataille sur la ligne dont elle tient l'amure.

E. 41.
F. 40.

L'ARMEE étant rangée sur une ligne du plus-près, mais courant en échiquier avec les amures de l'autre bord, le Général la prévient qu'il veut la faire mettre en ligne de combat sur celle du plus-près dont elle tient l'amure, en mettant au mât d'avant le pavillon de distinction du corps qui doit faire l'avant-garde (1); & aussi-tôt qu'il mettra le pavillon de l'ordre de bataille (2), le Vaisseau de la tête tiendra le vent; & tous les autres, pour moins tomber sous le vent, & ferer davantage la ligne, arriveront ensemble parallèlement sur les perpendiculaires du vent, pour gagner les eaux de la ligne qui se forme. Mais comme les Vaisseaux auront en même temps plus de peine à maintenir l'ordre que s'ils mettoient chacun le cap sur celui qui le précède, ils auront une très-grande attention à se tenir dans leur poste, en se conservant réciproquement dans l'aire de vent sur lequel ils étoient rangés avant que d'arriver.

(1) Pavillon mi-parti blanc & bleu.

(2) Pavillon bleu, au petit perroquet.

(3) Pavillon 17. à la vergue d'artimon.

133. L'Armée étant en bataille, la faire arriver tout de front sur la perpendiculaire du vent.

E. 44.
F. 41.

LE GÉNÉRAL voulant que l'armée qui est en bataille arrive tout de front sur la perpendiculaire du vent, après l'avoir prévenue du mouvement général (1), il lui fera le signal d'arriver de front par conversion (2). Aussi-tôt les Vaisseaux de la tête de la ligne observeront de forcer de voile successivement de la tête à la queue; & ceux-ci en feront proportionnement le moins qu'il se pourra. Ils précéderont tous dans le lit du vent sans attendre d'autre signal.

(1) Pavillon 1. au grand perroquet.

(2) Pavillon 10 à la vergue d'artimon.

Cependant, si le Général trouve à propos de faire courir, les Vaisseaux arrivans, sur une autre ligne que celle du lit du vent, il le fera connoître par un signal d'aire de vent (3), qui ne signifiera rien autre chose en cette occasion, que l'aire auquel les Vaisseaux doivent présenter parallèlement pour se ranger sur la perpendiculaire.

(3) Signal d'aire de vent, art. 89.

134. *L'Armée étant en ligne, la faire arriver de quelques quarts par conversion.*

E. 44.
F. 45.

L'ARME'E étant en ligne, & le Général voulant la ranger sur un autre aire de vent, en la faisant arriver toute entière comme par conversion, le Vaisseau de la queue mettant en panne pour servir de point fixe à l'évolution, ou ne faisant de voiles que ce qu'il en faut précisément pour gouverner, l'armée sera prévenue de mouvement par le signal ordinaire (1); & le Général fera connoître l'aire de vent sur lequel l'armée doit se ranger, en accompagnant le signal de conversion (2) d'un signal numéraire (3), dont le nombre exprimera combien cet aire de vent est distant de celui du plus près du bord dont elle est amurée. Ainsi, si l'armée étant rangée sur une ligne du plus près, le Général veut la faire arriver par conversion, d'un seul aire de vent, pour qu'elle courre à sept aires ou largue d'un quart, il accompagnera le signal de conversion d'un des trois signaux numériques qui expriment l'unité. De même, s'il veut la faire arriver de 3 ou de 4 aires; il se servira d'un des signaux numériques qui expriment un de ces nombres. Le pavillon de conversion seul, c'est-à-dire, sans être accompagné d'un signal de nombre, exprimant la perpendiculaire du vent. Les Vaisseaux connoîtront l'aire de vent sur lequel ils doivent présenter tous ensemble parallèlement pour parvenir sur la nouvelle ligne de l'ordre, en ajoutant à huit rums valeur d'un quart de la boussole, la moitié du nombre des aires de vent qu'a exprimé le signal numéraire. Dans le dernier exemple l'armée devant arriver de 4 aires de vent par conversion, le

(1) Pavillon blanc au grand perroquet

(2) Pavillon rouge, à la vergue d'artimon.

(3) Signal numéraire, art. 89.

nombre 10 composé de 2, moitié du nombre 4, ajouté à 8 rums, indiquera que les Vaisseaux doivent arriver parallèlement de 10 rums, pour conserver leur première distance sur la nouvelle ligne de l'ordre; & le Général n'en fera point de signal, à moins qu'il ne voulût que les Vaisseaux arrivant parallèlement pour exécuter l'évolution, courussent sur un autre aire de vent qu'il leur fera connoître alors par un signal qui le désignera (4).

(4) Signal d'air de vent, art. 99.

Comme il est presque impossible, dans la pratique, que les Vaisseaux se meuvent tous ensemble comme une ligne de rotation, du moins tous, de la tête à la queue, ayant premièrement diminué de plus en plus de voile, observeront de relever les extrémités de la ligne, & de ne faire chacun autant de voile que celui qui le précède, que lorsque ce Vaisseau lui restera dans l'aire de vent indiqué. Les Vaisseaux étant parvenus sur cette même ligne, n'arriveront pas plus sous le vent; l'évolution sera faite, & le Général donnera la route.

135. *L'Armée courant vent arriere ou largue sur la perpendiculaire du vent, ou sur toute autre ligne, la mettre en ligne de combat.*

X. 47.
V. 42. LE GÉNÉRAL avertira l'armée de se tenir prête à exécuter un mouvement, en mettant au mât; d'avant le pavillon de distinction (1) de l'Escadre qui doit faire l'avantgarde; après quoi il mettra le pavillon d'ordre de bataille (2). Les Vaisseaux viendront aussi-tôt au lof, premièrement dans la ligne sur laquelle ils sont rangés, & ensuite successivement dans les eaux du corps qui doit faire l'avant-garde, dont le premier Vaisseau tiendra le vent à petites voiles aussi-tôt que le signal d'ordre aura été fait.

(1) Pavillon mi-parti blanc & bleu.
ou
Pavillon bleu au petit perroquet.

(2) Pavillon 17. ou 18. vergue d'artimon.

136. *L'Armée étant en bataille, la faire courir vent arriere (en angle obtus, le sommet sous le vent) dans un ordre qui la mette en état de se remettre en ligne sur le bord qu'elle voudra.*

E. 45.
F. 47.

L'ARMÉE étant prévenue d'un mouvement (1), le Général mettra le signal de l'angle obtus, le sommet sous le vent (2), aussi tôt tous les Vaisseaux de l'armée arriveront parallèlement ensemble dans le lit du vent. Tous ceux, compris depuis la tête jusqu'au centre, forçant également de voiles, & se tenant respectivement sur la même ligne du plus près; & ceux, compris depuis le centre jusqu'à la queue, ne commençant à en forcer que lorsque celui qui précède chacun d'eux lui restera dans la ligne du plus près de l'autre bord sous le vent. Les derniers Vaisseaux feront très-peütes voiles jusqu'à ce moment, & seulement pour gouverner.

(1) Pavillon 1.
au grand perro-
quet.

(2) Pavillon
20. à la vergue
d'artimon.

157. *L'Armée courant vent arriere ou largue sur un angle formé par les deux lignes du plus près, le centre de l'Armée étant sous le vent, mettre l'Armée en bataille.*

E. 49
F. 44.

L'ARMÉE sera prévenue de ce mouvement par le pavillon de distinction du corps qui doit faire l'avant-garde (1) mis au mât d'avant. Et lorsque le Général mettra le pavillon d'ordre de bataille (2), tous les Vaisseaux de l'aille de l'avant-garde jusqu'au centre compris, viendront ensemble au lof sur cette même ligne. Ceux de l'autre aile présenteront en même temps à petites voiles sur les paralleles perpendiculaires au vent, pour se rendre successivement dans les eaux de la ligne. Ils observeront dans leur route de se

(1) Pavillon
mi-parti blanc &
bleu.

Pavillon bleu
au petit perro-
quet.

(2) Pavillon
17. à la vergue
d'artimon.

tenir réciproquement sur la ligne du plus près de l'autre bord, & que celui qui doit être de l'arrière (l'ordre rétabli) ne passe jamais la poupe de celui qui le doit précéder.

138. Rétablir la ligne de combat quand le vent vient de l'arrière.

§ 48.
§ 49.

LES CHANGEMENTS de vent portent toujours beaucoup de dérangement dans la ligne en rompant l'ordre, & par la difficulté de le rétablir dans un temps souvent court & précieux. Il est de la prudence du Général de prévoir ce changement, & de prévenir le désordre de la ligne en ne négligeant pas de profiter de tous les moments pour rétablir & resserrer la ligne.

Si le vent vient un peu de l'arrière, le Général ayant fait signal de mouvement (1), mettra ensuite le pavillon d'ordre de bataille (2), & celui de resserrer la ligne. Il pourra en même temps faire signal à l'avant-garde $\frac{1}{2}$ de tenir le vent (3), aussi-tôt le Vaisseau de la tête viendra au lof; & tous les Vaisseaux de l'armée se rendront successivement dans ses eaux & dans celles de la ligne, en mettant chacun le cap sur le grand mât de celui qui le précède.

Comme il est extrêmement difficile dans une grande armée que le Général fasse les signaux de détail aux corps les plus éloignés du centre, & que ce soit sans confusion & sans crainte de méprise, particulièrement lorsque tous les corps doivent évoluer différemment; on a marqué dans la suite des évolutions les signaux que peuvent faire les trois Commandants d'Escadre, pour que chacun d'eux fasse connoître, au corps qu'il commande, le temps relatif du mouvement qu'il doit exécuter. Et c'est pour le faire avec plus de règle que l'on a marqué ces temps par des nombres qui servent à indiquer l'ordre des signaux qui ont rapport à ces mouvements.

Remarque sur les signaux des Généraux & la manière de tenir le vent de ceux de l'Escadre.

(1) Pavillon 1. au grand perroquet.

(2) Pavillon 17 à la vergue d'artimon.

(3) Pavillon 10 à la vergue d'artimon.

(4) Pavillon 10 au petit perroquet.

Flamme particulière du Vaisseau de la tête.

<i>VICE-AMIRAL.</i>	<i>CONTRE-AMIRAL.</i>
Avertissement général.	1. Pavillon 1. au grand perroquet.
Ordre de bataille.	2. Pavillon 17. à la vergue d'artimon.
Refferrer la ligne.	Pavillon 15. à la vergue d'artimon.
Tenir le vent.	3. Pavillon 10 au petit perroquet ; & flamme particulière du Vaisseau de la tête.

139. *Le vent venant plus considérablement de l'arrière.*

Z. 68.
T. 46.

LE VENT changeant plus considérablement, & le Général jugeant à propos de faire élever l'armée au vent en courant en échiquier sur le même bord, il fera d'abord le signal de mouvement (1), & ensuite celui d'ordre de bataille de même bord, & celui de tenir le vent en échiquier (2); afin que ces deux signaux étant réunis, tous les Vaisseaux sachent qu'ils ont à venir ensemble au lof, sans virer, pour s'élever au vent. Ils observeront dans ce mouvement de se tenir réciproquement dans l'aire de vent sur lequel ils étoient rangés, jusqu'à ce que le Général amène le signal d'échiquier pour ne laisser que celui d'ordre de bataille: alors si le Général ne fait point d'autre signal, tous les Vaisseaux mettront promptement en ligne.

(1) Pavillon 1. au grand perroquet.

(2) Pavillon 17. à la vergue d'artimon.

Pavillon 15. à la vergue d'artimon.

<i>VICE-AMIRAL.</i>	<i>CONTRE-AMIRAL.</i>
Avertissement général.	1. Pavillon 1. au grand perroquet.
Ordre de bataille de même bord.	2. Pavillon 17 à la vergue d'artimon.
S'élever en échiquier du même bord.	Pavillon 13 à la vergue d'artimon.

140. *Mettre l'Armée en ligne de l'autre bord, en changeant l'ordre de la tête & de la queue.*

n. 48.
P. 47.

SI LE GÉNÉRAL veut mettre l'armée en ligne de l'autre bord en changeant l'ordre de la tête & de la queue, la quantité dont le vent est venu de l'arrière permettant de rétablir promptement la ligne par ce moyen, il fera premièrement le signal général de mouvement (1) par le pavillon d'avertissement, & il fera ensuite celui de virer tout ensemble vent devant en échiquier (2); ce que l'armée ayant exécuté, le Général fera signal d'ordre de bataille de ce bord (3). Aussi-tôt le premier Vaisseau de la nouvelle avant-garde, (dont le Général mettra, s'il le juge nécessaire, le pavillon de distinction au mât d'avant) tiendra le vent; & tous les Vaisseaux se tenant réciproquement dans la ligne sur laquelle l'échiquier est formé, mettront chacun le cap sur le grand mât du Vaisseau qui le précède, afin de former très-promptement la ligne. Le Général fera signal de resserer la ligne, si elle s'est ouverte dans ce mouvement (4).

(1) Pavillon 1. au grand perroquet.

(2) Pavillon 9. à la vergue d'artimon.

(3) Pavillon 17. à la vergue d'artimon. Pavillon de distinction de l'avant garde au petit perroquet.

(4) Pavillon 15. à la vergue d'artimon.

VICE-AMIRAL.

Avertissement général. } 1. Pavillon 1. au grand perroquet.
Virer tous ensemble vent devant, en échiquier. } 2. Pavillon 9. à la vergue d'artimon.
Ordre de bataille de même bord. } 3. Pavillon 17. à la vergue d'artimon.
Resserer la ligne. } 4. Pavillon 15. à la vergue d'artimon.

CONTRE-AMIRAL.

1. Pavillon 1. au grand perroquet. } Avertissement général.
2. Pavillon 9. à la vergue d'artimon. } Virer tous ensemble vent devant, en échiquier.
3. Pavillon 17. à la vergue d'artimon. } Ordre de bataille de même bord.
4. Pavillon 15. à la vergue d'artimon. } Resserer la ligne.

141. *Rétablir la ligne de combat quand le vent vient de l'avant.*

LE GÉNÉRAL ne peut rétablir la ligne de combat, quand le vent vient plus ou moins de l'avant, qu'en faisant

faire à l'armée des mouvements quelquefois longs & difficiles, qui demandent toute l'attention des Capitaines pour conserver l'ordre & les distances.

E. 49.
F. 48.

Le Général fera signal à l'armée de se préparer à un mouvement (1); il fera ensuite signal au premier Vaisseau de la tête d'arriver (2), & à l'armée de mettre en panne (3); parce que tous les Vaisseaux de la ligne jusqu'au dernier exclusivement, auront à arriver successivement pour mettre celui-ci dans la nouvelle ligne du plus près sous le vent, en rétablissant l'ordre de bataille dont il fera immédiatement après le signal (4). Les Vaisseaux faisant donc servir à mesure que chacun relève celui qui le précède dans la ligne du plus près au vent, ils courront parallèlement sur l'aire de vent qui leur fera conserver leur distance. Cependant si le Général vouloit que les Vaisseaux arrivant courussent sur un autre aire de vent, que celui que la conservation de la distance d'un Vaisseau à l'autre exige, il accompagnera le signal d'arriver (2) de celui d'aire de vent (art. 130). Les Vaisseaux ayant ainsi arrivé, lorsque le dernier (5) se trouvera avec eux dans la ligne de combat, tous viendront au lof (6); les Vaisseaux feront très-petites voiles pendant tout ce mouvement, pour mieux observer leur distance, & les relevements réciproques. Cependant, quand le mouvement sera exécuté, le Général fera resserrer la ligne si elle s'est trop ouverte (6). Cette évolution a rapport au mouvement de conversion (art. 134).

(1) Pavillon 1.
au grand perroquet.
(2) Pavillon 12 au petit perroquet, flamme particulière du premier Vaisseau.
(3) Pavillon 4. à la vergue d'artimon.
(4) Pavillon 17. à la vergue d'artimon.

(5) Pavillon 10. à la vergue d'artimon.

(6) Pavillon 15. à la vergue d'artimon.

VICE-AMIRAL.

CONTRE-AMIRAL.

Avertissement général. } 1. Pavillon 1. au grand perroquet.
Arriver en échiquier. } 2. Pavillon 12 au petit perroquet, & flamme particulière du 1^{er} Vaisseau.
Mettre en panne. . . } 3. Pavillon 4. à la vergue d'artimon.
Ordre de bataille de même bord. . . } 4. Pavillon 17. à la vergue d'artimon.
Revenir au lof. . . } 5. Pavillon 10. à la vergue d'artimon.
Resserrer la ligne. . } 6. Pavillon 15. à la vergue d'artimon.

1. Pavillon 1. au grand perroquet. . . } Avertissement général.
2. Pavillon 12. au petit perroquet. . . } Arriver en échiquier.
3. Pavillon 4. à la vergue d'artimon. . . } Mettre en panne.
4. Pavillon 17. à la vergue d'artimon. . . } Ordre de bataille de même bord.
5. Pavillon 10. à la vergue d'artimon. . . } Revenir au lof.
6. Pavillon 15. à la vergue d'artimon. . . } Resserrer la ligne.

142. Rétablir la ligne sans mettre en panne.

E. 49.
F. 48.

SI LE GÉNÉRAL ne juge point à propos de faire mettre l'armée en panne pour rétablir l'ordre, après avoir fait signal d'un mouvement à exécuter (1), & avoir mis, s'il est nécessaire, le signal de continuer la route (2), & ce sera celle de l'échiquier sous le vent, il fera signal d'ordre de bataille de même bord (3). Cependant il fera signal d'arriver (4) au premier Vaisseau ($\frac{1^{\text{er}}}{1}$) de la tête de la ligne qui mettra aussi tôt le cap dans l'aire de vent qui conservera la distance. Mais si le Général veut qu'il en suive un autre, il en accompagnera le signal de celui d'aire de vent (art. 89). Ce premier Vaisseau ayant donc convenablement arrivé, tous courant parallèlement, se rendront successivement dans ses eaux ; & il reviendra de lui-même au lof quand il relevera dans l'aire du plus près sous le vent, le dernier Vaisseau de l'arrière garde.

(1) Pavillon 1. au grand perroquet.
(2) Pavillon 3. à la vergue d'artimon.
(3) Pavillon 17. à la vergue d'artimon.
(4) Pavillon 11. au petit perroquet.
Flamme particulière du Vaisseau de tête.

VICE-AMIRAL.

Avertissement général. } 1. Pavillon 1. au grand perroquet.
Continuer la route. . . } 2. Pavillon 3. à la vergue d'artimon.
Ordre de bataille de même bord. . . } 3. Pavillon 17. à la vergue d'artimon.
Arriver. } 4. Pavillon 11. au petit perroquet. Et flamme particulière du 1^{er} Vaisseau.

CONTRE-AMIRAL.

1. Pavillon 1. au grand perroquet. } Avertissement général.
2. Pavillon 3. à la vergue d'artimon. } Continuer la route.
3. Pavillon 17. à la vergue d'artimon. } Ordre de bataille de même bord.

143. Rétablir la ligne en s'élevant au vent par la Contre-marche.

E. 49.
F. 50.

SI LE GÉNÉRAL veut rétablir la ligne de combat en s'élevant au vent par la contre-marche, après avoir fait signal de mouvement (1), & celui de continuer la route (2), & ce sera celle de l'échiquier sous le vent pour le corps de l'armée, il fera signal à l'avant-garde de virer par la contre-

(1) Pavillon 1. au grand perroquet.
(2) Pavillon 3. à la vergue d'artimon.

Bb

marche (3); aussi-tôt son premier Vaisseau donnera vent devant en courant à très-petites voiles, & il sera suivi de tous les Vaisseaux de l'armée, qui se rendront successivement dans ses eaux en forçant de voiles, & courant jusqu'à ce moment parallèlement en échiquier au plus près. Cependant le Général mettra pavillon d'ordre de bataille de ce bord (4). Mais s'il jugeoit à propos de remettre l'armée en bataille sur la ligne du plus près, dont les Vaisseaux qui ont viré ne tiennent point actuellement l'amure, il fera signal à l'avant-garde de revirer par la contre-marche (5), ou bien il mettra pavillon d'ordre de bataille de l'autre bord: ce dernier signal étant pour avertir les Frégates, Brûlots, Galiotes & Bâtimens de charge de l'armée, qui n'auroient pas pu suivre l'évolution ou qui seroient dispersés, que c'est sur ce bord qu'ils doivent se ranger. Il fera signal à l'armée de resserrer la ligne (6).

(3) Pavillon 7. au petit perroquet.

(4) Pavillon 17. à la vergue d'artimon.

(5) Pavillon 8. au petit perroquet.

Pavillon 18. à la vergue d'artimon.

(6) Pavillon 15. à la vergue d'artimon.

VICE-AMIRAL.

CONTRE-AMIRAL.

Avertissement général.	{ 1. Pavillon 1. au grand perroquet. }	1. Pavillon 1. au grand perroquet. }	Avertissement général.
Continuer la route.	{ 2. Pavillon 3. à la vergue d'artimon. }	2. Pavillon 3. à la vergue d'artimon. }	Continuer la route.
Virer par la contre-marche.	{ 3. Pavillon 7. au petit perroquet. }	3. }	
Ordre de bataille de même bord.	{ 4. Pavillon 17. à la vergue d'artimon. }	4 Pavillon 17. à la vergue d'artimon. }	Ordre de bataille de même bord.
Revirer par la contre-marche.	{ 5. Pavillon 8. au petit perroquet. }		
■			
Ordre de bataille de l'autre bord.	{ Pavillon 18. à la vergue d'artimon. }	5. Pavillon 18. à la vergue d'artimon. }	Ordre de bataille de l'autre bord.
Resserrer la ligne.	{ 6. Pavillon 15. à la vergue d'artimon. }	6. Pavillon 15. à la vergue d'artimon. }	Resserrer la ligne.

144. Rétablir la ligne en s'élevant au vent en échiquier.

E. 49.
F. 52.

SI L'ARMÉE est en présence de l'ennemi qui est sous le

vent, & que le Général préfère de faire élever l'armée tout ensemble au vent, il la prévient par le signal d'avertissement de mouvement (1); il fera ensuite celui de virer tout ensemble (2), pour former l'échiquier sur l'autre bord. Aussi-tôt les Vaisseaux donneront en même temps vent devant, celui de la queue forçant de voiles au plus près, & successivement jusqu'à ce que chacun relève dans la ligne du plus près du bord que l'on a quitté le premier Vaisseau du vent. L'armée s'étant ouverte nécessairement dans cette évolution, le Général la fera resserrer en rétablissant l'ordre de combat. Et si c'est sur le bord dont l'échiquier a l'amure, le Général, après avoir mis le pavillon d'ordre de bataille (3), pourra ajouter au mât d'avant le pavillon de distinction du corps qui fera l'avant-garde. Tous les Vaisseaux présenteront en même temps sur le grand mât de celui qui les précède immédiatement; & forçant de voiles, à commencer par le dernier, tandis que le premier en fera très-peu, & seulement pour gouverner, ils rétabliront ainsi & resserreront la ligne (4).

(1) Pavillon 1. au grand perroquet
(2) Pavillon 9. à la vergue d'artimon.

(3) Pavillon 17. à la vergue d'artimon.

(4) Pavillon 15. à la vergue d'artimon.

VICE-AMIRAL.

CONTRE-AMIRAL.

Avertissement général. } 1. Pavillon 1. au grand perroquet.
Virer tout ensemble pour former l'échiquier. } 2. Pavillon 9. à la vergue d'artimon.
Ordre de bataille de même bord. } 3. Pavillon 17. à la vergue d'artimon.
Resserrer la ligne . . . } 4. Pavillon 15. à la vergue d'artimon.

1. Pavillon 1. au grand perroquet. } Avertissement général.
2. Pavillon 9. à la vergue d'artimon. } Virer tous ensemble pour former l'échiquier.
3. Pavillon 17. à la vergue d'artimon. } Ordre de bataille de même bord.
4. Pavillon 15. à la vergue d'artimon. } Resserrer la ligne.

Mais si le Général veut former la ligne sur le bord que tenoit l'armée avant le mouvement, c'est-à-dire, sur la ligne du plus près sur laquelle l'échiquier est présentement rangé, alors il mettra au mât d'avant le pavillon de distinction (3) du corps qui doit faire l'avant-garde, faisant en même-temps signal de revirer tout ensemble; ce que

(1 & 2) comme précédemment.

(3) Pavillon de distinction de l'avant-garde au petit perroquet. Pavillon 9. à la vergue d'artimon.

l'armée ayant exécuté, elle se trouvera en ligne. Mais l'avant-garde fera très-petite voile, & l'arrière-garde en forcera pour resserrer la ligne (4).

(4) Pavillon
15. à la vergue
d'artimon.

<i>VICE-AMIRAL.</i>	<i>CONTRE-AMIRAL.</i>
Comme précédement.	Comme précédement.
Si le Vice-Amiral fait l'avant-garde.	Si le Contre-Amiral fait l'avant-garde.
Revirer tout ensemble pour former la ligne.	Revirer tout ensemble pour former la ligne.
Resserrer la ligne.	Resserrer la ligne.

C H A P I T R E V I .

DU CHANGEMENT DES ESCADRES, L'ARMÉE ÉTANT EN LIGNE.

145. *L'Armée étant en ordre de Bataille*
 $(\frac{V}{T} \frac{A}{M} \frac{C}{T})$, *changer le corps de Bataille*
avec l'arrière-garde $(\frac{V}{T} \frac{C}{M} \frac{A}{T})$.

L E GÉNÉRAL se servira des pavillons de distinction d'Escadres (1), pour avertir l'armée du changement & du mouvement à exécuter. Ainsi l'Escadre $(\frac{C}{T})$ qui fait l'arrière-garde, est avertie qu'elle doit passer au corps de bataille $(\frac{C}{M})$, & le corps de bataille $(\frac{A}{M})$ est prévenu qu'il va faire l'arrière-garde $(\frac{A}{T})$. Le Commandant que le signal regarde, le répétera. Cependant tous les Vaisseaux observeront la manœuvre du Général pour commencer la leur, parce que l'évolution peut se faire de plusieurs manières. Si

(1) Pavillon
bleu, au grand
perroquet.

Pavillon blanc
au perroquet
d'artimon.

le Général préfère de l'exécuter en faisant virer tout ensemble son Efcadre, il lui en fera le signal (2) au mât qui désigne l'arrière-garde qu'elle doit faire. Au même moment tous ses Vaisseaux ($\frac{c}{m}$) donneront ensemble vent devant en forçant de voile. L'arrière-garde ($\frac{c}{v}$) qui doit passer au milieu, continuera sa route en forçant aussi de voiles jusqu'à ce qu'elle ait joint ($\frac{c}{m}$) l'avant-garde ($\frac{c}{v}$) qui fera très-petites voiles, & lorsque le corps de bataille se sera élevé au vent, par le travers de l'Efcadre avec qui il change de poste, il revirera tout ensemble (3) pour arriver en dépendant, & revenir au lof dans les eaux de la ligne, où étant parvenu, le Général pourra faire signal de la reserrer (4).

(2) Pavillon 9. au perroquet d'artimon.

(3) Pavillon 9. au perroquet d'artimon.

(4) Pavillon 15. à la vergue d'artimon.

VICE-AMIRAL.

CONTRE-AMIRAL.

	1.		1. Pavillon bleu au grand perroquet.	} L'Efcad. $\frac{c}{m}$ au milieu $\frac{c}{m}$.
Continuer la route à très-petites voiles.	2. Pavillon 6. au petit perroquet.		2. Pavillon 5. au grand perroquet.	} Continuer la route en forçant de voile.
	3.		3.	
Reserrer la ligne.	4. Pavillon 15. à la vergue d'artimon.		4. Pavillon 15. à la vergue d'artimon.	} Reserrer la ligne.

146. Exécuter le même mouvement, l'Efcadre du Général mettant en panne.

SI LE GÉNÉRAL veut faire exécuter le changement d'Efcadres sans s'élever au vent, ayant premièrement fait les signaux de ce changement (1) pour servir d'avertissement. Il fera à son Efcadre celui d'arriver en panne (2). En même temps l'arrière-garde ($\frac{c}{v}$) forcera de voiles pour lui passer au vent, & joindre l'avant-garde ($\frac{c}{v}$) qui continuera sa route à fort petites voiles. Et aussi-tôt que le nouveau corps de bataille ($\frac{c}{m}$) aura doublé, les deux corps de l'avant arriveront un peu pour mettre dans leurs eaux l'Efcadre qui doit les suivre; le Général fera à cet effet signal d'ordre de bataille (3) pour toute l'armée, & de reserrer la ligne (4): alors son Efcadre fera servir.

(1) Pavillon bleu au grand perroquet.

Pavillon blanc au perroquet d'artimon.

(2) Pavillon 4. au perroquet d'artimon.

(3) Pavillon 17. à la vergue d'artimon.

(4) Pavillon 15. à la vergue d'artimon.

E. 10.
F. 17.

VICE-AMIRAL.

CONTRE-AMIRAL.

- | | | | |
|---|---|---|--|
| <p>1.</p> <p>Continuer la route à très-petites voiles.</p> <p>Arriver en dépendant pour former la ligne.</p> <p>Refferrer la ligne.</p> | <p>2. Pavillon 6. au petit perroquet.</p> <p>3. Pavillon 17. à la vergue d'artimon.</p> <p>Pavillon 11. au petit perroquet.</p> <p>4. Pavillon 15. à la vergue d'artimon.</p> | <p>1. Pavillon bleu au grand perroquet</p> <p>2. Pavillon 5. au grand perroquet.</p> <p>3. Pavillon 17. à la vergue d'artimon.</p> <p>Pavillon 11. au grand perroquet.</p> <p>4. Pavillon 15 à la vergue d'artimon.</p> | <p>L'Escad. $\frac{c}{m}$ au milieu $\frac{c}{m}$.</p> <p>Continuer la route en forçant de voile.</p> <p>Arriver en dépendant pour former la ligne.</p> <p>Refferrer la ligne.</p> |
|---|---|---|--|

147. L'Armée étant en ordre de Bataille ($\frac{v}{m} \frac{A}{m} \frac{c}{m}$), changer le corps de Bataille avec l'avant-garde ($\frac{A}{v} \frac{v}{m} \frac{c}{m}$).

E. 51.
F. 54.

LE GÉNÉRAL prévientra l'armée de ce mouvement, par la position des pavillons de distinction des Escadres qui changent de poste (1). Il accompagnera ce signal de l'ordre aux Commandants de faire manœuvrer chacun leur Escadre (2). Aussi-tôt le corps ($\frac{v}{v}$) qui fait l'avant-garde, donnera tout ensemble vent devant pour s'élever en échiquier ($\frac{v}{m}$), & revirer tout ensemble (3) quand il sera par le travers de l'Escadre ($\frac{c}{v}$) qui aura continué sa route à petites voiles pour passer de l'avant. L'arrière-garde ($\frac{c}{v}$) mettra en panne quand l'Escadre qui passe au milieu, revirera; & elle fera servir (4), quand la précédente aura gagné son poste. Le Général fera en même temps refferrer la ligne.

(1) Pavillon blanc au petit perroquet.
Pavillon mi-parti blanc & bleu au grand perroquet.

(2) Pavillon 2. à la vergue d'artimon.

(3) Pavillon 3. au grand perroquet.

(4) Pavillon 15 à la vergue d'artimon.

VICE-AMIRAL.

CONTRE-AMIRAL.

- | | | | |
|--|--|---|--------------------------------|
| <p>L'Escad. $\frac{v}{v}$ au milieu $\frac{v}{m}$</p> <p>Exécution particulière.</p> <p>Virer tout ensemble vent devant en échiquier</p> | <p>1. Pavillon mi-parti blanc & bleu, au grand perroquet.</p> <p>2. Pavillon 2. à la vergue d'artimon.</p> <p>Pavillon 9 au grand perroquet.</p> | <p>1</p> <p>2. Pavillon 2. à la vergue d'artimon.</p> | <p>Exécution particulière.</p> |
|--|--|---|--------------------------------|

- | | | | |
|---|--|--|------------------------------------|
| Revirer tout ensemble pour former la ligne. | 3. Pavillon 9. au grand perroquet. | 3. Pavillon 4. au perroquet d'artimon. | 3. Panne. |
| Reserrer la ligne. | 4. Pavillon 15. à la vergue d'artimon. | 4. Pavillon 15. à la vergue d'artimon. | 4. Faire servir & resser la ligne. |

148. Exécuter le même mouvement, l'Escadre du Général passant au vent de l'avant-garde.

E. 51.
F. 52.

SI LE GÉNÉRAL veut faire exécuter cette évolution en passant au vent de l'Escadre qui faisoit l'avant-garde, il lui fera signal de panne (2), & à l'arrière-garde celui d'exécution particulière. Aussi-tôt l'arrière-garde arrivera (3) d'un demirumb au plus, pour se rendre à très-petites voiles dans les eaux de l'escadre en panne, en avant de laquelle l'escadre du Général se mettra en arrivant un peu en dépendant, après l'avoir doublée au vent. Le Général fera en même temps signal de resserver la ligne (4).

(1) Comme ci-dessus.

(2) Pavillon 4. au grand perroquet.
Pavillon 2. au perroquet d'artimon.

(3) Pavillon 11. au petit perroquet.

(4) Pavillon 15. à la vergue d'artimon.

VICE-AMIRAL.

CONTRE-AMIRAL.

- | | | | |
|--|---|---|------------------------|
| L'Escad. $\frac{v}{v}$ au milieu $\frac{v}{m}$ | (1) Pavillon mi-parti blanc & bleu, au grand perroquet. | 1. | |
| Panne. | 2. Pavillon 4. au grand perroquet. | 2. Pavillon 2. au perroquet d'artimon. | Exécution particulière |
| | 3. | 3. Pavillon 11. au perroquet d'artimon. | Arriver en dépendant. |
| Faire servir & resserver la ligne. | 4. Pavillon 15. à la vergue d'artimon. | 4. Pavillon 15. à la vergue d'artimon. | Resserver la ligne. |

149. L'Armée étant en ordre de Bataille ($\frac{v}{m} \frac{c}{m} \frac{c}{m}$), faire passer à l'arrière-garde l'Escadre qui est à la tête ($\frac{v}{m} \frac{c}{m} \frac{c}{m}$).

E. 52.
F. 53.

POUR faire passer l'Escadre ($\frac{v}{m}$) de la tête à la queue de la ligne, & faire occuper le corps de bataille par celle qui faisoit l'arrière-garde ($\frac{c}{m}$), tandis que l'Escadre ($\frac{c}{m}$) qui étoit au centre, fera l'avant-garde, le Général mettra les pavil-

lons de distinction d'Escadres (1) aux mâts convenables, pour avertir l'armée du mouvement à faire; & il les amènera aussi-tôt que ce signal aura été répété par les Commandants respectifs. Alors il fera signal à l'Escadre ($\frac{v}{m}$) qui doit passer en arriere, de donner tout ensemble vent devant (2), pour s'élever en échiquier au vent; & après que le signal aura été répété par le Commandant de cette Escadre, le Général lui fera celui d'exécution particuliere (3), pour qu'il commande lui-même le mouvement que son Escadre doit exécuter. Cependant le Général continuera sa route en forçant un peu de voiles, & il sera suivi de l'Escadre qui faisoit l'arriere-garde, sans qu'il soit besoin de faire d'autres signaux que celui de referrer la ligne quand l'Escadre qui passe en arriere, arrivera (4).

(1) Pavillon mi-parti, blanc & bleu, au perroquet d'artimon. Pavillon bleu au grand perroquet.

(2) Pavillon 9. au perroquet d'artimon.

(3) Pavillon 1. au perroquet d'artimon.

Pavillon 7. à la vergue d'artimon.

(4) Pavillon 15. à la vergue d'artimon.

VICE-AMIRAL.

L'Escad. $\frac{v}{m}$ à l'arriere $\frac{v}{m}$	}	1. Pavillon mi-parti blanc & bleu, au perroquet d'artimon.
Virer tout ensemble en échiquier.		2. Pavillon 9 au perroquet d'artimon.
Exécution particuliere.	}	3. Pavillon 2. au perroquet d'artimon.
Forcer de voile.		4. Pavillon 5. au perroquet d'artimon.
Revirer tout ensemble en ligne.	}	5. Pavillon 9. au perroquet d'artimon.
Arriver en dépendant.		6. Pavillon 11. au perroquet d'artimon.
Refferrer la ligne.	}	7. Pavillon 15. à la vergue d'artimon.

CONTRE-AMIRAL.

Pavillon bleu au grand mât de hune.	}	L'Escad. $\frac{c}{m}$ au milieu $\frac{c}{m}$
2.		3. Pavillon 5. à la vergue d'artimon.
3. Pavillon 5. à la vergue d'artimon.	}	Continuer la route & forcer de voile.
4. Pavillon 15. à la vergue d'artimon.		5. Pavillon 15. à la vergue d'artimon.

150. *Exécuter le même mouvement, en faisant mettre en panne l'Escadre qui doit passer en arriere.*

R. 12.
F. 17.

SI LE GÉNÉRAL veut faire exécuter cette évolution, en passant avec l'arriere-garde ($\frac{c}{m}$) qui le suivra au vent de l'avant-garde

(1) Comme ci-dessus.

l'avant-garde ($\frac{v}{m}$); après que l'armée aura été avertie du mouvement (1), il fera signal de panne (2) à l'Escadre de la tête ($\frac{v}{m}$), & il forcera en même temps de voiles avec l'Escadre qui le suit, pour doubler & mettre dans les eaux de la ligne (3), l'Escadre en panne qui fera servir aussi-tôt après, le Général faisant signal de resserrer la ligne (4).

- (1) Pavillon 4. au perroquet d'artimon.
- (2) Pavillon 5. à la vergue d'artimon.
- (3) Pavillon 11. à la vergue d'artimon.
- (4) Pavillon 15. à la vergue d'artimon.

VICE-AMIRAL. CONTRE-AMIRAL.

L'Escad. $\frac{v}{m}$ à l'arrière.	1. Pavillon mi-parti blanc & bleu, au perroquet d'artimon.	Pavillon bleu au grand-perroquet.	L'Escad. $\frac{c}{m}$ au milieu.
Panne.	2. Pavillon 4. au perroquet d'artimon.	2. Pavillon 5. à la vergue d'artimon.	Continuer la route & forcer de voile.
	3.	3. Pavillon 11. à la vergue d'artimon.	Arriver en dépendant.
Faire servir & resserrer la ligne.	4. Pavillon 15. à la vergue d'artimon.	4. Pavillon 15. à la vergue d'artimon.	Revenir au lof & resserrer la ligne.

151. L'Armée étant en ordre de Bataille ($\frac{v}{m} \frac{a}{m} \frac{c}{m}$), faire passer à la tête de la ligne l'Escadre qui est à la queue ($\frac{c}{v} \frac{v}{m} \frac{v}{m}$).

R. 53.
F. 58.

LE GÉNÉRAL se servira des pavillons de distinction de l'avant-garde & de l'arrière-garde, pour prévenir l'armée du mouvement à exécuter (1); ainsi sa propre Escadre est avertie du poste qu'elle doit occuper ($\frac{v}{m}$), par celui que les deux autres ($\frac{c}{v}$, $\frac{v}{m}$) doivent avoir. Le Général fera ensuite à l'Escadre ($\frac{c}{v}$) qui doit passer à l'avant-garde, les signaux de continuer sa route ou d'exécution particulière (2). Il fera après signal (3) aux deux autres de virer tout ensemble vent devant, ce qu'elles exécuteront aussi-tôt. Et lorsqu'il jugera qu'elles seront assez élevées, il leur fera signal de revirer ensemble (4): alors les deux Escadres ($\frac{v}{m}$, $\frac{a}{m}$) qui évoluent, donneront en même temps vent devant, pour arriver ensemble en dépendant dans les eaux de l'avant-garde qui diminuera de voiles ($\frac{v}{m}$), le Général faisant signal de resserrer la ligne (5).

- (1) Pavillon bleu au petit Perroquet.
- (2) Pavillon mi-parti blanc & bleu au grand perroquet.
- (3) Pavillon 3. au petit perroquet.
- (4) Pavillon 9. à la vergue d'artimon.
- (5) Pavillon 15. à la vergue d'artimon.

VICE-AMIRAL.	CONTRE-AMIRAL.
L'Escad. $\frac{v}{v}$ au milieu $\frac{v}{v}$ } 1. Pavillon mi-parti blanc & bleu au grand perroquet.	1. Pavillon bleu au petit perroquet. } L'Escad. $\frac{c}{v}$ en avant $\frac{c}{v}$;
2.	2. Pavillon 3. au petit perroquet. } Continuer la route.
	Pavillon 2. au petit perroquet. } Exécution particulière.
Virer tout ensemble, vent devant en échi-quier. } 3. Pavillon 9. à la vergue d'artimon.	3.
Revirer tout ensemble & arriver en dépeçant. } 4. Pavillon 9. à la vergue d'artimon.	4. f
Reserrer la ligne. } 5. Pavillon 15. à la vergue d'artimon.	5. Pavillon 15. à la vergue d'artimon. } Reserrer la ligne.

152. Exécuter le même mouvement, en faisant mettre en panne les deux Escadres de l'avant.

LE GÉNÉRAL fera exécuter plus promptement le mouvement précédent, si après avoir fait le signal du changement des Escadres (1), ce qui avertira l'armée du mouvement total, il fait signal à l'arrière-garde ($\frac{c}{v}$) de forcer de voiles (2), faisant en même temps signal de panne à l'Escadre ($\frac{v}{v}$) qui fait l'avant-garde, & à celle qu'il commande ($\frac{c}{v}$). Aussi-tôt toutes deux arriveront sous panne pour laisser passer au vent, celle qui doit prendre la tête de la ligne dans laquelle elle arrivera en dépendant (3), après avoir doublé les deux autres, qui feront servir lorsque le Général fera signal de reserrer la ligne (4).

(1) Comme précédemment.
 (2) Pavillon 7. au petit perroquet.
 (3) Pavillon 4. à la vergue d'artimon.
 (4) Pavillon 15. à la vergue d'artimon.

VICE-AMIRAL.	CONTRE-AMIRAL.
L'Escad. $\frac{v}{v}$ au milieu $\frac{v}{v}$ } 1. Pavillon mi-parti blanc & bleu au grand perroquet.	1. Pavillon bleu au petit perroquet. } L'Escad. $\frac{c}{v}$ en avant $\frac{c}{v}$;
Panne. } 2. Pavillon 4. à la vergue d'artimon.	2. Pavillon 5. au petit perroquet. } Continuer la route & forcer de voile.

- | | | | |
|---|--|--|---|
| | 3. | 3. Pavillon 11. au petit perroquet. | } Arriver en dépendant à la tête de la ligne. |
| Faire servir & reserrer la ligne. | 4. Pavillon 15. à la vergue d'artimon. | 4. Pavillon 15. à la vergue d'artimon. | |

153. L'Armée étant en ordre de Bataille
 ($\frac{v}{v} \frac{A}{m} \frac{C}{i}$), **changer l'Escadre de la tête**
avec celle de la queue de la ligne ($\frac{C}{v} \frac{A}{m} \frac{v}{v}$).

E. 14.
F. 60.

Le GÉNÉRAL prévientra l'armée du mouvement à exécuter, par la position des Pavillons de distinction d'Escadres (1). Il fera en même temps signal à l'arrière-garde ($\frac{C}{v}$) qui doit passer au vent ($\frac{C}{v}$), de continuer sa route (2), & aux deux autres Escadres ($\frac{v}{v}$, $\frac{A}{m}$) de donner tout ensemble vent devant, pour s'élever en échiquier au vent; cependant les Commandants d'Escadre feront chacun exécuter leur mouvement particulier (3), qui consiste pour la première à forcer de voiles, & pour toutes deux à revirer tout ensemble (4, 5), quand chacune d'elles se trouvera par le travers de celle qu'elle doit suivre, pour arriver ensuite en dépendant dans ses eaux, en formant & reserrant la ligne (6).

(1) Pavillon bleu au petit perroquet, Pavillon mi-parti blanc & bleu au perroquet d'artimon.
 (2) Pavillon 3. au petit perroquet.
 (3) Pavillon 9. à la vergue d'artimon.
 (4) Pavillon 9. au grand perroquet.
 (5)
 (6) Pavillon 11. au grand Perroquet.
 Pavillon 15. à la vergue d'artimon.

VICE-AMIRAL.

CONTRE-AMIRAL.

- | | | |
|---|---|---|
| L'Escad. $\frac{v}{v}$ en arrière $\frac{v}{v}$. | } | 1. Pavillon mi-parti blanc & bleu au perroquet d'artimon. |
| Virer tout ensemble vent devant en échiquier. | | 2. Pavillon 9. à la vergue d'artimon. |
| Exécution particulière. | } | 3. Pavillon 2. à la vergue d'artimon. |
| | | 4. |
| Revirer tout ensemble. | } | 5. Pavillon 9. au perroquet d'artimon. |
| Arriver tout ensemble de deux rumb en dé pendant. | | 6. Pavillon 11. au perroquet d'artimon. |
| Reserrer la ligne. | } | Pavillon 15. à la vergue d'artimon. |

- | | | |
|---|---|---|
| 1. Pavillon bleu au petit perroquet. | } | L'Escad. $\frac{C}{v}$ en avant $\frac{C}{v}$. |
| 2. Pavillon 3. au petit perroquet. | | } |
| 3. Pavillon 2. à la vergue d'artimon. | } | |
| 4. | | } |
| 5. | } | |
| 6. Pavillon 15 à la vergue d'artimon. | | } |

VICE-AMIRAL.

CONTRE-AMIRAL.

L'Escad. $\frac{v}{v}$ au milieu $\frac{v}{m}$ } 1. Pavillon mi-parti blanc & bleu au grand perroquet.

1. Pavillon bleu au petit perroquet. } L'Escad. $\frac{c}{r}$ en avant $\frac{c}{v}$.

2.

2. Pavillon 3. au petit perroquet. } Continuer la route.

Pavillon 2. au petit perroquet. } Exécution particulière.

Virer tout ensemble, vent devant en échi- } 3. Pavillon 9. à la vergue d'artimon.

3.

Revirer tout ensemble & arriver en dépen- } 4. Pavillon 9. à la vergue d'artimon.

4. i

Reserrer la ligne. . . } 5. Pavillon 15. à la vergue d'artimon.

5. Pavillon 15. à la vergue d'artimon. } Reserrer la ligne.

152. Exécuter le même mouvement, en faisant mettre en panne les deux Escadres de l'avant.

N. 51.
V. 59.

LE GÉNÉRAL fera exécuter plus promptement le mouvement précédent, si après avoir fait le signal du changement des Escadres (1), ce qui avertira l'armée du mouvement total, il fait signal à l'arrière-garde ($\frac{c}{r}$) de forcer de voiles (2), faisant en même temps signal de panne à l'Escadre ($\frac{v}{v}$) qui fait l'avant-garde, & à celle qu'il commande ($\frac{c}{m}$). Aussi-tôt toutes deux arriveront sous panne pour laisser passer au vent, celle qui doit prendre la tête de la ligne dans laquelle elle arrivera en dépendant (3), après avoir doublé les deux autres, qui feront servir lorsque le Général fera signal de reserrer la ligne (4).

(1) Comme précédemment.
(2) Pavillon 9. au petit perroquet.
(3) Pavillon 4. à la vergue d'artimon.
(4) Pavillon 15. à la vergue d'artimon.

VICE-AMIRAL.

CONTRE-AMIRAL.

L'Escad. $\frac{v}{v}$ au milieu $\frac{v}{m}$ } 1. Pavillon mi-parti blanc & bleu au grand perroquet.

1. Pavillon bleu au petit perroquet. } L'Escad. $\frac{c}{r}$ en avant $\frac{c}{v}$.

Panne. } 2. Pavillon 4. à la vergue d'artimon.

2. Pavillon 5. au petit perroquet. } Continuer la route & forcer de voile.

- | | | | |
|---|--|--|---|
| | 3. | 3. Pavillon 11. au petit perroquet. | } Arriver en dépendant à la tête de la ligne. |
| Faire servir & reserrer la ligne. | 4. Pavillon 15. à la vergue d'artimon. | 4. Pavillon 15. à la vergue d'artimon. | |

153. L'Armée étant en ordre de Bataille
($\frac{v}{v} \frac{A}{m} \frac{C}{v}$), changer l'Escadre de la tête
avec celle de la queue de la ligne ($\frac{C}{v} \frac{A}{m} \frac{v}{m}$).

E. 14.
S. 60.

Le GÉNÉRAL prévientra l'armée du mouvement à exécuter, par la position des Pavillons de distinction d'Escadres (1). Il fera en même temps signal à l'arrière-garde ($\frac{C}{v}$) qui doit passer au vent ($\frac{v}{v}$), de continuer sa route (2), & aux deux autres Escadres ($\frac{v}{v}$, $\frac{A}{m}$) de donner tout ensemble vent devant, pour s'élever en échiquier au vent; cependant les Commandants d'Escadre feront chacun exécuter leur mouvement particulier (3), qui consiste pour la première à forcer de voiles, & pour toutes deux à revirer tout ensemble (4, 5), quand chacune d'elles se trouvera par le travers de celle qu'elle doit suivre, pour arriver ensuite en dépendant dans les eaux, en formant & reserrant la ligne (6).

(1) Pavillon bleu au petit perroquet.
 Pavillon mi-parti blanc & bleu au perroquet d'artimon.
 (2) Pavillon 3. au petit perroquet.
 Pavillon 9. à la vergue d'artimon.
 (3) Pavillon 2. à la vergue d'artimon.
 (4) Pavillon 9. au grand perroquet.
 (5) Pavillon 11. au grand Perroquet
 Pavillon 15. à la vergue d'artimon.

VICE-AMIRAL.

- | | | |
|--|---|---|
| L'Escad. $\frac{v}{v}$ en arrière, $\frac{v}{v}$ | } | 1. Pavillon mi-parti blanc & bleu au perroquet d'artimon. |
| Virer tout ensemble vent devant en échiquier. | | 2. Pavillon 9. à la vergue d'artimon. |
| Exécution particulière. | } | 3. Pavillon 2. à la vergue d'artimon. |
| | | 4. |
| Revirer tout ensemble. | } | 5. Pavillon 9. au perroquet d'artimon. |
| Arriver tout ensemble de deux rums en dépendant. | | 6. Pavillon 11. au perroquet d'artimon. |
| Reserrer la ligne. | } | Pavillon 15. à la vergue d'artimon. |

CONTRE-AMIRAL.

- | | | |
|---|---|---|
| 1. Pavillon bleu au petit perroquet. | } | L'Escad. $\frac{C}{v}$ en avant $\frac{C}{m}$ |
| 2. Pavillon 3. au petit perroquet. | | Continuer la route. |
| 3. Pavillon 2. à la vergue d'artimon. | } | Exécution particulière. |
| 4. | | 5. |
| 6. Pavillon 15 à la vergue d'artimon. | } | Reserrer la ligne. |

154. *Exécuter le même mouvement, en faisant mettre en panne les deux Escadres de l'avant.*

E. 54.
P. 61.

SI LE GÉNÉRAL ne craint point de tomber un peu sous le vent; après avoir fait signal d'avertissement par la disposition des pavillons de distinction des Escadres (1), comme il a été dit d'abord, il fera celui d'exécution particulière, ou même seulement celui de continuer la route, à l'Escadre ($\frac{1}{7}$) qui doit passer à l'avant-garde (2); il fera ensuite signal de panne (3) aux deux autres Escadres, dont celle qui doit faire l'arrière-garde ($\frac{2}{7}$), arrivera plus que l'autre ($\frac{1}{7}$). Celle-ci fera servir (4) aussi-tôt que celle qui est sous voile ($\frac{1}{7}$) l'aura doublée, & mise dans ses eaux. Toutes deux doubleront ensuite celle ($\frac{1}{7}$) qui doit faire l'arrière-garde, & elles arriveront ensemble pour la mettre dans leurs eaux. (5). Alors cette dernière fera servir, le Général faisant en même temps signal à toute l'armée de resserrer la ligne (6).

(1) Comme précédemment.

(2) Pavillon 1. au petit perroquet

Pavillon 3. au petit perroquet.

(3) Pavillon 4. à la vergue d'artimon

(4) Pavillon 3. au grand perroquet.

(5) Pavillon 11. au grand perroquet.

(6) Pavillon 15. à la vergue d'artimon.

VICE-AMIRAL

L'Escad. $\frac{2}{7}$ en arrière. } 1. Pavillon mi parti blanc & bleu au perroquet d'artimon.
2.
Arriver sous panne. } 3. Pavillon 4. à la vergue d'artimon.
4.
5.
Faire servir & resserrer la ligne. } 6. Pavillon 15. à la vergue d'artimon.

CONTRE-AMIRAL

1. Pavillon bleu au petit perroquet. } L'Escad. $\frac{1}{7}$ en avant. }
2. Pavillon 2. au petit perroquet. } Exécution particulière.
Pavillon 3. au petit perroquet. } Continuer la route en forçant de voile.
3.
4.
5. Pavillon 11. au petit perroquet. } Arriver de 2. rums en dépendant.
6. Pavillon 15. à la vergue d'artimon. } Revenir au lof, & resserrer la ligne.

155. Exécuter le même mouvement, en faisant mettre en panne l'Escadre du milieu, & virer celle de l'avant.

E. 54.
P. 62.

SI LE GÉNÉRAL veut que l'armée perde moins au vent; après avoir fait le signal général de mouvement par la disposition des pavillons de distinction d'Escadres (1), il fera signal à l'avant $\frac{1}{1}$ qui doit passer à l'arrière-garde, de virer tout ensemble vent devant (2), pour déterminer la manœuvre. Il fera ensuite aux Commandants signal (3) de faire exécuter chacun leur manœuvre particulière, & à sa propre Escadre $\frac{1}{m}$; celui de mettre en panne (4); aussitôt l'Escadre $\frac{1}{n}$ de l'arrière qui doit passer à la tête, continuera sa route en forçant de voiles, pour doubler au vent l'Escadre en panne, & la mettre dans ses eaux en arrivant en dépendant (5). Cependant l'Escadre $\frac{1}{o}$ qui a donné tout ensemble vent devant, pour s'élever en échiquier, revirera (5) tout ensemble quand elle se trouvera Vaisseau à Vaisseau, par le travers du corps de bataille qui fera servir (6), en faisant signal de resserrer la ligne. Alors l'Escadre $\frac{1}{p}$ qui passe à la queue, arrivera en dépendant dans ses eaux.

(1) Comme précédemment.

(2) Pavillon 9 au perroquet d'artimon. (3) Pavillon 2, à la vergue d'artimon.

(4) Pavillon 1, au grand perroquet.

(5)

(6) Pavillon 1, à la vergue d'artimon.

VICE-AMIRAL.

- L'Escad. $\frac{1}{v}$ en arrière. $\frac{1}{v}$ } 1. Pavillon mi parti blanc & bleu au perroquet d'artimon.
- Virer tout ensemble vent devant en échiquier. } 2. Pavillon 9. au perroquet d'artimon.
- Exécution particulière. } 3. Pavillon 2. à la vergue d'artimon.
4.
- Revirer tout ensemble. } 5. Pavillon 9. au perroquet d'artimon.
- Arriver en dépendant à la queue de la ligne. } 6. Pavillon 11. au perroquet d'artimon.
- Resserrer la ligne. . . . } Pavillon 15. à la vergue d'artimon.

CONTRE-AMIRAL.

1. Pavillon bleu au petit perroquet. } L'Escad. $\frac{1}{w}$ en avant $\frac{1}{w}$.
2.
3. Pavillon 2. à la vergue d'artimon. } Exécution particulière.
4. Pavillon 3. au petit perroquet. } Continuer la route en forçant de voile.
5. Pavillon 11. au petit perroquet. } Arriver en dépendant à la tête de la ligne.
6. Pavillon 15. à la vergue d'artimon. } Resserrer la ligne.

C H A P I T R E VII.

DE QUELQUES MANOEUVRES PARTICU-
LIERES DE LA LIGNE, RELATIVES
AU COMBAT.

www.libtool.com.cn

156. *Disputer le vent à l'Ennemi.*

E. 17.

LORSQUE le Général voudra disputer le vent à l'ennemi qui est en présence, il fera premièrement serrer la ligne; & ses Vaisseaux seront très-attentifs aux signaux & à la prompte exécution des différents mouvements que l'armée aura à faire, pour conserver ou pour gagner l'avantage du vent, qui seroit infailliblement perdu, si les Vaisseaux ne faisant point une voilure proportionnée & un sillage égal, venoient à ouvrir leur distance, ou à se séparer; parce que le Général ne voulant point les abandonner, donneroit, en les attendant, pour les rallier & rétablir l'ordre, le temps à l'ennemi, qui manœuvreroit mieux, de lui enlever l'avantage qu'il dispute.

Le Général tâchera de prévoir le changement de vent, pour mieux déterminer sa manœuvre.

157. *Eviter le combat.*

E. 18.

L'ARMÉE étant sous le vent, & le Général voulant éviter le combat; pour tenir son armée attentive, il fera premièrement signal de mouvement à exécuter (1), & ensuite celui d'échiquier (2), qu'il accompagnera de celui de l'aire de vent (3), sur lequel l'armée doit courir. Les Vaisseaux cependant conserveront entr'eux leurs distances, & l'ordre dans lequel ils étoient rangés.

L'armée étant arrivée jusqu'au vent arrière, dans quel-

(1) Pavillon
ou grand perro-
quet.
(2) Pavillon
de la vergue
d'arrière.
(3) Signal
d'air de vent.
art 89.

que ordre que ce soit, le Général faisant signal de venir au lof, fera connoître sur quel bord, en mettant au petit perroquet (4) le pavillon de distinction du corps qui doit faire l'avant-garde, en formant ou rétablissant l'ordre de bataille.

(4) Pavillon de distinction au petit perroquet.

B. 57.

E. 63.

Ce mouvement d'arriver & de venir au lof alternativement, & plus ou moins, ayant autant de rapport à une armée qui arrive sur l'ennemi & qui le poursuit, qu'à celle qui évite le combat, & qui le fuit, les Commandants auront une attention toute particulière à bien observer les signaux, & les mouvements successifs du Général, & les Vaisseaux particuliers, ceux de leur Commandant; afin que l'armée vienne au lof ou arrive, s'étende ou se resserre très-promptement, & sans rompre l'ordre.

Si le Général veut que le mouvement d'arriver ou de revenir au lof, ne regarde qu'une seule Escadre, il fera le signal au mât qui la désigne; amenant le pavillon (5) distinctement, & autant de fois qu'il y a d'aires de vent, depuis la ligne du plus près de même bord, jusqu'à la ligne sur laquelle il veut qu'elle coure. Cependant le reste de l'armée courra comme elle faisoit avant ce signal particulier.

(5) Pavillon 10 ou 11 amant qui désigne l'Escadre.

Le Général pourra également se servir de ce dernier signal pour toute l'armée, en l'amenant pour désigner les aires de vent lorsqu'il ne voudra point employer les signaux de fausse route.

VICE-AMIRAL.

CONTRE-AMIRAL.

Avertissement général.	{ 1. Pavillon 1. au grand perroquet.	1. Pavillon 1. au grand perroquet.	{ Avertissement général.
Echiquier sous le vent.	{ 2. Pavillon 12. à la vergue d'artimon.	2. Pavillon 12. à la vergue d'artimon.	{ Echiquier sous le vent.
Aire de vent.	{ 3. Signal d'aire de vent. art. 89.	3. Signal d'aire de vent. art. 89.	{ Aire de vent.
Le Vice-Amiral faisant l'avant-garde.	{ 4. Pavillon mi-parti blanc & bleu au petit perroquet.	4. Pavillon bleu au petit perroquet.	{ Le Contre-Amiral, fait l'avant-garde.
Mouvement de l'avant-garde seule.	{ 5. Pavillon 10. ou 11. au petit perroquet.	5. Pavillon 10. ou 11. au petit perroquet d'artimon. }	{ Mouvement de l'arrière-garde seule.

158. *Se préparer au combat.*

LORSQUE le Général voudra que l'armée se prépare au combat, quel que soit son ordre actuel, aussitôt après le signal (1), tous les Vaisseaux feront branlebas, se baltingueront, disposeront les batteries, feront porter les armes à leurs postes respectifs; les Officiers feront l'appel des Canoniers, Soldats, Matelots & détachements quelconques, destinés pour les différentes circonstances du combat. Le premier Lieutenant visitera tous les postes, pour s'assurer par lui-même si tout est en ordre, si les manœuvres de combat sont passées; enfin si le Vaisseau est sous les armes & prêt à attaquer l'ennemi; ce dont il rendra compte au Capitaine.

(1) Pavillon
17. au perroquet
d'artimon.
Signal 16. ca-
non.

Les Vaisseaux observeront très-régulièrement leurs distances, se serrant le plus qu'il sera possible (2), & pour cela la tête fera petites voiles, & la queue en forcera un peu. La voilure sera réglée sans y employer le perroquet de fongue, réservant cette voile pour augmenter ou diminuer, & déterminer enfin le sillage nécessaire du Vaisseau, en la faisant servir, la hissant plus ou moins, ou la mettant sur le mât.

(2) Pavillon
11. à la vergue
l'artimon.

Si l'armée est en ligne, les Frégates & les Corvettes se tiendront le plus près qu'il se pourra, un peu en avant des Commandants ou Chefs de Division auxquels ils seront particulièrement attachés, afin d'être à portée de recevoir & d'exécuter promptement leurs ordres.

Les Brûlots se tiendront sur une parallèle à l'armée aux postes qui leur sont destinés vis-à-vis la tête & le centre des Divisions, & prêts à recevoir les ordres des Commandants, mais cependant à une distance telle qu'ils ne puissent pas être désarmés par le canon de l'ennemi; une demie-portée de canon suffit.

Les Bâtiments de charge se rangeront hors la portée du canon sur une ligne parallèle à l'armée du côté opposé à l'ennemi,

l'ennemi, ils observeront de se tenir un peu en avant des Divisions respectives, afin de n'être point coupés si l'armée vire par la contre-marche, & de ne point tomber dans la ligne où ils ne pourroient que causer beaucoup de dérangement.

VICE-AMIRAL.

CONTRE-AMIRAL.

Se préparer au combat	{ 1. Pavillon 17. au perroquet d'artimon.	{ 1. Pavillon 17. au perroquet d'artimon.	Se préparer au combat.
Refferrer la ligne. . .	{ 2. Pavillon 15. à la vergue d'artimon.	{ 2. Pavillon 15. à la vergue d'artimon.	Refferrer la ligne.

159. *Arriver sur l'Ennemi, & le forcer au combat.*

E. 17.
F. 63.

L'ARMÉE étant au vent, & le Général ayant résolu d'arriver sur l'ennemi, & de le forcer au combat, en préviendra l'armée par le signal de préparation de combat (1). Et pour faire ensuite arriver la ligne sur celle des ennemis, il mettra le pavillon de l'échiquier (2), qu'il accompagnera quelquefois du signal d'aire de vent; ou bien se servant du signal d'arriver (3), il pourra, s'il est nécessaire, l'amener distinctement un nombre de fois égal à celui des rumbes de vent dont il veut que les Vaisseaux larguent. Ils observeront dans ce mouvement, qui se fera toujours à très-petites voiles, (si l'ennemi accepte le combat) de se tenir réciproquement dans la ligne du plus près sur laquelle l'armée doit être rangée pour combattre; la négligence sur ce point pouvant donner occasion à l'ennemi de gagner le vent ou de couper la ligne. Les Vaisseaux observeront encore, en arrivant sur l'ennemi qui les attend en bonne contenance, de ne point trop présenter l'avant pour n'être point enfilés par le feu de ses batteries, c'est-à-dire, qu'il suffit de courir un quart ou deux plus large que l'ennemi: il convient aussi d'arriver sur lui sans tirer, ne faisant commencer le feu des batteries (4), que lorsque l'on sera à une distance telle que tous les coups pourront avoir un effet certain.

(1) Pavillon 17. au perroquet d'artimon.

(2) Pavillon 11 à la vergue d'artimon. Signal d'aire de vent. Art. 89

(3) Pavillon 11 à la vergue d'artimon.

(4) Pavillon 17 au grand perroquet.

Si l'armée ennemie qui est sous le vent large pour fuir, ou pour éviter simplement le combat, en attendant que le vent change en sa faveur, ou que l'armée du vent fasse quelque faute qui puisse lui faire perdre son avantage ou rompre son ordre, le Général du vent fera manœuvrer son armée comme il a été dit ci-dessus (art. 157), & fera les mêmes signaux ou d'autres convenables aux différents mouvements qu'exigent la circonstance & la disposition des armées, tels, par exemple, que ceux d'attaquer l'avant-garde ou l'arrière-garde, ou de s'ouvrir par Escadres en faisant pour un peu de temps faire plus de voiles à l'avant-garde ($\frac{c}{v}$), & moins à l'arrière-garde ($\frac{c}{r}$).

<i>VICE-AMIRAL.</i>	<i>CONTRE-AMIRAL.</i>
Se préparer au combat. { 1. Pavillon 17. au perroquet d'artimon.	1. Pavillon 17. au perroquet d'artimon. } Se préparer au combat.
Arriver. : : : : { 2. Pavillon 12. à la vergue d'artimon. Signal d'aire de vent. a. 89.	2. Pavillon 12. à la vergue d'artimon. } Arriver. Signal d'aire de vent. a. 89. }
Arriver. : : : : { 3. Pavillon 11. à la vergue d'artimon.	3. Pavillon 11. à la vergue d'artimon. } Arriver.
Commencer le combat. { 4. Pavillon 17. au grand perroquet.	4. Pavillon 17. au grand perroquet. } Commencer le combat.

160. Commencer le combat.

LE COMBAT ne commencera que lorsque le Général en aura fait le signal (1), à moins que par une suite nécessaire des circonstances, il ne s'engage à la tête ou à la queue de la ligne. Le Général même pourra en faire le signal à l'avant-garde ou à l'arrière-garde, par le pavillon de distinction d'un de ces corps, ce qui en déterminera la manœuvre.

Le Général fera toujours petites voiles pendant le combat, observant toutefois les mouvements de l'ennemi pour régler les siens. Et les Vaisseaux de la ligne se tiendront très-serrés; aucun même de ceux qui suivent n'hésitera à doubler celui qui le précède, s'il laisse devant lui une dif-

*Doubler les Vais.
flancs qui ne ger.
dent point leur
signal.*

(1) Pavillon
17. au grand
perroquet.

tance plus grande que la longueur de deux Vaisseaux, s'il n'en a pas été fait signal.

*Tirer de près
de sans précipi-
tation dans le
combat.*

Les Vaisseaux du Roi ne tireront sur les ennemis, que lorsqu'ils en feront à une très-petite portée, & les Capitaines auront une attention particulière à ce que l'on tire le canon sans précipitation, & à coups sûrs, autant qu'il sera possible; ce qu'il est plus aisé de faire de près que de loin. Ils le recommanderont aux Maîtres Canonniers, & ceux-ci aux Chefs de pieces. Les Officiers qui commanderont dans les batteries, tiendront la main à ce que les Canonniers ne se laissent point emporter à une vivacité, dont la moindre conséquence est une consommation inutile de poudre, qui empêche souvent de donner un second combat. Tous doivent se persuader que le combat de mer est celui de tous (hors l'affaut de l'abordage) qui demande le moins de précipitation & le plus de flegme.

*Quitter son poste
dans le combat.*

Aucun Capitaine ne pourra, pour quelque raison que ce soit, quitter son poste, à moins qu'il ne soit extrêmement incommodé, & hors d'état de continuer le combat; le peu de voiles que l'armée fera pouvant permettre à plusieurs Vaisseaux, quoiqu'en partie désarmés, de se battre encore longtemps sans faire de vuide dans la ligne.

L'envie de se distinguer ne doit aussi jamais porter un Capitaine à rompre l'ordre pour chercher une aventure glorieuse, quelque apparence qu'il y ait au succès: il doit en attendre le signal du Général, de son Commandant ou de son Chef de Division; parce qu'il est toujours plus essentiel de maintenir l'ordre & de se battre ferré, ce qui fait la plus grande force de l'armée, que de faire une action particulière qui ne décide ordinairement rien, quelque brillante qu'elle soit, à moins qu'elle n'ait pour objet d'enlever un Vaisseau portant pavillon, ce que le succès seul peut justifier.

*Sauver l'hon-
neur du Pavil-
lon. Matelots.*

Le Matelot de l'avant & celui de l'arrière des Vaisseaux portant pavillon, doivent diriger une partie de leur feu sur le pavillon ennemi, ou sur le Vaisseau contre lequel leur

Général se bat. Ainsi ils doivent en quelque sorte veiller à sa défense plus qu'à la leur propre, n'y ayant point d'action plus grande, que celle de tout sacrifier pour soutenir l'honneur du pavillon.

De même tout Vaisseau de l'armée qui se trouvera par le travers d'un pavillon ennemi qu'il attaquera, sera secondé, comme par deux Matelots, des Vaisseaux qu'il aura de l'avant & de l'arrière; chacun de ceux-ci partageant leur feu pour détruire, s'il se peut, ou faire amener le pavillon ennemi.

Si un Vaisseau portant pavillon a besoin d'être secouru, il en fera le signal au corps de réserve; ou, s'il n'y en a pas, il le fera connoître à sa Division par le même signal. Aussi tôt ces deux Matelots, & les Vaisseaux qui seront le plus proche, se resserreront pour le couvrir & continuer le combat. Les Frégates de son Escadre lui donneront tous les secours dont il aura besoin; & s'il continue d'être attaqué, il sera particulièrement soutenu de toute sa Division.

Les Vaisseaux de l'armée qui seront en danger, seront les signaux ordinaires d'incommodité, & seront secourus & protégés par les Vaisseaux plus à portée de le faire.

VICE-AMIRAL.

CONTRE-AMIRAL.

Commencer le combat. } 1. Pavillon 17. au grand
perroquet.

1. Pavillon 17. au grand } Commencer le combat
perroquet.

161. Détacher les Vaisseaux de la ligne qui n'ont point d'Ennemis par leur travers; ou former un Corps de réserve au vent, ou sous le vent.

L'ARMÉE du Roi étant plus nombreuse que celle de l'ennemi, & lui étant opposée en ligne de manière que sa tête ou sa queue débordé l'ennemi assez considérablement; si le Général veut, dans ce cas, rallier au vent, ou faire

passer sous le vent, comme en un corps de réserve, les Vaisseaux de l'armée qui n'ont point d'ennemis par leur travers; aussi tôt qu'il en fera le signal (), les Vaisseaux de la seconde Division de l'avant-garde qui est celle de l'avant, ou ceux de la seconde Division de l'arrière-garde qui est celle de l'arrière, se détacheront du corps de l'armée, après toutefois la répétition que leur Commandant aura faite du signal; & cette division manœuvrant comme il conviendra suivant les circonstances, viendra se placer sur la ligne des Frégates vers le centre de l'armée, si c'est au vent, ou vers la tête du corps de bataille, si c'est sous le vent; mais toujours à portée de voir tous les signaux & mouvements, pour remplacer les Vaisseaux désemparés & fortifier les endroits foibles, afin de ne laisser aucun vuide dans la ligne.

Le plus ancien Capitaine après le Commandant du corps de réserve, sera celui qui marchera le premier & ainsi successivement, pour remplacer le Vaisseau désemparé de quelque Escadre ou Division que soit ce Vaisseau.

Le Commandant du corps de réserve ne sera détaché avec la réserve entière que pour fortifier la ligne dans une occasion de conséquence; & si c'est pour la défense d'un des trois pavillons, il sera toujours suivi du plus ancien Capitaine des Vaisseaux de réserve qui ne feront point encore détachés, ils se placeront comme Matelots; le premier en avant, le second en arrière du Vaisseau portant pavillon à la défense duquel ils se présentent, sans que cette manœuvre puisse faire aucun tort aux Matelots de la ligne, mais uniquement parce que n'ayant point combattu, & que n'étant point désemparés, il sont plus en état de soutenir l'honneur du pavillon. Leur principal devoir sera encore d'attaquer, d'aborder, & d'enlever le pavillon ennemi, pourquoi ils manœuvreront comme ils le jugeront à propos, s'il ne leur en est pas fait un signal particulier.

Le Général voulant que le corps de réserve entier se rallie à un des trois corps de l'armée pour le fortifier, &

(*) Pavillon
19. au petit per-
roquet
ou
Au Perroquet
d'atimon.

Seigneur & An-
viseur du Pavil-
lon.

lui en ayant fait signal (2), ce corps forcera de voiles, & chaque Vaisseau se placera successivement, le premier au premier vuide, le second au second, &c. Et si le Général ne veut qu'un certain nombre de Vaisseaux, il en fera en même temps le signal par un pavillon numéraire qui ne signifiera point autre chose (3).

Si le Général commandant une armée égale ou supérieure à l'ennemi a jugé à propos de faire une réserve d'un ou de deux Vaisseaux pour chacun des trois corps de l'armée, les Vaisseaux nommés dans chacun de ces trois corps, ou signalés pour la réserve, sortiront de la ligne au signal (4), & ils viendront se mettre sur la ligne des Frégates à portée de leur Commandant; c'est-à-dire, le premier par le travers & à l'abri du Matelot d'avant, & le second par le travers & à l'abri du Général, afin de se placer ensuite dans la ligne entre le Général & un de ses Matelots, pour continuer le combat avec une nouvelle vivacité, achever la défaite du pavillon ennemi, & le forcer d'amener.

Le corps de réserve sera formé en même temps que la ligne, afin qu'il n'en rompe point l'ordre, & qu'il n'occasionne aucun vuide. Le Général pourra cependant le former & l'appeler pendant le combat suivant la circonstance.

Le Général faisant le signal ordinaire de ralliement, accompagné du pavillon de réserve (5) ou de la marque de distinction du Commandant de ce corps, les Vaisseaux détachés se rendront aussi-tôt à leur poste dans la ligne.

La réserve répétera toujours les signaux qui la regardent.

VICE-AMIRAL.

- Corps de réserve formé de l'avant-garde. . . } 1. Pavillon 19. au petit perroquet.
- Faire fortifier l'avant-garde par la réserve. } 2. Pavillon 20. au petit perroquet.
- Déterminer le nombre de vaisseaux. . . . } 3. Pavillon numéraire.
- Former une réserve dans chaque corps. . } 4. Pavillon 19. au grand perroquet.
Signal particulier de vaisseau.

CONTRE-AMIRAL.

1. Pavillon 19. au perroquet d'artimon. . . } Corps de réserve formé de l'arrière-garde.
2. Pavillon 20. au perroquet d'artimon. } Faire fortifier l'arrière-garde par la réserve.
3. Pavillon numéraire. . } Déterminer le nombre de vaisseaux.
4. Pavillon 19. au grand perroquet.
Signal particulier de vaisseau. . . . } Former une réserve dans chaque corps.

(2) Pavillon 20 au mât qui indique le corps.

(3) Pavillon numéraire. on amener le pavillon 20. autant de fois qu'on veut de Vaisseaux.

(4) Pavillon 19 au grand perroquet. Signal particulier de Vaisseau.

Faire remettre le Corps de réserve à son poste dans la ligne.

Rallier la réserve. . .	} 5. Pavillon 19. ou 20. au petit perroquet, & Signal de ralliement.	5. Pavillon 19. ou 20. au perroquet d'artimon, & Signal de ralliement.	} Rallier la réserve.

162. *Doubler les Ennemis.*

n. 59.
p. 64. 65.

LE GÉNÉRAL qui commande une armée plus nombreuse que celle de l'ennemi qu'il va combattre, voulant en doubler l'avant-garde pour la mettre entre deux feux, & engager le combat par la tête de la ligne, en prévientra l'avant-garde par le signal d'exécution particulière (1); & aussitôt qu'il y aura répondu, il lui fera signal de commencer sa manœuvre par celui (2) de doubler l'avant-garde de l'ennemi. Le Vice-Amiral répondra au signal pour faire connoître qu'il l'a vu, & qu'il va exécuter ce commandement. Il fera en conséquence le signal de forcer de voiles (3) à toute son Escadre, ou à une ou deux de ses Divisions, & les autres signaux nécessaires, ce que le Général laisse à sa prudence comme étant plus à portée de juger du succès du mouvement, & du moment de l'exécuter. Il se servira, pour les Divisions de son Escadre, des mêmes signaux que le Général fait pour les différents corps de l'armée, soit pour les faire virer par la contre-marche, ou tout ensemble, s'il est sous le vent.

(1) Pavillon 1.
au petit perroquet.

(2) Pavillon 21.
au petit perroquet.

(3) Pavillon 5.
au petit perroquet.

VICE-AMIRAL.

CONTRE-AMIRAL.

Exécution particulière. { 1. Pavillon 2. au petit
perroquet.

Doubler l'ennemi par la tête. { 2. Pavillon 21. au petit
perroquet.

Forcer de voile. . . . { 3. Pavillon 5. au petit
perroquet.
&c.

n. 59.
p. 66. 67. 68. 69.

Si le Général juge à propos de faire doubler les ennemis par la queue; après avoir prévenu l'arrière-garde (1, 2) de l'exécution du mouvement qu'il doit faire, le Contre-Amiral ayant répété les signaux, manœvrera aussitôt de la ma-

(1) Pavillon 2.
au perroquet d'artimon.

(2) Pavillon 21.
au perroquet d'artimon.

niere la plus convenable à la position de l'ennemi, & à la facilité qu'il voit de le doubler sous le vent, s'il prend ce parti (fig. 66); ou d'arriver fièrement sur lui (fig. 69), pour commencer sa défaite; ou s'il se trouve lui-même sous le vent, pour le doubler au vent en virant tout ensemble (fig. 67), ou par la contre-marche (fig. 68); ce qui est encore laissé à la prudence du Contre-Amiral, comme plus à portée que le Général, de décider de la manœuvre à faire en ce cas.

VICE-AMIRAL.

CONTRE-AMIRAL.

- | | |
|---|----------------------------------|
| 1. Pavillon 2. au Perroquet d'artimon. | } Exécution particulière. |
| 2. Pavillon 21. au perroquet d'artimon. | |
| | } Doubler l'ennemi par la queue. |
| | etc. |

REMARQUE.

DOUBLER par la tête, engage nécessairement une affaire générale; ce qui exige une grande supériorité dans l'armée qui attaque, & une grande expérience dans les Capitaines détachés. Doubler par la queue, peut n'être qu'une affaire particulière que l'armée du vent, comptant sur l'expérience de ses Capitaines, peut tenter, quoiqu'égal en nombre. Dans l'un & l'autre cas, l'armée qui est au vent doit arriver toute entière sur l'ennemi, pour le faire plier & rallier ses propres Vaisseaux; & si l'armée qui double est sous le vent, elle sera obligée, pour rallier ses Vaisseaux, de virer par la contre-marche, ou tout ensemble en échiquier, si ses Vaisseaux n'arrivent point, & ne gagnent point la queue de la ligne, ce qui rend cette manœuvre très-délicate.

163. Empêcher l'Ennemi de doubler.

LE GÉNÉRAL qui commande l'armée moins nombreuse étant au vent, & voulant, pour empêcher l'ennemi de le doubler, faire ouvrir ses Divisions pour étendre l'armée

afin que chaque Escadre se présente à chaque Escadre, le premier & le dernier Vaisseau de l'armée se tenant par le travers du premier & du dernier Vaisseau ennemi, les Divisions laissant entr'elles l'espace d'un Vaisseau, & les Escadres celui de deux ou de trois, suivant le nombre des Vaisseaux ennemis; le Général fera premièrement signal d'avertissement de mouvement (1). Il fera ensuite celui d'étendre la ligne (2); & s'il veut en même temps faire serrer les Vaisseaux de chaque Division ou Escadre, & séparer les Escadres ou Divisions par un petit intervalle, aussi-tôt qu'il en aura fait les signaux (3), les Brûlots se placeront par le travers du premier & du dernier Vaisseau des Escadres successives, secondées des Frégates pour occuper les vuides, & s'opposer à l'ennemi qui pourroit tenter d'y pénétrer.

(1) Pavillon 1.
au grand perroquet.
(2) Pavillon
2. à la vergue
d'artimon.

(3) Voyez
art. 112.

VICE-AMIRAL.

Avertissement général. } 1. Pavillon 1. au grand
perroquet.
Etendre la ligne. . . } 2. Pavillon 14. à la vergue
d'artimon.
Séparer les Divisions & } 3. Voyez art. 112.
Escadres. }

CONTRE-AMIRAL.

1. Pavillon 1. au grand } Avertissement général.
perroquet. }
2. Pavillon 14. à la vergue } Etendre la ligne.
d'artimon. }
3. Voyez art. 112. . . . } Séparer les Divisions &
Escadres.

164. Traverser l'Armée ennemie.

E. 61.
F. 77.

LE GÉNÉRAL qui est sous le vent voulant traverser l'armée ennemie, fera signal d'avertissement de mouvement (1), & celui de resserrer la ligne (2), ce que les Capitaines feront le plus qu'ils pourront sans s'aborder; & lorsque le Général jugera le moment favorable, il fera signal de virer par la contre-marche (3). Aussi-tôt le premier Vaisseau de l'avant-garde donnera vent devant; il sera suivi de son Escadre; & dirigeant sa route vers l'armée du vent en larguant cependant un peu, s'il est nécessaire, pour ne point trop présenter l'avant, mais l'épaule ou le côté, il pénétrera dans le premier vuide qui se trouvera dans sa route. Et si le Général veut traverser la ligne ennemie dans plusieurs endroits, il fera successivement signal de contre-marche aux différens corps de l'armée.

(1) Pavillon 1.
au grand perroquet.

(2) Pavillon
14 à la vergue
d'artimon.

(3) Pavillon 7.
à la vergue d'ar-
timon.

E e

	VICE-AMIRAL.		CONTRE-AMIRAL.	
Avertissement général.	{ 1. Pavillon 1. au grand perroquet.	}	1. Pavillon 1: au grand perroquet.	{ Avertissement général.
Refferrer la ligne.	{ 2. Pavillon 15. à la vergue d'artimon.	}	2. Pavillon 15. à la vergue d'artimon.	{ Refferrer la ligne.
Virer par la contre-marche.	{ 3. Pavillon 7. à la vergue d'artimon.	}	3. Pavillon 7. à la vergue d'artimon.	{ Virer par la contre-marche.

165. *Empêcher l'ennemi de traverser, ou rendre son entreprise inutile.*

E. 62.
F. 71.

LE GÉNÉRAL empêchera l'ennemi de traverser, ou rendra son entreprise inutile en faisant signal à son armée de se tenir prête à un mouvement (1) ; & aussi-tôt que ce signal aura été répété, il fera celui de virer tout ensemble vent devant (2) ; & si quelques-uns des Vaisseaux ennemis ont déjà traversé la ligne, ils seront coupés.

(1) Pavillon 1. au grand perroquet.

(2) Pavillon 9. à la vergue d'artimon.

	VICE-AMIRAL.		CONTRE-AMIRAL.	
Avertissement général.	{ 1. Pavillon 1. au grand perroquet.	}	1. Pavillon 1. au grand perroquet.	{ Avertissement général.
Virer tout ensemble.	{ 2. Pavillon 9. à la vergue d'artimon.	}	2. Pavillon 9. à la vergue d'artimon.	{ Virer tout ensemble.

166 *Aborder.*

LORSQUE le Général fera signal de se préparer au combat, les Vaisseaux se disposeront en même-temps à l'abordage en mettant les grapins aux bouts des vergues, ou en passant leurs manœuvres ; & lorsque le Général ou un Commandant d'Escadre voudra faire aborder l'ennemi, il en fera le signal (1) à toute l'armée, à une seule Escadre, à une seule Division ou à un Vaisseau particulier, par la différente position du signal, & la marque de distinction de l'Escadre, de la Division, ou la flamme particulière du Vaisseau.

(1) Pavillon 15. à la vergue d'artimon. ou au mât ; & sous le pavillon de distinction ; ou la flamme particulière convenable.

Vaisseaux qui vont
à l'abordage.

Si un Vaisseau de ligne juge pouvoir aborder avec succès

un Vaisseau ennemi, il en fera le signal au Général par le pavillon d'abordage (2) & par sa flamme particulière, pour se faire connoître plus précisément. Le Général ou le Commandant d'Escadre approuvant l'abordage, lui répondra par le signal de consentement (3); & il mettra celui de refus (4) s'il ne le juge point à propos, laissant en même temps battre la flamme particulière du Vaisseau pour lui faire observer le signal.

Le Capitaine qui sollicitera & tentera un abordage, répondra toujours du succès, afin que le desir de se distinguer le retienne & l'empêche de quitter son poste dans la ligne, parce qu'il peut y avoir souvent plus de désavantage à rompre l'ordre que d'avantage à enlever un Vaisseau, si ce n'est un pavillon.

	VICE-AMIRAL.		CONTRE-AMIRAL.	
Aborder.	{ 1. Pavillon 16. à la vergue d'artimon, ou au petit perroquet, & Flamme particulière.		{ 1. Pavillon 16. à la vergue d'artimon, ou au perroquet d'artimon, & Flamme particulière.	Aborder.
Vaisseau de l'avant-garde qui veut aborder.	{ 2. Pavillon 16. au petit perroquet. Flamme particulière.		{ 2. Pavillon 16. au perroquet d'artimon. Flamme particulière. . .	Vaisseau de l'arrière-garde qui veut aborder.
Consentement.	{ 3. Pavillon 28. au grand perroquet.		{ 3. Pavillon 28. au grand perroquet.	Consentement.
Refus.	{ 4. Pavillon 28. au petit perroquet.		{ 4. Pavillon 28. au petit perroquet.	Refus.

167. Faire préparer les Brûlots.

Aussi-tôt que le Général fera signal de se préparer au combat (1), les Brûlots mettront en place leurs grapins d'abordage. Ils placeront & disposeront leurs artifices au moment que le combat commencera (2); & ils feront connoître qu'ils sont prêts à aborder par une flamme (3) qui pourra en même temps indiquer leur Escadre.

Les Brûlots se tiendront pendant le combat à une distance

E c ij

(2) Pavillon 16. au grand perroquet, pour un Vaisseau du corps de bataille & Flamme particulière.
(3) Pavillon 28. au grand perroquet.
(4) Pavillon 28 au petit perroquet.

(1) Pavillon 17. au perroquet d'artimon.
(2) Pavillon 17 au grand perroquet.
(3) Flamme 8. au grand perroquet.

telle qu'ils ne puissent point y être désemparés par le canon de l'ennemi, dont ils pourront même se couvrir un peu en se mettant par le travers des Vaisseaux de ligne, & non point vis-à-vis des intervalles, si ce n'est dans le cas où il faudra empêcher l'ennemi de traverser. Ils observeront très-attentivement les signaux du Général & du Commandant ou Chef de la Division à laquelle ils sont particulièrement attachés, afin d'agir dans le moment que le signal leur en sera fait; ce qu'ils feront connoître en répondant au signal.

Quoiqu'aucun Vaisseau de la ligne ne soit particulièrement nommé pour escorter les Brûlots, hormis les Frégates que ce devoir regarde spécialement; cependant le Vaisseau sous le beaupré duquel un Brûlot passera pour aller s'accrocher à l'ennemi, escortera ce Brûlot de quelque Division qu'il soit; il lui donnera sa Chaloupe bien armée, & généralement tous les secours nécessaires. Les deux Vaisseaux le plus près du Vaisseau d'escorte, aideront aussi le Brûlot de leurs Chaloupes.

Le Capitaine de Brûlot observera en même temps de se tenir un peu de l'avant & au vent du Vaisseau qui lui servira d'escorte, afin d'être plus paré à arriver sur le Vaisseau ennemi pour le bien aborder par les haubans de misaine. Le Brûlot, en manœuvrant de la sorte, n'empêchera point le Vaisseau qui le protège de tirer sur l'ennemi, & il courra moins risque d'être désemparé lui-même.

Les Brûlots, si l'armée est sous le vent, seront obligés de virer pour aborder les Vaisseaux du vent; ils observeront alors de passer à ras de la poupe d'un des Vaisseaux du Roi, afin de ne point aborder celui qui le suit dans la ligne en passant sous son beaupré, ou pour ne le point contraindre d'arriver ou de mettre des voiles à culer.

Si quelque Brûlot ennemi se présente pour aborder un Vaisseau de la ligne, les Frégates tâcheront de couper les Chaloupes qui les remorquent, & d'aborder même les Brûlots pour empêcher leur effet sur la ligne, le commandement confié à leurs Capitaines ayant pour objet principal,

Le Vaisseau le plus à portée escortera le Brûlot.

Les Frégates & Chaloupes armées d'écouter les Brûlots ennemis.

dans un jour d'occasion, de détourner les Brûlots de l'ennemi, & de conduire ceux de l'armée du Roi. Les Chaloupes du Vaisseau contre lequel l'ennemi envoie un Brûlot, & celles de ses Matelots feront aussi tous leurs efforts, pour remorquer & détourner le Brûlot en même temps qu'ils tireront à le couler bas.

Faire aborder les Brûlots.

LE GÉNÉRAL voulant faire approcher les Brûlots de quelque Escadre ou de toute l'armée, pour rompre la ligne ou pour aborder quelque Vaisseau désemparé, il leur en fera le signal (4), & tous ceux auxquels il s'adresse, se détacheront, excepté dans le cas où le signal seroit accompagné de la flamme particulière d'un Brûlot.

(4) Pavillon
à la poupe
d'alarme.

Si le Capitaine de Brûlot ne reconnoît pas distinctement le Vaisseau qu'il doit aborder, la fumée l'empêchant de voir le désordre de la ligne ennemie, il passera à poupe du Matelot de l'arrière du Commandant de l'Escadre ou en arrière du Chef de Division le plus à portée pour en recevoir les ordres, s'ils ne lui ont point été portés par une Corvette ou Chaloupe détachée pour le conduire.

Il se préparera entièrement dès ce moment à l'abordage qu'il doit exécuter, en tenant ses vergues orientées selon le bord sur lequel il doit revenir, afin de n'avoir plus, en approchant, que les écoutes à border pour venir au lof. Il ne quittera point son Bâtiment qu'après être bien accroché, & avoir mis le feu à ses artifices. Les Capitaines de Brûlot n'oublieront pas que le reproche ordinaire qu'on leur fait de se brûler inutilement, n'est communément que trop mérité; & ils en répondront, de même qu'ils doivent s'attendre à la juste récompense de leurs belles actions.

Le Capitaine de
Brûlot ne quittera
point son Bâtiment
qu'après être bien
accroché, & avoir
mis le feu à ses
artifices.

Faire remettre les Brûlots à leur poste.

SI LE GÉNÉRAL ou le Commandant d'Escadre juge que les Brûlots qu'il a appellés sont inutiles, il leur fera signal

de se rallier à leur poste (5). Cependant, tant que le combat durera, les Brûlots se tiendront prêts pour le moment où on leur aura facilité ou ordonné absolument l'abordage.

(5) Pavillon 18. au petit perroquet.

<i>VICE-AMIRAL.</i>	<i>CONTRE-AMIRAL.</i>
Se préparer au combat. } 1. Pavillon 17. au perroquet d'artimon.	1. Pavillon 17. au perroquet d'artimon. . . . } Se préparer au combat.
Commencer le combat. } 2. Pavillon 17. au grand Perroquet.	2. Pavillon 17. au grand Perroquet. . . . } Commencer le combat.
Préparer les Brûlots. . . . } 3. Flamme 8. au grand Perroquet.	3. Flamme 8. au grand Perroquet. . . . } Préparer les Brûlots.
Brûlots prêts à aborder. } 4. Pavillon 18. au grand Perroquet d'artimon.	4. Pavillon 18. au grand Perroquet d'artimon. . . . } Brûlots prêts à aborder.
Faire aborder les Brûlots. . . . } 5. Pavillon 18. au petit Perroquet.	5. Pavillon 18. au petit Perroquet. . . . } Faire aborder les Brûlots.
Rallier les Brûlots. . . . } 5. Pavillon 18. au petit Perroquet.	5. Pavillon 18. au petit Perroquet. . . . } Rallier les Brûlots.

168. *Faire cesser le combat.*

LE SIGNAL (1) que le Général fera pour faire cesser le combat, servira toujours dans ce même cas de signal de ralliement. Les Commandants d'Escadre le répéteront, & aussitôt ils manœuvreront pour rétablir la ligne, & y reprendre leur poste le plus promptement & le plus régulièrement qu'il se pourra; les Commandants relativement au Général, & les Vaisseaux particuliers relativement à leurs Chefs de Division ou Commandants d'Escadre.

(1) Pavillon 17 au petit perroquet.

Si le combat dure jusqu'à la nuit, le Général fera signal de ralliement général, & chaque Commandant d'Escadre fera ensuite le sien particulier.

Le signal de cesser le combat pourra ne s'adresser qu'à un corps désigné par son pavillon de distinction.

<i>VICE-AMIRAL.</i>	<i>CONTRE-AMIRAL.</i>
Cesser le combat. . . . } 1. Pavillon 17. au petit Perroquet.	1. Pavillon 17. au petit Perroquet. . . . } Cesser le combat.

169. Bombardement; pour que les Galiotes s'y préparent.

LORSQUE l'armée fera devant une place que l'on doit bombarder, elle mouillera sur des lignes parallèles à la Ville.

Les Galiotes mouilleront à deux cables de distance plus près de la Ville que les Vaisseaux sur lesquels elles auront leurs amarres.

Les Vaisseaux ou Galeres, destinés particulièrement à protéger les Galiotes, seront mouillés dans leurs intervalles sur la même ligne, & quelques-uns sur les côtés.

Les Galiotes parvenues au mouillage, se prépareront aussitôt au bombardement: elles feront porter une ancre à touer à trois ou quatre cables en avant; & elles se tiendront toujours prêtes à se haller dessus lorsque le Général leur en fera le signal (1). Aussi-tôt les Vaisseaux sur lesquels les Galiotes sont amarrées, leur enverront leur Chaloupe commandée par un Officier & un Garde de la Marine avec le monde nécessaire, soit pour lever une ancre, soit pour leur défense, & ils exécuteront ce qui leur sera ordonné par le Commandant de la Galiote.

(1) Pavillon
1^o, au perroquet
d'artimon.

Les Flûtes & autres Bâtimens de charge pour le service des Galiotes, se tiendront en arriere hors la portée du canon & des bombes de la Place.

Faire approcher les Galiotes.

LE GÉNÉRAL fera signal aux Galiotes de se haller de l'avant & de s'approcher de terre, par le signal de se préparer au combat (1); & lorsqu'elles seront à leur poste & en état de tirer, elles le feront connoître au Général par le signal d'abordage (2). Le Général leur ayant répondu par le même signal, elles commenceront à tirer.

(1) Pavillon
1^o, au perroquet
d'artimon

(2) Pavillon
16 à la vergue
d'artimon.

Faire retirer les Galiotes.

LE GÉNÉRAL se servira du signal de cesser le combat (3), pour faire retirer les Galiotes; & aussi-tôt qu'elles auront exécuté ce mouvement, elles se répareront & se prépareront à continuer le bombardement si le Général ne leur donne point ordre de se retirer.

(3) Pavillon 17 au petit perroquet.

Galiote incommodée.

SI UNE Galiote se trouvoit incommodée, elle feroit les signaux prescrits pour les Vaisseaux (4). Ceux sur qui elles sont amarrées, leur enverront leurs Chaloupes & Canots, de même que ceux qui sont destinés à les protéger.

(4) Voyez art. 70.

CHAPITRE VIII.

CHANGER L'ORDRE DE BATAILLE
EN ORDRE DE MARCHÉ.

170. *Changer l'ordre de bataille en ordre de marche sur trois colonnes de même bord; l'avant-garde au vent, le corps de bataille au milieu, & l'arrière-garde sous le vent* ($\frac{v}{7} \frac{a}{m} \frac{c}{7}$).

E. 69.
F. 74.

LORSQUE le Général voudra réduire l'ordre de bataille en ordre de marche sur trois colonnes de même bord, il fera le signal général de mouvement (1) pour en prévenir l'armée, & il l'accompagnera du signal d'ordre de marche

(1) Pavillon 1. au grand perroquet.

che

che sur trois colonnes de même bord. Aussi-tôt toute l'armée se tiendra prête à exécuter le mouvement qui commencera au signal suivant. Si le Général veut faire passer l'avant-garde ($\frac{r}{r}$) au vent, le corps de bataille ($\frac{c}{c}$) au milieu, & laisser l'arrière-garde ($\frac{c}{r}$) sous le vent & sur la ligne qu'elle occupe, il lui fera le signal de continuer sa route (2), ce qu'elle fera à très-petites voiles; & en même temps il fera signal aux deux autres Escadres de donner tout ensemble vent devant & de s'élever en échiquier. Lorsque le corps de bataille fera Vaisseau à Vaisseau par le travers de l'arrière-garde, le Général fera signal à son Escadre seule de revirer tout ensemble (3), pour se mettre en colonne sur l'autre bord parallèlement à l'arrière-garde; l'avant-garde continuera à s'élever jusqu'à ce qu'étant Vaisseau à Vaisseau par le travers du corps de bataille, le Général lui fera le signal particulier de revirer (4). Les Vaisseaux de la tête & de la queue des colonnes se releveront ensuite, & corrigeront les distances.

Pavillon 24. à la vergue d'artimon.
Signal 13. ca-
non.

(2) Pavillon 3. au perroquet d'artimon.
Pavillon 9. à la vergue d'artimon.

(3) Pavillon 9. au grand perroquet.

(4) Pavillon 2. au petit perroquet.

VICE-AMIRAL:

CONTRE-AMIRAL.

Avertissement général. { 1. Pavillon 1. au grand perroquet.
Ordre de marche sur trois colonnes de même bord. { Pavillon 24. à la vergue d'artimon.
Virer tout ensemble. { 2. Pavillon 9. à la vergue d'artimon.
3.
Revirer tout ensemble. { 4. Pavillon 9. au petit perroquet.

1. Pavillon 1. au grand perroquet. } Avertissement général.
Pavillon 24. à la vergue d'artimon. } Ordre de marche sur trois colonnes de même bord.
2. Pavillon 3. au perroquet d'artimon. } Continuer la route.
3.
4.

171. *L'Armée étant en ordre de bataille* $(\frac{v}{v} \frac{a}{m} \frac{c}{m})$, *la mettre en ordre de marche sur trois colonnes de même bord, le corps de bataille sous le vent, & l'arrière-garde au milieu* $(\frac{v}{v} \frac{c}{m} \frac{a}{m})$.

N. 64.
N. 75.

LE GÉNÉRAL prévient l'armée du mouvement, par le changement de position (1) du pavillon de distinction de l'arrière-garde $(\frac{c}{v})$ qui doit occuper le centre par la suite de l'évolution. Il fera en même temps signal d'ordre de marche sur trois colonnes de même bord. Ce signal répété, le Général fera aux Commandants d'Escadres celui (2) de faire exécuter eux-mêmes le mouvement particulier de leur Escadre; & tous se tenant attentifs commenceront leur manœuvre aussi-tôt que le Général fera signal (3) à sa propre Escadre $(\frac{c}{v})$ d'arriver pour se mettre en colonne sous le vent, ce qu'elle fera tout ensemble, & à très-petites voiles, tandis que l'avant-garde $(\frac{v}{v})$ virera tout ensemble en échiquier pour s'élever au vent, & revirer encore tout ensemble (4) quand elle sera Vaisseau à Vaisseau par le travers de la colonne du centre; l'arrière-garde $(\frac{c}{v})$ qui passe au milieu, continuera sa route (3) à très-petites voiles. Le corps de bataille étant arrivé, autant qu'il convient, le Général le fera revenir tout ensemble au lof (4); & tous se relevant, corrigeront les distances.

(1) Pavillon bleu au grand perroquet.
Pavillon 24. à la vergue d'artimon.
(2) Pavillon a. à la vergue d'artimon.
(3) Pavillon 10. au grand perroquet.
(4) Pavillon 10. à la vergue d'artimon.

VICE-AMIRAL.

CONTRE-AMIRAL.

Ordre de marche sur trois colonnes de même bord. { 1. Pavillon 24. à la vergue d'artimon.

Exécution particulière. { 2. Pavillon 2. à la vergue d'artimon.

Virer tout ensemble vent devant en échiquier. { 3. Pavillon 9. ou 13. au petit perroquet.

Revirer tout ensemble. { 4. Pavillon 9 au petit perroquet.

1. Pavillon bleu au grand perroquet. } L'Escad. $\frac{c}{v}$ au milieu $\frac{c}{m}$

Pavillon 24. à la vergue d'artimon. } Ordre de marche sur trois colonnes de même bord.

2. Pavillon 2. à la vergue d'artimon. } Exécution particulière.

3. Pavillon 3. au grand perroquet. } Continuer la route, & faire petites voiles.

4. 6 7 8

172. *L'Armée étant en ordre de bataille* ($\frac{v}{v} \frac{A}{m} \frac{C}{v}$), *la mettre en ordre de marche sur trois colonnes de même bord, le corps de bataille au vent, & l'avant-garde au milieu* ($\frac{A}{v} \frac{v}{m} \frac{C}{v}$).

www.libtool.com.cn

E. 61.
F. 76.

LE GÉNÉRAL ayant prévenu l'armée d'un mouvement par la position des pavillons de distinction des Escadres qui changent de poste, & ayant fait signal d'ordre de marche de même bord (1), il fera ensuite aux Commandants celui de faire exécuter chacun le mouvement particulier de son Escadre (2). Aussi-tôt tous se tiendront attentifs pour commencer leur manœuvre au moment que le Général fera signal (3) à son Escadre ($\frac{A}{m}$) de donner tout ensemble vent devant, pour former la colonne du vent. L'Escadre ($\frac{v}{v}$) qui faisoit l'avant-garde de la ligne, & qui, dans cette évolution, doit faire la colonne du milieu, mettra en panne, aussi-tôt que l'Escadre ($\frac{A}{m}$) du Général donnera vent devant; & celle-ci s'élevra en échiquier jusqu'à ce que le Vaisseau (a 3) du Général qui est au centre, relève dans la perpendiculaire du vent le dernier Vaisseau ($\frac{v}{m}$) du corps qui faisoit l'avant-garde; ou bien, si le Général est à la tête de son Escadre, lorsqu'il (a 1) relèvera dans la perpendiculaire du vent le Vaisseau ($\frac{A}{m}$) du centre de l'Escadre du milieu ($\frac{v}{v}$). L'Escadre du Général revirera donc alors tout ensemble (4), pour se mettre en colonne au vent. Cependant l'arrière-garde ($\frac{C}{v}$) arrivera de même tout ensemble d'un rumb pour revenir au lof, & se mettre en panne quand elle se trouvera par le travers sous le vent de l'Escadre ($\frac{v}{m}$) du centre, & toutes deux feront servir quand l'Escadre ($\frac{A}{v}$) du vent fera à son poste (5).

(1) Pavillon mi-parti blanc & bleu au grand perroquet.
Pavillon 21 à la vergue d'artimon.

(2) Pavillon 2 à la vergue d'artimon.

(3) Pavillon 9 au petit perroquet.

(4) Pavillon 9 au petit perroquet.

(5) Pavillon 3 à la vergue d'artimon.

VICE-AMIRAL.

CONTRE-AMIRAL.

L'Escad. $\frac{v}{v}$ au milieu $\frac{v}{m}$	}	1. Pavillon mi-parti blanc & bleu au grand perroquet.	}	1. Pavillon 24. à la vergue d'artimon.	} Ordre de marche sur trois colonnes de même bord.
Ordre de marche sur trois colonnes de même bord.		Pavillon 24. à la vergue d'artimon.			
Exécution particulière.	}	2. Pavillon 2. à la vergue d'artimon.	}	2. Pavillon 2. à la vergue d'artimon.	} Exécution particulière.
Panne.		3. Pavillon 4. au grand perroquet.		3. Pavillon 11. au perroquet d'artimon.	
		4.		4. Pavillon 4. au perroquet d'artimon.	} Panne.
Faire servir.	}	5. Pavillon 3. à la vergue d'artimon.	}	5. Pavillon 3 à la vergue d'artimon.	

173. *L'Armée étant en ordre de bataille ($\frac{v}{v} \frac{a}{m} \frac{c}{v}$), la mettre en ordre de marche sur trois colonnes de même bord, en faisant passer l'avant-garde sous le vent ($\frac{a}{v} \frac{c}{m} \frac{v}{v}$).*

E. 66.
F. 77.

LE GÉNÉRAL prévientra toute l'armée de ce mouvement, par le changement de position des pavillons de distinction d'Escadres, & par le signal d'ordre de marche sur trois colonnes de même bord (1). Mais parce que chacune a un mouvement différent à exécuter, il fera signal général d'exécution particulière (2); & tous se tiendront prêts, pour manœuvrer aussitôt que le Général fera signal à son Escadre de donner tout ensemble vent devant (3). L'avant-garde ($\frac{v}{v}$) qui doit passer sous le vent, mettra alors en panne. Et l'arrière-garde ($\frac{c}{v}$) qui doit faire la colonne du centre, continuera sa route à très-petites voiles. L'Escadre du Général qui forcera de voiles pour avoir plutôt exécuté son mouvement, reviera tout ensemble (4) quand elle sera Vaisseau à Vaisseau par le travers de la colonne ($\frac{c}{m}$) du centre; alors l'Escadre en panne qui doit pas-

(1) Pavillon bleu au grand perroquet.
Pavillon mi-parti blanc & bleu au perroquet d'artimon.
à la vergue d'artimon.

(2) Pavillon à la vergue d'artimon.

(3) Pavillon 9. au petit perroquet

Pavillon 9 au petit perroquet.

(4) Pavillon 9 au petit perroquet.

ser sous le vent ($\frac{v}{v}$), arrivera de huit rums à très-petites voiles, & reviendra au lof de même bord, aussi-tôt qu'elle sera à distance convenable, par le travers de celle qui l'a doublée (5). Le relevement corrigera les distances.

VICE-AMIRAL.	CONTRE-AMIRAL.
L'Escad. $\frac{v}{v}$ sous le vent $\frac{v}{v}$ } 1. Pavillon mi-parti blanc & bleu au perroquet d'artimon.	1. Pavillon bleu au grand perroquet. } L'Escad. $\frac{c}{c}$ au milieu $\frac{c}{c}$
Ordre de marche sur trois colonnes de même bord. } Pavillon 24. à la vergue d'artimon.	Pavillon 24 à la vergue d'artimon. } Ordre de marche sur trois colonnes de même bord.
Exécution particulière. } 2. Pavillon 2. à la vergue d'artimon.	2. Pavillon 2. à la vergue d'artimon. } Exécution particulière.
Panne. } 3. Pavillon 4. au perroquet d'artimon.	3. Pavillon 3. au grand perroquet. } Continuer la route, & faire petites voiles.
Faire servir & arriver. } 4. Pavillon 11. au perroquet d'artimon.	4. }
Revenir au lof. } 5. Pavillon 10. au perroquet d'artimon.	5. }

174. *L'Armée étant en ordre de bataille ($\frac{v}{v} \frac{a}{a} \frac{c}{c}$), la mettre en ordre de marche sur trois colonnes de même bord, l'avant-garde sous le vent, & l'arrière-garde au vent ($\frac{c}{v} \frac{a}{a} \frac{v}{v}$).*

R. 67. L'ARMÉE étant en ordre de bataille, pour la faire passer à l'ordre de marche sur trois colonnes de même bord, l'arrière-garde au vent, & l'avant-garde sous le vent, le Général en préviendra l'armée par la position des pavillons de distinction d'Escadres, & par celui d'ordre de marche (1). Il fera ensuite aux Commandants le signal d'exécution particulière (2): aussi-tôt l'avant-garde ($\frac{v}{v}$) arrivera de 8 rums pour ne point couper le corps de bataille, auquel le Général fera signal (3) de larguer tout ensemble de deux

(1) Pavillon mi-parti blanc & bleu au perroquet d'artimon.
 - Pavillon bleu au petit perroquet.
 Pavillon 24 à la vergue d'artimon.
 (2) Pavillon 2 à la vergue d'artimon.
 (3) Pavillon 11. au grand perroquet.

rumb, tandis que l'arrière-garde ($\frac{C}{V}$) qui doit faire la colonne du vent, continuera sa route. Cependant le Général tiendra le vent (4.) quand il fera par le travers de la colonne de sous le vent, qui reviendra aussi en même temps au lof.

(4) Pavillon 10. à la vergue d'artimon.

VICE-AMIRAL.	CONTRE-AMIRAL.
L'Escad. $\frac{V}{V}$ sous le vent $\frac{V}{V}$ } 1. Pavillon mi-parti blanc & bleu, au perroquet d'artimon.	1. Pavillon bleu au petit perroquet. } L'Escad. $\frac{C}{V}$ au vent $\frac{C}{V}$.
Ordre de marche sur trois colonnes de même bord. } Pavillon 24. à la vergue d'artimon.	Pavillon 24. à la vergue d'artimon. } Ordre de marche sur trois colonnes de même bord.
Exécution particulière. } 2. Pavillon 2. à la vergue d'artimon.	2. Pavillon 2. à la vergue d'artimon. } Exécution particulière.
Arriver de huit rumb à trois très-petites voiles. } 3. Pavillon 11. au perroquet d'artimon.	3. Pavillon 3. au petit perroquet. } Continuer la route.
Revenir au lof. } 4. Pavillon 10. à la vergue d'artimon.	4. }

175. *L'Armée étant en ordre de bataille ($\frac{V}{V} \frac{A}{M} \frac{C}{V}$), la mettre en ordre de marche sur trois colonnes de même bord, en faisant passer l'arrière-garde au vent, mettant l'avant-garde au milieu, & le corps de bataille sous le vent ($\frac{C}{V} \frac{V}{M} \frac{A}{V}$).*

E. 68. LE GÉNÉRAL voulant réduire l'ordre de bataille en ordre de marche sur trois colonnes de même bord, en faisant passer son Escadre ($\frac{A}{M}$) sous le vent, l'avant-garde ($\frac{V}{V}$) au milieu, & l'arrière-garde ($\frac{C}{V}$) au vent, il en fera le signal en même temps par les pavillons de distinction d'Escadres, & par celui d'ordre de marche (1); il fera ensuite signal aux Commandants d'Escadres d'exécuter leur manœuvre particulière (2). Ce dernier signal répété, tous les Vaisseaux observeront le Général pour commencer leur mouvement

(1) Pavillon mi-parti blanc & bleu au grand perroquet.
Pavillon bleu au petit perroquet.
Pavillon 24. à la vergue d'artimon.
(2) Pavillon 2. à la vergue d'artimon.

suffi-tôt qu'il fera signal (3) à sa propre Escadre d'arriver de deux rumb. Alors l'avant-garde ($\frac{v}{m}$) qui doit faire la colonne du milieu, mettra en panne, ou arrivera de deux rumb à très-petites voiles; & l'arrière-garde ($\frac{c}{r}$) qui doit faire la colonne du vent, continuera sa route en forçant de voiles pour doubler les deux autres. Cependant l'Escadre ($\frac{c}{r}$) du Général se trouvant par le travers de la colonne ($\frac{v}{m}$) du milieu qui aura fait servir, pour larguer aussi de deux rumb, si elle avoit mis en panne, & l'une & l'autre ayant suffisamment arrivé, & se trouvant par le travers de la colonne ($\frac{v}{m}$) du vent, le Général fera signal (4) de revenir au lof, & l'on corrigera les distances.

(3) Pavillon 11. au perroquet d'artimon.

(4) Pavillon 10. à la vergue d'artimon.

VICE-AMIRAL.

CONTRE-AMIRAL.

- L'Escad. $\frac{v}{m}$ au milieu $\frac{c}{r}$ { 1. Pavillon mi-parti blanc & bleu au grand perroquet.
- Ordre de marche sur trois colonnes de même bord. { Pavillon 24. à la vergue d'artimon.
- Exécution particulière. { 2. Pavillon 2. à la vergue d'artimon.
- Panne. { 3. Pavillon 4. au grand perroquet.
- Arriver de deux rumb. { Pavillon 11. au grand perroquet.
- Revenir au lof. { 4. Pavillon 10. à la vergue d'artimon.

- 1. Pavillon bleu au petit perroquet. } L'Escad. $\frac{c}{r}$ au vent $\frac{c}{r}$.
- Pavillon 24. à la vergue d'artimon. } Ordre de marche sur trois colonnes de même bord.
- 2. Pavillon 2. à la vergue d'artimon. } Exécution particulière.
- 3. Pavillon 3. au petit perroquet. } Continuer la route & forcer de voile.

176. *L'Armée étant en ordre de bataille ($\frac{v}{m} \frac{A}{m} \frac{C}{r}$), la mettre en ordre de marche sur trois colonnes de l'autre bord, sans changer la disposition des Escadres ($\frac{v}{m} \frac{A}{m} \frac{C}{r}$).*

R. 49.
F. 50.

LE GÉNÉRAL voulant réduire l'ordre de bataille en ordre de marche sur trois colonnes de l'autre bord, prévient l'armée d'un mouvement à faire (1), & il fera en même

(1) Pavillon 1. au grand perroquet.

temps signal d'ordre de marche pour le bord dont il ne tient point l'amure. Le premier Vaisseau de la tête de l'armée ($\frac{r}{v}$) donnera vent devant aussi-tôt que le Général fera signal (2) à l'avant-garde ($\frac{r}{v}$) de virer par la contre-marche. Le Général amènera ensuite ce signal qui n'a été fait que pour déterminer le moment de commencer l'évolution qui sera continuée par les deux autres Escadres. Le premier Vaisseau du corps de bataille virera par la contre-marche quand il sera par le travers du premier Vaisseau de la colonne du vent, & il sera suivi de son Escadre; l'arrière-garde manœuvrera de même relativement au corps de bataille.

Pavillon 25. à la vergue d'artimon.

Signal 14. ca. 300.

(2) Pavillon 7. au petit perroquet.

VICE-AMIRAL.

Avertissement général. } 1. Pavillon 1. au grand perroquet.

Ordre de marche sur } Pavillon 25. à la vergue d'artimon.
trois colonnes de l'autre bord. }

Virer par la contremar- } 2. Pavillon 7. au petit che. } perroquet.

CONTRE-AMIRAL.

1. Pavillon 1. au grand perroquet. } Avertissement général.

Pavillon 25. à la vergue d'artimon. } Ordre de marche sur trois colonnes de l'autre bord.

177. *L'Armée étant en ordre de bataille ($\frac{r}{v} \frac{A}{m} \frac{C}{i}$), la mettre en ordre de marche sur trois colonnes de l'autre bord, le corps de bataille sous le vent, & l'arrière-garde au milieu ($\frac{v}{v} \frac{C}{m} \frac{A}{i}$).*

(K. 706
F. 81.)

LE GÉNÉRAL voulant changer l'ordre de bataille en ordre de marche sur trois colonnes de l'autre bord en laissant l'avant-garde ($\frac{r}{v}$) au vent, & faisant passer l'arrière-garde au milieu ($\frac{C}{m}$) pour faire avec son Escadre la colonne de sous le vent ($\frac{A}{i}$), il se servira des pavillons de distinction d'Escadres (1) pour signal de mouvement, & il fera en même-temps celui d'ordre de marche de l'autre bord. Ce signal répété, il fera celui d'exécution particulière (2): aussi-tôt le premier Vaisseau

(1) Pavillon bleu au grand perroquet.
Pavillon 25. à la vergue d'artimon.
(2) Pavillon 2. à la vergue d'artimon.

de

de l'avant-garde (V_1), & le premier du corps de bataille (A_1), donneront ensemble vent devant (3) pour virer par la contre-marche, suivis chacun de son Escadre, l'avant-garde forçant de voiles pour se mettre promptement à sa distance en panne (4) au vent par le travers du corps de bataille. Cependant celui-ci aura mis en panne peu-après que son dernier Vaisseau a eu viré par la contre-marche. L'arrière-garde qui doit faire la colonne du centre ($\frac{C}{m}$), forcera alors de voiles (5), pour prendre son poste en virant par la contre-marche (6), aussi-tôt que son premier Vaisseau ($\frac{C-1}{m}$) relevera le premier Vaisseau de la tête de chaque colonne à deux rumb, ou plus exactement à une égale distance du plus près, l'un ($\frac{V-1}{m}$) au vent, l'autre ($\frac{A-1}{m}$) sous le vent de la ligne sur laquelle il doit courir pour se placer au milieu des deux colonnes, & le Général fera servir (7), lorsque celle-ci sera parvenue à son poste.

(3) Pavillon 7. au perroquet d'artimon.

(4) Pavillon 4. au perroquet d'artimon.

(5)

(6)

(7) Pavillon 3. à la vergue d'artimon.

VICE-AMIRAL.

CONTRE-AMIRAL.

Ordre de marche sur trois colonnes de l'autre bord.

1. Pavillon bleu au grand-perroquet. L'Escad. $\frac{C}{m}$ au milieu $\frac{C}{m}$.

Pavillon 25. à la vergue d'artimon. } Ordre de marche sur trois colonnes de l'autre bord.

Exécution particulière.

2. Pavillon 2. à la vergue d'artimon. } Exécution particulière.

Virer par la contremarche.

3.

Forcer de voile.

4.

Panne.

5.

6. } Forcer de voiles, & continuer la route.

7. } Virer par la contre-marche.

Faire servir.

7. Pavillon 3. à la vergue d'artimon. } Continuer la route, & diminuer de voile.

178. *L'Armée étant en ordre de bataille*
 $(\frac{V}{V} \frac{A}{M} \frac{C}{I})$, *la mettre en ordre de marche*
sur trois colonnes de l'autre bord, le
corps de bataille au vent, & l'avant-
garde au milieu $(\frac{A}{V} \frac{V}{M} \frac{C}{I})$.

F. 71.
F. 82.

LORSQUE le Général voudra que l'armée qui est en ordre de bataille passe à l'ordre de marche sur trois colonnes de l'autre bord, le corps de bataille faisant la colonne du vent $(\frac{V}{V})$, & l'avant-garde la colonne du milieu $(\frac{A}{M})$, il prévendra l'armée de ce mouvement en mettant aux mâts respectifs les pavillons de distinction des Escadrons qui changent de poste, & faisant en même temps signal d'ordre de marche sur l'autre bord (1). Il fera ensuite aux Commandants le signal d'exécution particulière (2); aussi-tôt l'avant-garde $(\frac{A}{V})$ virera par la contre-marche (3) à petites voiles, & elle mettra en panne (4), lorsque le Vaisseau du centre (A3) du corps de bataille passera dans ses eaux. Le premier Vaisseau du corps de bataille donnera dans ce moment vent devant, & virera par la contre-marche, suivi de sa colonne qui aura forcé de voiles le plutôt qu'elle aura pu. Cependant l'arrière-garde $(\frac{C}{I})$ qui aura suivi le corps de bataille $(\frac{A}{M})$ en forçant aussi de voiles, virera par la contre-marche en même temps que lui, ou quand son premier Vaisseau (C1) sera par le travers du dernier Vaisseau $(\frac{A}{M})$, de la colonne en panne. Et elle mettra aussi en panne (5), quand elle sera toute par le travers sous le vent de la colonne du milieu. Le corps de bataille, qui passe au vent, étant rendu à son poste par le travers des deux autres colonnes, diminuera de voiles; & les Escadres en panne faisant servir (6), elles corrigeront les distances.

(1) Pavillon mi-parti blanc & bleu au grand perroquet.

Pavillon blanc au petit perroquet.

Pavillon ar. à la vergue d'ar-timon.

(2) l'avillon 2. à la vergue d'ar-timon.

(3) au petit perroquet.

(4) Pavillon 7 au petit perroquet.

Pavillon 7 au petit perroquet.

(5)

(6) Pavillon 6 au petit perroquet.

Pavillon 3. à la vergue d'ar-timon.

VICE-AMIRAL.	CONTRE-AMIRAL:
L'Escad. $\frac{v}{v}$ au milieu $\frac{c}{m}$	1. Pavillon 25. à la vergue d'artimon. } Ordre de marche sur trois colonnes de l'autre bord.
Orde de marche sur trois colonnes de l'autre bord.	
Exécution particulière.	2. Pavillon 2. à la vergue d'artimon. } Exécution particulière.
Virer par la contre-marche.	
Panne.	3. } Forcer de voile. Pavillon 7. au perroquet d'artimon. } Virer par la contre-marche.
	4. Pavillon 4. au grand perroquet. } Panne. 5. } Faire servir.
Faire servir.	
	6. Pavillon 3. à la vergue d'artimon.

179. *L'Armée étant en ordre de bataille ($\frac{v}{v} \frac{A}{m} \frac{C}{m}$), la mettre en ordre de marche sur trois colonnes de l'autre bord, l'avant-garde sous le vent, le corps de bataille au vent, & l'arrière-garde au milieu ($\frac{A}{v} \frac{C}{m} \frac{v}{m}$).*

F. 72.
F. 81.

LE GÉNÉRAL voulant réduire l'ordre de bataille en ordre de marche sur trois colonnes de l'autre bord, en faisant passer l'avant-garde sous le vent ($\frac{v}{v}$), faisant lui-même la colonne du vent ($\frac{A}{m}$), & mettant l'arrière-garde au milieu ($\frac{C}{m}$), il en prévient l'armée par la disposition des pavillons de distinction des Escadres qui changent de poste; & par le pavillon d'ordre de marche (1). Il fera ensuite signal à l'avant-garde de virer par la contre-marche (2), & aux Commandants celui d'exécution particulière. Toutes les Escadres forceront de voiles (3); l'avant-garde qui doit

Gg ij

(1) Pavillon mi-parti blanc & bleu au perroquet d'artimon. Pavillon bleu au grand perroquet.
Pavillon 25. à la vergue d'artimon.
(2) Pavillon 7 au perroquet d'artimon. Pavillon 2. à la vergue d'artimon.
(3) Pavillon 5. au petit perroquet.

passer sous le vent ($\frac{v}{r}$), mettra en panne (4) un peu après qu'elle aura eu toute viré. Le premier Vaisseau ($\frac{1}{m}$) du corps de bataille suivi de sa colonne, virera par la contre-marche (5) lorsque son dernier Vaisseau ($\frac{1}{m}$) passera dans les eaux de la colonne en panne ($\frac{v}{r}$). Quant à l'arrière-garde qui doit faire la colonne du milieu ($\frac{c}{m}$), elle virera par la contre-marche (6) quand son Vaisseau du centre ($\frac{1}{m}$) passera de même dans les eaux de la colonne en panne, ou même son premier Vaisseau ($\frac{1}{m}$) virera sans avertissement, lorsqu'il verra virer le Vaisseau du centre ($\frac{1}{m}$) de la colonne qui le précède. Celle du milieu ayant achevé son mouvement, mettra en panne (7), quand elle sera par le travers de la colonne de sous le vent. Enfin la colonne du vent qui aura toujours forcé de voiles étant parvenue à son poste, le Général fera signal à l'armée de se mettre en route (8).

(4)

(5) Pavillon 7. au petit perroquet.

(6)

(7)

(8) Pavillon 3. à la vergue d'artimon.

VICE-AMIRAL.

L'Esc. $\frac{v}{r}$ sous le vent $\frac{v}{r}$.	}	1. Pavillon mi-parti blanc & bleu, au perroquet d'artimon.
Ordre de marche sur trois colonnes de l'autre bord. . . .		Pavillon 25. à la vergue d'artimon.
Virer par la contre-marche. . . .	}	2. Pavillon 7. au perroquet d'artimon.
Exécution particulière.		Pavillon 2. à la vergue d'artimon.
Forcer de voile. . .	}	3. Pavillon 5. au perroquet d'artimon.
Panne.		4. Pavillon 4. au perroquet d'artimon.
		5.
		6.
		7.
Faire servir. . . .	}	8. Pavillon 3. à la vergue d'artimon.

CONTRE-AMIRAL.

1. Pavillon bleu au grand perroquet.	}	L'Escad. $\frac{c}{m}$ au milieu $\frac{c}{m}$.
Pavillon 25. à la vergue d'artimon.		Ordre de marche sur trois colonnes de l'autre bord.
2. Pavillon 2. à la vergue d'artimon.	}	Exécution particulière.
3. Pavillon 5. au grand perroquet.		Forcer de voile.
4.		
5.		
6. Pavillon 7. au grand perroquet.	}	Virer par la contre-marche.
7. Pavillon 4. au grand perroquet.		Panne.
8. Pavillon 3. à la vergue d'artimon.	}	Faire servir.

180. *L'Armée étant en ordre de bataille* ($\frac{v}{v} \frac{A}{m} \frac{C}{v}$), *la mettre en ordre de marche sur trois colonnes de l'autre bord, l'avant-garde sous le vent, & l'arrière-garde au vent* ($\frac{C}{v} \frac{A}{m} \frac{v}{v}$).

N. 71.
N. 84.

LE GÉNÉRAL prévientra l'armée qu'il veut la faire passer de l'ordre de bataille à l'ordre de marche sur trois colonnes de l'autre bord, l'avant-garde sous le vent ($\frac{v}{v}$), & l'arrière-garde au vent ($\frac{C}{v}$), en faisant en même tems les signaux (1) de ce changement d'Escadre & d'ordre de marche. Aussi-tôt que le Général fera signal aux Commandants (2) de faire exécuter leur mouvement particulier, l'avant-garde ($\frac{v}{v}$) virera par la contre-marche (3) en forçant de voiles; & elle mettra en panne (4) quand tous ses Vaisseaux auront viré. Le corps de bataille qui doit faire la colonne du centre ($\frac{A}{m}$), & l'arrière-garde qui doit passer au vent ($\frac{C}{v}$), forceront de voiles, & vireront toutes deux par la contre-marche; savoir (5), le corps de bataille ($\frac{A}{m}$) quand son Vaisseau du centre ($\frac{A}{m}$) passera dans les eaux de la colonne ($\frac{v}{v}$) en panne; & il mettra lui-même en panne (6) lorsqu'il sera par le travers de cette colonne. L'arrière-garde de l'armée qui doit faire la colonne du vent ($\frac{C}{v}$), & qui force toujours de voiles, virera de même par la contre-marche (7), aussi-tôt que son Vaisseau du centre ($\frac{C}{v}$) passera dans les eaux de la colonne ($\frac{A}{m}$) du milieu. Lorsque la colonne du vent ($\frac{C}{v}$) sera par le travers des deux colonnes en panne, le Général fera servir (8), & l'on corrigera les distances en se mettant en route.

(1) Pavillon mi-parti blanc & bleu, au perroquet d'artimon.
Pavillon bleu au petit perroquet.
Pavillon 25 à la vergue d'artimon.
(2) Pavillon 2, à la vergue d'artimon.
(3) Pavillon 5, au grand perroquet.
(4) Pavillon 7, au grand perroquet.
(5) Pavillon 6, au grand perroquet.

(7)

(8) Pavillon 3, à la vergue d'artimon.

VICE-AMIRAL.

CONTRE-AMIRAL.

L'Esc. $\frac{v}{v}$ sous le vent $\frac{v}{v}$ } 1. Pavillon mi-parti blanc & bleu, au perroquet d'artimon.

Ordre de marche sur trois colonnes de l'autre bord. . . . } Pavillon 25, à la vergue d'artimon.

1. Pavillon bleu au petit perroquet. . . . } L'Escadre $\frac{C}{v}$ au vent $\frac{C}{v}$.

Pavillon 25, à la vergue d'artimon. . . . } Ordre de marche sur trois colonnes de l'autre bord.

	VICE-AMIRAL.	CONTRE-AMIRAL.	
Exécution particulière.	{ 2. Pavillon 2. à la vergue d'artimon.	{ 2. Pavillon 2. à la vergue d'artimon.}	Exécution particulière.
Forcer de voile.	{ 3. Pavillon 5. au perroquet d'artimon.	{ 3. Pavillon 5. au petit perroquet.}	Forcer de voile.
Virer par la contre-marche.	{ 4. Pavillon 7. au perroquet d'artimon.		
Panne.	{ 4. Pavillon 4. au perroquet d'artimon.		
	5.	5.	
	6.	6.	
	7.	7. Pavillon 7. au petit perroquet.	Virer par la contre-marche.
Faire fervir.	{ 8. Pavillon 3. à la vergue d'artimon.	{ 8. Pavillon 3. à la vergue d'artimon.}	Mettre en route.

181. *L'Armée étant en ordre de Bataille ($\frac{V}{V} \frac{A}{M} \frac{C}{S}$), la mettre en ordre de marche sur trois colonnes de l'autre bord ; l'arrière-garde au vent, l'avant-garde au milieu, & le corps de bataille sous le vent ($\frac{C}{V} \frac{V}{M} \frac{A}{S}$).*

E. 74.
E. 85.

LE GÉNÉRAL voulant faire passer l'armée de l'ordre de bataille à l'ordre de marche sur trois colonnes de l'autre bord, l'arrière-garde au vent, & l'avant-garde au milieu ; il le fera connoître par la disposition des pavillons de distinction, & par le signal d'ordre de marche (1). Le Général fera ensuite le signal d'exécution particulière (2) au Commandant de l'arrière-garde. Il fera en même temps, à l'avant-garde, signal de virer par la contre-marche ; & il fera le même signal à la sienne (3), quand son premier Vaisseau ($\frac{A}{M}$) sera par le travers sous le vent du premier Vaisseau de l'avant-garde ; & lorsque toute son Escadre aura viré, & qu'elle se sera suffisamment élevée pour ne pas dériver sur celle qui passe dans ses eaux, il lui fera signal, & à l'avant-garde ($\frac{V}{V}$) de mettre en panne (4). Cependant l'arrière-gar-

1. Pavillon mi-parti blanc & bleu au grand perroquet.
Pavillon bien au petit perroquet.
Pavillon 2r. à la vergue d'artimon.
(1) Pavillon 2. au petit perroquet.
Pavillon 7. au grand perroquet.
(2) Pavillon 7. au perroquet d'artimon.
(3) Pavillon 4. à la vergue d'artimon.

de (5) qui doit passer au vent, forcera de voiles aussi-tôt qu'elle le pourra faire; & elle virera par la contre-marche (5) au moment que son Vaisseau du centre (6) passera dans les eaux de la colonne du milieu (7). Le Général fera servir & mettre en route (6), quand la colonne du vent (5) sera parvenue à son poste par le travers des deux autres.

(6) Pavillon 3. à la vergue d'artimon.

VICE-AMIRAL. CONTRE-AMIRAL.

L'Escad. $\frac{v}{v}$ au milieu $\frac{v}{m}$	{ 1. Pavillon mi-parti blanc & bleu au grand perroquet.	1. Pavillon bleu au petit perroquet.	{ L'Escad. $\frac{c}{c}$ au vent $\frac{c}{v}$
Ordre de marche sur trois colonnes de l'autre bord.	{ Pavillon 25. à la vergue d'artimon.	Pavillon 25. à la vergue d'artimon.	{ Ordre de marche sur trois colonnes de l'autre bord.
Virer par la contre-marche.	{ 2. Pavillon 7. au grand perroquet.	2. Pavillon 2. au petit perroquet.	{ Exécution particulière;
	3.	3.	
Panne.	{ 4. Pavillon 4. à la vergue d'artimon.	4. Pavillon 5. au petit perroquet.	{ Forcer de voiles;
	5.	5. Pavillon 7. au petit perroquet.	{ Virer par la contre-marche.
Faire servir.	{ 6. Pavillon 3. à la vergue d'artimon.	6. Pavillon 3. à la vergue d'artimon.	{ Mettre en route.



CHAPITRE IX.

DE QUELQUES MOUVEMENTS PARTICULIERS D'UNE ARMÉE EN LIGNE, OU EN ORDRE DE MARCHÉ.

www.libtool.com.cn

182. *Les Vaisseaux de l'Armée étant sans ordre, les mettre en ordre de marche sur trois colonnes; le Vice-Amiral au vent, l'Amiral au milieu, & le Contre-Amiral sous le vent ($\frac{v}{v} \frac{A}{m} \frac{c}{i}$).*

N. 75.
P. 20.

LE GÉNÉRAL voulant mettre en ordre de marche sur trois colonnes, l'armée que l'on suppose sans ordre, fera le signal de ralliement (1) & d'ordre de marche (2). Les Commandants mettront en même temps leur pavillon de distinction. Le Général fera très-petites voiles, se mettra en panne ou arrivera pour s'approcher des Vaisseaux qui seront sous le vent, & tous chasseront leur poste; les Commandants d'Escadre ayant attention à se mettre par le travers du Général ($\frac{v}{v}$), le Vice-Amiral au vent ($\frac{A}{m}$), & le Contre-Amiral sous le vent ($\frac{c}{i}$) à une distance convenable; les Vaisseaux de chaque colonne ne conservant au plus qu'un cable de distance de l'un à l'autre.

Attention pour
la marche.

Pendant la marche, les Vaisseaux observeront de se tenir exactement dans l'aire de vent de la route, & sur les lignes de l'ordre, afin de ne point obliger le Général d'arriver pour rassembler les Vaisseaux qui seroient tombés sous le vent. Le Général, à cet effet, ne ferrera jamais beaucoup le vent, afin que les Vaisseaux qui le tiennent moins bien,

(1) Pavillon blanc au grand perroquet.
ou
Pavillon 22. au petit perroquet.
(2) Pavillon 24. à la vergue d'astime.

bien, aient plus de facilité à conserver l'ordre.

On fixe à deux cables, la distance successive des Vaisseaux de chaque colonne pour le mauvais temps; & l'on détermine sur cette distance celle ($\frac{1}{11}$) que les colonnes doivent avoir entr'elles. Mais lorsque le temps le permet, il est toujours très-avantageux que l'armée se resserre, & très-important qu'elle apprenne à manœuvrer dans le moindre espace; la distance des Vaisseaux pour la marche ne doit être alors que d'un demi-cable, ou tout au plus d'un cable.

Les Vaisseaux de la tête feront plutôt moins que plus de voiles; & ceux de l'arrière auront une attention toute particulière à ferrer la file; le dernier Vaisseau de chaque colonne au vent observant encore de tenir au moins dans la perpendiculaire du vent, ou plus exactement à deux rumb de la ligne de la colonne, le Vaisseau de la tête de la colonne immédiatement sous le vent; & il ne fera point difficulté de doubler le Vaisseau qui le doit précéder, si celui-ci l'empêche de garder son poste: cet ordre toutefois suppose que ce Vaisseau navigue mal.

A l'égard des Bâtimens de suite, il faut en général que dans les évolutions, & dans les mouvemens de la ligne & des colonnes, ils se tiennent toujours au vent de l'armée: le Général peut en faire des divisions sous la conduite de quelques Frégates.

OBSERVATION.

SI LE GÉNÉRAL, en établissant l'ordre de marche, veut changer l'ordre naturel des Escadres, il le fera connoître par le changement de position des pavillons de distinction des Commandans: cependant le signal de ralliement restera le même.

	VICE-AMIRAL.	CONTRE-AMIRAL.	
Ralliement.	{ 1. Pavillon 22. au petit perroquet.	1. Pavillon 22. au petit perroquet.	} Ralliement.
Ordre de marche sur trois colonnes.	{ 2. Pavillon 24. à la vergue d'artimon.	2. Pavillon 24. à la vergue d'artimon.	} Ordre de marche sur trois colonnes. *
			Hh

183. *L'Armée étant en ordre de marche sur trois colonnes, la faire virer par la contre-marche.*

E. 76.
E. 86.

LE GÉNÉRAL voulant faire virer par la contre-marche l'armée rangée sur trois colonnes, fera le signal général de mouvement (1), & aussi-tôt que le Commandant de la colonne de sous le vent y aura répondu, il fera le signal de virer par la contre-marche (2); alors le premier Vaisseau ($\frac{1}{2}$) de la colonne de sous le vent donnera vent devant, & toute la colonne virera dans ses eaux. Le premier Vaisseau ($\frac{1}{2}$) de la colonne immédiatement au vent de celle qui vire, continuera sa bordée jusqu'à ce qu'il se trouve (a) par le travers (c) du premier Vaisseau de la colonne qui a viré immédiatement sous le vent. Alors il virera par la contre-marche suivi de sa colonne; l'Escadre du vent ($\frac{1}{2}$) fera la même manœuvre que celle du centre. Et si l'évolution est faite avec précision, les Vaisseaux & les colonnes auront conservé leur distance.

(1) Pavillon 1. au grand perroquet.

(2) Pavillon 7. à la vergue d'artimon.

La tête de la colonne de sous le vent n'hésitera point à contourner les Vaisseaux de la colonne du vent qui seront trop de l'arrière, parce qu'ils n'auront point assez serré la file, ou parce qu'ils seront tombés sous le vent.

VICE-AMIRAL.

CONTRE-AMIRAL.

Avertissement général. } 1. Pavillon 1. au grand perroquet.
Virer par la contre-marche. } 2. Pavillon 7. à la vergue d'artimon.

1. Pavillon 1. au grand perroquet. } Avertissement général.
2. Pavillon 7. à la vergue d'artimon. } Virer par la contre-marche.

184. *L'Armée étant en ordre de marche sur trois colonnes, la faire virer vent arrière par la contre-marche.*

E. 77.
E. 87.

LE GÉNÉRAL jugeant à propos de faire virer de bord son armée rangée en ordre de marche sur trois colonnes,

& l'état du vent ou de la mer ne lui permettant pas d'exécuter cette évolution en faisant virer ses colonnes par la contre-marche vent devant, il conservera également l'ordre en les faisant virer vent arrière. Il préviendra l'armée d'un mouvement (1); & lorsque la colonne de sous le vent y aura répondu, il fera signal (2) de virer par la contre-marche sous le vent. Aussi-tôt le Vaisseau de la tête de la colonne de sous le vent (3) arrivera pour prolonger parallèlement sa colonne sous le vent, & revenir tout d'un coup au lof (c) lorsqu'il pourra passer à poupe du dernier Vaisseau, qu'il n'hésitera cependant point à couper si ce Vaisseau a négligé de ferrer la ligne, ou s'il est trop tombé sous le vent. Les Vaisseaux de la même colonne arriveront successivement, & viendront au lof dans les eaux de la tête. Le premier Vaisseau (4) de la colonne immédiatement au vent, continuera sa bordée (a) jusqu'à ce qu'il relève dans le lit du vent les Vaisseaux qui arrivent sous le vent; & il reviendra au lof quand il relevera encore dans le lit du vent ceux de dessous le vent qui reviennent également au lof. La colonne du vent (5) manœuvrera de même; & ce mouvement ne changera rien aux distances, s'il est fait avec précision.

(1) Pavillon 1.
au grand perroquet.
(2) Pavillon
26. à la vergue
d'artimon.

VICE-AMIRAL.

CONTRE-AMIRAL.

Avertissement général. § 1. Pavillon 1. au grand perroquet.

1. Pavillon 1. au grand perroquet. } Avertissement général.

Virer vent arrière par la contre-marche. § 2. Pavillon 26. à la vergue d'artimon.

2. Pavillon 26. à la vergue d'artimon. } Virer vent arrière par la contre-marche.

185. *L'Armée étant en ordre de marche sur trois colonnes, la faire virer tout ensemble vent devant.*

E. 78.
F. 18.

LE GÉNÉRAL voulant faire élever au vent sur l'autre bord son armée rangée en ordre de marche sur trois colonnes, en ne changeant que l'amure & non pas les lignes, ni la disposition de cet ordre, fera le signal (1) d'un mou-

(1) Pavillon 1.
au grand perroquet.

Hh fj

vement à exécuter; & aussi-tôt que tous les Commandants y auront répondu, il fera le signal de virer tout ensemble (2). Aussi-tôt tous les Vaisseaux de l'armée donneront ensemble vent devant, chacun observant celui qui le suit (pour envoyer à propos); & ils se tiendront tous après avoir viré dans l'ordre où ils étoient auparavant.

Il est à observer que le mouvement ayant commencé par la queue des colonnes, ainsi qu'il convient pour éviter les abordages en donnant vent devant, les colonnes se feront un peu ouvertes; ainsi après avoir viré, les Vaisseaux de la tête de chaque colonne profiteront de l'avantage d'être au vent pour resserrer un peu leur colonne, en arrivant insensiblement sur les Vaisseaux de sous le vent (3).

VICE-AMIRAL.

CONTRE-AMIRAL.

Avertissement général.	} 1. Pavillon 1. au grand perroquet.	} 1. Pavillon 1. au grand perroquet.	} Avertissement général.
Virer tout ensemble.	} 2. Pavillon 9. à la vergue d'artimon.	} 2. Pavillon 9. à la vergue d'artimon.	} Virer tout ensemble.
Resserrer les colonnes.	} 3. Pavillon 15. à la vergue d'artimon.	} 3. Pavillon 15. à la vergue d'artimon.	} Resserrer les colonnes.

186. *L'Armée étant en ordre de marche sur trois colonnes, la faire virer tout ensemble vent arriere.*

N. 47. 42.
V. 39. 39.

LE GÉNÉRAL voulant que l'armée en ordre de marche sur trois colonnes vires tout ensemble vent arriere, pour courir au plus près sur l'autre bord, en conservant cependant les lignes de l'ordre de marche dont elle quitte la route & l'amure, il prévendra l'armée d'un mouvement (1). Les Commandants y ayant répondu, il fera le signal de virer tout ensemble vent arriere (2); & tous les Vaisseaux arriveront en même temps, ou du moins aucun n'arrivera & ne viendra au lof sur l'autre bord, que celui qui le suit immédiatement sous le vent & dans la colonne, n'ait com-

(1) Pavillon 1. au grand perroquet.

(2) Pavillon 27. à la vergue d'artimon.

Signal 11. canon.

mencé son mouvement. Ainsi ils éviteront de s'aborder.

Cette évolution & la précédente répondent à celles des articles 128, 129, 130, 131, ci-dessus.

<i>VICE-AMIRAL.</i>		<i>CONTRE-AMIRAL.</i>	
Avertissement général.	{ 1. Pavillon 1. au grand perroquet.	1. Pavillon 1. au grand perroquet.	} Avertissement général.
Virer tout ensemble vent arrière.	{ 2. Pavillon 27. à la vergue d'artimon.	2. Pavillon 27. à la vergue d'artimon.	} Virer tout ensemble vent arrière.

187. *Conserver les lignes de l'ordre de marche quand le vent vient de l'arrière.*

LE VENT venant de l'arrière, & le Général voulant conserver l'ordre de marche sur trois colonnes, ou plus exactement les lignes de cet ordre, fera le signal de mouvement, en mettant pour avertissement (1) le signal d'ordre de marche de même bord; & aussitôt que les Commandants y auront répondu, il fera celui de tenir le vent ou de l'échiquier (2). Alors tous les Vaisseaux de l'armée viendront en même temps au lof, observant de conserver leurs distances, de même que l'arrangement & le parallélisme des colonnes.

(1) Pavillon 24. à la vergue d'artimon.

(2) Pavillon 10 ou 13. à la vergue d'artimon.

<i>VICE-AMIRAL.</i>		<i>CONTRE-AMIRAL.</i>	
Ordre de marche sur trois colonnes.	{ 1. Pavillon 24 à la vergue d'artimon.	1. Pavillon 24. à la vergue d'artimon.	} Ordre de marche sur trois colonnes.
Tenir le vent en échiquier.	{ 2. Pavillon 10. ou 13. à la vergue d'artimon.	2. Pavillon 10. ou 13. à la vergue d'artimon.	} Tenir le vent en échiquier.

188. *Rétablir l'ordre de marche quand le vent vient un peu de l'arrière.*

LE GÉNÉRAL voulant rétablir l'ordre de marche, le vent venant un peu de l'arrière, en fera le signal par le pavillon d'ordre de marche de même bord mis en avertissement (1). Et immédiatement après qu'on y aura répondu, il fera signal au Chef de file de la colonne du vent de re-

(1) Pavillon 24. à la vergue d'artimon.

nir le vent (2). Aussi-tôt le premier Vaisseau de chaque colonne viendra au lof suivi de ceux de la même colonne qui se rendront dans ses eaux. La colonne de sous le vent ($\frac{C}{4}$) forçant un peu de voiles, celle du milieu ($\frac{C}{2}$) conservant sa voilure, & celle du vent ($\frac{C}{4}$) faisant petites voiles (3) jusqu'à ce que les Vaisseaux respectifs soient par le travers l'un de l'autre.

(a) Pavillon 10. à la vergue d'artimon.

(b) Flamme particulière du Vaisseau de la tête, au petit perroquet.

(c) Pavillon 6. à la vergue d'artimon.

VICE-AMIRAL. CONTRE-AMIRAL.

Ordre de marche sur trois colonnes.

1. Pavillon 24. à la vergue d'artimon. } Ordre de marche sur trois colonnes.

Faire tenir le vent à la tête de la colonne. { 2. Pavillon 10. à la vergue d'artimon.
Flamme particulière du Vaisseau de la tête.

2. Pavillon 10. à la vergue d'artimon. } Faire tenir le vent à la tête de la colonne.
Flamme particulière du Vaisseau de la tête.

Diminuer de voile. } 3. Pavillon 6. au petit perroquet.

3. Pavillon 5. au perroquet d'artimon } Forcer de voile.

189. Rétablir l'ordre de marche quand le vent vient beaucoup de l'arriere.

N. 79.
F. 90.

SILÉ VENT vient beaucoup de l'arriere, & que le Général veuille conserver ses amures en rétablissant l'ordre, il préviendra l'armée du mouvement à exécuter par le signal ordinaire d'ordre de marche mis en avertissement (1). Il fera ensuite à la colonne du vent signal de panne (2); & aux deux autres celui de continuer leur route (3); ce qu'elles feront en courant sur la perpendiculaire de la nouvelle ligne du plus près. Le premier Vaisseau ($\frac{C}{4}$) de la colonne qui est plus sous le vent forçant de voiles suivi des siens, & la colonne du milieu ($\frac{C}{2}$) faisant une semblable route à petites voiles (4); le Chef de file de chacune de ces deux colonnes observant de se tenir réciproquement à 4 rumbes de la nouvelle ligne du plus près; l'un au vent, l'autre sous le vent. Et lorsqu'ils releveront dans le même aire de vent, le Vaisseau de la tête de la colonne en panne ($\frac{C}{4}$), ils viendront tous deux entièrement au lof (5). Enfin quand ils

(1) Pavillon 24. à la vergue d'artimon.

(2) Pavillon 4. au petit perroquet.

(3) Pavillon 6. à la vergue d'artimon.

(4) Pavillon 6 au grand perroquet.

(5) Pavillon 10. à la vergue d'artimon.

seront parvenus par le travers du premier Vaisseau du vent, la colonne en panne fera servir (6) à la même voilure que les deux autres, le Chef de file (7) du vent tenant le vent, & les autres gouvernant dans la ligne sur laquelle ils sont rangés, ou plutôt sur le grand mât de celui qui les précède, afin de venir successivement au lof dans les eaux de leur tête.

Flamme particulière du Vaisseau de la tête.

(6) Pavillon 3. au petit perroquet.

	VICE-AMIRAL.	CONTRE-AMIRAL.	
Ordre de marche sur trois colonnes.	{ 1. Pavillon 24. à la vergue d'artimon.	{ 1. Pavillon 24. à la vergue d'artimon.	Ordre de marche sur trois colonnes.
Panne. :	{ 2. Pavillon 4. au petit perroquet.	2.	
	3. :	3. Pavillon 3. à la vergue d'artimon.	Courir sur la perpendiculaire du vent.
	4. :	4. Pavillon 5. au perroquet d'artimon.	Forcer de voile.
	5. :	5. Pavillon 10. à la vergue d'artimon.	Tenir le vent pour rétablir l'ordre.
		Flamme particulière du Vaisseau de la tête.	
Faire servir.	{ 6. Pavillon 3. au petit perroquet.	6.	

190. Conserver les lignes de l'ordre de marche quand le vent vient de l'avant.

L'ARMÉE étant en ordre de marche, & le vent venant de l'avant, si le Général veut conserver cette première disposition, & faire courir l'armée en échiquier en obéissant au vent, il prévendra l'armée de ce mouvement par le signal d'ordre de marche (1); & aussitôt qu'on y aura répondu, il fera celui de l'échiquier (2). Tous les Vaisseaux observeront de se tenir réciproquement sur les lignes qui forment l'ordre, & courront au plus près en échiquier sous le vent des colonnes en suivant des routes parallèles.

(1) Pavillon 22. à la vergue d'artimon.

(2) Pavillon 12. à la vergue d'artimon.

VICE-AMIRAL.

CONTRE-AMIRAL.

Ordre de marche sur trois colonnes.

1. Pavillon 24. à la vergue d'artimon.

1. Pavillon 24. à la vergue d'artimon.

Ordre de marche sur trois colonnes.

Courir au plus près en échiquier sous le vent.

2. Pavillon 12. à la vergue d'artimon.

2. Pavillon 12. à la vergue d'artimon.

Courir au plus près en échiquier sous le vent.

191. Rétablir l'ordre de marche quand le vent vient de l'avant.

www.libtool.com.cn

E. 80.

F. 91.

SI LE VENT est considérablement venu de l'avant; ou si le Général jugeant que l'ordre en échiquier sous le vent sera trop difficile à garder, préfère de rétablir l'ordre de marche sur les nouvelles lignes du plus près, il en fera le signal par le pavillon d'ordre de marche (1) mis en avertissement. Il fera ensuite aux Escadres les signaux (art. 141) comme pour le rétablissement de la ligne, c'est-à-dire qu'il fera à toute l'armée celui de panne (2); ou si les colonnes sont trop ouvertes, celui de l'échiquier sous le vent, afin que les Vaisseaux de l'arrière puissent profiter de ce temps pour se rallier. Cependant l'armée étant prévenue du rétablissement de l'ordre, le premier Vaisseau de la tête de chaque colonne arrivera (3) du nombre d'aires de vent déterminé pour conserver les distances; & les Vaisseaux de chaque colonne se rendront successivement dans les eaux de leur tête, qui viendra d'elle-même au lof lorsque le dernier Vaisseau de leur colonne leur restera dans la ligne du plus près sous le vent. Les Vaisseaux des colonnes sous le vent mesureront leur voilure sur celle de la colonne du vent qui doit faire un peu plus de voilé; mais parvenues par le travers l'une de l'autre, elles feront la même voilure.

Il est à remarquer que plus le vent sera venu de l'avant, & plus l'ordre sera difficile à rétablir par ce mouvement, ce qui peut obliger le Général à changer d'amures (4); il fera ensuite les signaux convenables. Dans tous ces cas, les Vaisseaux, en se relevant, corrigeront les distances.

(1) Pavillon 24. à la vergue d'artimon.

(2) Pavillon 4. à la vergue d'artimon.

(3) Pavillon 11. à la vergue d'artimon.

Flamme particulière du Vaisseau de la tête de chaque colonne.

(4) Pavillon 9. à la vergue d'artimon.

VICE-AMIRAL.

VICE-AMIRAL.

CONTRE-AMIRAL.

Ordre de marche sur trois colonnes.	1. Pavillon 24 à la vergue d'artimon.	1. Pavillon 24. à la vergue d'artimon.	} Ordre de marche sur trois colonnes.
Panne.	2. Pavillon 4. à la vergue d'artimon.	2. Pavillon 4. à la vergue d'artimon.	
Faire arriver le Vaisseau de la tête de la colonne, pour rétablir l'ordre.	3. Pavillon 11. à la vergue d'artimon. Flamme particulière du Vaisseau de la tête.	3. Pavillon 11. à la vergue d'artimon. Flamme particulière du Vaisseau de la tête.	} Faire arriver le Vaisseau de la tête de la colonne, pour rétablir l'ordre.
Virer tout ensemble. } 4. Pavillon 9. à la vergue d'artimon.	4. Pavillon 9. à la vergue d'artimon.	4. Pavillon 9. à la vergue d'artimon.	

192. *L'Armée étant en bataille, la mettre en ordre de marche sur six colonnes de même bord.*

E. 91.
F. 21.

LE GÉNÉRAL voulant faire passer l'armée de l'ordre de bataille à l'ordre de marche sur six colonnes de même bord, soit en changeant l'arrangement des Escadres, soit en ne les changeant point, se servira des signaux des articles (170, 171, 172, 173, 174, 175) précédents pour l'ordre de marche sur trois colonnes; mais au-lieu du signal qui indique cet ordre, il en fera un autre (1) affecté à l'ordre de marche sur six colonnes de même bord: les Commandants observeront, en faisant exécuter le mouvement de leur Escadre particulière, de leur faire les signaux de virer, de panne, ou autres de manœuvre; savoir, au mât d'avant pour la moitié de l'Escadre, depuis la tête jusqu'au centre compris; & au mât d'arrière pour l'autre moitié de l'Escadre, depuis le centre jusqu'à la queue.

(1) Pavillon 24 à poupe.

* Observation sur les Signaux dans l'ordre sur deux colonnes. 1777. art. 236.

193. *L'Armée étant en bataille, la mettre en ordre de marche sur six colonnes de l'autre bord.*

E. 91.
F. 21.

SI LE GÉNÉRAL veut faire passer l'armée, de l'ordre de

bataille à l'ordre de marche sur six colonnes de l'autre bord, soit en changeant la disposition des Escadres, soit en ne la changeant point, il se servira des signaux des articles (176, 177, 178, 179, 180, 181) précédents qui ont rapport à l'ordre de marche sur trois colonnes de ce même bord. Mais au lieu du signal qui indique cet ordre, il en fera un particulier (1) à l'ordre de marche sur six colonnes en changeant d'amures. Les signaux pour la disposition des Escadres, & les évolutions dans cet ordre, seront les mêmes que ceux prescrits pour trois colonnes; mais les Commandants des trois corps de l'armée observeront de faire chacun les signaux particuliers pour le partage en deux, & la réunion de leur Escadre comme dans l'article précédent. C'est-à-dire, que les signaux de manœuvre (1 — 10) seront faits au mât d'avant pour la première colonne formée de la moitié de l'Escadre depuis l'avant jusqu'au centre; & au mât d'arrière pour la seconde colonne formée de la partie de l'arrière.

(1) Pavillon
27. à Poupp.

Observation
sur les signaux
dans l'ordre sur
deux colonnes.
Page, art. 236.

194. *L'Armée étant en ordre de marche sur trois colonnes, la mettre en ordre de marche sur six colonnes de même bord.*

SI L'ARMÉE est en ordre de marche sur trois colonnes, & que le Général veuille la ranger sur six colonnes de même bord, il lui fera premièrement signal (1) d'un mouvement à exécuter; & lorsqu'il aura été répété, il fera celui de doubler les colonnes (2). Aussitôt la moitié de l'arrière de chaque colonne arrivera tout ensemble d'un rumb au plus, en forçant de voiles, pour se placer parallèlement entre la moitié de l'avant de la même colonne qui doit rester au vent, & la première moitié de la colonne suivante; l'une & l'autre premières moitiés mettront en panne (3) jusqu'à ce que la partie qui arrive ait gagné son poste. Les Commandants dans cet ordre sont à la tête de la partie du vent, ou au milieu, un peu en avant de leurs deux colonnes.

(1) Pavillon 2.
au grand perroquet.

(2) Pavillon
24 à Poupp.

(3) Pavillon 4.
au petit perroquet.

Pavillon 11.
au perroquet
d'arrière.

<i>VICE-AMIRAL.</i>	<i>CONTRE-AMIRAL.</i>
Avertissement général { 1. Pavillon 1. au grand perroquet.	1. Pavillon 1. au grand perroquet. } Avertissement général.
Ordre de marche sur six colonnes de même bord. { 2. Pavillon 24. à poupe.	2. Pavillon 24. à poupe. } Ordre de marche sur six colonnes de même bord.
Panne; première partie. { 3. Pavillon 4. au petit perroquet.	3. Pavillon 4. au petit perroquet. } Panne; première partie.
Arriver; seconde partie. { Pavillon 11. au perroquet d'artimon.	Pavillon 11. au perroquet d'artimon. } Arriver; seconde partie.

195. L'Armée étant en ordre de marche sur six colonnes, la mettre en ordre de marche sur trois colonnes de même bord.

LE GÉNÉRAL fera signal à l'armée d'un mouvement à exécuter (1); & quand il aura été répété, il fera celui d'ordre de marche (2) sur trois colonnes de même bord. Aussitôt chaque seconde colonne mettra en panne (3), & chaque première colonne arrivera en même temps d'un rumb en dépendant pour mettre dans ses eaux la colonne en panne, & reverfir ensuite au lof; alors celle qui la suit fera servir.

(1) Pavillon 1. au grand perroquet.

(2) Pavillon 24. à la vergue d'artimon.

(3) Pavillon 4. au perroquet d'artimon.

Pavillon 11. au petit perroquet.

<i>VICE-AMIRAL.</i>	<i>CONTRE-AMIRAL.</i>
Avertissement général. { 1. Pavillon 1. au grand perroquet.	1. Pavillon 1. au grand perroquet. } Avertissement général.
Ordre de marche sur trois colonnes de même bord. { 2. Pavillon 24. à la vergue d'artimon.	2. Pavillon 24. à la vergue d'artimon. } Ordre de marche sur trois colonnes de même bord.
Panne; seconde partie. { 3. Pavillon 4. au perroquet d'artimon.	3. Pavillon 4. au perroquet d'artimon. } Panne; seconde partie.
Arriver; première partie. { Pavillon 11. au petit perroquet.	Pavillon 11. au petit perroquet. } Arriver; première partie.

196. *L'Armée étant en ordre de marche sur trois colonnes, la mettre en ordre de marche sur six colonnes de l'autre bord, en virant par la contre-marche.*

LE GÉNÉRAL jugeant à propos de changer l'ordre de marche sur trois colonnes en ordre de marche sur six colonnes de l'autre bord, en virant par la contre-marche, fera le signal d'un mouvement (1); & aussi-tôt que la colonne de sous le vent y aura répondu, il fera le signal d'ordre de marche sur six colonnes de l'autre bord (2). Au même moment le Vaisseau de la tête de la colonne de sous le vent donnera vent devant, & sera suivi par la première moitié de sa colonne qui virera dans ses eaux. Le Vaisseau du centre de la même colonne manœvrera comme le doit faire le Vaisseau de la tête de la seconde Escadre d'une armée qui passe de l'ordre de bataille à l'ordre de marche sur l'autre bord; c'est-à-dire, qu'il virera lorsqu'il sera par le travers du Vaisseau qui a commencé l'évolution de sa colonne. A l'égard de la colonne qui est immédiatement au vent, elle continuera sa bordée jusqu'à ce que son premier Vaisseau se trouve par le travers de celui qui a viré le premier immédiatement sous le vent. Le Vaisseau du centre de cette colonne manœvrera par rapport au premier, comme il a été dit de la colonne de sous le vent; & celle du vent manœvrera comme celle du centre.

(1) Pavillon 7. au grand perroquet.

(2) Pavillon 25. à poupe.

VICE-AMIRAL.

CONTRE-AMIRAL.

Avertissement général. { 1. Pavillon 1. au grand perroquet.

1. Pavillon 1. au grand perroquet. } Avertissement général.

Ordre de marche sur six colonnes de l'autre bord. { 2. Pavillon 25. à poupe.

2. Pavillon 25. à poupe. } Ordre de marche sur six colonnes de l'autre bord.

197. *L'Armée étant en ordre de marche sur six colonnes, la mettre en ordre de marche sur trois colonnes de l'autre bord.*

LE GÉNÉRAL voulant réduire l'ordre de marche sur six colonnes à l'ordre de marche sur trois, en virant par la contre-marche, fera le signal de mouvement (1); & lorsqu'il sera répondu, il fera signal (2) d'ordre de marche sur trois colonnes de l'autre bord: aussitôt le Vaisseau de la tête de la première des deux colonnes de sous le vent vira par la contre-marche, suivi de cette première moitié; & le premier Vaisseau de la seconde moitié continuera sa bordée, pour virer dans les eaux de la première partie qu'il doit suivre, au moment où il relevera dans la perpendiculaire du vent le Vaisseau qui le précédera dans le nouvel ordre. Ce mouvement a rapport à celui de passer de l'ordre de marche à l'ordre de bataille de l'autre bord. Le Chef de file de la première des deux colonnes du centre continuera l'évolution, en virant par le travers du Chef de file de la première des deux colonnes de sous le vent. L'avant-garde ou les deux colonnes du vent manœuvreront de la même manière que celles du centre, relativement à celles de sous le vent.

(1) Pavillon 1. au grand perroquet.

(2) Pavillon 1. à la vergue d'artimon.

VICE-AMIRAL.

CONTRE-AMIRAL.

Avertissement général. { 1. Pavillon 1. au grand perroquet.

1. Pavillon 1. au grand perroquet. } Avertissement général.

Ordre de marche sur trois colonnes de l'autre bord. { 2. Pavillon 25. à la vergue d'artimon.

2. Pavillon 25. à la vergue d'artimon. } Ordre de marche sur trois colonnes de l'autre bord.

198. *Faire courir les Vaisseaux de la ligne ou des colonnes dans les eaux du Vaisseau de la tête.*

LORSQUE par la suite d'un changement de vent ou

d'une évolution, les Vaisseaux de l'armée présenteront à un air de vent différent de celui sur lequel ils sont rangés, & que le Général voudra qu'ils se rendent dans les eaux de la tête de la ligne ou des colonnes pour en suivre la route; après avoir fait le signal ordinaire de mouvement (1), il fera le signal particulier (2) de se rendre dans les eaux; & aussitôt les Vaisseaux manœuvreront chacun successivement dans sa ligne de la même manière que celui qui le précède: ainsi l'ordre s'établira sans que le Général soit obligé de faire d'autres signaux. Et ce sera au Vaisseau qui suit immédiatement le Chef de file à suivre la route la plus courte pour se rendre à son poste, & prendre la distance: les Vaisseaux qui y seront parvenus feront relativement très-petites voiles, pour attendre la queue.

(1) Pavillon 1. au grand perroquet.

(2) Pavillon 25 au perroquet d'artimon.

Signal 30. canon.

199. *Faire passer les Généraux à la tête, au centre, ou à la queue de leur Escadre.*

LES CIRCONSTANCES de la marche en présence ou à portée de l'ennemi qui précède ou qui suit l'armée, ou d'autres raisons, peuvent déterminer le Général à faire marcher les Commandants à la tête, au centre, ou à la queue de leur Escadre ou colonne. Lors donc que dans l'ordre de marche ou de bataille, le Général voudra que les Commandants passent du centre qui est leur poste naturel, à la tête ou à la queue de leur Escadre; ou lorsqu'après ce mouvement, il voudra qu'ils reprennent leur poste au centre, il les en prévendra par le signal général d'avertissement (1), ou par le signal d'exécution particulière, si le mouvement ne doit regarder qu'un Commandant; & il désignera en même temps, par un second signal (2), le poste que l'Officier général doit occuper.

(1) Pavillon 1. au grand perroquet.

(2) Pavillon 2 au mât convenable.

(3) Pavillon de distinction à la vergue d'artimon. Même pavillon au mât convenable.

Les Généraux qui passeront de la tête au centre, ou du centre à la queue de leur Escadre, donneront vent devant pour prolonger leur ligne au vent en gagnant leur poste; & s'ils doivent passer de la queue au centre, ou du centre à la

tête, les Vaisseaux qui les précédoient faisant très-petites voiles, largueront un peu pour favoriser la manœuvre des Généraux qui forceront de voiles en tenant le vent.

<i>VICE-AMIRAL.</i>		<i>CONTRE-AMIRAL.</i>	
Avertissement général. ou	{ 1. Pavillon 1. au grand perroquet.	1. Pavillon 1. au grand perroquet.	{ Avertissement général.
Exécution particulière.	{ Pavillon 2. au petit perroquet.	Pavillon 2. au perroquet d'artimon.	{ Exécution particulière.
Le Vice-Amiral changeant de poste.	{ 2. Pavillon mi-parti blanc & bleu à la vergue d'artimon.	2. Pavillon bleu à la vergue d'artimon.	{ Le Contre-Amiral changeant de poste.
	<i>Même Pavillon.</i>	<i>Même Pavillon.</i>	
Passant à la tête.	Au petit perroquet.	Au petit perroquet.	Passant à la tête.
Passant au centre.	Au grand perroquet.	Au grand perroquet.	Passant au centre.
Passant à la queue.	Au perroquet d'artimon.	Au perroquet d'artimon.	Passant à la queue.

200. *Inspection des mouvements.*

LE GÉNÉRAL voulant sortir de son rang pour faire l'inspection des Vaisseaux de l'armée, de leurs mouvements, des différents ordres, des évolutions, & ayant fait connoître à l'armée (1); les Vaisseaux, sans attendre d'autre signal, se ferreront & se relèveront, comme il convient à l'ordre dans lequel ils sont rangés, & au mouvement qu'ils exécutent. Les Matelots du Général en conserveront la distance.

Et si le Général juge à propos que le Vice-Amiral & le Contre-Amiral fassent en même temps l'inspection de leur Escadre, ils en seront avertis par le signal d'exécution particulière (2).

<i>VICE-AMIRAL.</i>		<i>CONTRE-AMIRAL.</i>	
Inspection.	{ 1. Pavillon C. à poupe. Pavillon mi-parti blanc & bleu, à la vergue d'artimon.	1. Pavillon C. à poupe. Pavillon bleu à la vergue d'artimon.	{ Inspection.
Exécution particulière.	{ 2. Pavillon 2. à la vergue d'artimon.	2. Pavillon 2. à la vergue d'artimon.	{ Exécution particulière.

(1) Pavillon C. à poupe

Pavillon de distinction à la vergue d'artimon.

(2) Pavillon 2. à la vergue d'artimon.

201. *Avertir les Vaisseaux de mettre à poupe le Pavillon de Nation que le Général mettra.*

LE GÉNÉRAL ayant des raisons de faire mettre à poupe de ses Vaisseaux quelque pavillon étranger, il en fera un signal d'avertissement (1) qui préviendra l'armée que les signaux que le Général fera en même temps aux mâts, indiqueront un nombre qui sera le numéro du pavillon que le Général voudra que portent les Vaisseaux ; ils le pareront aussi tôt pour le déployer tous ensemble au moment où le Général ayant amené les signaux d'avertissement, hissera le pavillon national désigné. Et si le Général vouloit qu'une seule Escadre ou un seul Vaisseau mit quelque pavillon de nation à poupe, autre que celui qui lui est propre, il le feroit connoître par les signaux particuliers qui accompagneroient le signal d'avertissement (1). Les Vaisseaux de l'Escadre ou de l'armée prendront en même temps les pavillons de distinction, & les flammes qui ont rapport au pavillon de poupe.

(1) Pavillon
B. à poupe.
Signal numéroté.
re. art. 85.

CHAPITRE X.

DU CHANGEMENT DES ESCADRES DANS
L'ORDRE DE MARCHE SUR TROIS COLONNES.

202. *L'Armée étant en ordre de marche sur trois colonnes ($\frac{v}{v} \frac{A}{m} \frac{C}{v}$), changer la colonne du milieu avec celle de sous le vent ($\frac{v}{v} \frac{C}{m} \frac{A}{v}$).*

E 82.
• N. 94.

LE GÉNÉRAL préviendra l'armée, du mouvement à exécuter dans l'ordre de marche, par le changement de position

position du pavillon de distinction de l'Escadre (1) dont il prend le poste. Il fera ensuite signal d'exécution particulière (2), chaque Escadre ayant un mouvement différent. En même temps qu'il fera à la sienne ($\frac{A}{m}$) signal de panne (3), celle du vent ($\frac{V}{v}$) mettra en panne, & celle de sous le vent ($\frac{C}{c}$) donnera tout ensemble vent devant pour s'élever au plus près en échiquier en forçant de voiles, & gagner les eaux de la colonne du centre ($\frac{E}{e}$). Et quand elle y sera parvenue, elle revirera tout ensemble (4) pour se mettre à son poste. Cependant la colonne ($\frac{A}{a}$) qui lui cede sa place, arrivera dans ce moment de huit rumb, ou seulement d'un ou deux, en dépendant, & à très-petites voiles. L'Escadre ($\frac{V}{v}$) du vent fera aussi en même temps servir en continuant la route, & observant de ne point dépasser la tête de l'Escadre de sous le vent, pour attendre ensemble celle ($\frac{C}{c}$) qui fait le principal mouvement. Enfin, quand par la suite de l'évolution elles seront toutes trois par le travers l'une de l'autre, l'Escadre de sous le vent étant revenue au lof (5), l'ordre se rétablira entièrement par les relevemens réciproques.

(1) Pavillon bleu au grand perroquet.

(2) Pavillon 2. à la vergue d'artimon.

(3) Pavillon 4. au perroquet d'artimon.

(4) Pavillon 12. au perroquet d'artimon.

Signal d'aire de vent, art. 89. s'il est nécessaire.

(5) Pavillon 10. au perroquet d'artimon.

Pavillon 15. à la vergue d'artimon.

VICE-AMIRAL.

CONTRE-AMIRAL.

	1.	1. Pavillon bleu au grand perroquet.	L'Escad. $\frac{C}{c}$ au milieu $\frac{E}{e}$.
Exécution particulière.	2. Pavillon 2. à la vergue d'artimon.	2. Pavillon 2. à la vergue d'artimon.	Exécution particulière.
Panne.	3. Pavillon 4. au petit perroquet.	3. Pavillon 9. au grand perroquet.	Virer tout ensemble.
Faire servir.	4. Pavillon 3. au petit perroquet.	4. Pavillon 9. au grand perroquet.	Revirer tout ensemble.
Reserrer les colonnes.	5. Pavillon 15. à la vergue d'artimon.	5. Pavillon 15. à la vergue d'artimon.	Reserrer les colonnes.

203. L'Armée étant en ordre de marche sur trois colonnes ($\frac{V}{v}$ $\frac{A}{a}$ $\frac{C}{c}$), changer la colonne du milieu avec celle du vent ($\frac{A}{a}$ $\frac{V}{v}$ $\frac{C}{c}$).

R. 81.

r. 91.

LE GÉNÉRAL prévientra l'armée de ce mouvement par

K k

le changement de position des pavillons de distinction (1); & le signal répété par le Commandant du vent, il fera celui d'exécution particulière (2), pour que chacun fasse évoluer son Escadre. Aussitôt il fera signal (3) à la sienne ($\frac{v}{m}$) de virer tout ensemble, pour s'élever en échiquier dans les eaux de la colonne ($\frac{v}{v}$) dont il doit prendre la place; & les deux autres mettront en panne. La colonne ($\frac{v}{v}$) qui passe au vent, revirera tout ensemble (4) quand elle sera parvenue dans les eaux de la panne du vent ($\frac{v}{v}$); alors cette Escadre fera servir pour arriver tout d'un coup de 8 rambis, ou seulement d'un à deux en dépendant, & à très-petites voiles pour revenir au lof à la distance requise. L'Escadre de sous le vent fera servir (5) en même temps que celle qui passe au milieu, si celle-ci n'a fait que larguer, ou seulement lorsqu'elle ($\frac{v}{m}$) reviendra au lof, si elle avoit arrivé de 8 rambis.

(1) Pavillon mi-parti blanc & bleu au grand perroquet.

(2) Pavillon 2. à la vergue d'artimon.

(3) Pavillon 9. au petit perroquet.

(4) Pavillon 9. au grand perroquet.

(5) Pavillon 9. à la vergue d'artimon.

VICE-AMIRAL.

CONTRE-AMIRAL.

L'Escad. $\frac{v}{v}$ au milieu $\frac{v}{m}$.	}	1. Pavillon mi-parti blanc & bleu au grand perroquet.	}	1.			
Exécution particulière.		2. Pavillon 2. à la vergue d'artimon.		}	2. Pavillon 2. à la vergue d'artimon.		
Panne.		3. Pavillon 4. au grand perroquet.			}	3. Pavillon 4. au petit perroquet.	
Larguer.		4. Pavillon 12. au grand perroquet.				}	4.
Faire servir.		Signal d'aire de vent, art. 89.					}
	5. Pavillon 3. à la vergue d'artimon.	5. Pavillon 3. à la vergue d'artimon.					

204. L'Armée étant en ordre de marche sur trois colonnes ($\frac{v}{v} \frac{A}{m} \frac{v}{v}$), faire passer sous le vent la colonne du vent ($\frac{v}{v} \frac{C}{m} \frac{v}{v}$).

LE GÉNÉRAL voulant faire passer sous le vent des deux autres colonnes, dans l'ordre de marche, l'Escadre ($\frac{v}{v}$) qui

E. 84.
F. 91.

est au vent, en prévient l'armée par le changement de position des pavillons de distinction d'Escadre (1). Il fera en même temps signal d'exécution particulière (2) au Commandant de l'Escadre du vent ($\frac{v}{v}$). Il mettra ensuite pour la sienne ($\frac{c}{m}$), & pour celle de sous le vent ($\frac{c}{m}$) qui ont un même mouvement à faire, le signal de virer tout ensemble vent devant (3); & aussi-tôt toutes deux formeront l'échiquier au vent en forçant de voiles au plus près. L'Escadre ($\frac{v}{v}$) du Général étant parvenue dans les eaux de la colonne ($\frac{v}{v}$) dont elle doit prendre le poste, & qui aura continué sa route à très-petites voiles, & simplement pour gouverner, celle-ci passera sous le vent ($\frac{v}{v}$) en larguant tout ensemble de deux rumb, lorsqu'elle verra le Général faire aux deux autres Escadres le signal (4) de revirer tout ensemble. Cependant elles continueront à forcer de voiles, se tenant exactement par le travers l'une de l'autre; & la troisième Escadre ($\frac{v}{v}$) reviendra au lof à sa distance (5), & y mettra en panne, s'il est nécessaire pour attendre les deux autres; du moins elle aura attention à ne faire de voiles que ce qu'il en faut précisément pour gouverner, & à ne point courir trop sous le vent.

(1) Pavillon mi-parti blanc & bleu au perroquet d'artimon. Pavillon bleu au grand perroquet

(2) Pavillon 2. au perroquet d'artimon.

(3) Pavillon 9. à la vergue d'artimon. Pavillon 5. à la vergue d'artimon.

(4) Pavillon 9. à la vergue d'artimon.

(5) Pavillon 24. à la vergue d'artimon.

VICE-AMIRAL.

CONTRE-AMIRAL.

- L'Esc. $\frac{v}{v}$ sous le vent $\frac{v}{v}$ } 1. Pavillon mi-parti blanc & bleu, au perroquet d'artimon.
- Exécution particulière } 2. Pavillon 2. au perroquet d'artimon.
- Continuer la route à très-petites voiles. } 3. Pavillon 3. au perroquet d'artimon.
- Diminuer de voile. . . } Pavillon 6. au perroquet d'artimon.
- Arriver en dépendant. } 4. Pavillon 11. au perroquet d'artimon.
- Revenir au lof. . . } 5. Pavillon 10. au perroquet d'artimon.
- Rétablir l'ordre. . . } Pavillon 24. à la vergue d'artimon.

- 1. Pavillon bleu au grand perroquet. } L'Escad. $\frac{c}{m}$ au milieu $\frac{c}{m}$.
- 2. }
- 3. Pavillon 9. à la vergue d'artimon. } Virer tout ensemble;
- Pavillon 5. à la vergue d'artimon. } Forcer de voile.
- 4. Pavillon 9. à la vergue d'artimon. } Revirer tout ensemble.
- 5. Pavillon 24. à la vergue d'artimon. } Rétablir l'ordre.

K k ij

205. *L'Armée étant en ordre de marche sur trois colonnes ($\frac{v}{v} \frac{A}{m} \frac{c}{v}$), changer la colonne du vent avec celle de sous le vent ($\frac{c}{v} \frac{A}{m} \frac{v}{v}$).*

n. 87.
P. 97.

LE GÉNÉRAL fera connoître à l'armée ce changement d'Escadre, par celui de leur pavillon de distinction (1); & lorsqu'elles y auront répondu, il fera signal d'exécution particulière (2). Aussitôt il fera à son Escadre ($\frac{A}{m}$) celui de mettre en panne (3); & les deux autres Escadres observant la manœuvre du Général, commenceront en même temps leur mouvement; savoir, celle du vent ($\frac{v}{v}$) en arrivant en échiquier pour courir tout ensemble large de six rumb sur l'autre bord, passer dans les eaux de la colonne du milieu ($\frac{A}{m}$), & y revenir d'un même mouvement à la première amure (4), courant large de deux rumb pour s'aller mettre en panne (5) par le travers sous le vent de l'Escadre du milieu ($\frac{A}{m}$) qui sert de point fixe dans cette évolution. A l'égard de l'Escadre ($\frac{c}{v}$) qui doit passer au vent, elle continuera d'abord sa route (3) en forçant de voiles pour virer tout ensemble en échiquier (4) lorsque son dernier Vaisseau pourra passer au vent de l'Escadre du milieu qui est en panne, ou lorsque son Vaisseau du centre ($\frac{A}{m}$) relèvera dans la perpendiculaire du vent, ou même un peu au-dessous, le premier Vaisseau ($\frac{v}{v}$) de la colonne du milieu; & lorsqu'en s'élevant elle laissera celle-ci dans la même ligne du plus près en arrière, elle arrivera tout ensemble de deux rumb (5) pour gagner son poste en dépendant, & elle revirera tout ensemble (6), quand elle sera par le travers ($\frac{c}{v}$) au vent de l'Escadre du milieu qui fera alors servir.

- (1) Pavillon mi-parti blanc & bleu, au perroquet d'artimon.
- (2) Pavillon bleu au petit perroquet.
- (3) Pavillon 2. à la vergue d'artimon.
- (4) Pavillon 4. au grand perroquet.
- (5)
- (6)
- (7) Pavillon 2. à la vergue d'artimon.

VICE-AMIRAL.

CONTRE-AMIRAL.

L'Esc. $\frac{v}{v}$ sous le vent: { 1. Pavillon mi-parti blanc & bleu, au perroquet d'artimon.

{ 1. Pavillon bleu au petit perroquet. } L'Escad. $\frac{c}{v}$ au vent $\frac{c}{v}$.

Exécution particulière: { 2. Pavillon 2. à la vergue d'artimon.

{ 2. Pavillon 2. à la vergue d'artimon, } Exécution particulière.

Arriver en échiquier jusqu'à six aires de vent large de l'autre bord.	3. Pavillon 12. au perroquet d'artimon. Signal d'aire de vent, art. 89.	3. Pavillon 3. au petit perroquet.	} Continuer la route. } Forcer de voile.
Revenir à deux aires de vent large de l'autre bord.	4. Pavillon 12. au perroquet d'artimon. Signal d'aire de vent, art. 89.	Pavillon 5. au petit perroquet.	
Panne.	5. Pavillon 4. au perroquet d'artimon.	4. Pavillon 9. au petit perroquet.	} Virer tout ensemble.
Faire servir.	6. Pavillon 3. à la vergue d'artimon.	7. Pavillon 11. au petit perroquet.	
		6. Pavillon 9. au petit perroquet.	} Virer tout ensemble.

206. *L'Armée étant en ordre de marche sur trois colonnes ($\frac{V}{V} \frac{A}{m} \frac{C}{V}$), faire passer au vent la colonne de sous le vent ($\frac{C}{V} \frac{V}{m} \frac{A}{V}$).*

E. 84.
F. 96.

LE GÉNÉRAL prévientra l'armée de ce mouvement par la disposition des pavillons de distinction d'Escadre (1). Il fera ensuite signal à la colonne de sous le vent ($\frac{C}{V}$) d'exécuter son mouvement (2); & en même temps il fera signal à son Escadre ($\frac{A}{m}$), & à celle du vent ($\frac{V}{V}$) de mettre en panne (3); l'Escadre de sous le vent forcera de voiles & virera par la contre-marche (4) aussi-tôt que son premier Vaisseau ($\frac{C}{V}$) pourra passer au vent du premier Vaisseau ($\frac{V}{V}$) de la colonne le plus au vent; le Commandant de l'arrière-garde que l'on suppose au centre ($\frac{A}{m}$) de son Escadre, en fera le signal aussi-tôt qu'il relevera dans la perpendiculaire du vent le Vaisseau ($\frac{A}{m}$) du centre de la colonne immédiatement au vent. Et lorsque le premier Vaisseau de la colonne qui passe au vent sera parvenu dans la ligne du plus près sur laquelle la colonne du vent est en panne, il revirera par la contre-marche (5) suivi de toute sa colonne qui se formera à très-petites voiles sur cette même ligne. Cependant, aussi-tôt qu'elle sera toute formée, les deux colonnes en panne (V, A) arriveront tout ensemble (6) d'un rumb pour se mettre en ordre de marche en

(1) Pavillon mi parti blanc & bleu, au grand perroquet

Pavillon bleu au petit perroquet

(2) Pavillon 2. au petit perroquet.

(3) Pavillon 4. à la vergue d'artimon.

(4)

(5)

(6) Pavillon 11. à la vergue d'artimon.

revenant au lof, quand elles feront $(\frac{v}{m} \frac{c}{c})$ par le travers & ^{(7) Pavillon} sous le vent de celle $(\frac{c}{v})$ qui a passé au vent (7). _{10 à la vergue d'artimon.}

VICE-AMIRAL.	CONTRE-AMIRAL.
L'Escad. $\frac{v}{v}$ au milieu $\frac{c}{m}$ } 1. Pavillon mi-parti blanc & bleu au grand perroquet.	1. Pavillon bleu au petit perroquet. } L'Escadre $\frac{c}{v}$ au vent $\frac{c}{v}$.
Panne. } 2.	2. Pavillon 2. au petit perroquet. } Exécution particulière.
. } 3. Pavillon 4. à la vergue d'artimon.	3. Pavillon 5. au petit perroquet. } Forcer de voile.
. } 4.	4. Pavillon 7. au petit perroquet. } Virer par la contre-marche.
. } 5.	5. Pavillon 8. au petit perroquet. } Revirer par la contre-marche.
Arriver en échiquier d'un rumb. } 6. Pavillon 11. à la vergue d'artimon.	6. Pavillon 6. au petit perroquet. } Diminuer de voile.
Revenir en route au lof. } 7. Pavillon 10. à la vergue d'artimon.	7. Pavillon 10. à la vergue d'artimon. } Tenir le vent.

CHAPITRE XI.

CHANGER L'ORDRE DE MARCHÉ EN ORDRE DE BATAILLE.

207. *Changer l'ordre de marche en ordre de bataille de même bord $(\frac{v}{v} \frac{a}{m} \frac{c}{c})$.*

L'ARMÉE étant en ordre de marche sur trois colonnes, le Général la fera mettre en ordre de bataille sur la ligne de l'avant-garde, sur celle du milieu, ou sur celle de l'arrière-garde suivant la situation de l'ennemi, & le temps que le Général peut avoir pour faire exécuter sa manœuvre.

Ranger l'Armée sur la ligne de l'Avant-garde.

F. 87.

F. 97.

SI LE GÉNÉRAL veut mettre l'armée en bataille sur la ligne de l'avant-garde ou du vent (supposant que l'ennemi étant sous le vent le Général veuille s'en éloigner pour former son ordre) il fera en même temps signal de mouvement & d'ordre de bataille (1). Et les Commandants l'ayant répété, il fera signal à l'avant-garde (2) de mettre en panne (2), & en même temps aux deux autres Escadres ($\frac{4}{m}$, $\frac{6}{n}$) celui de donner tout ensemble vent devant. Aussitôt celles-ci vireront, celle de sous le vent forçant de voiles (3); & s'élevant au plus près, elles iront toutes deux successivement gagner les eaux de l'avant-garde, où elles vireront chacune tout ensemble (4). L'arrière-garde ne diminuera de voiles qu'après avoir ferré la ligne à un demi-cable de distance entre les Vaisseaux; l'avant-garde alors fera servir, le Général lui en ayant fait signal (5).

(1) Pavillon 1. au grand perroquet.

Pavillon 17. à la vergue d'artimon.

(2) Pavillon 4. au petit perroquet.

Pavillon 9. à la vergue d'artimon.

(3)

(4) Pavillon 9. à la vergue d'artimon.

(5) Pavillon 3. au petit perroquet.

VICE-AMIRAL.

CONTRE-AMIRAL.

Avertissement général {	1. Pavillon 1. au grand perroquet.	1. Pavillon 1. au grand perroquet. }	Avertissement général.
Ordre de bataille. . . }	Pavillon 17. à la vergue d'artimon.	Pavillon 17. à la vergue d'artimon. }	Ordre de bataille.
Panne. }	2. Pavillon 4. au petit perroquet.	2. Pavillon 9. à la vergue d'artimon. }	Virer tout ensemble.
	3. }	3. Pavillon 5. au perroquet d'artimon. }	Forcer de voile.
	4. }	4. Pavillon 9. à la vergue d'artimon. }	Revirer tout ensemble.
Faire servir. }	5. Pavillon 3. au petit perroquet.		

208. Ranger l'Armée sur la ligne de l'Arrière-garde.

E. 87.

F. 91.

POUR se mettre en bataille sur la ligne de l'arrière-garde ou de sous le vent, ce qui peut être favorable, l'en-

nemi étant au vent ; le Général préviendra l'armée par le signal de mouvement , & par celui d'ordre de bataille (1), & immédiatement après il fera signal à l'arrière-garde $(\frac{C}{-})$ de mettre en panne (2), & aux deux autres celui d'arriver tout ensemble de deux rumbz en échiquier pour former la ligne en avant de l'arrière-garde. L'Escadre le plus au vent $(\frac{V}{-})$ forcera de voiles pour être plus promptement à son poste ; le Général fera moins de voiles , s'il commence son mouvement en même temps que l'avant-garde ; mais il est plus à propos qu'il attende que ce corps passe dans la ligne sur laquelle le corps de bataille est rangé ; alors les deux Escadres arriveront ensemble à voiles égales. Les deux corps arriveront de trois rumbz plutôt que de deux , pour peu que la ligne soit trop étendue. Et le Général fera signal aux Escadres qui ont arrivé $(\frac{V}{-})$ de revenir au lof (3) lorsqu'il laissera l'arrière-garde $(\frac{C}{-})$ dans ses eaux ; cette dernière Escadre fera alors servir en serrant la ligne.

(1) Pavillon 1. au grand perroquet.
Pavillon 17. à la vergue d'artimon.

(2) Pavillon 4. au perroquet d'artimon.
Pavillon 11. à la vergue d'artimon.

(3) Pavillon 10. à la vergue d'artimon.

VICE-AMIRAL.

CONTRE-AMIRAL.

<p>Avertissement général. { 1. Pavillon 1. au grand perroquet.</p> <p>Ordre de bataille. . . { Pavillon 17. à la vergue d'artimon.</p> <p>Arriver de 2. à 3. rumbz en forçant de voile. { 2. Pavillon 11. à la vergue d'artimon.</p> <p>Vetir au lof en ligne. { 3. Pavillon 10. à la vergue d'artimon.</p>	<p>1. Pavillon 1. au grand perroquet. } Avertissement général.</p> <p>Pavillon 17. à la vergue d'artimon. } Ordre de bataille.</p> <p>2. Pavillon 4. au perroquet d'artimon. } Panne.</p> <p>3. Pavillon 3. au perroquet d'artimon. } Faire servir.</p>
---	---

209. Ranger l'Armée sur la ligne du corps de bataille.

E. 87. SI LE GÉNÉRAL veut faire mettre l'armée en bataille sur la ligne du centre qu'il occupe, préférant de faire mouvoir les deux autres Escadres en se disposant au combat ; après avoir fait signal d'avertissement & d'ordre de bataille (1), il fera signal de panne (2) à sa propre Escadre $(\frac{C}{-})$, & en même temps celui d'exécution particulière.

(1) Pavillon 1. au grand perroquet.

Pavillon 17. à la vergue d'artimon.
(2) Pavillon 2. à la vergue d'artimon.
Pavillon 4. au grand perroquet.

Aussi-tôt

Aussi-tôt l'avant-garde ($\frac{P}{V}$) arrivera tout ensemble de deux rums (3) à très-petites voiles pour revenir au lof à la tête de la ligne, & y mettre en panne s'il est nécessaire (4). L'arrière-garde ($\frac{C}{V}$) virera vent devant tout ensemble (3) pour gagner en échiquier les eaux de la ligne & y revirer (4). Le Général fera alors servir & reserrer la ligne.

	VICE-AMIRAL.	CONTRE-AMIRAL.
Avertissement général.	{ 1. Pavillon 1. au grand perroquet.	{ 1. Pavillon 1. au grand perroquet. } Avertissement général.
Ordre de bataille.	{ 2. Pavillon 17. à la vergue d'artimon.	{ Pavillon 17. à la vergue d'artimon. } Ordre de bataille.
Exécution particulière.	{ 2. Pavillon 2. à la vergue d'artimon.	{ 2. Pavillon 2. à la vergue d'artimon. } Exécution particulière;
Arriver de deux rums en échiquier.	{ 3. Pavillon 11. au petit perroquet.	{ 3. Pavillon 9. au perroquet d'artimon. } Virer tout ensemble.
Venir au lof en ligne.	{ 4. Pavillon 10. au petit perroquet.	{ 4. Pavillon 9. au perroquet d'artimon. } Revirer tout ensemble.

210. *L'Armée étant en ordre de marche sur trois colonnes, & le vent venant de l'arrière, mettre l'Armée en bataille* ($\frac{V}{V} \frac{A}{M} \frac{C}{V}$).

R. 82. L'ARMÉE étant rangée en ordre de marche sur une autre ligne que celle du plus près, parce que le vent a changé, ou parce que le Général a jugé à propos de faire une autre route que le plus près, en conservant cependant l'ordre des colonnes, & voulant la mettre en ligne de combat, il fera en même temps signal d'un mouvement à exécuter, & d'ordre de bataille de même bord (1). Et si la ligne peut se former en revenant au lof de huit rums, alors le premier Vaisseau ($\frac{P}{V}$) de l'avant garde tiendra le vent (2) en forçant de voiles convenablement, & il fera suivi des Vaisseaux de sa colonne qui viendront au lof dans ses eaux, ou qui gouverneront chacun sur le grand mât de celui qui le précède. Le corps de bataille & son premier Vaisseau

(1) Pavillon 2. au grand perroquet. Pavillon 17. à la vergue d'artimon.

(2) Pavillon 10 à la vergue d'artimon. Flancs particuliers du chef de file de chaque colonne.

($\frac{41}{21}$) feront la même manœuvre en faisant un peu moins de voiles, & l'arrière-garde ($\frac{6}{7}$) manœuvrera de même à petites voiles. Cependant la ligne étant formée, le Général observera de la faire resserrer (3).

(3) Pavillon 10, à la vergue d'artimon.

	VICE-AMIRAL.	CONTRE-AMIRAL.	
Avertissement général.	{ 1. Pavillon 1. au grand perroquet.	{ 1. Pavillon 1. au grand perroquet.	{ Avertissement général.
Ordre de bataille.	{ Pavillon 17. à la vergue d'artimon.	{ Pavillon 17. à la vergue d'artimon.	{ Ordre de bataille.
Tenir le vent pour former la ligne.	{ 2. Pavillon 10. à la vergue d'artimon, ou au petit perroquet. Flamme particulière du premier Vaisseau de l'avant garde.	{ 2. Pavillon 10. à la vergue d'artimon, ou au perroquet d'artimon. Flamme particulière du premier Vaisseau de l'arrière garde.	{ Tenir le vent pour former la ligne.
Resserer la ligne.	{ 3. Pavillon 15. à la vergue d'artimon.	{ 3. Pavillon 15. à la vergue d'artimon.	{ Resserer la ligne.

211. Mettre l'Armée en bataille sur la ligne de l'avant-garde, le vent venant peu de l'arrière.

N. 68.
P. 101.

LES VENTS étant venus de l'arrière de moins de huit rumb, & le Général voulant former la ligne au vent; le signal d'avertissement (1) & celui d'ordre de bataille de même bord ayant été faits & répétés, le Général fera signal au Chef de file de chaque colonne de tenir le vent (2); alors chacun d'eux viendra au lof, suivi de sa colonne; & ils forceront d'autant plus de voiles, que leur colonne fera plus sous le vent, & aura plus de chemin à faire. L'avant-garde déterminera la ligne en suivant à fort petites voiles les eaux de son premier Vaisseau. Les colonnes du milieu & de sous le vent, vireront successivement par la contre-marche (3) aussi-tôt que leur premier Vaisseau pourra mettre le cap sur le point ($\frac{27}{7}$) où les Vaisseaux du vent viennent au lof; & ils revireront par la contre-marche (4) quand ils seront parvenus dans les eaux de la ligne. Cependant quand

(1) Pavillon 8. au grand perroquet.
Pavillon 17. à la vergue d'artimon.

(2) Pavillon 10. à la vergue d'artimon.
Flamme particulière du chef de file de chaque colonne.

(3) Pavillon 7. au grand perroquet.

(4) Pavillon 8. au grand perroquet.

elle fera toute formée, le Général fera le signal (5) de la ^{(1) Pavillon} à la vergue ^{(2) à la vergue} d'artimon ^{(3) d'artimon} refferrer.

	VICE-AMIRAL.		CONTRE-AMIRAL.	
Avertissement général.	1. Pavillon 1. au grand perroquet.	1. Pavillon 1. au grand perroquet	Avertissement général.	
Ordre de bataille.	1. Pavillon 17. à la vergue d'artimon.	Pavillon 17. à la vergue d'artimon.	Ordre de bataille.	
Tenir le vent dans les eaux de la tête.	2. Pavillon 10. à la vergue d'artimon, ou au petit perroquet.	2. Pavillon 10. à la vergue ou au perroquet d'artimon.	Tenir le vent dans les eaux de la tête.	
	Flamme particulière du premier Vaisseau de l'avant garde.	Flamme particulière du premier Vaisseau de l'arrière garde.		
	3.	3. Pavillon 7. au perroquet d'artimon.	Virer par la contre-marche.	
	4.	4. Pavillon 8. au perroquet d'artimon.	Virer par la contre-marche.	
Refferrer la ligne.	5. Pavillon 15. à la vergue d'artimon.	5. Pavillon 15. à la vergue d'artimon.	Refferrer la ligne.	

212. *Mettre l'Armée en bataille sur la ligne de l'Arrière-garde, le vent venant peu de l'arrière.*

E 10. F 102. S I LES VENTS venant de l'arrière, le Général veut mettre l'armée en ordre de bataille de même bord, en évitant de faire virer deux fois par la contre-marche les colonnes de sous le vent, alors il la fera ranger sur la ligne du plus près relativement au Chef de file de la colonne de sous le vent. Pour cela, il fera premièrement signal d'avertissement de mouvement & d'ordre de bataille (1); & en même temps qu'il fera signal à la colonne du vent de continuer la route (2), il fera à la sienne ($\frac{1}{m}$) & à l'arrière-garde ($\frac{c}{n}$) celui de mettre en panne; ce qui sera un avertissement, que l'armée doit se mettre en ligne sur celle du plus près du premier Vaisseau de ce dernier corps. Cependant le Général fera ensuite signal d'exécution particulière

(1) Pavillon 1. au grand perroquet. Pavillon 17. à la vergue d'artimon. (2) Pavillon 3. au petit perroquet. Pavillon 4. à la vergue d'artimon.

(3), parce que le mouvement des colonnes doit être successif. La colonne du vent faisant fort petites voiles, continuera sa route jusqu'à ce que son premier Vaisseau ($\frac{V_1}{V}$) releve dans la ligne du plus près sous le vent le Vaisseau ($\frac{C_1}{C}$) de la tête de l'arrière-garde ; alors il reviendra de lui-même au lof (4), & commencera à former la ligne suivi de sa colonne. Le corps de bataille ($\frac{C}{m}$) qui a mis en panne fera servir (5) en continuant sa route, lorsque son premier Vaisseau ($\frac{C_1}{m}$) relevera dans la ligne du plus près au vent le dernier Vaisseau ($\frac{C_n}{V}$) de l'avant-garde dans les eaux duquel il doit revenir au lof, lorsque ce Vaisseau y viendra lui-même. Les deux premières colonnes étant en ligne feront très-petites voiles pour donner le temps à l'arrière-garde de faire servir ; elle observera de venir successivement au lof dans les eaux de la ligne où se trouve son premier Vaisseau, & de ferrer la ligne (6) en forçant un peu de voiles.

(3) Pavillon 1. à la vergue d'artimon.

(4)

(5) Pavillon 3. au grand perroquet.

(6) Pavillon 15. à la vergue d'artimon.

VICE-AMIRAL.

CONTRE-AMIRAL.

- Avertissement général. { 1. Pavillon 1. au grand perroquet.
- Ordre de bataille. . . { Pavillon 17. à la vergue d'artimon.
- Continuer la route. . . { 2. Pavillon 3. au petit perroquet.
- Exécution particulière. { 3. Pavillon 2. à la vergue d'artimon.
- Venir successivement au lof en ligne. . . { 4. Pavillon 10. au petit perroquet.
Flamme particulière du chef de file de l'avant-garde.
- 5.
- Raffermer la ligne. . . { 6. Pavillon 15. à la vergue d'artimon.

- 1. Pavillon 1. au grand perroquet. } Avertissement général.
- Pavillon 17. à la vergue d'artimon. } Ordre de bataille.
- 2. Pavillon 4. à la vergue d'artimon. } Panne.
- 3. Pavillon 2. à la vergue d'artimon. } Exécution particulière.
- 4.
- 5.
- 6. Pavillon 3. au perroquet d'artimon. } Faire servir.
- Pavillon 15 à la vergue d'artimon. } Raffermer la ligne.

213. Mettre l'Armée en bataille sur la ligne de l'Avant-garde, le vent venant beaucoup de l'arrière.

E. 88.
F. 103.

LE VENT étant venu considérablement de l'arrière, ou l'armée courant vent arrière ou grand largue en ordre de marche; & le Général voulant la mettre en bataille au vent de même bord, & sans changer l'ordre de la tête & de la queue des colonnes, il préviendra l'armée d'un mouvement général, & de l'ordre de bataille de même bord (1). Et aussi-tôt que les Commandants y auront répondu, il fera signal (2) au premier Vaisseau de l'avant-garde de tenir le vent. Alors ce premier Vaisseau ($\frac{1}{v}$) viendra au lof; & ceux de la même colonne gouvernant chacun sur le grand mât de celui qui les précède, viendront successivement au lof au même point, sans trop forcer de voiles. Cependant le Général aura fait signal à son Escadre ($\frac{A}{m}$) & à celle de sous le vent ($\frac{C}{7}$) de mettre en panne (3), & de plus à celle-ci celui d'exécution particulière. Le premier Vaisseau du corps de bataille fera servir (4), aussi-tôt qu'il relevera dans la ligne du plus près au vent le dernier Vaisseau ou serre-file de la colonne du vent; & suivant la circonstance il continuera sa route, ou courra sur la perpendiculaire de la ligne pour venir au lof quand il sera parvenu dans les eaux de l'avant-garde; & il n'attendra pas pour ces mouvements que le Général en fasse les signaux. L'arrière-garde fera également servir (5) quand son Chef de file relevera le dernier Vaisseau du corps de bataille dans la ligne du plus près au vent, & manœuvrera de même; cependant dès ce moment le Général fera signal de reserrer la ligne (6).

(1) Pavillon 1. au grand perroquet.

Pavillon 17. à la vergue d'arcimon.

(2) Pavillon 10 au petit perroquet.

Flamme particulière du chef de file de l'avant-garde.

(3) Pavillons. à la vergue d'arcimon.

Pavillon 2. au perroquet d'arcimon.

(4) Pavillon 3. au grand perroquet.

(5)

(6) Pavillon 15. à la vergue d'arcimon.

VICE-AMIRAL

CONTRE-AMIRAL

Avertissement général. } 1. Pavillon 1. au grand perroquet.
Ordre de bataille. . } Pavillon 17. à la vergue d'arcimon.

1. Pavillon 1. au grand perroquet. } Avertissement général.
Pavillon 17. à la vergue d'arcimon. } Ordre de bataille.

	VICE-AMIRAL.	CONTRE-AMIRAL.		
Venir successivement au lof, en ligne. . .	{ 2. Pavillon 10. au petit perroquet. Flamme particuliere du chef de file de l'avant- garde.	2.	} Panne. } Execution particuliere.	
		3.		3. Pavillon 4. à la vergue d'artimon.
		4.		Pavillon 2. au perroquet d'artimon.
Reserrer la ligne. :	{ 6. Pavillon 15. à la vergue d'artimon.	4.	} Faire servir. } Reserrer la ligne.	
		5.		5. Pavillon 3. au perro- quet d'artimon.
		6. Pavillon 15. à la vergue d'artimon.		6. Pavillon 15. à la vergue d'artimon.

**214. L'Armée étant en ordre de marche
sur trois colonnes, & le vent venant
de l'avant, mettre l'Armée
en bataille ($\frac{V}{v} \frac{A}{m} \frac{C}{s}$).**

E. 89.
F. 104.

L'ARMÉE étant en ordre de marche sur trois colonnes, & courant cependant en échiquier au plus près sous le vent des lignes sur lesquelles elle est rangée, parce que le Général n'a pas jugé à propos de rétablir l'ordre quand le vent est venu de l'avant; & voulant à présent la mettre en bataille, il éprouvera toute la difficulté de cette manœuvre, qu'il est cependant très-essentiel d'exécuter avec promptitude & précision, sur-tout en présence de l'ennemi. Le Général fera donc signal de mouvement & d'ordre de bataille de l'autre bord (1), & il servira à prévenir l'armée; cependant il fera signal à l'armée de virer par la contre-marche (2). Aussitôt le Chef de file de l'avant-garde ($\frac{V}{v}$) donnera vent devant, ne faisant précisément de voiles que pour gouverner, & tous les Vaisseaux de la même colonne forçant de voiles au plus près en échiquier, comme ils se trouvent rangés, viendront virer dans ses eaux par la contre-marche,

(1) Pavillon 10.
au grand perro-
quet.
Pavillon 18.
à la vergue d'ar-
timon.

(2) Pavillon 7.
à la vergue d'ar-
timon.

& ils diminueront de voiles quand ils auront joint , à la distance convenable , le Vaisseau qui les précède. Le corps de bataille ($\frac{4}{m}$) & l'arrière-garde ($\frac{4}{r}$), manœuvreront précisément de la même manière , & observeront toutefois que , pour ne point embarrasser les Vaisseaux des colonnes du vent , le Chef de file de chacune des colonnes de sous le vent , doit donner vent devant* un peu au vent de la ligne que forme le corps qui le précède , pour arriver ensuite insensiblement dans les eaux du dernier Vaisseau de ce corps lorsqu'il fera en ligne. L'ordre de bataille étant établi , le Général fera reserrer la ligne (3).

Si le Général juge à propos que l'armée reprenne ses premières amures avant que la ligne soit toute formée , il fera le signal de contre-marche (4) à l'avant-garde , & il mettra le pavillon d'ordre de bataille (5) qui fera connaître aux Bâtimens de la suite de l'armée sur quel bord la ligne doit courir.

(3) Pavillon 18. à la vergue d'artimon.

(4) Pavillon 8. au petit perroquet.

(5) Pavillon 18. à la vergue d'artimon.

VICE-AMIRAL.

CONTRE-AMIRAL.

Avertissement général.	1. Pavillon 1. au grand perroquet.	1. Pavillon 1. au grand perroquet.	Avertissement général.
Ordre de bataille de l'autre bord.	1. Pavillon 18. à la vergue d'artimon.	Pavillon 18 à la vergue d'artimon.	Ordre de bataille de l'autre bord.
Virer par la contre-marche.	2. Pavillon 7. à la vergue d'artimon.	2. Pavillon 7. à la vergue d'artimon.	Virer par la contre-marche.
Reserrer la ligne.	3. Pavillon 15. à la vergue d'artimon.	3. Pavillon 15. à la vergue d'artimon.	Reserrer la ligne.
Revirer par la contre-marche.	4. Pavillon 8. au petit perroquet.	4.	
Ordre de bataille de l'autre bord.	5. Pavillon 18. à la vergue d'artimon.	5. Pavillon 18. à la vergue d'artimon.	Ordre de bataille de l'autre bord.

215. Mettre l'Armée en bataille, le vent venant plus considérablement de l'avant.

L'ARMÉE étant en ordre de marche suivant les conditions précédentes ; & le Général voulant la faire mettre en bataille sans que les Vaisseaux courent sous le vent , soit pour ne point approcher de l'ennemi qui y est , soit pour

s'élever davantage au vent, il préviendra l'armée d'un mouvement à exécuter (1); & après que l'armée y aura répondu, il fera signal de virer de bord en échiquier (2). Aussi-tôt tous les Vaisseaux de l'armée donneront ensemble vent devant. Le Général fera ensuite signal d'ordre de bataille sur ce bord (3), & fera en même temps signal d'arriver au Vaisseau de la tête de sa colonne. Ce signal répété par les autres Commandants pour leur premier Vaisseau, la tête de chaque colonne courra d'abord sur la perpendiculaire du vent en forçant de voiles pour passer au vent de sa colonne qui tiendra le vent en échiquier; & il sera successivement suivi de tous les Vaisseaux à mesure qu'ils reviendront dans les eaux. Il reviendra au lof lorsqu'il relèvera dans la ligne du plus près sous le vent le Vaisseau de l'armée qui sera plus sous le vent; alors il diminuera de voiles suivi de sa colonne. Les deux autres colonnes ($\frac{A}{m} \frac{C}{r}$) manœuvreront précisément de la même manière; & elles observeront de venir au lof pour former la ligne dans les eaux mêmes de l'avant-garde. Les Vaisseaux qui courent en échiquier en s'élevant, auront attention à laisser passer de l'avant ceux qui les doivent précéder.

Les Vaisseaux de chaque colonne ayant successivement plusieurs mouvements à faire qui peuvent ouvrir la ligne, le Général, en finissant l'évolution, fera signal de la resserrer (4).

(1) Pavillon 1. au grand perroquet.

(2) Pavillon 9. à la vergue d'artimon.

(3) Pavillon 17. à la vergue d'artimon.

Pavillon 11. au grand perroquet.

Flamme particulière du chef de file du corps de bataille.

(4) Pavillon 15. à la vergue d'artimon.

VICE-AMIRAL.

CONTRE-AMIRAL.

Avertissement général.	{ 1. Pavillon 1. au grand perroquet.	1. Pavillon 1. au grand perroquet.	{ Avertissement général.
Virer tout ensemble.	{ 2. Pavillon 9. à la vergue d'artimon.	2. Pavillon 9. à la vergue d'artimon.	{ Virer tout ensemble.
Ordre de bataille de même bord.	{ 3. Pavillon 17. à la vergue d'artimon.	3. Pavillon 17. à la vergue d'artimon.	{ Ordre de bataille de même bord.
Former la ligne.	{ Pavillon 11. au petit perroquet. Flamme particulière du chef de file de l'avant-garde.	{ Pavillon 11. au perroquet d'artimon. Flamme particulière du chef de file de l'arrière-garde.	{ Former la ligne.
Resserrer la ligne.	{ 4. Pavillon 15. à la vergue d'artimon.	4. Pavillon 15. à la vergue d'artimon.	{ Resserrer la ligne;

216. Faire connoître sur quelle ligne le Général veut former l'ordre de bataille.

COMME il peut être important dans quelques-unes des évolutions précédentes, comme dans celles qui vont suivre, de faire connoître plus précisément qu'on ne l'a fait, sur quelle ligne le Général veut former l'ordre de bataille en changeant l'ordre de marche en ligne de combat, il pourra quelquefois, indépendamment des signaux particuliers qui indiquent ces mouvements, en prévenir encore l'armée par la position du pavillon de distinction du corps sur la ligne duquel l'ordre de bataille doit être formé (1).

VICE-AMIRAL.

1. Pavillon de distinction du corps sur la ligne duquel l'ordre doit se former.

Pavillon 17. ou 18. à la vergue d'artimon.

Déterminer la ligne sur laquelle l'ordre de combat doit se former.

CONTRE-AMIRAL.

1. Pavillon de distinction du corps sur la ligne duquel l'ordre doit se former.

Pavillon 17. ou 18. à la vergue d'artimon. . .

Déterminer la ligne sur laquelle l'ordre de combat doit se former.

(1) Pavillon de distinction du corps sur la ligne duquel l'ordre doit se former.

Pavillon 17. ou 18. à la vergue d'artimon.

217. L'Armée étant en ordre de marche sur trois colonnes ($\frac{v}{v} \frac{c}{m} \frac{a}{s}$), la mettre en bataille de même bord, en changeant la colonne du milieu avec celle qui est sous le vent ($\frac{v}{v} \frac{a}{m} \frac{c}{s}$).

L'ARMÉE étant en ordre de marche sur trois colonnes ; le corps de bataille ($\frac{a}{m}$) sous le vent, & l'arrière-garde ($\frac{c}{s}$) au milieu ; & le Général voulant la mettre en ordre de bataille de même bord, en rétablissant en même temps l'ordre & le rang des Escadres, il en avertira l'armée par le signal du changement des Escadres, & par celui d'ordre de bataille de même bord (1). Il fera ensuite signal aux Commandants de faire exécuter chacun le mouvement particulier de leur Escadre (2). Aussi-tôt le corps de bataille ($\frac{a}{m}$) continuera sa route (3) à très-petites voiles. L'avant-garde

Mm

N. 90.
P. 106.

(1) Pavillon bien au serroquet d'artimon. Pavillon 17. à la vergue d'artimon.

(2) Pavillon 2. à la vergue d'artimon.

(3) Pavillon 3. au grand perroquet.

arrivera en même temps de deux rums en échiquier, pour revenir au lof en avant & dans la ligne du plus près du corps de bataille, & l'arrière-garde ($\frac{c}{m}$) mettra en panne jusqu'à ce qu'elle puisse arriver en dépendant ($\frac{c}{v}$), & revenir au lof dans les eaux du corps de bataille ($\frac{c}{m}$). Le Général fera alors resserrer la ligne (4.).

Si le Général juge à propos de faire exécuter cette évolution en faisant mettre le corps de bataille en panne, pour se donner le temps de se préparer au combat, & pour voir évoluer son armée; après le signal fait de changement d'Escadres, & d'ordre de bataille, il fera les signaux particuliers qui conviennent dans ce cas à l'avant-garde & à l'arrière-garde.

(4) Pavillon 11. à la vergue d'artimon.

VICE-AMIRAL.

Ordre de bataille de { 1. Pavillon 17. à la vergue d'artimon.

Exécution particulière. { 2. Pavillon 2. à la vergue d'artimon.

Arriver de deux rums en dépendant. { 3. Pavillon 11. au petit perroquet.

Revenir au lof. { Pavillon 10. au petit perroquet.

Resserrer la ligne. { 4. Pavillon 15. à la vergue d'artimon.

CONTRE-AMIRAL.

1. Pavillon bleu au perroquet d'artimon. } L'Escad. $\frac{c}{m}$ en arrière $\frac{c}{v}$.

Pavillon 17. à la vergue d'artimon. } Ordre de bataille de même bord.

2. Pavillon 2. à la vergue d'artimon. } Exécution particulière.

3. Pavillon 4. au perroquet d'artimon. } Panné.

Pavillon 11. au perroquet d'artimon. } Arriver tout ensemble dans les eaux de la ligne.

4. Pavillon 15. à la vergue d'artimon. } Resserrer la ligne.

218 *L'Armée étant en ordre de marche sur trois colonnes ($\frac{v}{v}$ $\frac{c}{m}$ $\frac{c}{v}$), la mettre en bataille de même bord, en changeant la colonne du vent avec celle du milieu ($\frac{v}{v}$ $\frac{c}{m}$ $\frac{c}{v}$).*

R. 91.
P. 107.

LE GÉNÉRAL voulant mettre l'armée en ligne, en faisant reprendre son poste au corps de bataille qui étoit au vent dans l'ordre de marche sur trois colonnes, en prévient l'armée par la position des pavillons de distinction, &

(1) Pavillon mi-parti blanc & bleu au petit perroquet.

par celui d'ordre de bataille de même bord (1). Aussi-tôt que le Général aura fait signal d'exécution particulière de mouvement (2), l'avant-garde ($\frac{c}{m}$) qui se trouve au centre continuant sa route, le corps de bataille ($\frac{a}{v}$) qui doit prendre ce poste, arrivera tout ensemble de huit rumb (3) pour revenir au lof (4) dans les eaux de l'avant-garde; & l'arrière-garde ($\frac{c}{v}$) virera vent devant en échiquier (3) pour s'élever au vent, gagner les eaux du corps de bataille ($\frac{a}{m}$), & y revirer en serrant la ligne (5).

Pavillon 17. à la vergue d'artimon.

(2) Pavillon 2. à la vergue d'artimon.

(3) Pavillon 11. au grand perroquet.

(4) Pavillon 10. au grand perroquet.

(5) Pavillon 11. à la vergue d'artimon.

VICE-AMIRAL.

L'Escad. $\frac{c}{m}$ en avant $\frac{c}{v}$	{ 1. Pavillon mi-parti blanc & bleu au petit perroquet.
Ordre de bataille de même bord.	{ Pavillon 17. à la vergue d'artimon.
Exécution particulière.	{ 2. Pavillon 2. à la vergue d'artimon.
Continuer la route.	{ 3. Pavillon 3. au petit perroquet. 4.
Reserrer la ligne.	{ 5. Pavillon 15. à la vergue d'artimon.

CONTRE-AMIRAL.

1. Pavillon 17. à la vergue d'artimon.	{ Ordre de bataille de même bord.
2. Pavillon 2. à la vergue d'artimon.	{ Exécution particulière.
3. Pavillon 9. au perroquet d'artimon.	{ Virer tout ensemble.
4. Pavillon 9. au perroquet d'artimon.	{ Revirer tout ensemble.
5. Pavillon 15. à la vergue d'artimon.	{ Reserrer la ligne.

219. Mettre dans le même ordre l'Armée en bataille sur la ligne de l'arrière-garde.

LE GÉNÉRAL préférant dans l'ordre précédent de mettre l'armée en bataille sur la ligne de l'arrière-garde, soit parce que l'ennemi est au vent, soit pour éviter de faire virer deux fois l'arrière-garde ($\frac{c}{v}$) qui peut être déjà trop ouverte, & pour lui donner le temps de se reserrer; après avoir fait le signal du changement des Escadres & de l'ordre de bataille de même bord (1), il fera à l'arrière-garde ($\frac{c}{v}$) celui de mettre en panne (2), & à l'avant-garde celui d'exécuter son mouvement particulier. Aussi-tôt celle-ci arrivera tout ensemble d'un rumb (3) forçant de voiles en échiquier

(1) Pavillon mi-parti blanc & bleu au petit perroquet.

Pavillon 17. à la vergue d'artimon.

(2) Pavillon 4. au perroquet d'artimon.

Pavillon 2. au petit perroquet.

(3) Pavillon au grand perroquet.

Mm ij .

sous le vent pour se mettre en avant sur la ligne de l'Escadre en panne, & y revenir au lof, laissant cependant un espace convenable au corps de bataille ($\frac{A}{v}$) qui arrivera tout ensemble de trois rumb à très-petites voiles pour revenir au lof (4). à son poste, en faisant ferrer la ligne. L'arrière-garde fera alors servir.

(4) Pavillon 10 au grand perroquet.
Pavillon 15. à la vergue d'artimon.

	VICE-AMIRAL.	CONTRE-AMIRAL.
L'Escad. $\frac{P}{m}$ en avant $\frac{P}{v}$	1. Pavillon mi-parti blanc & bleu au petit perroquet.	Pavillon 17. à la vergue d'artimon.
Ordre de bataille de même bord.	Pavillon 17. à la vergue d'artimon.	Ordre de bataille de même bord.
Exécution particulière.	2. Pavillon 2. au petit perroquet.	2. Pavillon 4. au perroquet d'artimon.
Arriver d'un rumb en forçant de voile.	3. Pavillon 11. au petit perroquet.	3.
Revenir au lof en ligne.	4. Pavillon 10. au petit perroquet.	4. Pavillon 15. à la vergue d'artimon.
Referrer la ligne.	Pavillon 15. à la vergue d'artimon.	Faire servir en referrant la ligne.

220. *L'Armée étant en ordre de marche sur trois colonnes ($\frac{C}{v} \frac{v}{m} \frac{A}{v}$), la mettre en bataille de même bord, en faisant passer la colonne du vent à l'arrière-garde ($\frac{v}{v} \frac{A}{m} \frac{C}{v}$).*

LE GÉNÉRAL se trouvant sous le vent de ses colonnes ($\frac{A}{v}$), & l'arrière-garde au vent ($\frac{C}{v}$), il prévient l'armée qu'il veut la faire mettre en bataille sur la ligne qu'il occupe, en faisant premièrement les signaux de l'arrangement des Escadres, & de l'ordre de bataille de même bord (1). Il fera ensuite aux deux Escadres du vent signal d'exécuter leur mouvement, & à la sienne celui de panne (2). Aussitôt l'avant-garde ($\frac{P}{v}$) qui est au centre, arrivera tout ensemble de deux rumb en échiquier (3) à très-petites voiles, pour prendre son poste ($\frac{P}{v}$) en avant du corps de

(1) Pavillon mi-parti blanc & bleu au petit perroquet.
Pavillon bleu au perroquet d'artimon.
Pavillon 17 à la vergue d'artimon.
(2) Pavillon 2, à la vergue d'artimon.
Pavillon 4 au grand perroquet.
(3)

Bataille, & en même temps l'arrière-garde ($\frac{c}{v}$) qui est au vent, arrivera tout ensemble, lof pour lof, de treize rumb en échiquier, c'est-à-dire, qu'arrivant vent arrière, elle dépassera de trois rumb le lit du vent pour prendre son poste ($\frac{c}{v}$) dans les eaux du corps de bataille; l'une & l'autre Escadre ($\frac{c}{v}, \frac{c}{v}$) qui sont arrivées, reviendront au lof dans la ligne du corps de bataille; alors le Général fera signal à son Escadre de faire fervir (4), & à l'arrière-garde de ferrer la ligne.

(4) Pavillon 1. au grand perroquet.
Pavillon 11. à la vergue d'artimon.

VICE-AMIRAL.

L'Escad. $\frac{v}{m}$ en avant $\frac{v}{v}$	}	1. Pavillon mi-parti blanc & bleu au petit perroquet.
Ordre de bataille de même bord.		Pavillon 17. à la vergue d'artimon.
Exécution particulière.	}	2. Pavillon 2. à la vergue d'artimon.
Arriver tout ensemble de deux rumb.		Pavillon 11. au petit perroquet.
Revenir au lof en ligne.	}	3. Pavillon 10. au petit perroquet.
Referrer la ligne.		4. Pavillon 15. à la vergue d'artimon.

CONTRE-AMIRAL.

1. Pavillon bleu au perroquet d'artimon.	}	L'Escad. $\frac{c}{v}$ en arrière $\frac{c}{v}$.
Pavillon 17. à la vergue d'artimon.		Ordre de bataille de même bord.
2. Pavillon 2. à la vergue d'artimon.	}	Exécution particulière.
Pavillon 12. au perroquet d'artimon.		Dépasser de 3. rumb le lit du vent.
Signal d'aire de vent, art. 89.	}	Revenir au lof en ligne.
3. Pavillon 10. au perroquet d'artimon.		Referrer la ligne.
4. Pavillon 15. à la vergue d'artimon.	}	

221. *L'Armée étant en ordre de marche sur trois colonnes ($\frac{c}{v} \frac{a}{m} \frac{v}{v}$), la mettre en bataille de même bord, en changeant la colonne du vent avec celle de sous le vent ($\frac{v}{v} \frac{a}{m} \frac{c}{v}$).*

E. 95.
M. 110

LE GÉNÉRAL avertira l'armée qu'il veut la faire passer de l'ordre de marche à l'ordre de bataille, & changer l'avant-garde avec l'arrière-garde, en changeant la position de leur pavillon de distinction, & faisant signal d'ordre de bataille de même bord (1). Il fera ensuite signal d'exécution

(1) Pavillon mi-parti blanc & bleu au petit perroquet.
Pavillon bleu au perroquet d'artimon.

particulière pour chaque Escadre (2), & aussitôt l'avant-garde qui est sous le vent ($\frac{V}{V}$), & qui doit passer à la tête de la ligne ($\frac{V}{V}$), forcera de voiles en continuant sa route; le corps de bataille ($\frac{A}{M}$) arrivera tout ensemble de deux rumb en échiquier (3) pour gagner les eaux de son avant-garde, & l'arrière-garde ($\frac{C}{V}$) arrivera en même temps de huit rumb à très-petites voiles, pour gagner son poste ($\frac{C}{V}$) dans les eaux du corps de bataille & de la ligne où elle reviendra au lof; le Général faisant en même temps signal de resserrer la ligne (4).

Pavillon 17. à la vergue d'artimon.
(2) Pavillon au grand d'artimon.
(3) Pavillon 11. au grand perroquet.
(4) Pavillon 15. à la vergue d'artimon.

VICE-AMIRAL.

L'Escad. $\frac{V}{V}$ en avant $\frac{V}{V}$.	1. Pavillon mi-parti blanc & bleu au grand perroquet.
Ordre de bataille de même bord.	Pavillon 17. à la vergue d'artimon.
Exécution particulière.	2. Pavillon 2. à la vergue d'artimon.
Forcer de voile & continuer la route.	3. Pavillon 5. au petit perroquet.
Resserrer la ligne.	4. Pavillon 15. à la vergue d'artimon.

CONTRE-AMIRAL.

1. Pavillon bleu au perroquet d'artimon.	L'Escad. $\frac{C}{V}$ en arrière $\frac{C}{V}$.
Pavillon 17. à la vergue d'artimon.	Ordre de bataille de même bord.
2. Pavillon 2. à la vergue d'artimon.	Exécution particulière.
3. Pavillon 11. au perroquet d'artimon.	Arriver de 8. rumb en échiquier à petites voiles.
4. Pavillon 15. à la vergue d'artimon.	Resserrer la ligne en venant au lof.

222. *L'Armée étant en ordre de Marche sur trois Colonnes ($\frac{A}{V} \frac{C}{M} \frac{V}{V}$), la mettre en bataille de même bord, en faisant passer au vent la colonne de sous le vent ($\frac{V}{V} \frac{A}{M} \frac{C}{V}$).*

222. L'ARMÉE étant en ordre de marche, l'Amiral au vent, & l'avant-garde sous le vent, le Général la fera passer à l'ordre de bataille, & remettra dans leur ordre naturel, en mettant premièrement les pavillons de distinction qui indiquent les changements d'Escadres, & faisant signal d'ordre de bataille (1). Les Escadres attentives commenceront à manœuvrer aussitôt que le Général, ayant fait

(1) Pavillon mi-parti blanc & bleu au petit perroquet.
Pavillon bleu au perroquet d'artimon.
Pavillon 17. à la vergue d'artimon.

signal d'exécution particulière (2), commencera son mouvement (3), en arrivant tout d'un coup de trois rumb en échiquier & à petites voiles, pour gagner les eaux de son avant-garde ($\frac{V}{r}$) qui en forcera pour passer à la tête de la ligne ($\frac{V}{r}$): l'arrière-garde passera en même temps du milieu ($\frac{C}{m}$) à la queue de la ligne ($\frac{C}{r}$), en arrivant tout ensemble de huit rumb en échiquier, mais à très-petites voiles pour revenir au lof (4) dans les eaux de la ligne, laissant au corps de bataille l'espace convenable. Le Général revenant au lof, fera resserrer la ligne (5).

(1) Pavillon 2, à la vergue d'artimon.

(2) Pavillon 11, au grand perroquet.

(4)

(5) Pavillon 15, à la vergue d'artimon.

VICE-AMIRAL.

L'Escad. $\frac{V}{r}$ en avant $\frac{V}{r}$ } 1. Pavillon mi-parti blanc & bleu au petit perroquet.

Ordre de bataille de même bord. } Pavillon 17, à la vergue d'artimon.

Exécution particulière. } 2. Pavillon 2, à la vergue d'artimon.

Continuer la route & forcer de voile. } 3. Pavillon 3, au petit perroquet.

4.

Resserrer la ligne. } 5. Pavillon 15, à la vergue d'artimon.

CONTRE-AMIRAL.

1. Pavillon bleu au perroquet d'artimon. } L'Esc. $\frac{C}{m}$ en arrière $\frac{C}{r}$.

Pavillon 17, à la vergue d'artimon. } Ordre de bataille de même bord.

2. Pavillon 2, à la vergue d'artimon. } Exécution particulière

3. Pavillon 11, au perroquet d'artimon. } Arriver de 8, rumb en échiquier à très-petites voiles.

4. Pavillon 10, au perroquet d'artimon. } Revenir au lof en ligne.

5. Pavillon 15, à la vergue d'artimon. } Resserrer la ligne.

223. *L'Armée étant en ordre de marche sur trois colonnes, la mettre en ordre de bataille sur l'autre bord ($\frac{V}{r}$ $\frac{A}{m}$ $\frac{C}{r}$).*

E. 95. P. 112. L'ARMÉE étant en ordre de marche sur trois colonnes, & le Général voulant la mettre en ordre de bataille de l'autre bord, sans changer le rang des Escadres, il fera le signal général d'un mouvement à exécuter (1); & aussitôt que les Commandants y'auront répondu, il mettra le pavillon d'ordre de bataille sur l'autre bord (2). Le Chef de file de l'avant-garde ($\frac{V}{r}$) vira alors par la contre-marche.

(1) Pavillon 2, au grand perroquet.

(2) Pavillon 18, à la vergue d'artimon.

fans attendre d'autre signal, & il fera suivi de sa colonne dont les Vaisseaux de l'arrière forceront un peu de voiles pour diminuer leurs distances. Le premier Vaisseau du corps de bataille ($\frac{A}{m}$) virera par la contre-marche aussi-tôt qu'en prolongeant sa bordée, il pourra virer dans les eaux de la ligne qui se forme sur celle de l'avant-garde. L'arrière-garde ($\frac{C}{n}$) virera par la contre-marche, comme l'a fait le corps de bataille.

www.libtool.com.cn

VICE-AMIRAL. CONTRE-AMIRAL.

Avertissement général.	1. Pavillon 1. au grand perroquet.	1. Pavillon 1. au grand Perroquet.	} Avertissement général.
Ordre de bataille de l'autre bord.	2. Pavillon 18. à la vergue d'artimon.	2. Pavillon 18. à la vergue d'artimon.	} Ordre de bataille de l'autre bord.

224. L'Armée étant en ordre de marche sur trois colonnes ($\frac{V}{v} \frac{C}{m} \frac{C}{n}$), la mettre en ordre de bataille de l'autre bord, en changeant la colonne du milieu avec celle qui est sous le vent ($\frac{V}{v} \frac{A}{m} \frac{C}{n}$).

296.
211.

L'ARMÉE étant en ordre de marche sur trois colonnes, l'arrière-garde au milieu, & le corps de bataille sous le vent, le Général lui fera connoître qu'il veut la mettre en ordre de bataille de l'autre bord, & reprendre son poste au centre de la ligne, en mettant à leurs mâts respectifs le pavillon de distinction des Escadres qui changent de poste, & faisant le signal d'ordre de bataille de l'autre bord (1). Il fera en même temps à l'avant-garde ($\frac{V}{v}$) celui de virer par la contre-marche, & l'arrière-garde ($\frac{C}{n}$) de mettre en panne (2). Le premier Vaisseau de l'avant-garde donnera vent devant à très-petites voiles, sans attendre d'autre signal, & il fera suivi de sa colonne; l'Escadre ($\frac{A}{m}$) du Général forcera de voiles en continuant sa route pour virer par la contre-marche dans les eaux de l'avant-garde qui détermine la ligne.

L'arrière-garde

(1) Pavillon blanc au grand perroquet.
Pavillon bleu au perroquet d'artimon.
Pavillon 18. à la vergue d'artimon.
(2) Pavillon 7. au petit perroquet.
Pavillon 2 au perroquet d'artimon.

L'Arrière-garde fera servir (3) aussi-tôt que son premier Vaisseau relèvera dans la perpendiculaire du vent le dernier Vaisseau du corps de bataille qu'il doit suivre, ou lorsque le Vaisseau du centre du corps de bataille se trouvera dans le prolongement de la ligne du plus près sur laquelle la colonne en panne est rangée. Le Général ayant joint son avant-garde, fera signal de reserrer la ligne (4).

(4) Pavillon 15. à la vergue d'artimon.

VICE-AMIRAL CONTRE-AMIRAL

Ordre de bataille de l'autre bord.	1. Pavillon 18. à la Vergue d'artimon.	1. Pavillon bleu au perroquet d'artimon.	L'Escad. $\frac{C}{m}$ en arriere $\frac{C}{m}$.
Virer par la contre-marche.	2. Pavillon 7. au petit perroquet.	Pavillon 18. à la vergue d'artimon.	Ordre de Bataille de l'autre bord.
	3.	2. Pavillon 4. au perroquet d'artimon.	Panne.
Reserrer la ligne.	4. Pavillon 15. à la vergue d'ardimon.	3. Pavillon 3. au perroquet d'artimon.	Faire servir.
		4. Pavillon 15. à la vergue d'artimon.	Reserrer la ligne.

225. *L'Armée étant en ordre de marche sur trois colonnes ($\frac{A}{V} \frac{V}{m} \frac{C}{T}$), la mettre en ordre de bataille de l'autre bord, en changeant la colonne du vent avec celle du milieu ($\frac{V}{V} \frac{A}{m} \frac{C}{T}$).*

225. L'ARMÉE étant en ordre de marche sur trois colonnes, le corps de bataille au vent, & l'avant-garde au milieu; & le Général voulant la faire passer à l'ordre de bataille de l'autre bord en mettant son Escadre au centre de la ligne, il en prévient l'armée par la position des pavillons de distinction, & par celui d'ordre de marche de l'autre bord (1). Aussi-tôt qu'on y aura répondu, le Général fera signal à son Escadre ($\frac{A}{V}$) de mettre en panne (2), & à l'avant-garde ($\frac{V}{m}$) qui doit passer au vent & à la tête de la ligne, de forcer de voiles. Celle-ci sans attendre d'autre signal, vira par la contre-marche aussi-tôt que son premier Vaisseau pourra passer sur l'autre bord

(1) Pavillon milieu blanc & bleu au petit perroquet.

Pavillon 18. à la vergue d'artimon

(2) Pavillon 4 au grand perroquet.

Pavillon 1. au petit-perroquet.

au vent du premier Vaisseau du corps de bataille, qui peut même arriver un peu pour faciliter le mouvement; & ce corps fera servir (3) pour virer par la contre-marche dans les eaux de l'avant-garde. L'arrière-garde ($\frac{c}{v}$) continuera sa route à petites voiles pour virer de même dans les eaux de la ligne qui se forme, observant de laisser au corps de bataille l'espace qu'il lui faut. Le mouvement exécuté, le Général fera resserrer la ligne (4).

VICE-AMIRAL.	CONTRE-AMIRAL.
L'Efcadre $\frac{v}{m}$ en avant $\frac{v}{v}$ {	1. Pavillon 18. à la vergue? Ordre de bataille de d'artimon. } l'autre bord.
Ordre de bataille de l'autre bord. {	1. Pavillon 18. à la vergue d'artimon. }
Forcer de voile. {	2. Pavillon 5. au petit perroquet. } Diminuer de voile.
	3. }
Resserer la ligne. {	4. Pavillon 15. à la vergue d'artimon. } Resserrer la ligne.

226. *L'Armée étant en ordre de marche sur trois colonnes ($\frac{c}{v} \frac{v}{m} \frac{a}{i}$), la mettre en ordre de bataille de l'autre bord, en faisant passer sa colonne du vent à l'arrière-garde ($\frac{v}{v} \frac{a}{m} \frac{c}{i}$).*

E. 99
N. 115.

SI L'ARMÉE est en ordre de marche sur trois colonnes, l'arrière-garde au vent, l'avant-garde au milieu, & le corps de bataille sous le vent, le Général la prévientra qu'elle doit passer à l'ordre de bataille de l'autre bord, & rétablir l'ordre naturel des Efcadres en mettant en même temps les pavillons de distinction aux mâts convenables, & faisant signal d'ordre de bataille de l'autre bord (1). Et aussitôt qu'il fera signal à la colonne ($\frac{c}{v}$) du vent de mettre en panne (2), il fera à l'avant-garde ($\frac{v}{m}$) qui est au milieu, & qui doit passer au vent, celui de virer par la contre-marche;

(1) Pavillon mi-parti blanc & bleu au petit perroquet.

Pavillon bleu au perroquet d'artimon

Pavillon 18. à la vergue d'artimon

(2) Pavillon 4. au perroquet d'artimon

Pavillon 7. au petit perroquet.

elle forcera de voile ; & son premier Vaisseau virera lorsqu'il pourra passer au vent du premier Vaisseau de la colonne en panne. Le corps de bataille ($\frac{A}{V}$) faisant même voile que son avant-garde , prolongera sa bordée pour virer dans les eaux de la ligne. L'arrière-garde fera servir (3) lorsqu'elle pourra gagner les eaux du dernier Vaisseau de l'Escadre ($\frac{A}{V}$) qui la doit précéder ; le Général fera ensuite resserrer la ligne (4).

(3) : :
(4) Pavillon 15. à la vergue d'artimon.

www.libtool.com.cn

VICE-AMIRAL.

CONTRE-AMIRAL.

L'Escad. $\frac{V}{m}$ en avant $\frac{V}{V}$	} 1. Pavillon mi-parti blanc & bleu, au petit perroquet.	} L'Esc. $\frac{C}{V}$ en arrière $\frac{C}{m}$
Ordre de bataille de l'autre bord.		
Virer par la contremarche.	} 2. Pavillon 7. au petit perroquet.	} 2. Pavillon 4. au perroquet d'artimon.
	} 4. Pavillon 15. à la vergue d'artimon.	} 3. Pavillon 3. au perroquet d'artimon.
Refferrer la ligne.		
		} Refferrer la ligne.

227. *L'Armée étant en ordre de marche sur trois colonnes ($\frac{C}{V} \frac{A}{m} \frac{V}{V}$), la mettre en ordre de bataille de l'autre bord, en changeant la colonne du vent avec celle de sous le vent ($\frac{V}{V} \frac{A}{m} \frac{C}{V}$).*

E. 99. L'ARMÉE étant en ordre de marche sur trois colonnes ;
E. 116. l'arrière-garde au vent , & l'avant-garde sous le vent , le Général lui fera connoître qu'il veut la faire mettre en bataille de l'autre bord , & rétablir l'ordre des Escadres , en mettant leur pavillon de distinction à leur mât respectif , & faisant le signal d'ordre de bataille de l'autre bord (1) . Il fera en même temps à l'Escadre du vent ($\frac{C}{V}$) & à la sienne ($\frac{A}{m}$) signal de panne , & à l'Escadre de sous le vent ($\frac{V}{V}$)

(1) Pavillon mi-parti blanc & bleu au petit perroquet.
Pavillon bleu au perroquet d'artimon.
Pavillon 18. à la vergue d'artimon.

celui de forcer de voiles en continuant sa route (2). Celle-ci prolongera sa bordée jusqu'à ce que son Chef de file puisse, en virant par la contre-marche, passer au vent du premier Vaisseau de l'Escadre en panne (3). Le corps de bataille fera servir (4) quand son premier Vaisseau relevera dans la perpendiculaire du vent le dernier Vaisseau de l'avant-garde ($\frac{v}{v}$) qui doit faire la tête de la ligne, ou lorsque le Vaisseau ($\frac{v}{v}$) du centre de ce corps passera dans le prolongement de la ligne du plus près sur laquelle le corps de bataille est en panne. L'arrière-garde fera servir (5) pour virer dans les eaux du corps de bataille; & le Général fera en même temps resserrer la ligne.

(1) Pavillon au petit perroquet.

Pavillon 4. à la vergue d'artimon.

(2)

(4) Pavillon 3 au grand perroquet.

(5) Pavillon 15. à la vergue d'artimon.

VICE-AMIRAL.

L'Escad. $\frac{P}{v}$ en avant $\frac{v}{v}$ } 1. Pavillon mi-parti blanc & bleu au petit perroquet.

Ordre de bataille de l'avant bord. } Pavillon 18. à la vergue d'artimon.

Continuer la route & forcer de voile. } 2. Pavillon 3. au petit perroquet.

Virer par la contre-marche. } 3. Pavillon 7. au petit perroquet.

4.

Refferrer la ligne. } 5. Pavillon 13. à la vergue d'artimon.

CONTRE-AMIRAL.

1. Pavillon bleu au perroquet d'artimon. } L'Escad. $\frac{C}{v}$ en arrière $\frac{C}{v}$.

Pavillon 18. à la vergue d'artimon. } Ordre de bataille de l'arrière bord.

2. Pavillon 4. à la vergue d'artimon. } Pânho.

3. ;

4. ;

5. Pavillon 3. au perroquet d'artimon. } Faire servir.

Pavillon 15. à la vergue d'artimon. } Resserrer la ligne.

228 *L'Armée étant en ordre de marche sur trois colonnes ($\frac{A}{v} \frac{C}{m} \frac{v}{v}$), la mettre en ordre de bataille de l'autre bord, en faisant passer en avant la colonne de sous le vent ($\frac{v}{v} \frac{A}{m} \frac{C}{v}$).*

E. 100.
V. 117.

L'ARMÉE étant en ordre de marche sur trois colonnes; le corps de bataille au vent, & l'avant-garde sous le vent, le Général prévientra l'armée qu'il veut la faire passer à l'ordre

de bataille de l'autre bord, l'avant-garde au vent, en faisant les signaux de la disposition des Escadres, & de l'ordre de bataille de l'autre bord (1). Le Général fera signal de panne au corps de bataille ($\frac{A}{m}$), & à l'arrière-garde ($\frac{C}{m}$); & celui de forcer de voiles (2) à l'avant-garde ($\frac{P}{r}$), qui doit passer à la tête de la ligne & au vent des colonnes. Celle-ci virera par la contre-marche quand elle pourra exécuter cette manœuvre (3): alors si l'ordre & les distances ont été bien observées, le Vaisseau du centre de la colonne ($\frac{V}{m}$) qui doit passer au vent, & le Vaisseau du centre de la colonne ($\frac{C}{m}$) immédiatement au vent, doivent être dans la même perpendiculaire du vent. Le Général fera signal de servir (4) pour les deux Escadres en panne, aussi-tôt que le dernier Vaisseau de l'avant-garde passera au vent de son premier Vaisseau, & toutes deux vireront successivement par la contre-marche, sans qu'il soit nécessaire de faire d'autre signal. Le Général fera seulement celui de resserrer la ligne (5), mouvement qui doit suivre toutes les évolutions, & qui rétablissant l'ordre, dispose les Escadres à de nouveaux mouvements.

(1) Pavillon imparti blanc & bleu au petit perroquet.
 Pavillon bleu au perroquet d'artimon.
 Pavillon 18. à la vergue d'artimon.
 (2) Pavillon 5. au petit perroquet.
 Pavillon 4. à la vergue d'artimon.
 (3)
 (4) Pavillon 4. à la vergue d'artimon.
 (5) Pavillon 15. à la vergue d'artimon.

VICE-AMIRAL.

CONTRE-AMIRAL.

L'Escad. $\frac{P}{r}$ en avant $\frac{P}{r}$ } 1. Pavillon mi-parti blanc & bleu au petit perroquet.
 Ordre de bataille de l'autre bord. } Pavillon 18. à la vergue d'artimon.
 Forcer de voile en continuant la route. } 2. Pavillon 5. au petit perroquet.
 Virer par la contremarche. } 3. Pavillon 7. au petit perroquet.
 } 4.
 Resserrer la ligne. } 5. Pavillon 15. à la vergue d'artimon.

1. Pavillon bleu au perroquet d'artimon. } L'Escad. $\frac{C}{m}$ en arrière $\frac{C}{m}$.
 Pavillon 18. à la vergue d'artimon. } Ordre de bataille de l'autre bord.
 2. Pavillon 4. à la vergue d'artimon. } Panne.
 3.
 4. Pavillon 3. à la vergue d'artimon. } Faire servir.
 5. Pavillon 15. à la vergue d'artimon. } Resserrer la ligne.

CHAPITRE XII.

DE L'ORDRE DE RETRAITE ET DE SES
MOUVEMENTS.229. *Mettre l'Armée en ordre de
Retraite.*F 101. 102.
T. 118. 119. 120.

L'ARMÉE étant en ordre de bataille, ou sans ordre après le combat, & le Général voulant la faire passer à l'ordre de Retraite, lui fera le signal général de mouvement (1) ; & lorsqu'il aura été répété, il fera celui de l'ordre de retraite (2). Aussi-tôt le premier Vaisseau de la tête de la ligne qu'on suppose formée, arrivera de 4 rumbes, & fera suivi de la moitié de la ligne en avant du Général, qui parvenu par ce mouvement au sommet de l'angle, donnera la route. Les Commandants d'Escadres observeront tous ses mouvements. Les Vaisseaux des ailes auront une très-grande attention à se tenir exactement dans la ligne du plus près sur laquelle ils doivent être rangés, quelque route que fasse le Général, & de se conserver avec le Vaisseau respectif de l'autre aile, dans la perpendiculaire du vent. Ils mesureront leur voileur sur la marche du Vaisseau qui est à l'extrémité de leur aile, & celui-ci sur la marche du Général, dont il convient plutôt qu'il se laisse approcher que de s'en éloigner en faisant trop de voiles, pour que l'armée reste réunie, & que les Vaisseaux dispersés ou désemparés, puissent suivre & se rallier. Les Vaisseaux des ailes observeront donc de ne se point étendre (3), afin que le Général puisse aussi faire plus facilement repasser l'armée à l'ordre de marche, ou à celui de bataille.

La principale utilité de l'ordre de retraite étant de rassembler sous le vent du Général les Vaisseaux de l'armée, tous les Éléments de la suite auront attention à se placer le

(1) Pavillon et
so grand perro-
quet.(2) Pavillon
et, à la vergue
d'artimon.(3) pavillon
et à la vergue
d'artimon.

plus promptement qu'ils le pourront, à une petite portée de canon entre les deux ailes sous le vent; & parvenus à cette distance, ils feront la voile nécessaire pour la conférer, se tenant sur des lignes parallèles aux ailes de l'armée.

Dans les signaux de l'ordre de retraite, le mât d'artimon fera réservé pour la seconde aile, ou l'aile du Contre-Amiral ou de l'arrière-garde, de même que le mât de misaine pour la première aile, ou l'aile de l'avant-garde ou du Vice-Amiral: les signaux de forcer de voiles, d'en diminuer, de se resserrer, de s'étendre, &c, seront donc faits pour les ailes respectives à l'un de ces deux mâts, & à la vergue d'artimon pour toute l'armée.

Observation
Sur les Signaux
dans l'ordre de
Retraite.

VICE-AMIRAL.

- Avertissement général. . . { 1. Pavillon 1. au grand perroquet.
Ordre de retraite. . . { 2. Pavillon 21. à la vergue d'artimon.
Resserrer les ailes. . . { 3. Pavillon 15. à la vergue d'artimon.

CONTRE-AMIRAL.

1. Pavillon 1. au grand perroquet. . . } Avertissement général.
2. Pavillon 21. à la vergue d'artimon. . . } Ordre de retraite.
3. Pavillon 15. à la vergue d'artimon. . . } Resserrer les ailes.

230. Mettre l'Armée en ordre de Retraite, quand le vent change & vient de l'avant.

R. 109.
R. 121. 122.

LE GÉNÉRAL voulant faire passer l'armée de l'ordre de bataille à celui de retraite, le vent venant de l'avant, les signaux de mouvement (1) & de retraite (2) étant faits, le Général fera toujours connoître par quelle aile il veut que l'évolution commence en mettant au mât respectif le pavillon de distinction de l'Escadre qui la doit commencer (3). L'armée ayant couru en échiquier au plus près pour gagner les eaux de l'aile qui se met la première en ordre, si le Général juge à propos de faire courir l'autre partie de l'armée, depuis le centre sur l'aire de vent parallèle à celui de la première aile, il en fera le signal (4) au mât convenable.

(1) Pavillon
1. au grand perroquet.

(2) Pavillon
21. à la vergue
d'artimon.

(3) Pavillon
mi-parti blanc
& bleu au petit
perroquet.

(4) Pavillon
no au perroquet
d'artimon.

(4) Pavillon
de distinction
de l'aile.

Pavillon 11 au
mât respectif.

	VICE-AMIRAL.	CONTRE-AMIRAL.	
Avertissement général.	{ 1. Pavillon 1. au grand perroquet.	{ 1. Pavillon 1. au grand perroquet.	Avertissement général.
Ordre de retraitc. . . .	{ 2. Pavillon 21. à la vergue d'artimon.	{ 2. Pavillon 21. à la vergue d'artimon.	Ordre de retraite.
L'avant-garde commençant le mouvement.	{ 3. Pavillon mi - parti blanc & bleu au petit perroquet.	{ 3. Pavillon bleu au perroquet d'artimon.	L'arrière-garde commençant le mouvement.
Faire arriver l'avant-garde parallèlement.	{ 4. Pavillon mi - parti blanc & bleu au petit perroquet.	{ 4. Pavillon bleu au perroquet d'artimon.	Faire arriver l'arrière-garde parallèlement.
	{ Pavillon 11. au petit perroquet.	{ Pavillon 11. au perroquet d'artimon.	

231. Mettre l'Armée en ordre de Retraite quand le vent change & vient de l'arrière.

2. 103.
2. 123.

LE GÉNÉRAL voulant mettre son armée en ordre de retraite, & le vent étant venu de l'arrière de quatre rumbes au plus, les signaux de mouvement (1) & de retraite (2) ayant été faits, le Vaisseau de la tête de l'avant-garde courra dans l'aire de vent sur lequel la première aile, dont il est, doit être rangée. Le Vaisseau du centre étant parvenu dans les eaux, & le Général voulant alors faire vent arrière, & établir l'ordre régulièrement, le signal en sera fait par celui de l'aire de vent (3) sur lequel l'armée doit courir. Cependant il fera, s'il est nécessaire, signal à la seconde aile de forcer de voile, ce qu'elle fera successivement à commencer par le premier Vaisseau de l'extrémité de l'aile, afin de prendre & de conserver les distances.

(1) Pavillon 1. au grand-perroquet.
2. Pavillon 21. à la vergue d'artimon.

(3) Signal d'aire de vent.
Art. 89

	VICE-AMIRAL.	CONTRE-AMIRAL.	
Avertissement général.	{ 1. Pavillon 1. au grand perroquet.	{ 1. Pavillon 1. au grand perroquet.	Avertissement général.
Ordre de retraite. . . .	{ 2. Pavillon 21. à la vergue d'artimon.	{ 2. Pavillon 21. à la vergue d'artimon.	Ordre de retraite.
Arriver vent arrière. . .	{ 3. Signal d'aire de vent, art. 89.	{ 3. Signal d'aire de vent, art. 89.	Arriver vent arrière.

232. Rétablir l'ordre de retraite quand le vent change.

R 104.

F. 124-125.

LE CHANGEMENT du vent ne doit rompre l'ordre de retraite que quand il est considérable, parce que les Vaisseaux des extrémités des ailes doivent toujours observer de se tenir, relativement au centre, dans les lignes qui établissent l'ordre. Mais cet ordre étant rompu, le Général fera signal de le rétablir, en faisant précéder celui de mouvement général à exécuter (1); & s'il a déjà le pavillon d'ordre de retraite, il le fera amener pour le hisser une seconde fois (2); & les Vaisseaux de l'armée manœuvreront en conséquence.

Si le vent change considérablement, soit qu'il vienne du dedans de l'angle, soit qu'il n'en vienne pas, le Général voulant conserver l'ordre de retraite, & l'établir sur le changement de vent, fera le signal d'un mouvement à exécuter (1) & celui d'ordre de retraite (2). Et après que ces signaux auront été répétés, il fera celui de tenir le vent (3) à l'aile par laquelle il veut que le mouvement commence; aussi-tôt le premier Vaisseau de ladite aile tiendra le vent en dehors de l'angle de retraite, si le vent vient du dehors de l'angle; & en dedans, si le vent vient du dedans; & tous les Vaisseaux de l'armée mettront le cap dans la ligne sur laquelle leur aile est rangée pour courir dans les eaux l'un de l'autre, & rétablir l'angle de retraite. Le Général (A) parvenu dans les eaux de l'aile qui vient de se former, lui fera signal d'arriver de quatre rumb sur la ligne du plus près sous le vent (4); enfin quand le Général sera parvenu au sommet de l'angle de retraite, il fera les signaux de route.

(1) Pavillon 1. au grand perroquet.

(2) Pavillon 21. à la vergue d'artimon.

(3) Pavillon 10. au petit perroquet, ou au perroquet d'artimon.

(4) Pavillon 11. au petit perroquet, ou au perroquet d'artimon.

Fiamme particulière du premier Vaisseau de l'aile.

VICE-AMIRAL.

CONTRE-AMIRAL.

Avertissement général. } 1. Pavillon 1. au grand perroquet.
 Ordre de retraite. . . } 2. Pavillon 21. à la vergue d'artimon.
 L'avant-garde commençant le mouvement. } 3. Pavillon 10. au petit perroquet.

1. Pavillon 1. au grand perroquet. } Avertissement général
 2. Pavillon 21. à la vergue d'artimon. } Ordre de retraite.
 3. Pavillon 10. au perroquet d'artimon. } L'arrière-garde commençant le mouvement.

O o

	VICE-AMIRAL.	CONTRE-AMIRAL.	
L'avant-garde se rangeant sur la ligne de retraite.	{ 4. Pavillon 11. au petit perroquet. Flamme particulière du premier Vaisseau de l'aile.	{ 4. Pavillon 11. au perroquet d'artimon. Flamme particulière du premier Vaisseau de l'aile.	L'arrière-garde se rangeant sur la ligne de retraite.

233. *Changer l'ordre de retraite en ordre de bataille.*

E. 109.
F. 126.

LE GÉNÉRAL voulant faire passer l'armée de l'ordre de retraite à celui de bataille, fera le signal de mouvement général & celui d'ordre de bataille (1); & pour faire connoître à l'armée sur quel bord il veut se mettre en bataille, il mettra au mât d'avant le pavillon de distinction (2) de l'Escadre qui doit faire l'avant-garde; aussi-tôt le premier Vaisseau de cette aile tiendra le vent, & toute l'aile, le Vaisseau du centre compris, mettra le cap dans la ligne sur laquelle elle est rangée; l'autre aile courra tout ensemble en échiquier (3) sur les parallèles de l'aile de l'avant-garde pour se rendre en même temps & venir ensemble au lof (4) dans les eaux de la ligne qui se forme. Le Général fera signal de resserrer la ligne (5), & tous les bâtimens de la suite de l'armée se rangeront à leur poste.

(1) Pavillon, au grand perroquet
 Pavillon 17. à la vergue d'artimon.
 (2) Pavillon mi-parti blanc & bleu au petit perroquet.

Pavillon bleu au petit perroquet.

(3) Pavillon 12. au perroquet d'artimon.

(4) Pavillon 10. à la vergue d'artimon.

(5) Pavillon 15. à la vergue d'artimon.

	VICE-AMIRAL.	CONTRE-AMIRAL.	
Avertissement général.	{ 1. Pavillon 1. au grand perroquet. Pavillon 17. à la vergue d'artimon.	{ 1. Pavillon 1. au grand perroquet. Pavillon 17. à la vergue d'artimon.	Avertissement général.
Ordre de bataille.	{ 2. Pavillon mi-parti blanc & bleu au petit perroquet.	{ 2. Pavillon bleu au petit perroquet.	Ordre de bataille.
Echiquier sous le vent.	{ 3. Pavillon 12 au perroquet d'artimon.	{ 3. Pavillon 12 au perroquet d'artimon.	Echiquier sous le vent.
Tenir le vent.	{ 4. Pavillon 10 à la vergue d'artimon.	{ 4. Pavillon 10. à la vergue d'artimon.	Tenir le vent.
Resserrer la ligne.	{ 5. Pavillon 15 à la vergue d'artimon.	{ 5. Pavillon 15. à la vergue d'artimon.	Resserrer la ligne.

234. *Changer l'ordre de retraite en ordre de marche sur trois colonnes.*

R. 106.
F. 117.

L'ARMÉE étant en ordre de retraite, & le Général voulant la mettre en ordre de marche sur trois colonnes, la prévendra de cette évolution par le signal d'avertissement de mouvement, & par celui d'ordre de marche sur trois colonnes (1). Il se servira ensuite du pavillon de distinction du Vice-Amiral ou du Contre-Amiral (2) pour faire connoître laquelle des deux Escadres doit faire l'avant-garde, l'autre faisant alors l'arrière-garde. Et ces signaux répétés, il fera signal à l'armée d'arriver sur la perpendiculaire du vent (3), afin de la mieux rassembler. A ce signal les Vaisseaux de l'extrémité des ailes s'étant relevés dans la perpendiculaire du vent, mettront en panne présentant le cap à l'aire de vent sur lequel l'armée doit courir, & tous les Vaisseaux de chaque aile de l'armée courant vent arrière, viendront se mettre successivement en panne sur la même perpendiculaire déterminée par les extrémités. Tous les Vaisseaux y étant parvenus, le Général fera servir (4): & après que les Vaisseaux auront assez couru dans la perpendiculaire pour avoir pris un peu d'erre, il remettra le pavillon d'ordre de marche (5) du même bord. Aussi-tôt le chef de file de chacun des trois corps viendra au lof, suivi de ceux qui doivent former la même colonne, & qui tiendront le vent quand ils seront parvenus dans les eaux de leur tête. La colonne du vent observera dans cette évolution de forcer de voile, celle du milieu conservera une voilure convenable, & celle de sous le vent fera le moins de voile qu'il sera possible, afin que les chefs de file puissent se mettre promptement par le travers l'un de l'autre (6).

L'armée étant en panne ou courant sur la perpendiculaire du vent, si le Général, suivant les circonstances, veut éviter en établissant l'ordre de marche, que l'avant-garde soit sous le vent, ou de renverser l'ordre de la tête & de la queue des

(1) Pavillon 1. au grand perroquet.

Pavillon 17. à la vergue d'astimon.

(2) Pavillon multi-blanc & bleu, au petit perroquet.

ou Pavillon bleu au petit perroquet.

(3) Pavillon 19. à la vergue d'astimon.

(4) Pavillon 1. à la vergue d'astimon.

(5) Pavillon 1. 17. ou 18. à la vergue d'astimon.

(6) ...

colonnes , alors il mettra le pavillon d'ordre de marche de l'autre bord (5), & aussi-tôt le chef de file de chaque colonne donnera vent devant , & sera suivi de la colonne qui virera dans ses eaux par la contre-marche.

5. Pavillon 1. à la vergue ou 18. à la vergue d'artimon.

VICE-AMIRAL.

CONTRE-AMIRAL.

Avertissement général.	{ 1. Pavillon 1. au grand perroquet.	1. Pavillon 1. au grand perroquet.	} Avertissement général.
Ordre de marche sur trois colonnes.	{ Pavillon 17. à la vergue d'artimon.	Pavillon 17. à la vergue d'artimon.	} Ordre de marche sur trois colonnes.
Le Vice-Amiral devant faire la colonne du vent.	{ 2. Pavillon mi-parti blanc & bleu au petit perroquet.	2. Pavillon bleu au petit perroquet.	} Le Contre-Amiral devant faire la colonne du vent.
Arriver sur la perpendiculaire.	{ 3. Pavillon 19. à la vergue d'artimon.	3. Pavillon 19. à la vergue d'artimon.	} Arriver sur la perpendiculaire.
Faire servir dans la perpendiculaire.	{ 4. Pavillon 3. à la vergue d'artimon.	4. Pavillon 3. à la vergue d'artimon.	} Faire servir dans la perpendiculaire.
Ordre de marche de même bord.	{ 5. Pavillon 17. à la vergue d'artimon.	5. Pavillon 17. à la vergue d'artimon.	} Ordre de marche de même bord.
Ordre de marche de l'autre bord.	{ ou Pavillon 18. à la vergue d'artimon.	Pavillon 18. à la vergue d'artimon.	} Ordre de marche de l'autre bord.
Forcer de voile, si l'Escadre P fait la colonne du vent.	{ 6. Pavillon 5. au petit perroquet.	6. Pavillon 6. au perroquet d'artimon.	} Faire très-petites voiles, si l'Escadre C doit être sous le vent.
Faire très-petites voiles si l'Escadre P doit être sous-le-vent.	{ ou Pavillon 6. au petit perroquet.	Pavillon 5. au perroquet d'artimon.	} Forcer de voile, si l'Escadre C fait la colonne du vent.



C H A P I T R E XIII.

DE QUELQUES ÉVOLUTIONS ET MANŒUVRES PARTICULIÈRES.

www.libtool.com.cn

235. *Ordre d'une Armée qui croise en gardant un Parage.*

LORDRE le plus convenable à une armée qui est en croisière, ou qui garde un parage, est celui de marche sur trois ou sur six colonnes. Le Général, pour déterminer ses routes, se proposera le centre du parage comme un point fixe, d'où il étendra plus ou moins ses bordées, pour découvrir & garder plus ou moins de mer, soit qu'il attende quelque flotte qu'il doive protéger, soit qu'il attende l'ennemi qu'il veut combattre, ou qu'il veuille avoir connoissance de ses mouvements pour l'éviter. Dans tous ces cas, il est à propos que les trois différens corps de l'armée en ordre de marche soient rangés dans leur ordre naturel, afin que si l'ennemi paroît, ils puissent se mettre plus promptement en bataille. Quel que soit cependant l'objet qui oblige à croiser dans un passage déterminé, le Général doit avoir au vent & sous le vent des Frégates de découverte qui se conservant à vue l'une de l'autre, & occupant beaucoup de terrain, transmettront par les signaux, & en se repliant vers l'armée, les connoissances qu'il sera important de faire passer au Général.



236. *Partager l'Armée en deux corps,
ou mettre l'Armée sur deux colonnes;
& représentation d'un Combat.*

LE GÉNÉRAL se propose de mettre son armée sur deux colonnes, soit pour la marche & continuer sa route, soit pour la faire croiser ainsi, partagée en gardant un passage, soit enfin dans la vue de l'exercer en feignant un combat; & pour l'accoutumer à manœuvrer dans cette importante circonstance, il la prévient premièrement par les signaux de mouvement & d'ordre de marche (1). Quel que soit l'objet du Général en mettant l'armée sur deux colonnes, si les Vaisseaux qui doivent former chacune d'elles, n'ont pas été précédemment nommés, une des colonnes comprendra les Vaisseaux depuis la tête jusqu'au centre, l'autre colonne sera formée des Vaisseaux depuis le centre jusqu'à la queue. Et le Général, qui dans le mouvement passera au centre ou à la tête d'une des deux colonnes, sera en même temps connoître par les signaux ordinaires de manœuvres, s'il veut que la colonne qu'il commande soit au vent ou sous le vent. Ainsi supposant que les Escadres sont rangées dans leur ordre naturel; si la colonne qui comprendra celle du Vice-Amiral doit rester au vent, alors le Général fera à l'armée signal de panne (2); pendant il fera à la colonne du centre signal d'exécution particulière qu'il accompagnera du signal de se partager en deux (3). Aussi-tôt la partie de l'avant donnera tout ensemble vent devant pour gagner les eaux de la colonne du vent & y revirer; & celle de l'arrière arrivera d'elle-même de deux rumb pour faire l'avant-garde de la colonne de sous le vent. Les Généraux de ces deux parties en pourront faire les signaux particuliers.

Si le Général veut au contraire que la première moitié de l'armée fasse la colonne de sous le vent, il formera premièrement l'ordre de bataille (E. 87. S. 209. F. 99), & il fera ensuite signal de partager l'armée en deux, & en même

(1) Pavillon 1.
ou grand perroquet.

Pavillon 18.
à poupe.

(2) Pavillon 4.
à la vergue d'artimon.

(3) Pavillon 2.
ou grand perroquet.

Pavillon 18.
à poupe.

temps à la partie de l'avant signal d'arriver (4), ce qu'elle fera d'un rumb à très-petites voiles, tandis que celle de l'arrière en forcera (5) pour la doubler.

*Numéros
ou représentation
d'un combat.*

Les deux armées étant en présence commenceront le simulacre de combat, lorsque le Général en fera les signaux, qui feront ceux de préparation de combat & les autres destinés pour cette occasion. On ne doit point négliger de dire ici qu'une des manœuvres principales, dans la représentation d'un combat, est pour l'armée du vent de s'exercer à arriver en dépendant sur une même ligne droite parallèle à l'ennemi & sans se rompre, présentant toujours l'épaule & la plus grande partie du flanc si l'ennemi ne suit pas; car s'il attend en bon ordre, & que l'armée du vent présente trop l'avant, elle peut essuyer plusieurs bordées consécutives, sans pouvoir y répondre, & être non-seulement désemparée, mais souffrir une grande perte sans qu'elle ait presque combattu. Elle ne doit donc présenter l'avant qu'à l'armée qui plie & qui fuit. De même l'armée de sous le vent ou une de ses Escadres ayant à virer tout ensemble en échiquier ou par la contre-marche pour s'élever, traverser, ou couper l'armée du vent, ne doit point tenter cette manœuvre sous le feu de l'armée du vent, ni lui présenter tout l'avant en l'approchant, si ce n'est pour peu de temps, & immédiatement après en avoir essuyé une bordée, mais la prolonger un peu en lui présentant l'épaule & la plus grande partie de son côté pour répondre à son feu.

(4) Pavillon 11. au petit perroquet.

Pavillon 12. à poupe.

(5) Pavillon 6. au petit perroquet.

Pavillon 9. au perroquet d'artimon.

*Observation
sur les figures
dans l'ordre sur
deux colonnes.*

Les deux armées observeront à l'égard des signaux, que dans le dessein que le Général pourra avoir de faire manœuvrer les deux colonnes, il fera les signaux au mât d'avant pour la colonne ou la ligne du vent, & au mât d'artimon pour celle de sous le vent. Mais dans la représentation du combat, où chaque ligne pourra être supposée partagée en trois corps, il se servira des signaux généraux, avec cette distinction que ceux qu'il fera avec son pavillon de poupe s'adresseront à son corps d'armée, & que ceux qu'il fera ayant à poupe le pavillon de nation de l'armée qu'il feint de

combattre, feront pour celle-ci ; & le Général qui la commande, fera ensuite chargé de leur exécution. Cependant si le Général ne fait point à cette armée les signaux particuliers de mouvement, mais seulement celui d'exécution particulière, le Général ennemi sera averti qu'il pourra manœuvrer comme il le jugera à propos. Enfin l'armée sera prévenue que les signaux que le Général fera après avoir fait celui de cesser le combat, & avoir amené son pavillon de poupe, regarderont tous les Vaisseaux de l'armée (sans exception) ; le Général les fera ensuite rallier & passer à l'ordre qui conviendra.

Il est inutile, après l'application que l'on a faite des signaux aux évolutions précédentes, d'entrer ici dans le détail des signaux des deux colonnes.

237. *Ordre d'une Armée qui croise, & qui garde un passage.*

LORSQUE le Général sera obligé de partager son armée en deux pour garder un passage, il aura précédemment appelé les Officiers Généraux & les Capitaines Commandants pour tenir conseil de guerre, & pour leur donner toutes les instructions que cette circonstance exige. L'armée partagée s'observera de manière qu'elle puisse se réunir & se mettre en ligne le plus promptement qu'il se pourra ; & pour cela les deux parties de l'armée ne se perdront point de vue, afin que l'ennemi qui pourroit se présenter en force ne puisse pas attaquer une partie dépourvue du secours de l'autre. Pour prévenir toute surprise le Général aura au moins trois croiseurs qui courront bord sur bord du côté d'où l'on attend l'ennemi ; ils se tiendront éloignés de deux lieues ou à peu près l'un de l'autre, & le dernier à même distance de l'armée, en sorte qu'ils occuperont au moins six lieues de mer vers l'ennemi. Ces croiseurs se replieront, les plus avancés sur les seconds s'il est nécessaire, & ils feront passer les avis au Général par les signaux ou par eux-mêmes, suivant la conséquence de l'objet.

Les

Les deux parties de l'armée observeront encore, autant qu'il se pourra, de ne point approcher assez de terre pour en être apperçues; elles manœuvreront cependant, de sorte qu'il y ait toujours une partie au vent de l'ennemi qui passeroit; elles se serviront dans leurs mouvements des signaux généraux; elles navigueront encore de manière à se rencontrer tous les jours en un point déterminé; & lorsqu'elles se sépareront, il restera entr'elles quelques Frégates pour la communication des ordres, des avis, & des signaux de jour ou de nuit. C'est dans ce dernier cas que les signaux particuliers & les mots de reconnaissance doivent être très-secrets & changer dans un ordre qui ne soit connu que du Capitaine. Il est inutile d'avertir que dans cette sorte de croisière les Vaisseaux doivent toujours être préparés au combat.

238. *Ordre d'une Armée qui force un Passage.*

F. 108.
P. 129. 130.

LE GÉNÉRAL ne prendra point la résolution de forcer un passage sans s'être préparé au combat, & sans avoir prévenu ses Capitaines de la manœuvre qu'il prévoit qu'il aura à exécuter, si l'ennemi est de l'autre côté du passage ou s'il n'y est pas; & de la manière dont il veut tenter de forcer ce passage, soit en rangeant l'armée sur les côtés d'un angle obtus; dont il fera le sommet, faisant pénétrer les ailes les premières, ce qui répond à l'ordre de retraite; soit en renversant cet angle, & marchant le premier suivi de ses deux ailes, ce qui répond au troisième ordre de marche. Dans l'un & l'autre cas; les Bâtimens de charge & de convoi, les Brûlots, les Galioles & les Frégates seront entre les deux ailes, à l'exception des Chasseurs qui seront en avant. Le Général se servira des signaux d'un des deux angles obtus, (S. 136, 229) pour désigner l'ordre sur lequel l'armée doit être rangée. Les signaux de forcer ou de diminuer de voile qui regarderont les ailes, seront faits au petit perroquet ou au perroquet d'artimon sous le pavillon de distinction du Général qui y commandera. Les

Pp

signaux de la vergue d'artimon regarderont toute l'armée. Les commandants d'Escadre & les Chefs de Division, de même que le premier Vaisseau de l'extrémité de chaque aile, seront extrêmement attentifs à l'ordre & aux signaux. De quelque manière que la manœuvre s'exécute en forçant le passage, les Vaisseaux qui y pénétreront les premiers feront un peu moins de voile que ceux qui les suivent, sur-tout si l'ennemi attend l'armée de l'autre côté du détroit pour la combattre, ou s'il a des ports dans le passage, d'où il puisse faire sortir des Vaisseaux pour couper ceux de la queue ou de l'arrière de l'armée. Mais hors ces deux cas, où le parage n'est pas libre, toute l'armée peut forcer de voile, & elle en diminuera pour se rallier lorsque le passage sera forcé. L'armée observera encore, qu'au signal que le Général pourra lui faire de se resserrer, les extrémités des ailes se replieront un peu en dedans de l'angle en se rapprochant. Mais lorsque le passage sera forcé, l'armée doit d'elle-même rétablir l'ordre, les Vaisseaux des extrémités reprenant leurs distances.



CHAPITRE XIV.

DES SIGNAUX DE NUIT

SECTION I.

Avertissements & Signaux sous voile & à l'ancre.

239. *Avertissements sur les Signaux de nuit.**Attention sur les Signaux.*

QUELQUE attention que les Capitaines portent à leur manœuvre ; & à conserver l'ordre, ils doivent la redoubler pendant la nuit, pour bien observer les Signaux, & afin que l'armée se trouvant réunie au jour, ait moins de peine & perde moins de temps à se mettre en ligne, si l'on apperçoit l'ennemi.

Les signaux de brume (*Chap. 15.*) peuvent servir la nuit dans les évolutions ou dans les circonstances qui sont les mêmes que celles où l'on a fait usage d'autres signaux. Mais en général on n'emploie la nuit que les fusées & les fanaux avec quelques coups de canon pour faire observer & distinguer les signaux. Cependant le Général comptant sur l'attention des Capitaines, se dispensera quelquefois de faire des signaux qui pourroient être entendus ou apperçus de loin ; plusieurs raisons peuvent l'y déterminer.

Choix des Signaux - et distinction par les Signaux.

Pour laisser au Général le choix des signaux, on a combiné ceux dont on a fait usage, de manière que le nombre des fanaux est dans chaque signal égal au nombre des fusées qu'on pourroit y substituer, observant que,

Fanaux & fusées leur usage.

Les fanaux placés aux haubans du perroquet d'arimon, répondent aux fusées en serpenteaux.

Les *fanoux* placés aux *haubans* du grand mât de bune, répondent aux *fusées en étoiles*.

Les *fanoux* placés aux *haubans* du petit mât de bune, répondent aux *fusées en pluie*.

On a en même temps affecté l'usage d'un mât pour les *fanoux*; & celui d'une espèce différente de fusée à chaque Officier Général pour certains cas seulement, où il est plus essentiel de faire connoître l'Escadre qui manœuvre, ou qui fait des signaux. Ainsi,

Les *fusées en étoiles* seules, & les *feux* aux seuls *haubans* du grand mât de bune, regardent l'Escadre du Général.

Les *fusées en pluie* seules, & les *feux* aux seuls *haubans* du petit mât de bune, regardent l'Escadre du Vice-Amiral de l'armée.

Les *fusées en serpentaux* seules, & les *feux* aux seuls *haubans* du perroquet d'artimon, regardent l'Escadre du Contre-Amiral de l'armée.

Cependant les *fanoux* combinés en quelque nombre que ce soit, ou l'envoi d'un nombre respectif de fusées de différentes garnitures, regarderont également une, deux Escadres, ou toute l'armée.

Les Officiers de quart sont avertis de porter une grande attention à l'observation des signaux, & à ne point juger de leur expression sans consulter la table des signaux.

240. Distinction & distance dans la position des Fanoux, dans l'envoi des Fusées, & dans les coups de canon de signaux.

POUR RENDRE la connoissance des signaux plus distincte, & éviter, autant qu'il se pourra, leur confusion, les Officiers de quart chargés de leur exécution feront les attentions suivantes.

Les *fanoux* mis aux mâts seront toujours placés les uns au-dessus des autres à la distance d'une brassée, pour qu'on

puisse en distinguer aisément le nombre; ils seront encore placés, le plus haut qu'il se pourra, suivant leur nombre, afin que s'il n'y en a qu'un ou deux, ils ne puissent être pris pour des feux à poupe, au bâton d'enseigne ou sur le beaupré.

Le Général éteindra même, s'il est nécessaire, les feux de lune dans les cas où on pourroit les confondre avec ceux des haubans.

Les voiles qui pourroient cacher les fanaux aux répéteurs seront amenées suivant la conséquence du signal.

Fusées.

A l'égard des fusées, on enverra successivement & le plus promptement qu'il se pourra, celles d'une même garniture, observant de les tirer toujours dans l'ordre où elles sont portées dans la table des signaux.

On s'assurera de leur direction au moyen d'un chevalet ou montant, auquel on appliquera une tringle mobile, afin d'éviter la rencontre des voiles. Les fusées seront tirées sous le vent.

Pour obvier aux méprises, les cartouches des fusées seront marquées de la garniture de leur pot, de même que les caisses où elles seront rangées, chaque caisse n'en contenant que d'une seule espèce.

Fanaux et feux permanents en les uns plusieurs qu'on peut employer.

L'éclat des fusées étant trop passager, & les fanaux offrant l'usage de feux permanents, on pourra, suivant les circonstances, exprimer le même ordre par ces deux moyens réunis.

Canon.

Le canon sera tiré avec plus ou moins de précipitation dans la suite des coups; & cette différence de temps jointe à la combinaison du nombre, diversifiera beaucoup celui des signaux que l'on peut faire avec un assez petit nombre de coups.

On mettra un intervalle de 4 à 5 secondes entre les coups tirés coup sur coup.

Douze à quinze secondes entre les coups tirés lentement.

Trente secondes entre ceux qui doivent être distingués par une distance plus sensible.

On consultera la table des signaux de canon pour l'intelligence de ces expressions; & il sera bon d'exercer les Canon-

niers à brûler des fusées d'amorce; pour les accoutumer à la précision & à l'exactitude que demandent les signaux de canon.

241. Répétition des Signaux.

LES SIGNAUX de nuit se répéteront & seront transmis; comme il a été dit des signaux de jour (art. 8); & les signaux répétés seront de même genre que ceux du Général; c'est-à-dire, que le Général ayant fait des signaux de fanaux, ils seront répétés avec des fanaux, de même avec des fusées, s'il en a employé.

Les signaux ne seront répétés que deux ou trois minutes après l'exécution du Vaisseau qui les aura faits pour les transmettre.

Les répéteurs tiendront toujours paré tout ce qui peut être la matière des signaux de nuit, qui demandent dans leur exécution encore plus d'exactitude que les signaux de jour.

242. Feux de distinction.

LE GÉNÉRAL portera quatre feux, savoir, trois à poupe, & un à la grande hune pour la commodité de la navigation (1). (1) Signal 216. Feux.

Le Commandant de l'avant-garde & celui de l'arrière-garde porteront chacun trois feux à poupe (2). (2) Signal 217. Feux.

Le Vice-Amiral & le Contre-Amiral de chacun des trois corps de l'armée pourront porter deux feux à poupe pour les distinguer (3). (3) Signal 218. Feux.

Et tous les autres Vaisseaux de l'armée, tant de guerre que de suite, n'en pourront porter qu'un seul (4). (4) Signal 219. Feux.

243. Faire observer le Signal.

LE GÉNÉRAL tirera un coup de canon pour faire observer le signal (1). Et si l'on ne l'observe point encore, ou si l'exécution de l'ordre est pressée, il en tirera deux coup sur coup (2). (1) Signal 1. Canon. (2) Signal 2. C.

L'armée est avertie que lorsque le Général déterminé par quelque circonstance, ne voudra pas employer les coups multipliés de canon qui accompagnent quelques signaux, il ne fera quelquefois usage que des deux précédents; le premier pour avertissement; & le second pour exécution de mouvement; & ils ne feront point répétés.

244. *Approuver & Refuser.*

UN SIGNAL s'étant adressé au Général, il fera connoître par un signal d'approbation (1) ou de refus (2) ce qu'il ordonne sur l'exécution de l'objet du signal.

(1) Signal 16. B.
(2) Signal 17. F.

245. *Annuler un Signal.*

LE SIGNAL d'annuler (1) détruira absolument l'ordre ou le mouvement exprimé par le signal qui aura précédé immédiatement, enforte que ce premier signal restera sans aucune exécution.

(1) Signal 21. F.
Signal 18. C.

246. *Faire connoître que le Signal est parvenu jusqu'aux extrémités de la ligne.*

LA RÉUNION de l'armée étant une suite de la confection de l'ordre, de l'observation des signaux & de l'exécution exacte des mouvements. Le premier & le dernier Vaisseau de l'armée, lorsqu'elle sera en ligne, ou des colonnes, lorsqu'elle sera en ordre de marche, feront toujours connoître au Général que le signal leur est parvenu (1, 2), & qu'ils ont exécuté le mouvement que le signal du Général exprime.

(1) Signal 2. F.
14. F.
Signal 1. C.

(2) Signal 3. B.
13. F.
Signal 3. C.

Les Vaisseaux de l'armée, autres que ceux des extrémités de la ligne ou des colonnes auxquels il aura été fait un signal, pourront y répondre par la répétition du signal, ou par un signal d'exécution particulière qui sera propre à leur Escadre (3), sans joindre le feu du canon à ce dernier.

(3) Signal 1. G.
11. F.

247. *Connoître l'étendue de l'Armée.*

QUOIQUE le Général ait toujours un moyen de connoître l'étendue de la ligne ou des colonnes par la répétition des signaux, & par celui de signal aperçu fait par les extrémités; s'il n'a point d'autre objet présent que de savoir si l'armée est rassemblée ou trop étendue, il pourra en faire un signal particulier (V), qui ne sera répété que par les seuls Commandans d'Escadre; & les Vaisseaux des extrémités faisant à la vue de ce signal celui de signal aperçu qui leur est propre, il sera censé que ceux qui ne répondront point seront trop écartés.

(1) Signal 216.
Feux.248. *Avertissement général de mouvement.*

POUR que l'armée ait le temps de se disposer à un mouvement, le Général la prévendra toujours par un signal d'avertissement (1), qui précédera d'une demi-horloge le signal de mouvement.

(1) Signal 91. F.

Ce signal pour-
ra être accom-
pagné d'un ou
de plusieurs
coups de canon.

Il n'y aura qu'un seul signal général d'avertissement; mais comme il sera quelquefois accompagné de coups de canon, il sera alors différencié, suivant son objet, par le nombre & la manière de tirer les coups. L'on observera donc que si l'on joint du canon aux signaux d'exécution de mouvement indiqués par des fanaux ou par des fusées, on tirera le même nombre de coups, & de la même manière que dans le signal d'avertissement fait pour ce mouvement. Ainsi les signaux se confirmeront réciproquement, le signal d'avertissement de canon, faisant connoître d'avance l'espèce de mouvement à exécuter ensuite.

Quoique l'on dise qu'il n'y aura qu'un seul signal général d'avertissement, cependant celui (2) de faire allumer un feu à tous les Vaisseaux de l'armée, servira quelquefois d'avertissement.

(2) Signal 27.
220 F.

249. *Avertissement d'Exécution particulière.*

LE GÉNÉRAL ayant fait le signal d'Exécution particulière pour toute l'armée (1), les Commandants d'Escadre feront prévenus qu'ils sont chargés chacun en particulier de faire les signaux pour l'exécution du mouvement dont le signal doit suivre.

Et si le Général juge à propos qu'une seule Escadre exécute un mouvement, il en fera le signal particulier (2), & le Commandant de l'Escadre avertie, fera chargé personnellement des signaux qui concernent ce mouvement auquel les autres Escadres n'auront point égard.

SAVOIR	{	Escadre du Général.	(a) Signal 4. F.
		Escadre du Vice-Amiral.	Signal 9. F.
		Escadre du Contre-Amiral.	Signal 14. F.

Enfin, si le Général veut que deux Escadres fassent ensemble un mouvement auquel la troisième n'aura point de part, il le fera connoître par un autre signal, (3).

SAVOIR	{	Exécution particulière des Escadres du Général & du Vice-Amiral.	(3) Signal 27. F.
		Exécution particulière des Escadres du Général & du Contre-Amiral.	Signal 32. F.
		Exécution particulière des Escadres du Vice-Amiral & du Contre-Amiral.	Signal 72. F.

250. *Désignation particulière des Généraux.*

DANS LES CAS où le Général de l'armée voudra désigner particulièrement un des Généraux, auquel il veut que l'ordre ou le mouvement se rapporte, il le fera connoître par un signal (1) affecté à ce seul usage. Ainsi, par exemple, s'il vouloit que les Chaloupes armées s'assemblassent à bord d'un pavillon, il le désigneroit par ce signal; il s'en serviroit de même s'il vouloit lui parler; ou faire manœuvrer son Escadre, en se servant ensuite du signal propre.

251. *Avertir de ne se point servir de canon dans les Signaux ordinaires.*

LE GÉNÉRAL ayant des raisons de ne point tirer de canon, fera connoître à l'armée par un signal particulier (1), qu'il en interdit l'usage pendant la nuit, à moins d'une nécessité absolue; cependant il pourra tirer autant de coups de fusil qu'il auroit tiré de coups de canon, les simples amorces pouvant n'être pas assez bien apperçues dans une armée qui occupe beaucoup de terrain.

Le même signal est un avertissement aux Capitaines de fermer la ligne ou les colonnes le plus qu'il sera possible.

252. *Avertir qu'on ne se serve point de fusées dans les Signaux.*

LES CIRCONSTANCES pouvant obliger le Général à faire les signaux de mouvement sans envoyer de fusées, parce que leur élévation & leur éclat pourroient faire découvrir la marche de l'armée, le Général fera alors les signaux avec les feux fanaux. Et les signaux devant être répétés (art. 241.) de la même manière que le Général les a faits, les répétiteurs & autres Vaisseaux sont avertis de ne point employer de fusées dans leurs signaux, tant que le Général n'en aura point fait usage le premier.

253. *Avertir de se servir des Signaux de brume.*

LE GÉNÉRAL jugeant à propos de se servir des signaux de brume dans les mouvements qui en sont susceptibles, l'armée en sera prévenue par le signal général d'avertissement pour le temps de brume, ou par un autre signal particulier (1) si la transparence de l'air le permet encore. Et les Vaisseaux donneront toute leur attention à l'exécution des signaux, & des mouvements d'où dépendent la réunion de l'armée.

(1) Signal 29.
Feux.

(1) Signal 16.
Feux.
Signal 12.
Brume.

254. *Avertir l'Armée que l'on manœvrera sans Signaux.*

LE GÉNÉRAL voulant faire ses routes de nuit, & manœuvrer sans signaux, en prévient l'armée (1), pour qu'elle redouble son attention. Les Vaisseaux de la tête diminuant leur voile d'un degré, la queue l'augmentera un peu; & si l'armée est en ordre de marche, les colonnes se rapprocheront insensiblement.

(1) Signal 86. Feux.

255. *Avertissement de Signal numéraire.*

L'AVERTISSEMENT de signal numéraire (1) que le Général fera, indiquera toujours que le signal qui sera fait une demi-horloge après, exprimera le nombre ou le numero de l'article des signaux, dont le Général ordonne l'exécution, ou auquel il veut que l'on fasse une particuliere attention.

(1) Signal 60. Feux. Signal 63. C.

Pour satisfaire à toutes les choses qui sont susceptibles d'être indiquées par des nombres, on donnera aux fanaux des mâts, & aux fusées correspondantes (art. 239) des valeurs numériques que ces deux signaux séparés ou réunis exprimeront également.

SIGNAUX DE NOMBRE. VALEUR.

Fusées en serpenteaux.	} Unités.
Fanaux aux Haubans d'artimon;	
Fusées en étoiles.	} Dizaines.
Fanaux aux Haubans du grand mât de hune.	
Fusées en pluie.	} Centaines.
Fanaux aux Haubans du petit mât de hune.	

E X E M P L E.

AINSI si l'on a, par exemple, le nombre 120. à exprimer, on tirera une fusée en pluie, & ensuite deux fusées en étoiles, le caractère zéro ne demandant point d'exécution. Ou bien on placera un fanal aux haubans du petit mât de hune & deux fanaux aux haubans du grand mât de hune, fans en mettre à ceux du mât d'artimon. Et ces signaux permanents & passagers étant réunis, s'il est nécessaire, se confirmeront & ne feront qu'un seul signal.

R E M A R Q U E.

ON OBSERVERA que le signal précédent de nombre exprimera, savoir;

A P R È S	{	Le Signal 40.	Un article des Signaux.
		Le Signal 46.	Le rang d'un Vaisseau.
		Le Signal 48.	Un aire de vent.
		Le Signal 50.	Un nombre de Vaisseaux.
		Le Signal 51.	Le Vaisseau auquel on veut parler.
		Les Signaux 111, 113.	Le brassage & le fond.

256. Avertissement de rang de Vaisseau ; ou Signal par lequel chaque Vaisseau de la ligne sera reconnu ou signalé.

SI LE GÉNÉRAL affecte un signal de nombre pour la reconnaissance de chaque Vaisseau suivant son rang; le signal de l'unité désignant le premier Vaisseau; celui du nombre 2 désignant le second Vaisseau, & ainsi de suite, conformément à la table des signaux de nombre (*art. 255*); tous les Vaisseaux auront un moyen d'être reconnus personnellement, lorsqu'après avoir fait un signal d'avertissement (1) particulier à cet usage, on fera immédiatement après le signal de nombre qui indiquera le rang que le Capitaine occupe dans la ligne; & ce signal de rang fera un avertissement particulier au Vaisseau, que le signal qui suivra immédiatement, le regardera uniquement.

(1) Signal 46 B.
Signal 63. C.

257. *Le Général voulant parler à un Vaisseau de l'Armée.*

SI LE GÉNÉRAL veut parler à un Vaisseau, il se servira d'un signal d'avertissement (1), qui sera suivi du signal de rang (2); & celui-ci sera répété par le Vaisseau à qui il s'adresse. Cependant, pour avoir une marque subsistante de sa manœuvre, il en fera un signal qu'il conservera (3), ou celui de signal apperçu (4) propre à son Escadre.

Les Vaisseaux de l'armée favoriseront la manœuvre du Vaisseau auquel le Général veut parler.

258. *Parler au Commandant.*

SI QUELQUE Vaisseau a des raisons essentielles de parler la nuit au Commandant, il lui en fera le signal (1), auquel le Général répondra par le même signal ou par celui d'approbation (2). Et le Vaisseau qui veut parler, manœuvrera pour passer à poupe du Commandant; il prendra en même temps la marque (3) qui fera connoître aux Vaisseaux de l'armée la route qu'il fait, & ceux qu'il pourroit rencontrer le favoriseront dans l'exécution de son mouvement. (V. art. §8. Signaux).

259. *Faire mettre un feu à tous les Vaisseaux de l'Armée.*

LORSQUE le Général voudra faire porter un feu à tous les Vaisseaux, il le leur fera connoître par un signal particulier (1), ou en allumant un feu extraordinaire (2). Mais si le Général fait, immédiatement après le signal d'exécution particulière pour une Escadre (3), celle qui sera désignée sera seule à allumer un feu. Ainsi le Général connoîtra sa position & la régularité de sa marche.

Quand les Vaisseaux de l'armée allumeront un feu, les Commandants de l'avant-garde & de l'arrière-garde qui ont

(1) Signal 11. V.

(2) V. art. 256.

(3) Signal 51.

224. F.

(4) Signal 1.

6. 11. F.

(1) Signal 57.

224. F.

(2) Signal 56. F.

(3) Sig. 224. F.

(1) Signal 27. F.

(2) Sig. 220. F.

(3) Signal 4.

9. 14. F.

trois feux à poupe, en pourront alors porter un de plus à la grande hune.

Les Vice-Amiraux & Contre-Amiraux de chacun des trois corps qui portant deux feux à poupe, en mettront un troisième au haut du bâton d'enfeigne.

Et tous les Vaisseaux de la ligne porteront un feu de poupe.

260. *Eteindre les feux extraordinaires.*

Tous les Vaisseaux de l'armée éteindront leurs feux de poupe, lorsque le Général en fera signal (1); & si les Vaisseaux n'ont point de feu de poupe, lorsque le Général fera signal d'éteindre les feux extraordinaires (2), ou lorsqu'il éteindra quelques-uns de ses feux de poupe, alors les Vaisseaux de l'armée cacheront tous leurs feux, & redoubleront leur attention pour s'observer réciproquement & manœuvrer sans signaux. Ainsi aucun d'eux n'en fera avant le Général, à moins d'absolue nécessité.

(1) Signal 64. F.
Le Général éteignant le second feu de hune.

(2) Signal 66. F.

261. *Si l'on découvre des Vaisseaux, leur route.*

SI QUELQUE Vaisseau de l'armée découvre des Vaisseaux étrangers, il en fera aussi-tôt un premier signal d'avertissement (1); & immédiatement après que le Général y aura répondu par un coup de canon, ou par la répétition du signal, le Vaisseau qui a découvert fera connoître la route de l'étranger, par un des 32 signaux d'aires de vent (2), & ces signaux ne signifieront rien autre chose dans cette circonstance.

(1) Signal 50.
225. F.
Signal 63. C.

(2) Signal 48. F.
Signal d'aire de vent, art. 257.

Si la découverte juge plus à propos d'éviter le feu du canon & l'éclat des fusées, les signaux de route pourront être faits avec les seuls fanaux, soit dans les haubans, soit en amenant quelque feu (3) distinctement, & autant de fois qu'il conviendra pour répondre au nombre d'aires de vent. Le Vaisseau qui a fait le signal de découverte fera, s'il est neces-

(3) Sig. 255. F.

faire, route pour en rendre compte ; & en ce cas il fera les signaux de parler au Général (art. 258).

Si les Vaisseaux découverts sont reconnus pour ennemis, la découverte en fera un signal particulier (4).

(1) Sig. 16. F.
Signal 17. C.

262. *Signaux de reconnaissance.*

LES SIGNAUX de reconnaissance pour la nuit, consistent, comme on l'a dit dans les signaux de jour (art. 265) en quelques mots, ou en quelques feux auxquels on répond d'une manière convenue. Les signaux de reconnaissance doivent changer ou varier dans un ordre dont l'équipage ne doit point être instruit, à cause de la communication que l'ennemi pourroit en avoir. Il est inutile de donner des exemples de ces signaux.

Lorsque l'on découvre un Vaisseau, on lui fait des signaux de reconnaissance, ou l'on observe les siens qui peuvent précéder ou suivre ceux que l'on doit faire.

263. *Faire tirer sur un Vaisseau, qui en passant à portée, ne veut point parler.*

SI LE GÉNÉRAL tire deux coups de canon, ou fait le signal de poursuite ou de courre-sus (1), à la vûe d'un Bâtiment qui refuse de répondre au signal de reconnaissance, de parler ou de mettre en panne, alors le Vaisseau qui se trouvera à portée, tirera sur ce Bâtiment & le forcera d'amener, & de parler au Général, si l'objet le mérite.

(1) Sig. 141. F.
Signal 2. C.

264. *Chasser un Vaisseau découvert.*

SI QUELQUE Vaisseau de l'armée fait signal de découverte de Vaisseau (1), & que le Général réponde par celui de poursuite ou de courre-sus (2), le Vaisseau qui a découvert donnera chasse à ce Vaisseau pour le reconnoître, & le forcer, s'il se peut, de parler au Général. Cette chasse cepen-

(1) Sig. 50. F.
(2) Sig. 141. F.
Signal 2. C.

dant regardera encore, comme dans le cas précédent, celui des Chasseurs de l'armée qui fera plus à portée. Les Chasseurs se prépareront au combat, suivant l'objet de la chasse.

265. *Se préparer au combat.*

LE GÉNÉRAL, en conséquence de la découverte des Vaisseaux ennemis, ou de la connoissance qu'il a de leur distance, ayant résolu de faire les premières dispositions pour le combat, & ayant fait signal (1) à l'armée de s'y préparer, elle n'attendra pas le jour, pour commencer le branle-bas, & en même temps elle renouvellera son attention pour se rallier, resserrer la ligne ou les colonnes, & se disposer à former promptement l'ordre de bataille.

(1) Sig. 149. F.
Signal 10. C.

266. *Si un Vaisseau est incommodé, ou en danger.*

SI QUELQUE Vaisseau se trouve incommodé ou en danger, aussi-tôt après qu'il en aura fait le signal (1), & que le Général y aura répondu, il fera, s'il est sous voile, celui qui indique le rang qu'il occupe dans la ligne (art. 256); & les Vaisseaux le plus à portée seront obligés de s'informer de l'accident du Vaisseau, & de lui donner du secours.

(1) Sig. 119. F.
Signal 28. C.

Cependant le Vaisseau incommodé, fera, autant qu'il le pourra, connoître par un signal particulier (2, 3, 4, 5, 6, 7) quel est son genre d'incommodité. Savoir;

Si le Vaisseau fait de l'eau par l'avant, ou s'il a la poulaine endommagée (2).

(2) Sig. 148. F.
Signal 35. C.

Si le Vaisseau a l'étambord ou le gouvernail endommagé, ou s'il fait de l'eau par l'arrière (3).

(3) Sig. 150. F.
Signal 31. C.

Accident dans la mâture (4).

(4) Signal 151.
134. F.

Si le Vaisseau fait de l'eau par les fonds (5).

Signal 35. C.

Si le Vaisseau chasse étant à l'ancre (6).

(5) Sig. 155. F.
Signal 35. C.

Si le Vaisseau touche, ou s'il est échoué (7).

(6) Signal 120,
180. F.

Signal 18. 35. C.
(7) Sig. 140. F.
Signal 28. C.

267. *Faire promptement porter le secours.*

LA FRÉQUENCE ou la permanence des signaux d'incommodité ou de danger (1) que fait un Vaisseau, & les coups de canon qu'il redouble, seront pour les Vaisseaux le plus à portée de celui qui est en quelque danger, un signal de lui donner le secours le plus prompt, sans que le Général soit obligé de le redoubler (2). Et le Vaisseau incommodé pourra même faire ce signal.

(1) Un des signaux d'incommodité précédents.

(2) Signal 65 F. Signal A. C.

268. *Armer les Chaloupes pour porter du secours.*

SI LE GÉNÉRAL veut faire armer les Chaloupes pour porter quelque secours, ce dont la circonstance du signal (1) fera connoître l'objet, l'Officier commandant la Chaloupe y fera embarquer les choses utiles à ce secours, & elles marcheront aussi-tôt où elles feront nécessaires. Ce signal s'adressera en général aux Vaisseaux plus à portée de secourir. Mais si l'Amiral veut faire marcher les Chaloupes d'une ou de deux Escadres déterminées, il le fera connoître immédiatement après le premier signal (1), par celui d'exécution particulière (2).

(1) Signal 65 F. Signal A. C.

Le Commandant qui voudra faire venir à son bord les Chaloupes de son Escadre, se servira du signal (3) qui le désigne particulièrement, précédé ou accompagné du signal permanent de Chaloupes (1).

(2) Sig. }
4, 9, 14, }
27, 31, 72, }
(3) Signal f. 10. }
25. F. }

269. *Armer les Chaloupes en guerre.*

LE GÉNÉRAL voulant faire armer toutes les Chaloupes avec un détachement de Soldats, & les munitions ou utensiles nécessaires à une attaque; & ayant fait le signal (1), les Chaloupes de chaque Escadre se rendront aussi-tôt à bord du Commandant de leur Escadre & de ses Matelots, si le Général ne fait pas d'autre signal.

(1) Signal 78 F.

Si le Général vouloit assembler les Chaloupes à bord d'un seul pavillon, il le leur fera connoître par la désignation particulière (2) des Généraux.

(1) Signal 5, 10, 15, 20.

Pour éviter l'embaras de l'abord des Chaloupes, qui doivent s'assembler sous un seul pavillon, par exemple, sous celui du Général, on observera si l'armée est nombreuse, d'assembler les Chaloupes par divisions, savoir, celles de l'avant-garde de l'armée à bord du Vice-Amiral du corps de bataille & de les Matelots, & ainsi de même les Chaloupes de l'arrière-garde actuelle & du corps de bataille de l'armée, s'assembleront par divisions à bord du Général & du Contre-Amiral du corps de bataille & de leurs Matelots respectifs.

Si le Général ne veut appeler que les Chaloupes armées d'une ou de deux Escadres, il joindra au premier signal (1) celui d'exécution particulière (3).

(1) Signal }
4, 5, 10, 15 }
17, 20, 25 }

Et si les Commandants d'Escadre vouloient faire armer & venir à leur bord les Chaloupes de leur propre Escadre, ils se serviroient respectivement des mêmes signaux.

Dans les cas où le Général fera signal de porter promptement le secours (4), les Chaloupes se rendront directement de leur bord où le service les appellera; elles feront cependant en sorte de marcher par division, suivant l'ordre actuel des Vaisseaux.

(4) Signal 61, 70.

270. *Faire mettre les Chaloupes à la mer, & faire embarquer les Chaloupes.*

DANS quelque circonstance que ce soit, lorsque le Général voudra que les Vaisseaux de l'armée mettent leurs Chaloupes à la mer, il leur en fera le signal (1), & il leur fera connoître également le moment où il veut qu'ils les embarquent (2), comme, par exemple, lorsqu'il veut faire appareiller, en coupant ou filant les câbles par le bout.

(1) Signal 74, 75.

(2) Signal 80, 85.

Le Général se servant des signaux particuliers, appliquera le signal de Chaloupe (1) à un ou à plusieurs Vaisseaux.

Les Vaisseaux sous voile auront attention de tenir toujours

pendant la nuit leurs Chaloupes à la remorque, jusqu'au moment de les embarquer, crainte de les perdre, ou d'être forcés de mettre long-temps en panne pour les attendre.

Il y aura toujours quelques Matelots de garde dans les Chaloupes à la remorque.

271. *Homme tombé à la mer, sauvé par un autre Vaisseau.*

SI QUELQUE homme tombe de nuit à la mer, le Vaisseau dont il sera tombé mettra en travers le plus promptement qu'il se pourra, pour jeter un petit canot à la mer; cependant il en fera le signal (1) au Vaisseau qui le suit, pour qu'il fasse attention à sa manœuvre, & qu'il sauve l'homme s'il se peut. (1) Signal 66. 127. P.
(V. fig. de jour, art. 50).

Le Vaisseau qui aura sauvé un homme tombé à la mer d'un autre Vaisseau, le fera connoître (2) à celui qui le précède; cependant, s'il met en panne, il en fera le signal, afin que celui qui le suit y fasse attention. (2) Signal 70. 128. P.

II. SECTION.

Signaux particuliers sous Voile.

272. *Diminuer de Voile.*

LORSQUE le Général voudra que l'armée diminue de voile sans prendre de ris, ce que les Vaisseaux feront suivant leur route, soit en ferrant les perroquets, soit en amenant les huniers, ou en ferrant quelques menues voiles, il le fera connoître par un signal (1) qui regardera toute l'armée, s'il n'y ajoute point quelques-uns des signaux d'exécution particulière, parmi lesquels ceux d'exécution de mouvement des chefs de file (2), avertiront que c'est la tête qui doit premier. (1) Signal 101. P. (2) Signal 122. P.

Rr ij

rement diminuer de voile ; & la queue attentive à ce dernier signal, ne diminuera cependant point sa voilure, que les Vaisseaux de l'arrière ne soient à leur poste. Ainsi le Général fera aussi quelquefois signal de resserrer la ligne (3) ou signal de ralliement (4) immédiatement après celui de diminuer de voile, pour que les Vaisseaux de la queue n'amènent point avant que d'être à leur distance suivant l'ordre.

(3) Signal 97. P.

(4) Signal 123. 219. P.

273. *Faire prendre un Ris, ou diminuer la Voilure d'un degré.*

LA FORCE du vent, ou la plus grande facilité de conserver l'armée réunie déterminant le Général à diminuer la voilure de l'armée, ou à faire prendre un ris dans les huniers; il la prévindra par le signal de mouvement (1); & les Vaisseaux se disposeront à prendre un ris, ou plutôt à diminuer leur voilure d'un degré, aussi-tôt que le Général en fera le signal (2). On entend par diminuer la voilure d'un degré, premièrement de ferrer les perroquets & les menues voiles, ensuite de prendre le premier ris, ou d'amener convenablement les huniers. Enfin de prendre le second ris, ou d'amener les huniers sur le ton, y ayant un signal particulier pour mettre l'armée aux basses voiles. (3)

(1) Signal 91. P.

(2) Sig. 146. P.

(3) Sig. 124. P.

Le Général répétera le signal (2) de prendre un ris toutes les fois qu'il voudra faire diminuer la voilure d'un degré.

Il est d'usage dans les Escadres, de diminuer la voilure à l'entrée de la nuit; dans quelque temps que se fasse ce mouvement, les Vaisseaux de l'arrière & ceux qui seront tombés sous le vent, ne diminueront point leur voilure qu'ils ne soient rendus à leur poste: ils observeront encore de faire leur manœuvre, de manière à ne diminuer que le moins qu'il se pourra le sillage qu'ils doivent avoir après qu'elle sera exécutée. Ainsi ils substitueront, suivant les circonstances, des focs aux huniers qui ne porteront plus pendant qu'ils prendront des ris. Les Vaisseaux de la tête, au contraire, feront plutôt moins de voile que d'avantage.

Les Vaisseaux de l'arrière et ceux qui seront tombés sous le vent ne diminueront point de voile.

274. *Faire mettre l'Armée aux basses Voiles.*

LE GROS TEMPS obligeant le Général à faire ferrer les huniers, & à mettre aux basses voiles, il prévendra l'armée de ce mouvement par le signal d'avertissement (1); & une demi-horloge après, il lui fera signal de mettre aux basses voiles (2); ce que chaque Vaisseau de la tête attendra à ce second signal, exécutera sans attendre que le signal soit généralement répété. Cependant la queue de la ligne ou des colonnes, ou les Vaisseaux qui sont sous le vent attendront qu'ils soient ralliés.

(1) Signal 91. F.

(2) Sig. 124. F.

275. *Mettre à la Cape.*

LE GÉNÉRAL voulant faire mettre l'armée à la cape, il la prévendra d'abord par le signal d'avertissement de mouvement (1); & après qu'il aura été répété, il fera connoître par un second signal (2, 3, 4, 5) à quelle voilure il veut que l'armée mette à la cape.

(1) Signal 91. F.
Signal 11. C.

A la grande voile (2).

(2) Sig. 116. F.

A la miaine (3):

(3) Sig. 128. F.

A l'artimon (4):

(4) Sig. 130. F.

A fec (5).

(5) Sig. 131. F.

276. *Mettre en Panne.*

LA PANNE de l'armée sera toujours le grand hunier sur le mâc, & le petit à porter, parce que de la sorte les Vaisseaux sont plus disposés à arriver. Le Général voulant faire mettre l'armée en panne, fera premièrement signal de mouvement (1); il fera ensuite celui de panne (2), & elle sera sur le bord dont on est amuré, à moins que le Général n'en fasse un signal particulier (3).

(1) Signal 91. F.
Signal 12. C.

(2) Sig. 100. F.

Signal 18. C.

(3) Signal 102.
106. F.

Les Vaisseaux en panne ne négligeront point de fonder s'il y a apparence de fond.

277. *Si un Vaisseau coëffe , fait chapelle , ou met en panne.*

SI UN VAISSEAU coëffe par fault de vent, fait chapelle, ou met en panne, il le fera connoître par un signal (1), qui préviendra ceux qui le suivent, & qu'il conservera ou répètera suivant les circonstances, afin d'éviter les abordages.

(1) Signal }
74. 100. } P.
230.

278. *Faire servir , & continuer la Route.*

LORSQUE le Général étant en panne voudra faire servir, ou lorsqu'étant à la cape, il voudra que l'armée se mette aux basses voiles pour continuer la route; après l'avoir prévenue de mouvement (1), il fera signal d'appareiller ou de faire servir (2), & les Vaisseaux commenceront aussi-tôt leur manœuvre.

(1) Signal 91. P.
Signal 11. C.
(2) Signal 91. P.
Signal 11. C.

279. *L'Armée étant aux basses Voiles , lui faire border les Huniers.*

LE GROS TEMPS qui a obligé l'armée à mettre aux basses voiles ayant un peu calmé, & le Général jugeant à propos de faire border les huniers, en préviendra l'armée par le signal d'avertissement de mouvement (1), afin que chacun se prépare à manœuvrer; & après que le signal aura été répété, le Général fera celui de faire servir (2), ou de border les huniers (3). Les Vaisseaux de la queue des colonnes faisant le signal d'exécution qui leur est propre, feront connoître l'attention & la diligence qu'ils portent dans l'exécution de cette manœuvre que la tête fera un peu plus lentement.

(1) Signal 9. P.

(2) Signal 91. P.

(3) Signal 83. P.

280. *Faire larguer un Ris , ou augmenter la Voilure d'un degré.*

TOUTES les fois que le Général voudra faire augmenter

la voilure d'un degré, il fera premièrement signal de mouvement (1), & ensuite celui d'augmenter la voilure (2), ce qui s'entend de larguer un ris, ou de gréer les menues voiles ou les perroquets, suivant la circonstance & l'état de la voilure au moment du signal : la queue aura attention de primer la tête dans l'exécution de cette manœuvre.

(1) Signal 91. F.

(2) Signal 96. F.

281. Forcer de Voile.

www.libtool.com.cn

LE GÉNÉRAL voulant que toute l'armée force de voile, & l'ayant prévenue de mouvement (1), il fera ensuite celui de referrer la ligne (2), afin que la queue précède la tête dans la manœuvre de forcer de voile, dont il fera peu après le signal général (3) à toute l'armée.

(1) Signal 91. F.

(2) Signal 93. F.

(3) Signal 98. F.

Si le signal ne doit regarder qu'une Escadre, le Général le fera connoître par celui d'exécution particulière au lieu du signal d'avertissement général de mouvement ; & s'il n'a qu'un seul Vaisseau pour objet, son signal de rang (4) fera suivi de celui de forcer de voile (3).

(4) Voyez article 278.

282. Signal de Ralliement.

LORSQUE le Général voudra rallier les Vaisseaux de l'armée, dispersés par le gros temps, ou après une chasse ou le combat, il en fera des signaux permanents (1), & de passages, chaque Commandant ayant ses feux de distinction, afin que les Vaisseaux éloignés puissent les relever, & faire route vers eux pour se rallier à leur Escadre. Ils pourront aussi faire les signaux d'exécution particulière de leur Escadre (2).

(1) Signal, 171. 279. F.

(2) Signal 4. 9. 14. F.

Mais s'il n'est question que de rappeler les Chasseurs ou les Vaisseaux qui étoient écartés à la fin du jour, il en fera fait un autre signal (3), & ce dernier ou le premier serviront également à rappeler les chaloupes quand on fera à l'ancre : dans l'un & l'autre cas, le signal d'exécution particulière (2) fera connoître quelle est l'Escadre qui fait le

(3) Signal 61. F. Signal 4. C.

signal. Les Généraux pourront encore se servir du signal (4) ^{(4) Signal 7. 19.} qui les désigne, en conservant ce qu'il a de permanent.

283. *Détacher les Chasseurs.*

L'APPROCHE des terres, le parage où l'on peut trouver les ennemis, & d'autres raisons peuvent engager le Général à faire chasser quelques Vaisseaux en avant de l'armée, sur les ailes, si elle est en ordre de marche, ou sur les côtés si elle est en ligne. (Voyez *fig. de jour, art. 114.*)

Lorsque le Général fera le signal d'avertissement particulier des Chasseurs (1), ils se détacheront, observant que si l'armée est en ligne, les Chasseurs de l'arrière-garde chasseront au vent, ceux du corps de bataille sous le vent, & ceux de l'avant-garde au vent & en avant : & si l'armée est en ordre de marche, les Chasseurs de l'Escadre du vent chasseront en avant & au vent, ceux de l'Escadre du centre en avant sur l'aire de la route, & ceux de l'Escadre de sous le vent en avant & sous le vent. Mais si le Général joint à ce signal celui d'exécution particulière (2), les Chasseurs que ce signal regarde, seront seuls à se détacher.

Les Chasseurs ne s'éloigneront point de plus d'un quart de lieue de l'armée, s'ils chassent sous le vent, ou d'une demi-lieue s'ils chassent de l'avant ou au vent, pour peu qu'ils aient lieu de craindre de ne point voir ou entendre les signaux.

Si le Général veut que les Chasseurs s'étendent davantage, il joindra aux signaux précédents celui de forcer de voile (3).

284. *Faire chasser un Vaisseau à la tête de la Ligne ou des Colonnes.*

LE GÉNÉRAL voulant qu'un de ses Chasseurs coure devant lui dans l'aire de vent de la route, il lui en fera le signal (1), & le Chasseur se détachera en répondant au signal

(1) Signal 61. F.
Signal. 19. G.

(2) Signal
4. 9. 14. }
20 }
27. 32. 78. } E.

(3) Signal 97. F.

Détacher des Chasseurs en ordre couvert.

Faire étendre les Chasseurs pour découvrir plus de terre.

signal (2). Si le Général n'a point nommé de Chasseur particulier, le Général le désignera par le signal de rang (3). Les Chasseurs en découverte observeront, suivant le temps, de se rapprocher pour prendre connoissance des signaux & de la route, afin de ne se point séparer.

(1) Signal 91.
217, 12. } P.
226. }
(2) Voyez art.
216.

285. *Faire chasser à un aire de vent déterminé.*

www.digilib.com.cn

LE GÉNÉRAL ayant fait à un ou plusieurs Chasseurs les signaux d'avertissement (1) de chasse; il se servira des signaux de fausse route (2), pour leur désigner, s'il est nécessaire, l'aire de vent auquel ils doivent courir, & ils en feront la route pendant deux heures, si c'est en avant ou au vent, & pendant une heure seulement si c'est sous le vent; après quoi ils porteront leur bordée vers la tête de l'armée, dont ils auront estimé le chemin.

(1) Signal 63.
142. P.
(2) Voyez art.
226.

286. *Avertissement de Fausse Route.*

LE GÉNÉRAL n'ayant pas prévu de jour l'obligation où il se trouvera la nuit de faire fausse route, ou n'ayant pas pu le faire connoître plutôt à l'armée, il la prévient par un premier signal de mouvement (1), & par celui d'avertissement de fausse route, (2), qui (à l'exception du feu de canon) sera répété par les Généraux & par les Chefs de file & serre-file de la ligne ou des colonnes, parce qu'il est très-essentiel que le Général soit certain que le signal est parvenu aux extrémités, dans une circonstance où la méprise sépareroit infailliblement l'armée. Immédiatement après la répétition du signal (2), le Général se servira d'un des signaux de nombre (de la table suivante,) pour désigner celui des 32 aires de vent, sur lequel il fera route, comptant le N pour le premier, l'O pour le 9^e, le S pour le 17^e, l'E pour le 25^e, & ainsi des vents intermédiaires. Ce signal répété par les extrémités, le Général fera une seconde fois signal (1) d'avertissement de mouvement; & les Vaisseaux atten-

(1) Signal 91. P.
Un des 32 premiers signaux de C.

(2) Signal 48. P.
Le même signal de C.

tifs mettront tout aussi-tôt le cap à la route. En même temps tous les Vaisseaux éteindront leurs feux ordinaires, & cachent ceux de l'habitacle : on suppose la vue de l'ennemi. Les Vaisseaux auront une très-grande attention à s'observer, & à éviter de s'étendre & de se séparer, afin d'être à portée de connoître les nouveaux changements que le Général pourra apporter à la route. Pour cela les colonnes latérales, si l'armée est en ordre de marche, gouverneront de manière que tous les élargissements ou embardées soient vers la colonne du centre pour se resserrer & favoriser le rapprochement des Vaisseaux ; & ceux de la queue feront un peu plus de voile que ceux de la tête relativement à la voilure qu'ils avoient quand le Général a commencé la fausse route ; la queue fera enforte d'augmenter d'un tiers, ou au moins d'un quart, la vitesse de son premier sillage.

L'armée est avertie que les signaux que le Général fera ; à moins qu'ils ne soient précédés d'un signal d'avertissement, seront tous relatifs à la fausse route dont il pourra changer l'aire de vent, suivant la circonstance, & ces derniers ne seront point répétés.

Ainsi l'armée ne fera aucun signal, à moins d'une absolue nécessité ; & elle fera en ce cas ceux qui seront moins éclatants, excepté dans le cas de rencontre de l'armée ennemie que l'on fera connoître par le seul signal (3) de préparation au combat ; qui même ne sera point répété, ou seulement par le Général, s'il le juge à propos.

(3) Sig. 145 F.

Le Général se servira des signaux d'aire de vent de fausse route, pour faire connoître aux Chasseurs l'aire auquel ils doivent courir : la circonstance des signaux d'avertissement qui auront précédé, déterminera l'usage des derniers, sans que l'armée puisse s'y méprendre.



TABLE des Signaux d'Aires de Vent.

NUMEROS RELATIFS DES SIGNAUX de Feux ou de Canon.	AIRES DE VENT.
1.	Nord.
2.	N $\frac{1}{2}$ NO.
3.	NNO.
4.	NO $\frac{1}{2}$ N.
5.	NO.
6.	NO $\frac{1}{2}$ O.
7.	ONO.
8.	O $\frac{1}{2}$ NO.
9.	Ouest.
10.	O $\frac{1}{2}$ SO.
11.	O $\frac{1}{2}$ O.
12.	SO $\frac{1}{2}$ O.
13.	SO.
14.	SO $\frac{1}{2}$ S.
15.	SSO.
16.	S $\frac{1}{2}$ SO.
17.	Sud.
18.	S $\frac{1}{2}$ SE.
19.	SSE.
20.	SE $\frac{1}{2}$ S.
21.	SE.
22.	SE $\frac{1}{2}$ E.
23.	ESE.
24.	E $\frac{1}{2}$ SE.
25.	Est.
26.	E $\frac{1}{2}$ NE.
27.	ENE.
28.	NE $\frac{1}{2}$ E.
29.	NE.
30.	NE $\frac{1}{2}$ N.
31.	NNE.
32.	N $\frac{1}{2}$ NE.

287. *Faire commencer la Fausse Route.*

SI LE GÉNÉRAL a fait de jour signal d'avertissement de fausse route pour la nuit, sans en avoir indiqué l'heure, il fera connoître le moment auquel il la veut commencer, en se servant du signal d'avertissement propre (1); & aussitôt après que les chefs de file & les serre-files l'auront répété, ayant fait signal d'exécution (2), il mettra le cap à la route, & tous les Vaisseaux tourneront l'horloge de fausse route (3); mais si le Général ne fait signal de fausse route que la nuit, elle ne commencera que comme il a été dit dans l'article précédent.

(1) Signal 48. F.

(2) Sig. 122. F.

(3) Voy. art. 79

288. *Si quelque Vaisseau découvre la Terre, ou un Danger.*

SI QUELQUE Vaisseau découvre la terre (1) qu'il trouve fond en sondant (2), ou si quelque danger (3) lui fait connoître qu'il est à propos de tenir le vent, de virer de bord, ou d'arriver; ce Vaisseau immédiatement après avoir fait le signal d'avertissement convenable (1, 2, ou 3), & sans attendre qu'il soit répété, fera celui par lequel l'armée sera avertie de la manœuvre qu'elle doit faire; & si l'exécution du mouvement est pressée, les signaux de lof, de virer, ou d'arriver, seront faits avant ceux de terre ou de danger. Cependant la découverte ira ou enverra rendre compte au Général de ce qu'elle a observé.

(1) Sig. 136. F.

Signal 27. C.

(2) Signal 117.

11. F.

(3) Sig. 138. F.

Signal 28. C.

289. *Si un Vaisseau a besoin de relâcher.*

IL FAUT qu'un Vaisseau soit très-incommodé pour se déterminer à se séparer de l'armée pendant la nuit, pour chercher une relâche sans prendre les ordres du Général (*). Cependant si la route l'éloignant du port où il peut trouver du secours, l'accident est en même temps assez pressant pour

(*) Voyez art.

72.

l'obliger à relâcher; après avoir fait le signal d'incommodité (1) & celui qui désigne l'espece d'accident (2), il fera celui de relâche forcé (3).

(1) Sig. 115. F.

(2) Voyez art. 266.

(3) Signal 90 F.

Si le Vaisseau incommodé a besoin d'un Vaisseau pour l'escorter.

Si le Vaisseau incommodé a besoin d'un Vaisseau pour l'escorter dans sa relâche, il ne le demandera (4), qu'après avoir fait les signaux d'incommodité (2), & avoir fait connoître son rang (5).

(4) Signal 86 F.

Signal 3. C.

(5) V. art. 256.

290. *Détacher un Vaisseau pour escorter celui qui est incommodé.*

LE GÉNÉRAL, accordant l'escorte (1) au Vaisseau qui la demande, fera connoître quel est le Vaisseau qu'il détache en faisant un signal de rang (2) immédiatement après celui d'escorte.

(1) Signal 81. F.

Signal 2. C.

(2) V. art. 256.

Le Vaisseau détaché donnera tous les secours nécessaires; il suivra la route du Vaisseau incommodé qui la réglera (3); & il sera obligé de rejoindre l'armée au rendez-vous, si le Vaisseau incommodé lui fait connoître, après quelques jours, qu'il peut continuer seul sa route.

(3) V. art. 271.

291. *Sonder, & faire connoître le fond.*

SI LE GÉNÉRAL veut faire sonder, il fera premièrement signal d'avertissement de mouvement (1), & aussitôt après celui de panne (2); & les Vaisseaux profiteront de ce moment pour sonder, s'ils cherchent, ou s'ils évitent la terre, ou enfin s'il y a quelque apparence de trouver fond dans le parage.

(1) Signal 91. F.

(2) Sig. 100 F.

Et si quelque Vaisseau se croit assez près de terre pour s'affurer du fond, il fera les signaux qui seront connoître, à ceux dont il pourroit être abordé, qu'il est en panne (3), à moins qu'il n'ait fondé sous voile; & il fera signal du fond qu'il aura trouvé.

(3) Sig. 100 F.

(4) Sig. 111. F.

Signal 29 C.

(5) Sig. 111 F.

Signal 1. C.

Il faut connoître la profondeur de la qualité du fond.

Le Vaisseau qui a eu fond en sondant, fera en même temps connoître la qualité du fond, bon (4) ou mauvais (5), par le

signal qu'il emploiera; & le signal de nombre (6), qu'il fera (6) V. art. 257. immédiatement après, fera connoître la quantité de brasses d'eau.

Si l'on a en beaucoup moins de fond que le Général, on se fond différent.

Lorsque l'armée fondera, le Général ayant fait signal de fond (4, 5) & de braffage (6), si quelque Vaisseau en a trouvé beaucoup moins ou un fond différent, il le fera connoître au Général, si l'avertissement est nécessaire.

www.libtool.com.cn
292. Mouiller.

SI LE GÉNÉRAL veut faire mouiller l'armée; aussitôt qu'il en aura fait le signal d'avertissement (1), tous les Vaisseaux se disposeront à cette manœuvre pour jeter l'ancre dans l'ordre où ils se trouveront, quand le Général fera signal de mouiller (2); & les Vaisseaux qui auront laissé tomber l'ancre, le feront connoître par quelques feux (3), afin d'éviter les abordages.

(1) Sig. 117 F.
Signal 14. C.

(2) Sig. 131 F.
Signal 32 C.
(3) Sig. 215 F.

III. SECTION.

Signaux particuliers à l'Ancre.

293. *Se disposer au Bombardement.*

SI LE GÉNÉRAL n'a pas donné de jour l'ordre aux Galiotes de s'approcher de la place qu'elles doivent bombarder, & de se disposer à leur exécution (1), elles le feront au signal convenu (2), & tous les Bâtimens destinés à leur défense se rendront à leur poste. Le bombardement commencera au signal d'exécution particulière (3), que le Général leur fera. Les Galiotes auront eu attention de faire connoître (4) au Général le moment où elles seront prêtes à tirer.

(1) V. art. 269.
(2) Sig. 156 F.

(3) Sig. 222 F.
(4) Signal 1. 6.
14. F.

294. *Faire cesser le Bombardement.*

LE GÉNÉRAL voulant faire cesser le bombardement & retirer les Galioles, il leur en fera un signal (1), après lequel elles tireront les seules bombes qui seront alors dans le mortier, & elles se disposeront à se haller en arriere sur leurs amares de poste. Les Bâtimens destinés à la défense des Galioles, les remorqueront s'il est nécessaire, & ne les quitteront point qu'elles ne soient bien amarrées & hors d'insulte.

(1) Sig. 118 P.

295. *Amener les basses Vergues & les Mâts de Hune.*

LORSQUE le Général voudra faire amener les basses vergues pour prévenir le mauvais temps en rade, il en fera le signal (1), sans qu'il soit précédé d'aucun avertissement. Et si le Général répète ce signal, les Vaisseaux amèneront les mâts de hune: mais si le Général veut faire amener en même temps les basses vergues & les mâts de hune, il le fera connoître par un signal particulier (2).

(1) Sig. 121. P.

(2) Sig. 126. P.

296. *Hisser les Mâts de Hune & les basses Vergues.*

LE GÉNÉRAL voulant faire guinder les mâts de hune, & hisser les basses vergues, pour se disposer à appareiller, tous les Vaisseaux exécuteront cette manœuvre au premier signal (1); & pour qu'elle ne souffre point de retardement, ils auront attention que les manœuvres soient toujours parées.

(1) Sig. 129. P.

297. *Si un Vaisseau chasse sur ses Ancres.*

LE VAISSEAU qui chassera sur ses ancres, en fera toujours un signal, qui fera connoître la conséquence de cet

*Chasser
par un Vaisseau
par un danger.*

accident. Ainsi s'il chasse simplement sur ses ancres sans risque apparent, le signal (1) sera différent de celui qu'il fera, s'il chasse sur un Vaisseau ou sur un danger: dans le dernier cas, le signal (2) sera accompagné d'un avertissement de la voix, pour que le Vaisseau menacé d'être abordé ait le temps de manœuvrer convenablement; & dans l'une & l'autre circonstance, les Vaisseaux le plus à portée seront obligés de lui donner secours. Enfin si le Vaisseau touche, ou s'il est échoué, le signal (3) qu'il en fera, sera un ordre positif aux Vaisseaux de presser le secours.

(1) Sig. 120. F.
Signal 28. 35. C.
(2) Sig. 160. F.
Signal 28, 35. C.

*Vaisseau qui
tombe.*

(3) Sig. 140. F.
Signal 28. C.

298. *Désaffourcher.*

QUAND le Général voudra faire désaffourcher l'armée pendant la nuit, il le lui fera connoître par le signal d'avertissement (1) de mouvement, suivi de celui de désaffourcher (2); & les Vaisseaux qui auront exécuté cette manœuvre, en feront le signal (3).

(1) Signal 91. F.
(2) Sig. 105. F.

L'armée étant mouillée sans ordre, tous les Vaisseaux qui pourront désaffourcher sans crainte de tomber sur d'autres Vaisseaux, le feront aussi-tôt après le signal; mais si l'armée est en ligne ou en colonnes, elle désaffourchera successivement pour appareiller dans l'ordre que le Général indiquera en faisant aux Escadres leur signal d'exécution particulière (4); les Vaisseaux dont les cables pourroient croiser ceux des Vaisseaux qui doivent appareiller les premiers, seront obligés de relever très-prompement.

(3) Sig. $\left\{ \begin{array}{l} 7, 1, 2 \\ 6, 7, 8 \\ 11, 12 \\ 13 \\ 22, 1 \end{array} \right\}$ F.

(4) Signal 409.
14. F.

299. *Virer à Pic, & Appareiller.*

QUAND le Général voudra que l'armée appareille, au signal (1) qu'il en fera, les Vaisseaux vireront à pic, & ils mettront sous voile aussi-tôt qu'il fera signal d'amure, celui de tribord (2) désignant qu'il faut abatre à bas-bord, & celui de bas-bord (3), qu'il faut au contraire abatre à tribord.

(1) Signal 91. F.
Signal 11. C.

(2) Sig. 103. F.
Signal 6. C.

Tous les Vaisseaux mettront leurs feux de distinction, & ceux

(3) Sig. 105. F.
Signal 5. C.

ceux qui appareilleront, le feront connoître par un signal particulier (4).

(4) Sig. 226. F.

Les Vaisseaux qui se trouveront plus sous le vent, ou plus parés à appareiller, mettront les premiers sous voile, pour ne point embarrasser la manœuvre de ceux qui les doivent suivre, ou qui sont mouillés en arrière; & ensuite chacun se mettra à son poste, ou se ralliera à la vûe du feu de distinction de son Commandant.

Si le Général ne veut faire appareiller qu'une seule ou deux Escadres, il le fera connoître par les signaux d'exécution particulière, faits immédiatement après le signal d'appareiller.

Faire appareiller les meilleurs voiliers,

Si le Général ne veut faire appareiller que les meilleurs Voiliers ou les Chasseurs nommés ou désignés; il en fera le signal par celui de poursuite (5), fait immédiatement après celui d'appareiller: & tous les Vaisseaux feront le signal permanent qui convient à leur situation; c'est-à-dire, que les Chasseurs feront le signal des Vaisseaux qui appareillent (6), & ceux qui restent à l'ancre, celui de mouillage (7): ainsi les Vaisseaux se reconnoîtront, & éviteront plus aisément les abordages.

(5) Sig. 141. F.
Signal 2. C.

(6) Sig. 226. F.

(7) Sig. 227. F.

Les Vaisseaux mouillés faciliteront la manœuvre de ceux qui appareillent.

Les Vaisseaux à l'ancre, auprès desquels ceux qui appareillent devront passer, se tiendront prêts à filer du cable, ou à faire telle autre manœuvre convenable pour éviter les abordages, & faciliter la route des Vaisseaux qui appareillent: ils tiendront leurs chaloupes armées.

300. *Faire couper les Cables, ou les filer par le bout.*

QUELQUES circonstances particulières déterminant le Général à faire appareiller très-promptement son armée en coupant les cables, il en fera un signal (1), que tous les Vaisseaux portant pavillon, répéteront; les Vaisseaux de l'armée ne feront point d'autre signal que celui (2) qui convient au moment d'appareiller.

(1) Sig. 110. F.
Signal 1. C.

(2) Sig. 226. F.

T t

Le Général fera connoître par les signaux d'exécution particulière, s'il veut faire couper les cables à une seule ou à deux Escadres; & dans ce cas, ce signal précédera celui de couper.

Les Vaisseaux abattront en appareillant sur le bord qui embarrassera moins la manœuvre des autres Vaisseaux: & ils embarqueront leurs chaloupes avant que de mettre sous voile.

N'ait couper les cables aux meilleurs voiliers.

Si le Général ne veut faire couper les cables qu'aux Chasseurs ou aux meilleurs Voiliers nommés, le signal de chasse ou de poursuite (3), précédera également le signal de couper: les Généraux le répéteront seuls; les Vaisseaux qui appareillent (4), & ceux qui restent au mouillage (5), feront chacun leur signal pour être distingués & reconnus, afin d'éviter les abordages.

(3) Sig. 141. P.

(4) Sig. 226. F.

(5) Sig. 225. P.

Ne point laisser le bords.

Toutes les fois que le Général fera appareiller l'armée, une Escadre, ou seulement quelques Vaisseaux, en coupant le cable, s'il ne veut pas qu'on laisse de bouée sur l'ancre, il le fera connoître (6) par un signal particulier à cette circonstance.

(6) Sig. 108. F.
Signal 12. C.

IV. SECTION.

Des mouvements de l'Armée en Ligne ou en ordre de Marche.

301. *Avertissements généraux sur la Marche.*

Attention pour le marche & la manœuvre.

COMME c'est pendant la nuit qu'il est plus difficile de garder l'ordre & la distance, les Capitaines y auront une attention toute particulière, & feront observer un très-grand silence. Ils veilleront à ce que les Vaisseaux se tiennent très-exactement dans les lignes de l'ordre, qu'ils se tiennent aussi près les uns des autres, & qu'ils se serrent, autant que l'état du vent & de la mer le pourront permettre, accoutumant

les Officiers de quart, & les équipages à naviguer hardiment & sans craindre le trop grand rapprochement des Vaisseaux, quand il y a assez de vent pour gouverner, & que la nuit n'est pas absolument obscure.

On aura une particulière attention à ce que les manœuvres soient toujours parées; & les Officiers s'en assureront eux-mêmes, en relevant le quart, & après avoir manœuvré.

Vaisseaux pendant la nuit.

A l'égard de la voilure; si le Général n'est point contraint par des raisons particulières à faire la nuit autant ou plus de voile que le jour, il prendra tous les soirs, suivant le temps, un ou deux ris dans ses huniers, afin que le sillage diminué donne moins occasion aux Vaisseaux de se séparer. Les Vaisseaux de l'arrière, & ceux qui seront tombés sous le vent, sont expressément avertis de ne point diminuer leur voilure, qu'ils n'aient repris leur poste & reserré la ligne ou les colonnes autant qu'il est possible, le seul rapprochement des Vaisseaux pouvant favoriser la vue & l'intelligence des signaux, empêcher la dispersion de l'armée, & faciliter le rétablissement de l'ordre à la pointe du jour. Les Vaisseaux de la tête se mettront plutôt dans le cas de se faire avertir de forcer de voile que d'en diminuer, parce que la tête va toujours assez vite, & que tous les retardements de la marche se font toujours trop sentir à la queue qui s'éloigne.

Les Vaisseaux de l'arrière & ceux qui sont tombés sous le vent se dirigeront par le point de vue.

Voies de signaux de mouvement général.

Dans les évolutions ou mouvements, on observera ce qui est prescrit pour faire connoître au Général que les signaux (1) (1) V. art. 246. sont parvenus aux extrémités de la ligne, & le moment de l'exécution des mouvements ordonnés.

Avertissement général de mouvement.

Le signal d'avertissement général de mouvement, lorsqu'il aura quelque grande manœuvre ou évolution pour objet, pourra être fait quelquefois par le signal d'allumer les feux de distinction, afin que les Vaisseaux en virant, de quelque manière que ce soit, reconnoissent plus aisément leur situation respective, & évitent de s'aborder. Ainsi, par exemple, les feux de distinction étant allumés (2), les Vaisseaux en regardant le signal, comme un avertissement de mouvement, à la vue duquel ils rétablissent l'ordre & corrigeront leurs

(2) Signal 240. V.

Mouvement général de descente de l'armée.

distances. Et lorsqu'ils vireront, ou qu'ils feront une route contraire à ceux qui les suivent, ils le feront connoître par des feux permanents (3), qu'ils garderont jusqu'à ce que le Général fasse signal d'éteindre les feux extraordinaires (4).

De même, pour que le Général connoisse l'étendue de l'armée, & l'ordre & la suite du mouvement, les Vaisseaux, au moment de l'exécution de leur manœuvre, le feront connoître par le même signal (3), & pourront encore tirer un nombre de coups de canon déterminé (5), si le Général n'a pas défendu l'usage de ce dernier signal: Savoir,

Le premier Vaisseau, ou celui par lequel commence le mouvement de la ligne ou de la colonne.
 Le Contre-Amiral.
 Le Vice-Amiral.
 Le Matelot d'avant du Général.
 Le Général en quelque poste qu'il soit.
 Le dernier Vaisseau, ou celui qui finit le mouvement de la ligne ou de la colonne.

Chaque Vaisseau particulier de la ligne ou des colonnes (6).

Si les Vice-Amiraux & contre-Amiraux ont changé de poste, leurs matelots d'avant tireront le même nombre de coups que leur Commandant auroit tiré, afin de marquer le centre de leur ligne ou colonne.

Les signaux de mouvement actuel sont supposés ordonnés, & il n'en fera point fait mention dans l'explication des signaux & mouvements qui font le sujet des articles suivants.

302. *Faire passer les Généraux à la tête, au centre, ou à la queue de leur Escadre.*

DANS les cas où le Général voudra qu'un ou plusieurs Commandants d'Escadre, passent à la tête, au centre ou à la queue de leur colonne ou de leur Escadre, ils en seront avertis par le signal d'exécution particulière (1), qui désignera ceux que le mouvement regarde; il se servira ensuite de deux différents signaux, dont l'un (2) signifiera que le

(3) S. $\left. \begin{array}{l} 1, 1, 1, 1 \\ 2, 7, 8 \\ 10, 11 \\ 12, 13 \\ 14 \end{array} \right\}$ F.

Ou tout autre qui exprime le mouvement actuel.

(4) Signal 66. P. Ou, le Général éteignant le second feu de base.

(1) Signal 1. C. -
 Signal 3. C. -
 Signal 7 C. -
 Signal 15. C. -
 Signal 31. C. -

Signal 3. C. -
 (6) Signal 16. brume.

(1) S. $\left\{ \begin{array}{l} 1, 10, 11 \\ 27, 32 \\ 72, 122 \end{array} \right\}$ F.
 (2) Signal 78. B.

Commandant quittant son poste, doit le prendre en avant; s'il est au centre, ou au centre, s'il est en arrière; & l'autre (3) leur fera connoître qu'ils doivent passer de la tête au centre, ou du centre à la queue. Les Généraux confervent ce que le signal (2 ou 3) de changement de poste aura de permanent, ou bien ils feront les feux des Vaisseaux qui apparemment, ou qui font servir (4); & tous les Vaisseaux qu'ils doubleront, ou qui se trouveront de quelque manière que ce soit, dans leur route, manœuvreront pour faciliter l'exécution de leurs mouvements

Si les Généraux n'étant point au centre de leur Escadre portent leurs feux de distinction, leurs premiers Matelots porteront les mêmes feux de poupe, afin de marquer le centre de la ligne, de la colonne, ou de l'Escadre, & ils répéteront les mêmes signaux que leurs Commandants, pour qu'ils soient plus sûrement transmis à l'extrémité de la ligne; & dans les occasions de virer de bord ou d'arriver, le Matelot d'avant du Général se conformera à ce qui a été dit de lui dans l'article précédent; & les Matelots d'avant du Vice-Amiral & du Contre-Amiral tireront le même nombre de coups que leurs Commandants auroient tirés, s'ils eussent été au centre de leur Escadre. Mais quand les Généraux feront à leur poste, les Matelots d'avant du Vice-Amiral & du Contre-Amiral ne feront connoître le moment de leur mouvement actuel, que comme il a été dit des autres Vaisseaux de la ligne.

303. *Faire virer l'Armée par la contre-marche.*

*L'Armée dans
en ligne.*

L'ARMÉE étant en ligne, & le Général voulant la faire virer par la contre-marche, il la prévendra par le signal général d'avertissement (1); & aussitôt que par la répétition du signal, le Général connoitra qu'il est parvenu aux extrémités de la ligne, il fera signal de virer (2): alors le premier Vaisseau donnera vent devant, & ceux qui le suivent vireront successivement dans ses eaux.

(1) Signal 91. F.
Signal 9. C.

(2) Signal 18. F.
Signal 9. C.

L'armée étant
en ordre de marche.

Si l'armée est en ordre de marche sur trois colonnes, le mouvement commencera par le premier Vaisseau de la colonne du vent, qui marquera le moment de l'exécution de la manœuvre; le Vaisseau du centre de la colonne, si c'est le Commandant, ou le Matelot d'avant, si le Commandant a changé de poste, fera connoître aussi le moment de son mouvement actuel (3): alors le Chef de file de la seconde colonne donnera vent devant; & lorsque le Vaisseau du centre de celle-ci virera, le Chef de file de la troisième colonne commencera la manœuvre: l'une & l'autre colonne observeront de faire à propos leurs signaux de mouvement actuel, afin que le Général connoisse la succession du mouvement & l'étendue de l'armée.

(3) V. art. 300.

Observation sur
la manœuvre de
virer par la tribu-
ce-marche. L'opé-
ration étant en or-
dre de marche.

Lorsque l'armée exécute cette évolution de jour, c'est le premier Vaisseau de la colonne de sous le vent qui la doit commencer (4). Mais en virant de nuit, c'est le Chef de file (A) de la colonne du vent qui doit virer le premier; & afin de couper un moindre nombre de Vaisseaux de la queue des colonnes, si l'ordre & les distances n'ont pas été bien observés, le premier Vaisseau (V, C) de la colonne immédiatement sous le vent de celle qui évolue, ne doit virer que lorsque le Vaisseau du centre (A₃, V₃) de la colonne immédiatement au vent, donne vent devant. Le Vaisseau de la tête doit de plus observer de faire très-petites voiles, ceux de la queue d'en faire successivement davantage, & les colonnes de sous le vent (V, C) doivent en faire plus que celles qui les précédent (A, V). De la sorte les Chefs de file parviendront plutôt à être par le travers l'un de l'autre, & l'ordre sera plus promptement rétabli. Car il est aisé d'apercevoir que si l'ordre de marche étoit régulier avant cette évolution, l'arrangement des Vaisseaux après son exécution forme un losange dont les angles de l'avant & de l'arrière, au lieu d'être droits comme l'exacritude le demande, sont d'autant plus aigus, que l'on a laissé passer plus de Vaisseaux des colonnes du vent sans virer, & que la vitesse des Vaisseaux de l'arrière & des colonnes de sous le vent aura été

(4) V. art. 301.

Figure 13.

moins augmentée proportionnellement à l'erre des Vaisseaux qui les précédent. L'ordre se rétablit donc en virant, & après avoir viré, par la diminution de fillage des premiers Vaisseaux, & l'accélération proportionnée des derniers qui ont des lignes beaucoup plus longues à parcourir. Si les deux premières colonnes (A, V) qui ont viré, mettent successivement en panne, savoir, la première (A), après avoir achevé son mouvement, & la seconde (V), quand elle sera parvenue par le travers de la première, toutes deux faisant servir quand la troisième (C) sera également parvenue par leur travers, l'ordre sera rétabli de la manière la plus prompte. On a dû remarquer que dans cette évolution, les colonnes du vent passent sous le vent, ce qui est un accident. Et l'on observera encore, que si l'armée revire pour reprendre ses premières amures, avant que les Vaisseaux soient en ordre, la confusion des colonnes pourra être telle, qu'il faudra ensuite beaucoup de temps pour rétablir l'ordre de marche: & c'est ce qui doit en général faire préférer à la contre-marche la manœuvre de virer tout ensemble vent devant en échiquier, quand on est obligé la nuit de virer de bord dans l'ordre de marche.

304. *Faire virer l'Armée lof pour lof, par la Contre-marche sous le vent.*

LE GÉNÉRAL voulant faire virer l'armée par la contre-marche sous le vent, il la prévient par un signal d'avertissement (1); & le signal parvenu aux extrémités, il fera celui de virer lof pour lof (2): aussi-tôt le premier Vaisseau de la tête arrivera pour prolonger la ligne sous le vent, & revenir au lof quand il pourra passer à poupe du dernier Vaisseau. Alors ce premier Vaisseau répètera le signal d'exécution de mouvement qu'il aura déjà fait une fois en commençant à arriver.

Si les Vaisseaux marchent en ordre, & que l'évolution se fasse exactement, le moment où le Vaisseau de la tête devra

(1) Signal 9. V.
Signal 10. C.
(2) Signal 11. P.
Signal 10. C.

revenir au lof, pour passer dans les eaux de la queue, fans couper de Vaisseaux, fera celui où le Vaisseau du centre commencera à arriver, & ce moment sera marqué par les signaux de mouvement actuel de ce Vaisseau. Le dernier Vaisseau de la ligne ou de la colonne, ne négligera pas de placer sous le vent le signal permanent (3) qui lui convient, afin d'être reconnu par le Vaisseau de la tête qui doit lui passer à poupe: les Vaisseaux qui auront viré, auront attention de ne faire de voile que ce qu'il faut précisément pour gouverner, afin de donner le temps à la queue qui tient le vent de resserrer la ligne.

(3) Signal 3. S.
1. P.

Ou tout autre
qui exprime le
mouvement ac-
tuel du dernier
Vaisseau.

Si l'on tente cette évolution en ordre de marche, elle commencera en même temps par tous les Chefs de file.

305. *Faire virer l'Armée tout ensemble vent devant.*

SI LE GÉNÉRAL veut que tous les Vaisseaux virent en même temps vent devant, fans faire la contre-marche pour s'élever en échiquier au vent sur l'autre bord, il la prévendra par le signal d'avertissement (1); & aussi-tôt qu'il fera celui de virer (2), tous les Vaisseaux donneront ensemble vent devant, ou du moins successivement; en commençant par le Serre-file ou premier Vaisseau de l'arrière, aucun ne devant dans l'exécution de cette manœuvre précéder celui qui le suit, afin d'éviter les abordages, les séparations, & autres accidents. Tous les Vaisseaux, après avoir viré, observeront de gouverner au plus-près à très-petites voiles, & de se tenir les uns à l'égard des autres dans le même ordre & dans les mêmes lignes de relevement, où ils étoient avant que de virer, quoiqu'en courant à un autre airé de vent.

(1) Signal 9. P.
Signal 8. C.

(2) Signal 29 P.
Signal 8. C.

C'est le même mouvement, si l'armée est en ordre de marche. Les Serre-files de chaque colonne tenant leurs manœuvres parées, & s'observant, donneront ensemble vent devant; & les Vaisseaux qui les précédoient, ayant exécuté successivement la même manœuvre de la queue à la tête, l'armée

L'armée sera rangée & courra en échiquier.

306. *L'Armée étant rangée sur une Ligne du plus près, mais courant avec les Amures de l'autre bord, rétablir l'Ordre.*

L'ARMÉE courant en échiquier sur une ligne du plus près; & le Général jugeant à propos de lui faire prendre les amures de cette même ligne, en rétablissant l'ordre de marche ou de combat, il la prévendra par le signal général de mouvement (1); & lorsqu'il aura été répété, il fera celui de donner tout ensemble vent devant (2): aussi-tôt les Vaisseaux de l'armée revireront ensemble, ou du moins successivement & très-promtement, en commençant par le premier Vaisseau de la tête de la ligne.

(1) Signal 91 F.
Signal 8 C.
(2) Signal 29 F.
Signal 8 C.

Si l'armée courant en échiquier dans l'ordre de marche, le Général veut la faire virer tout ensemble, le mouvement commencera en même temps par les Chefs de file, qui s'observeront, comme on a dit des Serre-files dans l'évolution précédente.

307. *Faire courir les Vaisseaux dans les Eaux de la tête de la Ligne ou des Colonnes.*

L'ARMÉE courant sur un autre aire de vent, que celui par lequel elle est rangée, & le Général voulant que la ligne ou les colonnes courent dans les eaux du Vaisseau de leur tête, il la prévendra par le signal de mouvement (1); & aussi-tôt après qu'il aura été répété, il fera signal (2) aux Vaisseaux de gouverner sur la poupe de celui qui le précède, ou de se rendre dans les eaux.

(1) Signal 91 F.
Signal 30 C.
(2) Signal 43 F.
Signal 30 C.



308. *Faire tenir le Vent, ou l'Armée étant en route, vent arriere ou large, prendre les Amures d'un bord.*

L'ARMÉE courant vent arriere ou large, rangée, soit sur une ligne, soit sur plusieurs; & le Général voulant la faire venir au lof, ou la faire courir en échiquier sur la ligne de l'ordre, il la prévendra par le signal d'avertissement (1), après lequel il fera celui de tenir le vent (2) ou celui d'amure (3), & aussi-tôt tous les Vaisseaux viendront successivement au lof, dans l'ordre que leur arrangement respectif prescrit, c'est-à-dire, que le mouvement doit commencer par la tête, si l'on prend les amures de la ligne sur laquelle l'armée est rangée; & par la queue, si l'on prend les amures de l'autre bord.

(1) Signal 91. F.

Sig. $\left. \begin{array}{l} 5 \text{ ou } 6 \\ 7 \text{ ou } 14 \\ 10. \end{array} \right\} C.$

(2) Sig. 118. F.

Sig. $\left. \begin{array}{l} 5 \text{ ou } 6 \\ 7 \text{ ou } 14 \\ 10 \text{ ou } 17 \end{array} \right\} C.$

(3) Signal 103.

106. F. Signal 6. 5. C.

*Faire approcher
ou éloigner une
colonne.*

Le signal de tenir le vent (2), suivi de celui d'exécution particuliere propre à une Escadre, ne regardera qu'elle seule, & le Général se servira de ce signal, suivant la circonstance, pour avertir une colonne de s'approcher ou de s'éloigner.

309. *Faire arriver.*

LORSQUE le Général voudra faire arriver l'armée d'une quantité indéterminée, ce qui peut être nécessaire dans quelques cas particuliers, quoique le signal (1) puisse en être fait sans être précédé du signal ordinaire d'avertissement, il fera exécuté sur le champ par toute l'armée.

(1) Signal 88. F.

Sig. $\left. \begin{array}{l} 21, 22, 23 \\ 24, 25, 26 \end{array} \right\} C.$

*Faire approcher
ou éloigner une
colonne.*

Si le signal d'arriver est précédé ou suivi de celui d'exécution particuliere d'une Escadre, le mouvement ne regardera que le corps auquel le signal d'exécution s'adresse; & le Général s'en servira, suivant la circonstance, pour faire approcher ou éloigner une colonne dans l'ordre de marche.

310. *Faire connoître l'Aire de Vent sur lequel le Général veut courir.*

LES VENTS ayant changé un peu considérablement, soit qu'ils adonnent, soit qu'ils refusent; & le Général, par cette raison, ou déterminé par d'autres circonstances, voulant changer la route de l'armée, sans changer l'aire de vent de la ligne ou des colonnes, & lui marquer précisément quel est l'aire de vent, sur lequel l'armée doit courir, il la préviendra par le signal général de fausse route (1); & aussi-tôt après qu'il aura fait le signal d'aire de vent (2), tous les Vaisseaux, sans attendre la répétition, mettront le cap à cet aire de vent, sans changer celui de la ligne ou des colonnes.

(1) Signal 48. F.
Un des 39 premiers signaux de canon.
(2) V. art. 286.
Le même signal de C.

311. *Faire arriver la Ligne de quelques quarts; ou changer l'aire de vent de la Ligne ou des Colonnes.*

SI LE GÉNÉRAL se trouve dans la nécessité de changer la ligne sur laquelle l'armée est rangée, il n'exécutera pas cette manœuvre, comme il l'auroit fait de jour (art. 234.); mais ayant fait le signal d'avertissement (1), de changer l'aire de vent de la ligne, les Chefs de file, si l'armée est en ordre de marche, ou le premier Vaisseau de la tête, si l'armée est en ligne, aussi-tôt que le Général aura fait un des signaux d'aires de vent (2), qui ne signifiera rien autre chose dans cette occasion, mettront le cap à la route déterminée, & l'armée suivra les eaux de la tête (3), en gouvernant successivement chacun sur la poupe de celui qui le précède. Ainsi le Général rétablira l'ordre sur la ligne qu'il se propose de suivre.

(1) Sig. 16. F.
Un des 31 premiers signaux de C.

(2) V. art. 286.
Le même signal de C.

(3) Signal 1. F.
Signal 10. C.



312. *Faire virer l'Armée tout ensemble vent arriere, & prendre les amures de l'autre bord.*

L'ÉTAT du vent ou de la mer ne permettant pas à l'armée de virer vent devant; & le Général voulant lui faire prendre lof pour lof en virant tout ensemble vent arriere, il la prévendra par le signal d'avertissement (1) de mouvement; & aussitôt que le Général fera signal de virer (2), le dernier Vaisseau de la ligne arrivera pour revenir au lof sur l'autre bord. Il marquera le moment de sa manœuvre; & tous les Vaisseaux successivement jusqu'à la tête, observeront la même chose. Ainsi toute l'armée ayant viré vent arriere, & étant revenue au lof, les Vaisseaux courront au plus près, se tenant réciproquement dans la ligne sur laquelle ils étoient rangés.

Si l'armée est en ordre de marche, le mouvement commencera en même temps par le dernier Vaisseau de chaque colonne.

313. *L'Armée étant en ordre de Bataille ou de Marche, faire resserrer la Ligne ou les Colonnes.*

LE GÉNÉRAL voulant faire resserrer l'armée trop étendue, diminuer les distances, & rapprocher les Vaisseaux, il la prévendra d'un mouvement à exécuter (1); & aussitôt qu'il fera celui de resserrer la ligne ou les colonnes (2), tous les Vaisseaux de l'armée manœuvreront en conséquence; ceux de la tête diminueront successivement de voile, en amenant un peu, tandis que ceux qui les suivent continueront leur voilure, ou même en forceront de plus en plus de la tête à la queue, jusqu'à ce que le Vaisseau qui suit ait joint à un demi-cable de distance celui qui le précède.

Si l'armée est en ordre de marche sur plusieurs colonnes, celle de sous le vent manœuvrera comme il vient d'être

(1) Signal 91. F.
Signal 11. C.
(2) Signal 34. F.
Signal 11. C.

(1) Signal 91. F.
Signal 1. C.

(2) Signal 92. F.
Signal 2. C.

dit de la ligne; elle servira comme de point fixe dans le mouvement des deux colonnes du vent qui arriveront tout ensemble d'un demi-rumb, pour venir ensuite au lof dans les eaux de leur Chef de file, lorsqu'il fera le signal de l'exécution de son mouvement. Les têtes observeront de se mettre par le travers l'une de l'autre.

314. *Changer l'ordre de Bataille en ordre de Marche, sur trois Colonnes de même bord.*

L'ARMÉE étant en ordre de bataille, ou rangée sur une ligne dont elle tient l'amure, & le Général voulant la faire passer à l'ordre de marche sur trois colonnes de même bord, il fera exécuter ce mouvement sans changer la disposition des Escadres, afin d'éviter ce qui pourroit troubler l'ordre, c'est-à-dire, que l'Escadre qui fait l'avant-garde actuelle, fera la colonne du vent; le corps de bataille, celle du milieu; & l'arrière-garde, celle de sous le vent. L'armée ayant été prévenue du mouvement (1), aussi-tôt que le Général fera signal d'ordre de marche (2) de même bord, le Commandant de l'avant-garde, qui doit rester au vent, fera signal d'exécution particulière (3), & ensuite celui de panne, qui ne regardera que son Escadre. Cependant les deux autres arriveront ensemble de deux rumb (4) pendant une demi-horloge; après quoi l'Escadre du centre revenant au lof, fera son signal d'exécution particulière & celui de panne (5) pour son Escadre, tandis que l'Escadre de sous le vent, courra encore une demi-horloge en arrivant; après quoi son Commandant fera signal de servir (6), pour faire connoître qu'il est à son poste, par le travers des deux colonnes du vent qui feront servir, la troisieme venant au lof en route.

VICE-AMIRAL.

ou Avant-Garde.

Avertissement général. { 1. Signal 91. Feux.
Signal 13. Canon.

Ordre de marche sur trois colonnes de même bord. { 2. Signal 36. F.
Signal 13. C.

CONTRE-AMIRAL.

ou Arrière-Garde.

1. Signal 91. Feux. . . . } Avertissement général;
Signal 13. Canon. . . . }

2. Signal 36. F. . . . } Ordre de marche sur
Signal 13. C. . . . } trois colonnes de même bord.

(1) Signal 91. F.
Signal 13. C.

(2) Signal 36. F.
Signal 13. C.

(3)

(4) Signal 36. F.
Sig. { 88. F.
12. C.

(5) Signal 4. F.
Signal 100. F.

(6) Signal 91. F.
Signal 13. C.

	VICE-AMIRAL. ou Avant-Garde.	CONTRE-AMIRAL. ou Arrière-Garde.	
Exécution particulière. Panne.	{ 3. Signal 9. . . P. Signal 100. F.	3.	{ Exécution particulière du Général & du Contre-Amiral.
	4.	4. Signal 32. F. . . .	
		Signal 88. F. . . .	{ Arriver de 2. Rumbes.
		Signal 22. C. . . .	
Faire servir.	{ 5. Signal 95. F. Signal 12. C.	5.	{ Faire servir.
		6. Signal 95. F. . . .	
		Signal 12. C. . . .	

315. *L'Armée étant en ordre de Bataille, la mettre en ordre de Marche sur trois Colonnes de l'autre bord.*

LE GÉNÉRAL voulant réduire l'ordre de bataille en ordre de marche sur trois colonnes de l'autre bord, sans changer la disposition présente des Escadres, il la prévient d'un mouvement à exécuter (1); & après que le signal sera parvenu aux extrémités, il fera signal d'ordre de marche sur l'autre bord (2); aussitôt le premier Vaisseau de la tête de l'avant-garde virera par la contre-marche au vent; il sera suivi de toute l'Escadre qui virera dans ses eaux; & lorsque le Vaisseau du Commandant, qui est au centre, ou, s'il a changé de poste, lorsque son Matelot d'avant virera, le premier Vaisseau du corps de bataille donnera vent devant; l'arrière-garde commencera de même à virer, lorsque le Général ou son Matelot d'avant virera. Les Vaisseaux de la tête, & ceux qui auront viré les premiers, & qui seront plus au vent, seront proportionnellement très-petites voiles, en sorte que ceux de l'arrière, & qui seront plus sous le vent, en feront davantage, jusqu'à ce qu'ils aient ferré la ligne. Il est essentiel, dans ces grands mouvements, que les Vaisseaux aient leurs feux de distinction, (3) & qu'ils fassent les signaux de mouvement actuel (3).

(1) Signal 91. F.
Signal 14. C.

(2) Signal 38 F.
Signal 14. C.

(3) V. art. 306.

316. *Changer l'ordre de Marche en ordre de Bataille de même bord.*

LE GÉNÉRAL ne voulant point attendre le jour pour changer l'ordre de marche sur trois colonnes en ordre de bataille de même bord, & ayant déterminé, pour plus de facilité, de former la ligne sur celle de la colonne de sous le vent, sans changer la disposition des Efcadres, il prévendra l'armée d'un mouvement (1), après quoi il fera signal d'ordre de bataille de même bord (2); aussi-tôt le Commandant de la colonne de sous le vent fera signal d'exécution particulière pour son Efcadre (3), & ensuite celui de panne, que son premier Vaisseau conservera pour servir au relèvement du dernier Vaisseau du corps de bataille qui le doit précéder. Cependant le Général ayant fait signal d'exécution particulière (4), pour les deux colonnes du vent & celui d'arriver, elles largueront ensemble de deux rumbs, jusqu'à ce que la colonne du centre, qui est immédiatement au vent de celle en panne, soit parvenue en avant dans l'aire de vent de la ligne; ce que son dernier Vaisseau fera connoître par les signaux de mouvement actuel qui lui sont propres. Alors le Général fera pour son Efcadre les signaux d'exécution particulière & de panne (5); son premier Vaisseau conservera ce que ce dernier signal a de permanent, pour servir au relèvement de l'avant-garde, qui continuera à arriver jusqu'à ce qu'elle soit à son poste, à la tête, & dans l'aire de vent de la ligne: le signal de mouvement actuel du dernier Vaisseau de l'avant-garde qui viendra au lof, sera suivi de celui du Général de faire servir (6), & mettre en route: la tête fera très petites voiles.

VICE-AMIRAL.

ou Avant-Garde.

Avertissement général. { 1. Signal 91. F.
Signal 16. C.

Ordre de bataille de même bord. . . . { 2. Signal 41. F.
Signal 16. C.

CONTRE AMIRAL.

ou Arriere-Garde.

1. Signal 91. F. . . . { Avertissement général.
Signal 16. C. . . . }

2. Signal 41. F. . . . { Ordre de bataille de même bord.
Signal 16. C. . . . }

VICE-AMIRAL.		CONTRE-AMIRAL.	
ou Avant-Garde.		ou Arriere-Garde.	
3.	3. Signal 14. F.	Signal 100. F.	Exécution particuliere-Panne.
Exécution particuliere de la colonne du centre & de celle du vent. . . }	4. Signal 27. F.	4.	
Arriver de 2. rumbs. . . }	Signal 28. F. Signal 22. C.	5.	
Faire servir. }	Signal 95. F. Signal 12. C.	6. Signal 93. F. Signal 12. C.	Faire servir.

317. L'Armée étant en ordre de Marche sur trois Colonnes, la mettre en ordre de Bataille sur l'autre bord.

SI LE GÉNÉRAL juge à propos de mettre l'armée en bataille dans les eaux de la colonne du vent, & sur le bord opposé à l'amure qu'il tient alors, il en prévient l'armée par le signal d'avertissement de mouvement (1), après lequel il fera celui d'ordre de bataille de l'autre bord (2). Aussitôt le premier Vaisseau de l'avant-garde, sans attendre d'autre signal, virera par la contre-marche, & son Escadre suivra ses eaux. Pendant les Vaisseaux de l'armée auront leurs feux de distinction, & feront les signaux de mouvement actuel (3), pour déterminer le moment de la manœuvre de ceux qui les suivent. Ainsi le premier Vaisseau du corps de bataille se rendra facilement dans les eaux du dernier Vaisseau de l'avant-garde; l'arrière-garde manœvrera de la même manière que le corps de bataille, relativement à l'avant-garde; la tête de la ligne observera de faire extrêmement petites voiles, pour donner au corps de bataille, qui en fera davantage, & à la queue qui en forcera, le temps de serrer la ligne: & l'ordre rétabli, le Général fera éteindre les feux extraordinaires.

(1) Signal 92. F.

Signal 17. C.

(2) Signal 45. F.

Signal 17. C.

(3) V. art. 306.

C H A P I T R E X V.

ORDRES ET SIGNAUX DE JOUR OU DE
NUIT, POUR LE TEMPS DE BRUME.318. *Avertissemens généraux.**Avertissemens
général de manoeuvre.*

LE GÉNÉRAL ne fera aucun mouvement de jour ou de nuit en temps de brume, sans en prévenir l'armée (1) afin que les Vaisseaux se préparent au mouvement qui doit suivre : le signal fera ordinairement accompagné d'un nombre de coups de canon, qui variera suivant l'objet; & le même nombre de coups sera répété avec le signal de manoeuvrer. On observera que cette seconde partie du signal est destinée dans l'avertissement, à annoncer l'espece de manoeuvre qui doit suivre; & dans le signal de manoeuvre à en confirmer l'ordre, & à la faire connoître par une double expression, ainsi qu'on l'a fait dans les signaux de nuit.

L'armée est avertie, que le signal qui commencera le mouvement, sera toujours fait une demi-horloge après le signal général d'avertissement : & il sera tiré pour les deux le même nombre de coups de canon que dans les signaux de jour ou de nuit, qui ont la même manoeuvre pour objet.

Quoi qu'on ait varié les signaux de canon, pour désigner les mouvements différens; l'armée est avertie que le Général pourra très-souvent n'employer que le simple signal d'ordre de l'observer (2), ou ne point tirer du tout de canon, lorsque le signal particulier de brume fait seul, indiquera suffisamment la manoeuvre.

*Observation sur
les Signaux de
canon.**Ordre d'observer
le signal.**Signaux de
manoeuvres ac-
tuels & d'atten-
tion particulière
de la manoeuvre
de chaque Vais-
seau.*

Pour obvier, autant qu'il sera possible, aux abordages qui pourroient être occasionnés par les mouvements de virer vent devant, d'arriver, ou autres mouvements; les Vaisseaux

(1) Signal de brume.

Ce signal pourra être accompagné d'un ou de plusieurs coups de canon, suivant la circonstance.

(2) Signal de G.

qui après un signal exécuteront leur mouvement, ou qui dans le cours de la navigation en feront un contraire à la route commune des Vaisseaux, feront connoître leur mouvement & sa durée par un signal particulier de mouvement actuel (3); après lequel ils feront, s'il est nécessaire, celui d'atture, ou les signaux de reconnoissance qui leur seront propres. Ainsi les Vaisseaux, par l'usage de ces signaux combinés, seront réciproquement avertis du mouvement & de la distance des colonnes; ils maintiendront l'ordre, ils se rassembleront, & ils éviteront, autant qu'il se pourra, les accidents.

Repetition des
Signaux.

L'armée évitera la confusion du nombre de coups de canon que plusieurs signaux exigent, si les Vaisseaux portant pavillon, répètent seuls ceux du Général; & les Chefs de division, si l'armée est nombreuse, tireront en répétition autant de coups de pierriers (4), que leur Commandant aura tiré de coups de canon; les autres Vaisseaux de la ligne & Frégates ne tireront point en répétition de signaux, excepté dans les cas de nécessité. Mais afin que le signal parvienne aux extrémités, tous les Vaisseaux répéteront successivement l'autre partie du signal de brume, qui indiquera la manœuvre ou le mouvement.

Ainsi l'armée étant en ligne, les signaux se répéteront en même temps du Vaisseau du Général aux extrémités, suivant l'arrangement où se trouveront alors les Etcadres; mais si l'armée est en ordre de marche, le Vice-Amiral & le Contre-Amiral répéteront en même temps, si la colonne du Général est au centre, & successivement en commençant par la colonne la plus proche du Général, s'il est au vent ou sous le vent des deux autres. Dans ces cas, la propagation des signaux se fera également depuis chacun des Généraux jusqu'aux extrémités de leur colonne, le premier & le dernier Vaisseau ne négligeront point de faire connoître que le signal leur est parvenu (5).

Annuler un
Signal.

La nécessité de se servir de signaux de canon en temps de brume, & la facilité de se méprendre à la mesure du temps ou de la distance entre les coups, ou d'autres raisons, rendent

(3) Sig $\left\{ \begin{array}{l} 6, 7 \\ 17, 9 \\ 20, 13 \end{array} \right\}$ B.
Sig $\left\{ \begin{array}{l} 1, 3 \\ 7, 11 \end{array} \right\}$ C.

(4) Signal 23. B.

(5) Sig 5, 7. B.
Signal 1, 3, 7.
15, 11. C.

indispensable le signal d'annuler (6) le signal précédent.

(6) Sig. 6. 7. B.
Signal 15. C.

Savoir,

C'est dans le temps de brume, que privé de la vue des objets extérieurs, il convient plus particulièrement d'observer un très-grand silence pour mieux distinguer des signaux, qui n'offrent pas une grande combinaison, & qui n'ont que de légères différences. Les Capitaines obligeront les Equipages à se tenir tranquilles à leur poste, & à manœuvrer sans bruit.

*Voilure, ordre
de voile de file
large.*

La route que le Général fera, s'il n'en fait pas d'autre signal, sera toujours à six rumb de vent portant plein; & quelle que soit la route que le Général fasse, à moins d'y être forcé, il réglera sa voilure, de manière à ne faire jamais plus de trois noeuds par heure. Le Vaisseau de la tête observera soigneusement de ne pas faire un plus grand sillage, & celui de la queue de n'en pas faire un moindre, afin de ne point trop étendre la ligne & de ne se point séparer.

*Ordre des Vais-
seaux.*

L'armée conservera l'ordre dans lequel elle s'est trouvée rangée, lorsque la brume l'a surpris, à moins que l'armée étant en ligne, & le Général craignant la durée de la brume, & la séparation de l'armée trop étendue, il ne juge à propos de la réunir davantage, en réduisant l'ordre de bataille en ordre de marche sur trois colonnes.

*Mesure de la
distance des Vais-
seaux & recon-
naissance par le
canon.*

Pendant la durée de la brume, les Vaisseaux, pour obvier aux abordages, autant qu'il se pourra, éviteront premièrement de se trouver à la portée ordinaire de la voix; & pour juger encore de leur distance respective, ils tireront de demi en demi-heure quelques coups de fusil (7).

(7) Signal 16. B.

Les Généraux feront connoître encore plus particulièrement leurs colonnes & leurs distances, en tirant toutes les heures quelques coups de canon (8).

(8) Signal 7. B.
Sig. 1. 2. 4. C.

Les Chefs de Division tireront autant de coups de pierriers (9), que leurs Généraux en auront tiré de canon.

(9) Signal 1. B.

*Reconnaissance
par le canon.*

Immédiatement après que chaque Vaisseau aura tiré quelques coups de fusil, & qu'il aura entendu ceux d'un autre Vaisseau, il pourra heler une fois (10), & même se nommer, se servant du porte-voix (11), afin que ceux qui sont à

(10) Sig. 12. B.
(11) Sig. 24. B.

portés de l'entendre, reconnoissent leur rang.

*Reconnoissance
par les différen-
tes batteries de
la voile.*

Les différens corps ou colonnes de l'armée battront de temps en temps, & successivement la caisse (12), depuis le Commandant jusqu'à la tête & à la queue de chaque Escadre ou colonne.

(12) Signal 17.
19, 20, B.

*Retenue des
par le son de la
trompette, du
cor, de la cloche.*

Les Généraux, les Chefs de Division & autres Vaisseaux, se feront encore particulièrement reconnoître par le son de leurs trompettes, du cor ou de la cloche (13).

(13) Signal 20.
21, 29, B.

319. *Faire observer le Signal.*

ON TIRE quelquefois un ou deux coups de canon (1), pour faire observer le signal: ainsi le Général, pour éviter, par des raisons particulières, la multiplicité des coups de canon, que l'on a joints aux signaux ordinaires de brume, pourra souvent se servir, en leur place, du nombre destiné à faire observer ou confirmer le signal.

(1) Signal 7. B.
Signal 1, 2, C.

320. *Faire connoître que le Signal est parvenu jusqu'aux extrémités de la Ligne, & connoître l'étendue de l'Armée.*

LE PREMIER Vaisseau de la tête, & le premier de la queue de la ligne ou des colonnes, feront connoître au Général, que le signal qu'il a fait, a été entendu de toute l'armée, & qu'il est parvenu jusqu'aux extrémités, en y répondant par celui de signal entendu ou aperçu (1), ou par le signal de mouvement actuel (2), quand il fera question de manœuvre.

(1) Signal 7. B.
Sig. 1, 1, C.

(2) Sig. 7, 7. B.
Sig. 1, 1, C.

321. *Virer à Pic, & appareiller.*

LORSQUE le Général voudra faire appareiller toute l'armée, il en fera d'abord un signal d'avertissement (1); & après qu'il aura été répété, il se disposera à mettre sous voile, en faisant le signal de virer à pic (2); cependant les

(1) Sig. 7, 12. B.
Signal 12, C.

(2) Sig. 7, 12. B.
Signal 12, C.

Vaisseaux n'appareilleront point, que le Général ne fasse signal de faire servir (3), & chaque Commandant fera le sien particulier.

(1) Sig. 7. 17.
19. 20. B.
Signal 12. C.

Si le Général ne veut faire appareiller qu'une seule Escadre, après avoir fait le signal d'avertissement (1), il fera le signal d'appareiller (3) propre à ladite Escadre.

322. *Signal d'Amure : commencer la Route; & faire servir.*

LE GÉNÉRAL appareillant, commençant la route, & faisant servir après la panne, pourra le faire connoître par un signal d'amure, qui indiquera s'il abat stribord (1) ou basbord (2). Cependant il marquera pour son Escadre ou pour l'armée, le moment où il commencera à faire route, par le signal de marche ou de faire servir (3), ou simplement par le nombre de coups de canon qu'il doit tirer toutes les heures, ce que les Commandants feront aussi de la manière qui leur est propre (4); ils feront les signaux de reconnaissance (5), si le Général les fait. Tous les Vaisseaux de l'armée mettant sous voile, le feront également connoître par les signaux de mouvement actuel (5).

(1) Sig. 7. 13. B.
Signal 4. C.

(2) Sig. 7. 14. B.
Signal 6. C.

(3) Sig. 7. 17.
19. 20. B.
Sig. 12. C.

(4) Signal 7. B.
Sig. 1. 2. 4. C.

(5) V. art. 318.

323. *Faire virer l'Armée par la contre-marche.*

LORSQUE le Général voudra faire virer par la contre-marche, l'armée rangée en ordre de bataille, il fera d'abord un premier signal d'avertissement (1); & lorsqu'il aura été répété, il fera celui de virer par la contre-marche (2); aussi-tôt le premier Vaisseau de la tête donnera vent devant, & tous feront successivement, en virant, les signaux de mouvement actuel qui leur sont propres: & chaque Vaisseau ne virera qu'après que le signal de mouvement actuel du précédent sera fini. Ainsi ils suivront à peu-près les mêmes eaux.

(1) Sig. 7. 12. B.
Signal 9. C.

(2) Sig. 7. 18. B.
Signal 9. C.

324. *Faire virer l'Armée tout ensemble vent devant.*

L'ARMÉE, dans un temps de brume, ne virera point par la contre-marche, si elle est en ordre de marche; mais si l'ordre a été bien formé, l'armée peut virer tout ensemble vent devant, aussi facilement que si elle étoit en ligne. Lors donc que le Général voudra faire virer de bord à l'armée, elle sera prévenue de ce mouvement par un signal d'avertissement (1). Le Général marquera ensuite le moment (2), où tous les Vaisseaux doivent donner ensemble vent devant pour former l'échiquier au vent, ou pour se remettre en ligne ou en colonne, s'ils sont alors en échiquier: chaque Vaisseau observera particulièrement, dans son abattée, s'il peut appercevoir le Vaisseau qui le suivoit avant le mouvement, & qui doit avoir viré immédiatement avant lui.

Les Vaisseaux qui virent le feront connoître par le signal de mouvement actuel (3), afin que ceux qui les précèdent ou qui les suivent, puissent régler leur mouvement pour éviter les abordages; & quand ils commenceront à aller de l'avant, après avoir viré, ils feront le signal d'amure (4).

Le Vaisseau, qui par le renversement de la ligne ou de la colonne, en sera devenu le premier; & celui qui en sera devenu le dernier, marqueront en particulier le moment de la fin de leur manœuvre, par le signal qui leur sera devenu propre (5).

325. *Faire virer l'Armée tout ensemble vent arriere, & prendre les Amures de l'autre bord.*

SI QUELQUES raisons déterminent le Général à faire virer l'armée tout ensemble vent arriere, pour prendre les amures de l'autre bord, les Signaux d'avertissements faits & répétés (1), le Général fera signal de virer (2) vent

(1) Sig. 7. 11. B.
Signal 6. C.(2) Sig. 1. 7. B.
Signal 1. C.

(3) Signal 5. B.

(4) Signal 13.
14. B.

(5) V. art. 318.

(1) Sig. 7. 12. B.
Sig. 11. C.(2) Sig. 3. 7. B.
Signal 11. C.

arriere, & aussitôt les Vaisseaux arriveront tout ensemble, en faisant le signal de mouvement actuel (3), jusqu'à ce qu'en revenant au lof, ils fassent le signal (4) de l'amure qu'ils prendront : cependant le premier & le dernier Vaisseau de la ligne ou de chaque colonne, marqueront, comme il convient, la fin de leur manœuvre.

326. *Mettre en Panne.*

QUAND le Général voudra que l'armée prévenue de mouvement (1), mette en panne, & qu'il en fera le signal (2), les Vaisseaux mettront aussitôt en panne sur le bord dont ils tiennent l'amure.

Si l'armée est vent arriere, le Général fera signal de lof ou d'amure (3), avant que de faire le signal de panne.

La panne de tous les Vaisseaux de l'armée sera toujours les huniers amenés à mi mât, & les basses voiles carguées; le grand hunier brassé sur le mât, & le petit à porter, afin que les Vaisseaux soient plus disposés à arriver promptement.

Pendant que l'armée sera en panne, elle fera alternativement usage des différens signaux de reconnaissance (4), afin que les Vaisseaux reconnoissent les pavillons & leurs colonnes.

327. *Mettre à la Cape.*

LA CAPE sera destinée pour le mauvais temps; & elle sera toujours à la grande voile, & du bord dont on fera amuré. Le Général en ayant fait le signal d'avertissement (1), attendra qu'il soit répété, pour faire celui de cape (2).

Mais si l'armée est vent arriere, le signal de lof (3), précédera celui de cape.



328. *Faire servir, & continuer la Route.*

LORSQUE le Général voudra que l'armée fasse route, après la panne ou la cape, elle en sera prévenue par l'avertissement d'appareiller (1), & le Général fera le signal de marche (2), en orientant ses voiles sur l'amure qu'il tient.

(1) Sig. 7, 12. B.

Signal 12. C.

(2) Sig. 7, 17.

19, 20. B.

Signal 12. C.

329. *Faire connoître l'aire de vent sur lequel le Général veut courir.*

LE GÉNÉRAL voulant changer de route, le vent restant le même, ou conserver la même route dans un changement de vent un peu considérable, en préviendra l'armée par un premier signal d'avertissement (1), & il lui fera connoître ensuite par un second signal (2), sur quel aire de vent il veut courir; & comme le signal d'amure fait partie de ce second signal, les Vaisseaux de l'armée seront toujours avertis du bord sur lequel le Général court. Le Général, dans ce mouvement, n'arrivera, ou ne viendra au lof qu'au dernier coup de canon qui désignera l'aire de vent.

(1) Sig. 7, 12. B.

Sig. { 20, 21, 22 } C.
{ 23, 24, 25 }

(2) Sig. 7, 13, 24. B.

Sig. { 22, 23, 24 } C.
{ 25, 26, 27 }330. *Changer l'ordre de Bataille en ordre de Marche sur trois Colonnes.*

QUOIQ'IL paroisse très-convenable à l'armée de conserver pendant la brume l'ordre dans lequel elle étoit rangée, lorsque la brume l'a surprise, cependant si le Général craint que sa durée soit une occasion à l'armée en ligne de se trop étendre, ou peut-être de se séparer, il pourra réduire l'ordre de bataille en ordre de marche sur trois colonnes, soit en continuant la même route, & conservant ses amures, soit en s'élevant & changeant d'amures. Le choix entre ces deux manœuvres doit dépendre de la ligne des Bâtimens qui sont à la suite de l'armée, du parage, des terres ou de l'ennemi. Dans l'une & l'autre évolution, l'armée

est

est avertie que l'arrangement respectif des colonnes en ordre de marche, fera toujours le même que celui qu'elles observent alors en ligne; c'est-à-dire, que l'avant-garde actuelle, telle qu'elle soit, passera au vent; l'Escadre qui fait le corps de bataille, passera au milieu; & l'Escadre qui fait l'arrière-garde, restera sous le vent.

PREMIERE MANIERE.

Mettre l'Armée en ordre de Marche sur trois Colonnes de même bord.

L'Escadre du Général étant à l'avant-garde.

LE GÉNÉRAL ayant fait signal d'avertissement (1) pour prévenir l'armée, qu'il va la faire passer de l'ordre de bataille à l'ordre de marche sur trois colonnes de même bord, & le signal étant parvenu aux deux extrémités de la ligne; si le Général fait lui-même l'avant-garde, aussi-tôt que le signal d'ordre de marche (2) sera parvenu à l'Escadre qui le fait, il fera celui de panne (3), qui en ce cas, regardera la seule Escadre & les bâtiments de la suite de l'armée qui sont sous le vent, lesquels cependant continueront leur bordée encore une demi-horloge, avant que de mettre en panne. Le premier Vaisseau de l'Escadre qui passe au milieu, & tous les autres successivement jusqu'au dernier de la ligne, leur Commandant ayant répété le signal d'ordre de marche (2), arriveront tous ensemble de deux rums, parallèlement sur les perpendiculaires du vent. Et les deux Escadres ayant ainsi couru pendant une demi-horloge, le Commandant de celle du centre, fera le signal de panne (4), qui ne sera que pour son Escadre seule. La troisième Escadre larguera encore une demi-horloge de la même manière, pour passer sous le vent des deux autres colonnes, son Commandant continuant pour elle le signal d'ordre de marche (2); après quoi il fera celui de panne (4), & l'armée sera, autant qu'il se peut, réunie.

L'Escadre du Général étant au centre.

Si le Général est au centre de la ligne, après qu'il aura

Y y

(1) Signal 7.
12 B.
Signal 13. C.

(2) Sig. 7, ad. B.
Signal 13 C.
3) Signal 27. B.
Signal 31. C.

(4) Signal 29. B.
Sig. 1. 7. C.

fait le signal d'avertissement (1), & qu'il aura été répété par les pavillons, il fera celui d'ordre de marche sur trois colonnes de même bord (2); & aussi-tôt que la connoissance de ce dernier signal sera parvenue à la tête & à la queue de son Escadré, le Commandant de l'avant-garde, averti du mouvement par la communication des signaux, fera mettre son Escadre en panne (4), tandis que l'Escadre du centre & celle de la queue arriveront de deux rumb, comme il a été dit, la première durant une demi-horloge, & la seconde pendant une horloge.

*L'ordre du
Général étant à
l'arrière-garde,*

Si l'Escadre du Général fait l'arrière-garde, le signal de mouvement s'étant communiqué de la queue à la tête de la ligne, le Commandant de l'avant-garde mettra en panne (4), celui du centre fera les mêmes signaux & mouvements que le Général a faits dans le cas précédent, & le Général manœvrera, comme il a été dit, dans ce même cas, de l'Escadrement il occupe la place.

Les Vaisseaux de la suite de l'armée étant au vent, comme on l'a supposé, le tiendront sans larguer aucunement, & mettront successivement en panne de la tête à la queue, après avoir couru une demi-horloge, depuis la communication des signaux : dans cet arrangement la tête & la queue des Bâtimens débordent un peu la colonne du vent; & ce sera pour eux un avantage de s'être un peu rapprochés & d'être plus au vent. Mais si dans l'ordre de bataille, la ligne des Bâtimens de la suite de l'armée est sous le vent, alors elle larguera tout ensemble de deux rumb, en même temps que les deux Escadres du centre & de la queue de la ligne; & elle mettra en panne en même temps que celle de sous le vent.

Dans cette évolution, les Escadres prévenues du rang qu'elles occupent de première, seconde ou troisième colonne relativement au vent, ne doivent pas se tromper à la manœuvre, de mettre en panne ou d'arriver, si elles font d'ailleurs attention aux signaux de reconnaissance & de mouvement actuel de leurs Commandants.

SECONDE MANIERE.

Mettre l'Armée en ordre de marche sur trois colonnes de l'autre bord, en virant tout ensemble par colonne.

LE GÉNÉRAL voulant faire passer l'armée de l'ordre de bataille à l'ordre de marche sur trois colonnes de l'autre bord, & en ayant fait le signal d'avertissement (1); & ce signal répété étant parvenu aux extrémités de la ligne, quel que soit le poste que le Général occupe, il fera le signal (2) d'ordre de marche de l'autre bord; & celui-ci ayant aussi été répété, l'avant-garde actuelle, qui doit faire la colonne du vent, donnera aussi-tôt, & tout ensemble vent devant (3). L'Escadre du centre courra encore un quart d'horloge, avant que de virer, comme la précédente, & elle en fera le signal, autant pour marquer à ses Vaisseaux l'instant de leur manœuvre, que pour en prévenir la troisième qui la suit: celle-ci devant faire la colonne de sous le vent, virera tout ensemble, après avoir prolongé sa bordée pendant un autre quart d'horloge plus que la colonne du centre, c'est-à-dire, après avoir couru une demi-horloge sur le même bord, depuis le signal (2) d'ordre de marche...

(1) Sig. 7. 14. B.
Signal 14. C.

(2) Sig. 7. 27. B.
Signal 14. C.

(3) Signal 2. B.
Signal 8. C.

TROISIEME MANIERE.

Mettre l'Armée en ordre de marche sur trois colonnes de l'autre bord, en virant par la Contre-marche.

SI LE GÉNÉRAL veut faire exécuter le changement de l'ordre de bataille en ordre de marche sur trois colonnes de l'autre bord, en faisant virer l'armée par la contre-marche; après qu'il aura fait le signal d'avertissement de mouvement (1), il fera celui de virer par la contre-marche (2),

(1) Sig. 7. 12.
Signal 14. C.
(2) Signal 28 B.
Signal 9. C.

Y y ij

& ensuite celui d'ordre de marche sur l'autre bord (3); le premier Vaisseau de la colonne du centre virera en même temps que le Vaisseau du centre de la première colonne; & de même, le premier Vaisseau de la troisième colonne virera en même temps que le Vaisseau du centre de la seconde colonne. Ces moments seront marqués par les signaux de mouvement actuel (4). Il faut remarquer que dans ce mouvement de virer par la contre-marche, les Vaisseaux successifs n'ont que le signal de l'exécution actuelle du Vaisseau qui précède immédiatement (5), & l'estime du temps & de la distance, pour se déterminer à virer. Ainsi il est très-difficile qu'ils courent exactement dans les mêmes eaux.

(3) Signal 17. B.
Signal 14. C.

(4) V. art. 300.

(5) V. art. 321.

Les Bâtimens de la fuite qui seront au vent, vireront tous ensemble en échiquier au signal (3) d'ordre de marche; & ceux qui seront sous le vent, vireront de même tous ensemble, lorsque le dernier Vaisseau de cette colonne virera.

331. *Faire chasser un Vaisseau à la tête de la Ligne ou des Colonnes:*

LE GÉNÉRAL prévientra, s'il se peut, la brume, pour donner ordre à quelque Vaisseau de chasser en avant de l'armée, & il se servira des signaux de jour ou de nuit (1), appliqués à cet usage; mais lorsqu'il y aura apparence de brume, il est du devoir de la première Frégate de chaque Escadre de passer de l'avant, & de naviguer au vent & sous le vent à une distance convenable de la ligne ou des colonnes, afin de pouvoir prévenir l'armée de la découverte des Vaisseaux ou de la terre, & de se tenir en même temps à portée d'entendre les signaux. Le Général, incertain si les chasseurs ont passé de l'avant, leur en donnera l'ordre par un signal (2) qu'ils répéteront en se détachant,

(1) V. art. 124.
125. 126.

(2) Sig. 4. 7. B.
Signal. 19. C.

332. *Si l'on découvre des Vaisseaux:*

SI QUELQUE Vaisseau de l'armée découvre des Vaisseaux étrangers, il en fera aussitôt un signal d'avertissement

Ennemis.
Branlées.

(1), qu'il confirmera par un second signal (2), s'il les reconnoît pour ennemis; & le Général donnera les ordres convenables: les Vaisseaux feront branlébas, & se disposeront au combat (3).

(1) Sig. 7. 11. B.
Signal 37. C.
(2) Signal 9. B.
Signal 37. C.
(3) Signal 8. B.
Signal 36. C.

333. *Si quelque Vaisseau découvre la terre ou un danger.*

LE VAISSEAU de l'armée qui découvrira la terre (1) ou un danger (2) sur lequel la route porte, en fera aussitôt un signal d'avertissement (1, 2); cependant il fera immédiatement après le signal de fond; de virer, d'arriver, ou tel autre signal que ferait le Général suivant l'objet.

(1) Signal 6, 7. W.
Signal 27. C.
(2) Signal 7. 10. B.
Signal 28. C.

Il se servira du porte-voix pour prévenir les Vaisseaux qui sont à portée du relevement de la terre ou du danger; & il pourra faire les signaux de l'aire de vent auquel il faut courir pour l'éviter (3).

(3) V. art. 330.

334. *Si un Vaisseau est incommodé, ou en danger.*

LE VAISSEAU qui sera fort incommodé ou en danger, le fera connoître par un premier signal (1); après lequel il en fera un autre (2), qu'il répétera régulièrement toutes les demi-heures: les Vaisseaux plus à portée de secourir celui qui est en danger, & cela regarde particulièrement les deux qui doivent le précéder & le suivre dans l'ordre sur lequel l'armée est censée rangée, ou ceux qui feront effectivement alors le plus près, seront obligés de lui envoyer leurs Chaloupes, qui ne négligeront pas d'embarquer un compas, un porte-voix, des armes, des vivres, quelques grappins, des remorques; & le Capitaine instruira l'Officier détaché de la distance où il trouvera son Vaisseau en panne, s'il est nécessaire, & des signaux particuliers par lesquels il le reconnoitra. Les Vaisseaux feront en sorte de faire parvenir au Général les signaux & la connoissance du Vaisseau en danger.

(1) Sig. 7. 9. B.
Signal 35. C.
(2) Signal 4. C.

335. *Faire connoître qu'on a trouvé un bon fond pour mouiller. Mouiller.*

Bon fond.

LE VAISSEAU qui aura trouvé un bon fond pour mouiller, le fera connoître par un signal particulier d'avertissement (1).

(1) Sig 7. 21. B.
Signal 29. C.

Mouiller.

Et le Général voulant ensuite faire mouiller l'armée, la préviendra de s'y disposer (2) : aussi-tôt les Vaisseaux pareront leurs ancres, & le signal répété, le Général fera signal de mouiller (3) : il laissera en même temps tomber son ancre; il filera une quantité de cable égale à trois fois la profondeur du fond. Les Vaisseaux mouilleront dans l'ordre où ils se trouvent, & mettront aussi-tôt après une Chaloupe à la mer, soit pour remédier aux accidents d'abordage, ou autres, soit pour se rendre à bord du Général au premier signal d'ordre (4).

(2) Sig. 7. 22. B.
Signal 32. C.

(3) Sig 7. 21. B.
Signal 32. C.

(4) Sig 7. 22. B.
Signal 2. C.

336. *Signal numérique.*

S'IL ÉTOIT absolument nécessaire de faire un signal numérique en temps de brume, on pourroit désigner les nombres en exprimant les unités par des coups de canon tirés lentement, & les dizaines par des coups précipités, observant que deux coups de canon, coup sur coup, vaudroient 10, trois coups de canon 20, & ainsi de suite. On pourroit se servir pour avertissement de nombre d'un signal de canon (1), qui étant joint, par exemple, au signal d'amure (2), avertiroit de la route à faire, ou d'un signal particulier (3) de l'aire de vent, qu'il faudroit suivre, conformément à la table de l'article 286.

(1) Signal 63. C.

(2) Signal 7. 13.
14. B.

Signal 63. C.

(3) Signal 22. B.

Un des 32 premiers signaux de canon.

(4) Signal 7. 6.
10. B.

Signal 63. C.

Aire de vent de la route.

Retourner de la terre ou du danger.

De même le signal d'avertissement (1), accompagnant celui de terre ou de danger (4), le signal numérique (3), fait immédiatement après, désigneroit l'aire de vent du levement.

F I N.

www.libtool.com.cn

T A B L E

D E S

M A T I E R E S.

www.libtool.com.cn

TABLE

T A B L E

DES MATIERES

CONTENUES DANS LES DEUX LIVRES
DE LA TACTIQUE.

A		Evol.	Sig.	Fig.
ABANDONNER.	FAIRE lever ou <i>abandonner</i> la chasse		119	
ABATTRE	Faire connoître à l'Armée de quel bord le Général veut <i>abatire</i>		97 299 322	
ABORDER	<i>Aborder</i>		166	
	Vaifseau qui veut <i>aborder</i> l'Ennemi		166	
	Faire <i>aborder</i> les Brûlots		167	
ACCIDENT	<i>Accident</i> de conféquence		70	
	Distinction des <i>accidents</i>		70 266	
ACTUEL	Feux & signaux de mouvement <i>actuel</i>		301	
	Signaux de mouvement <i>actuel</i> & d'exécution particulière de chaque Vaifseau		318	
AFFOURCHER . .	Mouiller, <i>affourcher</i>		92 292	
AIGUADE	<i>Aiguade</i>		41	
AIRE DE VENT . .	Rumb, <i>aire de vents</i> , quart de vent	I		I
	Signaux d' <i>aires de vents</i>		89 286 29 336	
	Faire connoître combien de temps l'Armée doit fuivre chaque <i>aire de vents</i> de faufte route		89	

Zz

		Evol.	Sig.	Fig.
AIRE DE VENT...	Faire connoître l' <i>aire de vent</i> sur lequel la ligne ou les colonnes doivent mouiller		92	
	Faire connoître l' <i>aire de vent</i> d'affourche		92	
	Faire connoître l' <i>aire de vent</i> sur lequel le Général veut courir		110	
	Faire arriver la ligne de quelques quarts, ou changer l' <i>aire de vent</i> de la ligne ou des colonnes		310	
			319	
	Faire chasser à un <i>aire de vent</i> déterminé		118	
ALLER DE L'AVANT...	Avertir un Vaisseau d' <i>aller de l'avant</i>		285	
			105	
AMARINER...	<i>Amariner</i> , conserver, brûler les Prises		124	
AMIRAL...	<i>Amiral</i> , son Pavillon de distinction		9	
AMURE...	Signaux de route & d' <i>amures</i>		54	
			299	
	Signal d' <i>amure</i> ; commencer la route & faire servir		322	
	Tenir le vent; ou les armées étant en route vent arriere ou large, prendre les <i>amures</i> d'un bord.		322	
	Faire virer l'Armée tout ensemble vent arriere, lof pour lof, & prendre les <i>amures</i> de l'autre bord		308	
			312	
			325	
ANCRE...	Mouiller une seule <i>ancre</i>		92	
	Affourcher avec une grosse <i>ancre</i>		92	
	Si un Vaisseau chasse sur ses <i>ancres</i>		70	
			297	
ANGLE OBTUS.	L'Armée étant en bataille, la faire courir vent arriere (en <i>angle obtus</i> , le sommet sous le vent) dans un ordre qui la mette en état de se remettre en ligne sur le bord qu'elle voudra	45	136	43
	L'Armée courant vent arriere ou large sur un <i>angle (obtus)</i> formé par les deux lignes du plus près, le centre de l'Armée étant sous le vent, mettre l'Armée en bataille	47	137	44
ANNULER...	Annuler l'ordre ou le signal		31	
			245	
			318	
APPAREILLER...			96	
	Virer à pic & <i>appareiller</i>		299	
			321	
	Faire <i>appareiller</i> les meilleurs voiliers		99	
			299	
			300	

TABLE DES MATIERES.

363

Evol.

Sig.

Fig.

APPERCEVOIR...	Faire connoître que l'on a <i>aperçu</i> le signal.	83		
		108		
APPROCHER..	Faire <i>approcher</i> ou éloigner une colonne.	109		
		303		
		309		
APPROUVER..	<i>Approuver</i> ou consentir, refuse.	81		
		214		
ARMÉE	L'Ordonnance des <i>Armées</i> a dû changer avec les armes . . . Introduction, Art. III. Différence <i>essentielle</i> entre les <i>Armées</i> de terre & celles de mer. Introduction, Art. IX. <i>Armée</i> en ligne, <i>Armée</i> en bataille	16		
	Avantages de l' <i>Armée</i> du vent	29	.. .	23
	Désavantages de l' <i>Armée</i> du vent	29	.. .	23
	Avantages de l' <i>Armée</i> de sous-le-vent	29	.. .	23
	Désavantages de l' <i>Armée</i> de sous-le-vent	29	.. .	23
	En quoi consiste la force d'une <i>Armée</i>	29		
ARMER	<i>Armer</i> les Chaloupes en guerre	269		
	Chaloupes <i>armées</i>	44		
	<i>Armer</i> les Chaloupes pour porter du secours	268		
ARRIERE	<i>Vent-arrriere</i> , entre deux écoutes	6	.. .	1
	Virer <i>vent-arrriere</i> , prendre lof pour lof	11	.. .	5
	Les Vaisseaux de l' <i>arrriere</i> ou sous-le-vent ne diminueront point de voile qu'ils ne soient à leur poste	101		
		107		
ARRIVER	<i>Arriver</i>	8	.. .	3
	Attentions pour <i>arriver</i>	101		
	<i>Faire arriver</i>	109		
		309		
	L' <i>Armée</i> étant en ligne, la faire <i>arriver</i> (en échi-quer) de quelques quarts par conversion	44	134	41
	<i>Faire arriver</i> la ligne de quelques quarts, ou changer l'aire de vent de la ligne ou des colonnes	111		
	<i>Arriver</i> sur l' <i>Ennemi</i> & le forcer au combat	57	159	63
ARTICLE	Faire exécuter les temps d'un mouvement, dont l' <i>article</i> a été indiqué numéairement	86		
ATTAQUER	Faire connoître que l'on peut <i>attaquer</i> avec avantage.	122		
	Faire donner dans la Flotte (<i>attaquer</i>)	123		
ATTENTION..	<i>Attentions</i> pour arriver	101		

		Evol.	Sig.	Fig.
ATTENTION..	<i>Atentions</i> pour la marche & la manoeuvre	182	301	
	<i>Atentions</i> des Officiers de quart sur la distance	107		
	<i>Atentions</i> sur les signaux de nuit	239		
AVANT	Avertir un Vaisseau d' <i>aller de l'avant</i>	105		
AVERTIR	Avertir de ne se point servir de canon dans les signaux ordinaires	251		
	Avertir qu'on ne se serve point de fusées dans les signaux	252		
	Avertir de se servir des signaux de brume	253		
	Avertir l'Armée qu'on manoeuvrera sans signaux	254		
	Avertir les Vaisseaux de mettre à poupe le pavillon de nation que le Général mettra	201		
			77	
AVERTISSEMENT..	<i>Avertissement</i> général de mouvement	248	301	
	<i>Avertissement</i> d'exécution particulière de mouvement	318	78	
	<i>Avertissement</i> particulier	245	79	
	<i>Avertissements</i> généraux sur la marche	101	301	318
	<i>Avertissement</i> de signal numéraire	85	255	
	<i>Avertissement</i> de rang de Vaisseau ; ou signal par lequel chaque Vaisseau de la ligne sera reconnu & signalé	336	256	
	<i>Avertissement</i> de fausse route	89		
	<i>Avertissement</i> sur les changements de vent dans les fausses routes	286	89	
	<i>Avertissement</i> sur les signaux de nuit	239		
	<i>Avertissements</i> généraux pour le temps de brume	318		
AVIS	<i>Avis</i> de conséquence	58		
AUMONIER	Appeller les <i>Aumôniers</i>	36		

B

BAS-BORD . . .	LIGNE du plus-près stribord, <i>bas bord</i>	4	...	1
	Ligne de combat stribord, <i>bas-bord</i>	17	...	1
	Abattre à <i>bas-bord</i> , stribord amure		97	1
	Abattre à stribord, <i>bas-bord</i> lamure		255	
			322	
			idem	
BASSES-VOILES . . .	Faire mettre l'armée aux <i>basses voiles</i>		274	
	L'armée étant aux <i>basses-voiles</i> , lui faire border les huniers		175	
BATAILLE . . .	Ligne; Vaisseau de ligne; Armée en ligne; Armée en <i>bataille</i>	16		
	Ordre de <i>bataille</i>	29	125	22
	Par quelle raison la ligne du plus-près est choisie pour se mettre en <i>bataille</i>	29		23
		29		
	Ranger une armée en <i>bataille</i>	36		22
		37		33
		37		34
	Faire connoître sur quelle ligne le Général veut former l'ordre de <i>bataille</i>		216	
	L'armée étant en <i>bataille</i> , la faire arriver tout de front sur la perpendiculaire du vent	44	133	41
	L'armée courant vent arrière ou large sur la perpendiculaire du vent, ou sur toute autre ligne, la mettre (en <i>bataille</i>) en ligne de combat	45	135	42
	L'armée étant en <i>bataille</i> la faire courir vent arrière (en angle obtus le sommet sous le vent) dans un ordre qui la mette en état de se remettre en ligne sur le bord qu'elle voudra	46	136	43
	L'armée étant en ordre de <i>bataille</i> ($\frac{VAC}{vm}$) changer le corps de bataille avec l'arrière-garde ($\frac{VCA}{vm}$).	50	145	52
	Exécuter le même mouvement, l'Escadre du Général mettant en panne	50	146	53
	L'Armée étant en ordre de <i>bataille</i> ($\frac{VAC}{vm}$), changer le corps de bataille avec l'avant-garde ($\frac{AVC}{vm}$).	51	147	54
	Exécuter le même mouvement, l'Escadre du Général passant au vent de l'avant-garde	51	148	55
L'armée étant en ordre de <i>bataille</i> ($\frac{VAC}{vm}$), faire				

	Evol.	Sig.	Fig.
BATAILLE . . .			
passer à l'arrière-garde l'Escadre qui est à la tête ($\frac{A}{m} \frac{C}{v} \frac{V}{r}$)	52	149	56
Exécuter le même mouvement, en faisant mettre en panne l'Escadre qui doit passer en arrière	52	150	57
L'Armée étant en ordre de <i>bataille</i> ($\frac{V}{v} \frac{A}{m} \frac{C}{r}$), faire passer à la tête de la ligne l'Escadre qui est à la queue ($\frac{C}{v} \frac{V}{m} \frac{A}{r}$)	53	151	58
Exécuter le même mouvement, en faisant mettre en panne les deux Escadres de l'avant	53	152	59
L'armée étant en ordre de <i>bataille</i> ($\frac{V}{v} \frac{A}{m} \frac{C}{r}$), changer l'Escadre de la tête avec celle de la queue de la ligne ($\frac{C}{v} \frac{A}{m} \frac{V}{r}$)	54	153	60
Exécuter le même mouvement, en faisant mettre en panne les deux Escadres de l'avant	54	154	61
Exécuter le même mouvement, en faisant mettre en panne l'Escadre du milieu, & virer celle de l'avant. Changer l'ordre de <i>bataille</i> en ordre de marche: Voyez au mot <i>Changement</i> .	54	155	62
Changer l'ordre de marche en ordre de <i>bataille</i> : Voy. au mot <i>Changement</i> .			
Changer l'ordre de retraite en ordre de <i>bataille</i> . . .	105	233	126
BATIMENT . . .			
<i>Bâtiments</i> suspects de contagion		22	
Distinction particulière des Frégates, Brûlots & <i>Bâtiments</i> de charge		11	
Poste des Flûtes ou <i>Bâtiments</i> de charge dans l'ordre de bataille		125	
BLANC			
Tirer au <i>blanc</i>		51	
BOIS			
Envoyer les Chaloupes faire de l'eau & du <i>bois</i>		41	
BOMBARDEMENT			
<i>Bombardement</i> ; pour que les Galiotes s'y préparent		169	
Se disposer au <i>bombardement</i> : nuit		293	
Faire cesser le <i>bombardement</i>		294	
BOUÉE			
<i>Bouée</i> de sauvetage		56	
Laisser une <i>bouée</i>		98	
Ne point laisser de <i>bouée</i>		99	
		300	
BRANLEBAS			
Faire <i>branlebas</i> , & rétablir les branles		52	

TABLE DES MATIERES. 367

		Evol.	Sig.	Fig.
BRANLEBAS..	Les Vaisseaux qui chasseront les ennemis feront <i>branlebas</i>			114
	Se préparer au combat. <i>Branlebas</i>			158 265 332
BRASSIAGE...	Faire connoître que l'on a trouvé fond & le <i>brassage</i>			56 291
BRULER.....	Amariner, conserver, brûler les prises			124
BRÛLOT.....	Distinction particuliere des Frégates, <i>Brûlots</i> & Bâ- timens de charge			11
	Appeller les Capitaines de Frégates, de Galioies, de <i>Brûlots</i> , les Pilotes			35
	Poste des <i>Brûlots</i> dans l'ordre de bataille	29		125
	Faire préparer les <i>Brûlots</i>			167
	Faire aborder les <i>Brûlots</i>			167
	Faire remettre les <i>Brûlots</i> à leur poste			167
	Le Vaisseau le plus à portée escortera le <i>Brûlot</i> ami, Les Frégates & Chaloupes doivent détourner les <i>Brûlots</i> ennemis			167
Le Capitaine de <i>Brûlots</i> , ne quittera point son Bâ- timent qu'il ne soit accroché, & qu'il n'y ait mis le feu			167	
BRUME.....	Avertir de se servir des signaux de <i>brume</i>			253
C				
CABLE.....	FAIRE couper les <i>cables</i> , ou les filer par le bout			98 99 300
CAISSE.....	Reconnoissance par les différentes batteries de la <i>caisse</i>			318
CALE.....	Peine de mort, <i>cale</i>			34
CALFAT.....	Appeller les Charpentiers & les <i>Calfats</i>			37
CANON.....	Exercice du <i>canon</i> & du fusil			51
	Distance entre les coups de <i>canon</i> de signaux & l'en- voi des fusées			3
	Distinction & distance dans la position des signaux, dans l'envoi des fusées, & dans les coups de <i>canon</i> de signaux			240

	Evol.	Sig.	Fig.	
CANON	Avertir de ne se point servir de <i>canon</i> dans les signaux ordinaires	2	51	
	Mesure de la distance des Vaisseaux ; & reconnoissance par le <i>canon</i>		318	
	Observation sur les signaux de <i>canon</i>		318	
CANOT	Distinction des <i>Canots</i> & des Chaloupes		14	
	Ordre pour les Chaloupes & <i>Canots</i>		20	
	Officier dans les Chaloupes & <i>Canots</i> , contiendra les Equipages		20	
	Appeller les Chaloupes & <i>Canots</i> à bord du Général, d'un Commandant d'Escadre ou de tout autre Vaisseau		43	
			44	
CAPE	Mettre à la <i>cape</i>		103	
			275	
CAPITAINE	Appeller les Officiers Généraux, les Chefs de Division, & les <i>Capitaines</i> des Vaisseaux de ligne au Conseil		33	
	Appeller les <i>Capitaines</i> de Frégates, de Galiotes, de Brûlots, les Pilotes ou Lestes		35	
	Appeller les Commissaires, les <i>Capitaines</i> des Vaisseaux d'hôpital, ceux des Flûtes ou Bâtimens de la suite de l'Armée & autres personnes chargées de détails particuliers		36	
CENTRE	Faire passer les Généraux à la tête, au <i>centre</i> , ou à la queue de leur Escadre		199	
			302	
CHALOUPE	Distinction des <i>Canots</i> & <i>Chaloupes</i>		14	
	Ordre pour les <i>Chaloupes</i> & <i>Canots</i>		20	
	Officier dans les <i>Chaloupes</i> & <i>Canots</i> , contiendra les Equipages		20	
	<i>Chaloupe</i> étrangère qui vient à bord		20	
	Appeller les <i>Chaloupes</i> & <i>Canots</i> à bord du Général, d'un Commandant d'Escadre, ou de tout autre Vaisseau		43	
			44	
	Appeller les <i>Chaloupes</i> d'une seule Escadre		44	
	A quelle Escadre les <i>Chaloupes</i> doivent aller		44	
	Armement ordinaire des <i>Chaloupes</i>		44	
	<i>Chaloupes</i> armées		44	
	<i>Chaloupes</i> armées & marchées		44	
	Armer les <i>Chaloupes</i> en guerre		269	

Armer

TABLE DES MATIERES. 369

	Evol.	Sig.	Fig.
CHALOUPE			
Armer les <i>Chaloupes</i> pour porter du secours		268	
Les Frégates & <i>Chaloupes</i> doivent détourner les Brûlots ennemis		167	
Les <i>Chaloupes</i> seront à la remorque, les Vaisseaux mettant sous voile		100	
Faire embarquer les <i>Chaloupes</i>		100	
Faire mettre les <i>Chaloupes</i> à la mer, & faire embarquer les <i>Chaloupes</i>		270	
<i>Chaloupe</i> en danger		70	
CHANGEMENT DE VENT			
Avertissement sur les <i>changements de vent</i> dans les fausses routes		89	
Rétablir la ligne de combat, quand le vent vient de l'arrière	48	138	45
Le vent venant plus considérablement de l'arrière	48	139	46
Mettre l'Armée en ligne de l'autre bord, en changeant l'ordre de la tête & de la queue	48	140	47
Rétablir la ligne de combat, quand le vent vient de l'avant	49	141	48
Rétablir la ligne sans mettre en panne	49	142	49
Rétablir la ligne en s'élevant au vent par la contre-marche	49	143	50
Rétablir la ligne en s'élevant au vent en échiquier	49	144	51
Conserver les lignes de l'ordre de marche, quand le vent vient de l'arrière		187	
Rétablir l'ordre de marche, quand le vent vient (un peu) de l'arrière	79	188	89
Rétablir l'ordre de marche, quand le vent vient beaucoup de l'arrière	79	189	90
Conserver les lignes de l'ordre de marche, quand le vent vient de l'avant		190	
Rétablir l'ordre de marche, quand le vent vient de l'avant	80	191	91
Mettre l'Armée en ordre de retraite, quand le vent change & vient de l'avant	103	230	121
Mettre l'Armée en ordre de retraite, quand le vent change & vient de l'arrière	103	231	122
Rétablir l'ordre de retraite, quand le vent change	104	232	124
			125
CHANGEMENT DES ESCADRES			
<i>Changement des Escadres</i> dans l'ordre de bataille. Voyez <i>Bataille</i> .			
<i>Changement des Escadres</i> dans l'ordre de marche. Voyez <i>Marche</i> .			

CHANGER
L'ORDRE.....

Changer l'ordre de Bataille en ordre de Marche sur trois colonnes de même bord, l'avant-garde au vent, le corps de bataille au milieu, & l'arrière-garde sous le vent ($\frac{V}{V} \frac{A}{M} \frac{C}{T}$)

Evol. Sig. Fig.

63 { 170
314 74
330

L'Armée étant en ordre de bataille ($\frac{V}{V} \frac{A}{M} \frac{C}{T}$), la mettre en ordre de marche sur trois colonnes de même bord, le corps de bataille sous le vent, & l'arrière-garde au milieu ($\frac{V}{V} \frac{C}{M} \frac{A}{T}$)

64 171 75

L'Armée étant en ordre de bataille ($\frac{V}{V} \frac{A}{M} \frac{C}{T}$), la mettre en ordre de marche sur trois colonnes de même bord, le corps de bataille au vent, & l'avant-garde au milieu ($\frac{A}{V} \frac{V}{M} \frac{C}{T}$)

65 172 76

L'Armée étant en ordre de bataille ($\frac{V}{V} \frac{A}{M} \frac{C}{T}$), la mettre en ordre de marche sur trois colonnes de même bord, en faisant passer l'avant-garde sous le vent ($\frac{A}{V} \frac{C}{M} \frac{V}{T}$)

66 173 77

L'Armée étant en ordre de bataille ($\frac{V}{V} \frac{A}{M} \frac{C}{T}$), la mettre en ordre de marche sur trois colonnes de même bord, l'avant-garde sous le vent, & l'arrière-garde au vent ($\frac{C}{V} \frac{V}{M} \frac{A}{T}$)

67 174 78

L'Armée étant en ordre de bataille ($\frac{V}{V} \frac{A}{M} \frac{C}{T}$), la mettre en ordre de marche sur trois colonnes de même bord, en faisant passer l'arrière-garde au vent, mettant l'avant-garde au milieu, & le corps de bataille sous le vent ($\frac{C}{V} \frac{V}{M} \frac{A}{T}$)

68 175 79

L'Armée étant en ordre de bataille ($\frac{V}{V} \frac{A}{M} \frac{C}{T}$), la mettre en ordre de marche sur trois colonnes de l'autre bord, sans changer la disposition des Escadres.

69 { 176
315 80
330

L'Armée étant en ordre de bataille ($\frac{V}{V} \frac{A}{M} \frac{C}{T}$), la mettre en ordre de marche sur trois colonnes de l'autre bord, le corps de bataille sous le vent, & l'arrière-garde au milieu ($\frac{V}{V} \frac{C}{M} \frac{A}{T}$)

70 177 81

L'Armée étant en ordre de bataille ($\frac{V}{V} \frac{A}{M} \frac{C}{T}$), la mettre en ordre de marche sur trois colonnes de l'autre bord, le corps de bataille au vent, & l'avant-garde au milieu ($\frac{A}{V} \frac{V}{M} \frac{C}{T}$)

71 178 82

L'Armée étant en ordre de bataille ($\frac{V}{V} \frac{A}{M} \frac{C}{T}$), la mettre en ordre de marche sur trois colonnes de l'autre bord, l'avant-garde sous le vent, le corps de bataille au vent, & l'arrière-garde au milieu ($\frac{A}{V} \frac{C}{M} \frac{V}{T}$)

72 179 83

CHANGER
L'ORDRE.....

TABLE DES MATIERES.

371

Evol. Sig. Fig.

L'Armée étant en ordre de bataille ($\frac{v}{v} \frac{a}{m} \frac{c}{r}$), la mettre en ordre de marche sur trois colonnes de l'autre bord, l'avant-garde sous le vent, & l'arrière-garde au vent ($\frac{c}{v} \frac{a}{m} \frac{v}{r}$)	73	180	84
L'Armée étant en ordre de bataille ($\frac{v}{v} \frac{a}{m} \frac{c}{r}$), la mettre en ordre de marche sur trois colonnes de l'autre bord, l'arrière-garde au vent, l'avant-garde au milieu, & le corps de bataille sous le vent ($\frac{v}{v} \frac{a}{m} \frac{c}{r}$)	74	181	85
Changer l'ordre de bataille en ordre de marche sur trois colonnes		330	
= Première manière. Mettre l'Armée en ordre de marche sur trois colonnes de même bord		330	
= Seconde manière. Mettre l'Armée en ordre de marche sur trois colonnes de l'autre bord, en virant tout ensemble par colonnes		330	
= Troisième manière. Mettre l'Armée en ordre de marche sur trois colonnes de l'autre bord, en virant par la contre-marche		330	
L'Armée étant en bataille, la mettre en ordre de marche sur six colonnes de même bord	81	192	21
L'Armée étant en bataille, la mettre en ordre de marche sur six colonnes de l'autre bord	81	193	21
Changer l'ordre de marche en ordre de bataille de même bord	87	207 316	97
Ranger l'Armée sur la ligne de l'avant-garde	87	207	97
Ranger l'Armée sur la ligne de l'arrière-garde	87	208	98
Ranger l'Armée sur la ligne du corps de bataille	87	209	99
L'Armée étant en ordre de marche sur trois colonnes & le vent venant de l'arrière, mettre l'armée en bataille ($\frac{v}{v} \frac{a}{m} \frac{c}{r}$)	88	210	100
Mettre l'armée en bataille sur la ligne de l'avant-garde, le vent venant peu de l'arrière	88	211	101
Mettre l'Armée en bataille sur la ligne de l'arrière-garde, le vent venant peu de l'arrière	88	212	102
Mettre l'Armée en bataille sur la ligne de l'avant-garde le vent venant beaucoup de l'arrière	88	213	103
L'Armée étant en ordre de marche sur trois colonnes, & le vent venant de l'avant, mettre l'Armée en bataille ($\frac{v}{v} \frac{a}{m} \frac{c}{r}$)	89	214	104
Mettre l'Armée en bataille, le vent venant plus considérablement de l'avant	89	215	105

CHANGER
L'ORDRE...

	Evol.	Sig.	Fig.
Faire connoître sur quelle ligne le Général veut former l'ordre de <i>bataille</i>		216	
L'Armée étant en ordre de <i>marcbe</i> sur trois colonnes ($\frac{v}{v} \frac{c}{m} \frac{a}{r}$), la mettre en <i>bataille</i> de même bord, en changeant la colonne du milieu avec celle qui est sous le vent ($\frac{v}{v} \frac{a}{m} \frac{c}{r}$)	90	217	106
L'Armée étant en ordre de <i>marcbe</i> sur trois colonnes ($\frac{a}{v} \frac{v}{m} \frac{c}{r}$), la mettre en <i>bataille</i> de même bord en changeant la colonne du vent avec celle du milieu ($\frac{v}{v} \frac{a}{m} \frac{c}{r}$)	91	218	107
Mettre dans le même ordre l'Armée en bataille sur la ligne de l'arrière-garde	91	219	108
L'Armée étant en ordre de <i>marcbe</i> sur trois colonnes ($\frac{c}{v} \frac{v}{m} \frac{a}{r}$), la mettre en <i>bataille</i> de même bord, en faisant passer la colonne du vent à l'arrière-garde ($\frac{v}{v} \frac{a}{m} \frac{c}{r}$)	92	220	109
L'Armée étant en ordre de <i>marcbe</i> sur trois colonnes ($\frac{c}{v} \frac{a}{m} \frac{v}{r}$), la mettre en <i>bataille</i> de même bord, en changeant la colonne du vent, avec celle de sous le vent ($\frac{v}{v} \frac{a}{m} \frac{c}{r}$)	93	221	110
L'Armée étant en ordre de <i>marcbe</i> sur trois colonnes ($\frac{a}{v} \frac{c}{m} \frac{v}{r}$), la mettre en <i>bataille</i> de même bord, en faisant passer au vent la colonne de sous le vent ($\frac{v}{v} \frac{a}{m} \frac{c}{r}$)	94	222	111
L'Armée étant en ordre de <i>marcbe</i> sur trois colonnes, la mettre en ordre de <i>bataille</i> sur l'autre bord ($\frac{v}{v} \frac{a}{m} \frac{c}{r}$)	95	223 117	112
L'Armée étant en ordre de <i>marcbe</i> sur trois colonnes ($\frac{v}{v} \frac{c}{m} \frac{a}{r}$), la mettre en ordre de <i>bataille</i> de l'autre bord, en changeant la colonne du milieu, avec celle qui est sous le vent ($\frac{v}{v} \frac{a}{m} \frac{c}{r}$)	96	224	113
L'Armée étant en ordre de <i>marcbe</i> sur trois colonnes ($\frac{a}{v} \frac{v}{m} \frac{c}{r}$), la mettre en ordre de <i>bataille</i> de l'autre bord, en changeant la colonne du vent avec celle du milieu ($\frac{v}{v} \frac{a}{m} \frac{c}{r}$)	97	225	114
L'Armée étant en ordre de <i>marcbe</i> sur trois colonnes ($\frac{c}{v} \frac{v}{m} \frac{a}{r}$), la mettre en ordre de <i>bataille</i> de l'autre bord, en faisant passer la colonne du vent à l'arrière garde ($\frac{v}{v} \frac{a}{m} \frac{c}{r}$)	98	226	115

TABLE DES MATIERES.

373

Evol.

Sig.

Fig.

CHANGER
L'ORDRE...

L'Armée étant en ordre de <i>marche</i> sur trois colonnes ($\frac{c}{m} \frac{a}{m} \frac{r}{r}$), la mettre en ordre de <i>bataille</i> de l'autre bord, en changeant la colonne du vent avec celle de sous le vent ($\frac{r}{r} \frac{a}{m} \frac{c}{m}$)	99	227	116
L'Armée étant en ordre de <i>marche</i> sur trois colonnes ($\frac{a}{m} \frac{c}{m} \frac{r}{r}$), la mettre en ordre de <i>bataille</i> de l'autre bord, en faisant passer au vent la colonne de sous le vent ($\frac{r}{r} \frac{a}{m} \frac{c}{m}$)	100	228	117
Changer l'ordre de <i>retraite</i> en ordre de <i>bataille</i>	105	233	126
Changer l'ordre de <i>retraite</i> en ordre de <i>marche</i> sur trois colonnes	106	234	127

CHAPELLE...

Si un Vaisseau coëffe, fait *chapel*, ou met en panne. 277

CHARGE.....

Distinction particuliere des Frégates, Brûlots & Bâtiments de <i>charge</i>		11	
Poste des Flûtes & Bâtiments de <i>charge</i> dans l'ordre de <i>bataille</i>	29	125	22

CHARPENTIER...

Appeller les *Charpentiers* & les *Calrats* 37

CHASSE.....

Ce que c'est que la <i>chasse</i> ; prendre <i>chasse</i> ; donner <i>chasse</i>	30		
Observation sur la <i>chasse</i>	30	114	30
	34		31
			32
Faire lever ou abandonner la <i>chasse</i>		119	
Faire savoir que l'objet de la <i>chasse</i> est reconnu		120	
Faire connoître que l'on a espérance de joindre l'objet de la <i>chasse</i>		121	

CHASSER....

Chasser un Vaisseau étant au vent	33		28
			29
Chasser un Vaisseau étant sous le vent	34		
1°, Lorsqu'on est près sous le vent	34	114	30
2°, Lorsqu'on est un peu plus sous le vent	34	114	31
3°, Lorsqu'on est loin sous le vent	34	114	32
Faire chasser		114	
Les Vaisseaux qui chasseront les ennemis feront branlebas :		114	
Les Vaisseaux qui chasseront la terre sonderont		114	
Chasser sans garder d'ordre		110	
Faire chasser les Vaisseaux dans l'ordre où ils se trouvent		117	

374 TABLE DES MATIERES.

	Evol.	Sig.	Fig.
CHASSER . . .			
Faire <i>chasser</i> à un aire de vent déterminé		118	
		285	
<i>Chasser</i> un Vaisseau découvert		264	
Faire <i>chasser</i> un Vaisseau à la tête de la ligne ou des colonnes		284	
Si un Vaisseau <i>cbasse</i> sur ses ancres		331	
<i>sur un Vaisseau</i>		70	
<i>sur un danger</i>		297	
CHASSEUR . . .			
Les <i>Chasseurs</i> forceront de voile à l'approche des terres		55	
Les <i>Chasseurs</i> passeront au vent de tous Vaisseaux: ceux-ci favoriseront la manœuvre des <i>Chasseurs</i>		114	
Faire étendre les <i>Chasseurs</i> , pour découvrir plus de mer		115	
		283	
		331	
		115	
Distance des <i>Chasseurs</i> en découverte		283	
Les <i>Chasseurs</i> qui auront découvert l'ennemi, feront quelquefois faulle route		331	
Détacher les <i>Chasseurs</i>		115	
		283	
CHEF DE DIVISION.			
<i>Chef de Division</i> du centre; son pavillon de distinction		9	
<i>Chef</i> de la seconde division; son pavillon de distinction		9	
<i>Chef</i> de la troisieme division; son pavillon de distinction		9	
Appeler les Officiers généraux, les <i>Chefs</i> de Division & les Capitaines des Vaisseaux de ligne au Conseil.		33	
CHIRURGIEN . . .			
Appeler les <i>Chirurgiens-Majors</i>		36	
CLOCHE			
Reconnoissance par le son de la trompette, du cor, de la <i>clache</i>		318	
COEFFER			
Si un Vaisseau <i>coëffe</i> , fait chapelle, ou met en panne		277	
COLONNE			
<i>Colonnes</i> . Ordre de marche	28		20
			21
Distance & longueur des <i>colonnes</i>	28		
Pratique générale pour fixer la longueur & la distance des <i>colonnes</i>	81		
	28		
Faire approcher ou éloigner une <i>colonne</i>		103	
		109	

TABLE DES MATIERES.

375 Evol. Sig. Fig.

COLONNE	Changement de la disposition ou de l'ordre des colonnes. Voyez aux mots <i>Bataille & Marche</i> .			
	Partager l'armée en deux corps, ou mettre l'armée sur deux colonnes, & représentation d'un combat.	236		
	Observation sur les signaux dans l'ordre sur deux colonnes	192 193 236		
COMBAT	La ligne de combat a déterminé l'ordre de marche.			
	Introduction, Art. 1.			
	Ligne de combat, sribord, bas-bord	17		11
	Ligne de combat	29		22
	Eviter le combat	56	157	63
	Arriver sur l'ennemi, & le forcer au combat	57	159	63
	Forcer l'ennemi au combat étaut sous le vent	58		
	Se préparer au combat	153 265 332		
	Commencer le combat	160		
	Garder son poste dans le combat	160		
Faire cesser le combat	168			
Naumachie ou représentation d'un combat	236			
COMMIS	Appeler les <i>Commis</i> des vivres	36		
COMMISSAIRE.	Appeler les <i>Commissaires</i> , les Capitaines des Vaisseaux d'hôpital, ceux des Flôtes, ou Bâtimens de la suite de l'Armée, & autres personnes chargées de détails particuliers	36		
CONFIRMATION	Persister; ou signal de <i>confirmation</i> d'ordre	80		
CONSEIL	Appeler les Officiers généraux au <i>Conseil</i>	32		
	Appeler les Officiers généraux, les Chefs de division & les Capitaines des Vaisseaux de ligne au <i>Conseil</i> .	33		
	Officier général débordant de son Vaisseau pour aller au <i>Conseil</i>	33		
	<i>Conseil</i> de guerre pour dent militaire	34		
CONSENTIR	<i>Consentir</i> ou approuver	81 244		
CONSTRUCTION	Galeres anciennes, & <i>construction</i> moderne. Introduction, Art. 2.			

CONTAGION.	Bâtimens suspects de <i>contagion</i>	22	
CONTRE-AMIRAL.	<i>Contre-Amiral</i> ; son Pavillon de distinction	9	
CONTRE-MARCHE.	<i>Contre-marche</i>	18	126 127
	L'Armée étant en ligne, la faire virer par la <i>contre-marche</i>	38	126 127 303
	L'Armée étant en ligne, la faire virer/lof pour lof par la <i>contre-marche</i> sous le vent	38	127 304
	L'Armée étant en ordre de marche sur trois colonnes la faire virer par la <i>contre-marche</i>	76	183 303
	L'Armée étant en ordre de marche sur trois colonnes, la faire virer vent arriere par la <i>contre marche</i>	77	184 303
	Faire virer l'Armée par la <i>contre-marche</i>		323
	Observation sur la maniere de virer par la <i>contre-marche</i> (nuit) l'Armée étant en ordre de marche.		303
CONVERSION.	L'Armée étant en ligne, la faire arriver (en échiquier) de quelques quarts par <i>conversion</i>	44	134
	Faire arriver la ligne de quelques quarts (par <i>conversion</i>) ou changer l'aire de vent de la ligne ou des colonnes		311
CONVOI	Ligne de <i>convoi</i>	21	
COR	Reconnoissance par le son de la trompette, du <i>cor</i> , de la cloche		318
COUPER	Faire <i>couper</i> les cables, ou les filer par le bout		98 300
COURIR	Faire <i>courir</i> les Vaisseaux de la ligne ou des colonnes dans les eaux du Vaisseau de la tête		198 307
	Faire connoître l'aire de vent sur lequel le Général veut <i>courir</i>		310 310 329
D			
DANGER	Faire connoître à un Vaisseau qu'il court sur un <i>danger</i>		69 288

DANGER	Si un Vaisseau est incommodé ou en <i>danger</i>	70 266
	<i>Danger évident</i>	334
	Si un Vaisseau chassé sur un <i>danger</i>	70 297
	Secourir les Vaisseaux incommodés ou en <i>danger</i> . .	70
	Chaloupe en <i>danger</i>	70
	Si quelque Vaisseau découvre la terre ou un <i>danger</i> . .	288
	<i>Découverte en général</i>	333
DÉCOUVERTE	<i>Découverte en général</i>	53
	Si l'on découvre des Vaisseaux	54 69 261
	= Leur nombre	332
	= Vaisseaux François ou amis	54
	= Vaisseaux non reconnus ou suspects	54
	= Vaisseaux ennemis	54
	= Flotte marchande ennemie	332
	= Vaisseaux de guerre ennemis	54
	Route; amure des Vaisseaux <i>découverts</i>	54 261
	Si l'on découvre la terre	332
	Si quelque Vaisseau découvre la terre ou un <i>danger</i> . .	55 288
	<i>Faire connoître le relevement de la terre découverte</i> . .	333
	La <i>découverte</i> comptera au point du jour tous les Vaisseaux de l'armée	55 69
	Faire étendre les Chasseurs pour <i>découvrir</i> plus de mer	115 283
	Distance des Chasseurs en <i>découverte</i>	331 115
	Les Chasseurs qui auront <i>découvert</i> l'ennemi, fe- ront quelquefois fausse route	283 115
	Chasser un Vaisseau <i>découvert</i>	264
DÉLIT	Conseil de guerre pour <i>délits</i> militaire	34
DESAPPOURCHER.	<i>Desappourcher</i>	94 298
DÉSIGNATION	<i>Désignation</i> particulière des Généraux	250

DESTINATION . . .	<i>Destination générale des signaux des mâts</i>	13	
DÉTACHER . . .	<i>Détacher un Vaisseau pour escorter celui qui est incommodé</i>	73	} 290
	<i>Séparer l'Armée & détacher une Escadre ou un seul Vaisseau</i>	74	
	<i>Détacher les Vaisseaux de la ligne qui n'ont point d'ennemis par leur travers, & former un corps de réserve au vent ou sous le vent</i>	161	
	<i>Détacher les Chasseurs</i>	283	
DEVANT	<i>Donner vent devant</i>	9	
DIANE	<i>Diane & Retraite</i>	18	
DIMINUER . . .	<i>Diminuer de voile</i>	107	} 272
		273	
	<i>Les Vaisseaux de l'arrière, & ceux qui sont tombés sous le vent, ne diminueront point de voile</i>	101	} 273
		107	
	<i>Faire prendre un ris, ou diminuer la voilure d'un degré</i>	301	} 273
		273	
DISCIPLINE . .	<i>Le bon ordre & la discipline font la force des corps. Introduction, Art. 8.</i>		
DISPUTER . . .	<i>Disputer le vent à l'ennemi</i>	55	156
DISTANCE . . .	<i>Distance & longueur des colonnes</i>	28	
	<i>Observation sur la distance & la longueur des colonnes</i>	81	
	<i>Comment conserver la distance dans la marche</i>		101
	<i>Attentions des Officiers de quart sur la distance</i>		101
			107
	<i>Doubler les Vaisseaux qui n'observent pas la distance.</i>		101
			107
			160
	<i>Mesure de la distance des Vaisseaux & reconnaissance par le canon</i>		318
			115
	<i>Distance des Chasseurs en découverte</i>		283
			331
	<i>Distance entre les coups de canon de signaux & l'envoi des fusées</i>		3

DISTANCE . . .	<u>Distinction & distance dans la position des fanaux, dans l'envoi des fusées, & dans les coups de canon de signaux</u>	240
DISTINCTION . . .	<u>Partage de l'Armée en Escadres & divisions; distinction des Vaisseaux de l'Armée</u>	9
	<u>Amiral; son Pavillon de distinction</u>	9
	<u>Vice-Amiral; son Pavillon de distinction</u>	9
	<u>Contre-Amiral; son Pavillon de distinction</u>	9
	<u>Chef de division du centre; son Pavillon de distinction</u>	9
	<u>Chef de la 2^e division; son Pavillon de distinction</u>	9
	<u>Chef de la 3^e division; son Pavillon de distinction</u>	9
	<u>Distinction particuliere des Vaisseaux de chaque division</u>	10
	<u>Distinction particuliere des Frégates, Brûlots & Bâtimens de charge</u>	11
	<u>Distinction des Escadres & des divisions par les mâts</u>	13
	<u>Distinction des Canots & des Chaloupes</u>	14
	<u>Pavillon de distinction de poupe & pavois</u>	19
	<u>Pavillons de distinction & fanaux</u>	26
		242
	<u>Feux de distinction</u>	242
	<u>Choix des signaux, & distinction par les signaux</u>	239
	<u>Distinction & distance dans la position des fanaux, dans l'envoi des fusées, & dans les coups de canon de signaux</u>	240
	<u>Distinction des accidens</u>	70
DISTRIBUTION . . .	<u>Distribution & tableau des signaux</u>	6
	<u>Distribution & couleurs des Pavillons, Flammes & Girouettes d'une Armée de 63 Vaisseaux de ligne</u>	10
	<u>Distribution des Flammes de signalement des Vaisseaux de ligne d'une Armée de 63 Vaisseaux</u>	12
DIVISION	<u>Partage de l'Armée en Escadres & divisions; distinction des Vaisseaux de l'Armée</u>	9
	<u>Chefs de division</u>	9
	<u>Distinction particuliere des Vaisseaux de chaque division</u>	10
	<u>Distinction des Escadres & des divisions par les mâts</u>	13
DONNER	<u>Donner vent devant</u>	9
	<u>Faire donner dans la Flotte</u>	123

	Evol.	Sig.	Fig.
<u>DOUBLER</u> <u>Doubler les ennemis</u>	59	162	{ 64,65 66,67 68,69
<u>Empêcher l'ennemi de doubler</u>	60	163	{ 70 71
<u>Doubler les Vaisseaux qui ne gardent pas leur poste ou la distance</u>			{ 101 107 100
www.libtEol.com.cn			
<u>EAU</u> <u>ENVOYER les Chaloupes faire de l'eau & du bois</u>		41	
<u>Eaux</u>	15		{ 9 10
<u>Faire courir les Vaisseaux de la ligne ou des colonnes dans les eaux du Vaisseau de la tête</u>			{ 198 307
<u>ECHIQUIER</u> <u>Écbiquer au vent ou sous le vent</u>	20		{ 14 15 16
<u>L'Armée étant en ligne, la faire virer tout ensemble vent devant en écbiquer</u>	39	{ 128 305 324	36
<u>L'Armée étant rangée sur une ligne du plus près, mais courant avec l'amure de l'autre bord (en écbiquer), rétablir l'ordre</u>	40	{ 129 306	37
<u>L'Armée étant rangée sur une ligne du plus près, la faire courir vent arrière ou large (en écbiquer)</u>	41	130	38
<u>L'Armée étant rangée sur une ligne du plus près, & courant vent arrière ou large (en écbiquer), lui faire prendre les amures de cette même ligne</u>	42	131	39
<u>L'Armée étant rangée sur une ligne du plus près, mais courant (en écbiquer) avec les amures de l'autre bord, la mettre en bataille sur la ligne dont elle tient l'amure</u>	43	132	40
<u>L'Armée étant en bataille, la faire arriver tout de front (en écbiquer) sur la perpendiculaire du vent.</u>	44	133	41
<u>L'Armée étant en ligne, la faire arriver (en écbiquer) de quelques quarts par conversion</u>	44	134	41
<u>L'Armée courant vent arrière ou large (en écbiquer) sur la perpendiculaire du vent, ou sur toute autre ligne, la mettre en ligne de combat</u>	45	135	42
<u>L'Armée étant en ordre de marche sur trois colonnes, la faire virer tout ensemble vent devant (en écbiquer)</u>	78	185	88

TABLE DES MATIERES.

381. Evol. Sig. Fig.

ECHIQUIER...	Faire virer l'Armée tout ensemble vent devant (<i>en ébiquier</i>)				
				305	
				324	
ECHOUAGE...	<u>Ecbouage</u>			69	
ÉCOUTE...	Vent arrière, entre deux écoutes	6			I
ÉCRIVAIN...	Appeler les <i>Ecrivains</i> ordinaires			36	
				108	
				100	
ELOIGNER...	Faire approcher ou éloigner une colonne			308	
				309	
				100	
EMBARQUER...	Faire embarquer les Chaloupes			270	
	Faire mettre les Chaloupes à la mer, & faire embarquer les Chaloupes			270	
ENNEMI...	Découverte des <i>Vaisseaux ennemis</i>			54	
				332	
	<u>Flotte marchande ennemie</u>			54	
	= Nombre			54	
	= Route			54	
	= Amure			54	
	des <i>Vaisseaux découverts</i>			54	
EQUIPAGE...	<u>Equipage des prisés</u>			23	
				124	
ESCADRE...	Partage de l'Armée en <i>Escadres</i> & divisions; distinction des <i>Vaisseaux</i> de l'Armée			9	
	Distinction des <i>Escadres</i> & des divisions par les mâts			13	
	Disposition ou poste des <i>Escadres</i> dans la ligne	29		125	22
ESCORTE...	Si le <i>Vaisseau</i> incommodé a besoin d'un <i>Vaisseau</i> pour l' <i>escorter</i>			72	
	Détacher un <i>Vaisseau</i> pour <i>escorter</i> celui qui est incommodé			289	
				73	
				290	
	Le <i>Vaisseau</i> qui <i>escorte</i> , doit se tenir au vent			73	
				290	
ETEINDRE...	<i>Eteindre</i> les feux extraordinaires			260	
ÉTENDRE...	L'Armée étant en ordre de bataille ou de marche, faire <i>étendre</i> la ligne ou les colonnes			112	
	Faire <i>étendre</i> les <i>Chasseurs</i> pour découvrir plus de mer			115	
				283	
				331	

		Evol.	Sig.	Fig.
ETENDUE . . .	Connoître l'étendue de l'Armée		247 301 320	
ETRANGER . . .	Vaiffeaux & ports étrangers. Lettres		21	
	Chaloupe étrangère qui vient à bord		20	
	Connoître s'il s'est joint à l'Armée quelque Vaiffeau étranger		65	
	Faire tirer un Vaiffeau du Roi sur un Navire étranger, qui, en passant à portée, ne veut point parler au Général		67	
	Demander permission d'envoyer à terre ou à bord d'un Bâtiment (étranger) qui n'est point de l'Armée.		263 75	
	<u>Permettre aux Vaiffeaux de l'Armée d'envoyer à terre ou à bord d'un Bâtiment (étranger) qui n'est point de l'Armée</u>		76	
EVITER	<u>Eviter le combat</u>	56	157	
EVOLUTIONS . . .	<u>Evolutions, ce que c'est. Introduction, Art. 1. Nécessité de la pratique des évolutions. Introd. Art. 7. Les Officiers prendront une grande connoissance des évolutions & des signaux</u>		1	
EXÉCUTER . . .	<u>Le signal fait, l'ordre sera exécuté, si le Général n'annule pas le signal</u>		30	
	Faire connoître au Général que l'on ne peut pas exécuter l'ordre		84	
	Faire exécuter les temps d'un mouvement dont l'arti- cle a été indiqué numérairement		85	
EXÉCUTION . . .	<u>Avertissement d'exécution particulière de mouve- ment</u>		78	
	<u>Signaux de mouvement actuel & d'exécution parti- culière de chaque Vaiffeau</u>		242 318	
	<u>Exécution; peine de mort; cale</u>		34	
EXERCICE . . .	<u>Exercice du canon & du fusil</u>		51	
<u>F</u>				
FAIRE	<u>FAIRE de la voile; voyez Forcer.</u>			
FANAUX	<u>Pavillons de distinction & fanaux</u>		26 242	

TABLE DES MATIERES. 383

	Evol.	Sig.	Fig.
FANAUX	Distinction & distance dans la position des <i>fanoux</i> , dans l'envoi des <i>fusées</i> , & dans les coups de canon de <i>fanoux</i>	240	
	<i>Fanoux</i> & <i>fusées</i> ; leur rapport	239	
	<i>Fanoux</i> & <i>fusées</i> : on les emploiera quelquefois ensemble	240	
	<i>Avertissement de fausse route</i>	89	
FAUSSE-ROUTE	<i>Ecrire les signaux de fausse route, lorsque le Général les fera</i>	89	
	<i>Avertissement sur les changements de vent dans les fausses routes</i>	89	
	<i>Horloge de fausse route</i>	89	
	<i>Signaux d'aires de vent de fausse route</i>	89	
	Faire connoître combien de temps l'Armée doit suivre chaque aire de vent de <i>fausse route</i>	286	
	Les Chasseurs qui auront découvert l'ennemi, feront quelquefois <i>fausse route</i>	89	
	Faire commencer la <i>fausse route</i>	115	
FEUX	<i>Feux</i> de distinction	287	
	Faire mettre un <i>feu</i> à tous les <i>Vaisseaux</i> de l'Armée.	242	
	Eteindre les <i>feux</i> extraordinaires	259	
	<i>Feux</i> & signaux de mouvement actuel	260	
FILER	Faire couper les cables, ou les <i>filer</i> par le bout	301	
		98	
		99	
FLAMME	Distribution & couleurs des Pavillons, <i>Flammes</i> & Girouettes d'une Armée de 63 <i>Vaisseaux</i> de ligne.	300	
	<i>Flamme</i> particulière de reconnaissance & de signallement de chaque <i>Vaisseau</i>	10	
	Distribution des <i>Flammes</i> de signallement des <i>Vaisseaux</i> de ligne d'une Armée de 63 <i>Vaisseaux</i>	12	
		12	
FLOTTE	<i>Flotte</i> marchande ennemie	54	
	Faire donner dans la <i>Flotte</i>	123	
FLUTE	<i>Appeler les Commissaires, les Capitaines des Vaisseaux d'hôpital, ceux des Flûtes, ou Bâtimens de la fuite de l'Armée, & autres personnes chargées de détails particuliers</i>	36	
	<i>Poste des Flûtes, ou Bâtimens de charge dans l'ordre de bataille</i>	29	125
		22	
FOND	<i>Sonder & faire connoître le fond</i>	56	
		791	

	Evol	Sig.	Fig.								
FOND	Faire connoître que l'on a trouvé <i>fond</i> & le brassiage	56									
				Faire connoître la qualité du <i>fond</i> , sable, vase, roc	291						
						Si l'on a beaucoup moins de <i>fond</i> que le Général ou un <i>fond</i> différent	291				
								Faire connoître qu'on a trouvé un bon <i>fond</i> pour mouiller	335		
						FORCE	Force d'une Armée; en quoi elle consiste			29	
FORCER	Forcer de voile & chasse	101	105								
				Ce que l'on entend par <i>forcer</i> de voile dans une évolution	101						
						Si l'on ne peut pas <i>faire</i> plus de voile	106				
								Les Vaisseaux qui ne peuvent pas <i>faire</i> toute la voile qu'il faut pour suivre l'Armée, se signaleront	106		
										Arriver sur l'ennemi, & le <i>forcer</i> au combat	57
								Forcer l'ennemi au combat étant sous le vent	159		
FRÉGATE	Distinction particulière des <i>Frégates</i> , Brûlots & Bâtimens de charge	11									
				Appeller les Capitaines de <i>Frégates</i> , de Brûlots, de Galioles, les Pilotes	35						
						Poste des <i>Frégates</i> dans l'ordre de bataille	29				
								Les <i>Frégates</i> & les Chaloupes doivent détourner les Brûlots ennemis	125	22	
FUSÉES	Distance entre les coups de canon de signaux & l'envoi des <i>fusées</i>	3	239								
				Fanaux & <i>fusées</i> , leur rapport	240						
						Distinction & distance dans la position des fanaux, dans l'envoi des <i>fusées</i> , & dans les coups de canon de signaux	240				
								Fanaux & <i>fusées</i> ; on les emploiera quelquefois ensemble	240		
										Avertir qu'on ne se serve point de <i>fusées</i> dans les signaux	252

G

GALERS	GALÈRES anciennes, & construction moderne. Introduction, Art. 2.		
GALIOTE	Appeller les Capitaines de Frégates, de <i>Galiotes</i> , de Brûlots, les Pilotes	35	
	Bombardement, pour que les <i>Galiotes</i> s'y préparent.	169	293
	Faire approcher les <i>Galiotes</i>	169	
	<i>Galiote</i> incommodée	169	
	Faire retirer les <i>Galiotes</i>	169	
GARDE	<i>Garde</i>	17	
GÉNÉRAL	Distinction des <i>Généraux</i>	9	
	Les Officiers <i>généraux</i> ne quitteront point le Pavillon attribué à leur rang	13	
	Appeller les Officiers <i>généraux</i> au conseil	32	
	Officier <i>général</i> débordant de son Vaisseau pour aller au conseil	33	
	Faire passer les <i>Généraux</i> à la tête, au centre, ou à la queue de leur Escadre	199	302
	Désignation particulière des <i>Généraux</i>	250	
GIROUETTE	Distribution & couleurs des Pavillons, Flammes & <i>Girouettes</i> d'une Armée de 63 Vaisseaux de ligne.	10	
GRÉLIN	Affourcher avec un <i>grélin</i>	92	
H			
HAUTEUR	FAIRE connoître que l'on a eu <i>bauteur</i>	88	
HELLER	Reconnoissance par la voix, porte-voix: <i>beller</i>	318	
HOMME	<i>Homme</i> tombé à la mer, sauvé par un autre Vaisseau.	50	271
HONNEUR	<i>Honneurs</i> militaires	24	
	Soutenir l' <i>honneur</i> du Pavillon	160	161
HÔPITAL	Appeller les Commissaires, les Capitaines des Vais- seaux d' <i>Hôpital</i> , ceux des Flûtes ou Bâtimens de la suite de l'Armée, & autres personnes chargées de détails particuliers	36	

<u>HÔPITAL</u>	Demander permission de transporter les malades à bord du <u>Vaifseau d'Hôpital</u>	40	
	Avertir le <u>Vaifseau d'Hôpital</u>	42	
<u>HORLOGE</u>	<u>Horloge de faufle route</u>	89	
<u>HUNE</u>	<u>Mâts de hune; voyez Mât.</u>		
<u>HUNIER</u>	<u>L'Armée étant aux baffes voiles, lui faire border les buntiers</u>	279	
I			
<u>INCOMMODITÉ</u>	<u>Si UN VAISSEAU est incommodé ou en danger</u>	70 106	
	Le <u>Vaifseau incommodé</u> fe signalera	334	
	Secourir les <u>Vaifseaux incommodés</u> ou en danger	70	
	Le signal d' <u>incommodité</u> fera fait avant la nuit	70	
	Si le <u>Vaifseau incommodé</u> a befoin d'un <u>Vaifseau</u> pour l'efcorter	72	
	<u>Détacher un Vaifseau pour efcorter celui qui est incommodé</u>	289 73	
	<u>Galiote incommodée</u>	290 169	
<u>INSPECTION</u>	<u>Infpection des mouvemens</u>	200	
<u>JOUR</u>	La découverte comptera au point du <u>jour</u> tous les <u>Vaifseaux</u> de l'Armée	65	
L			
<u>LARGUE</u>	<u>VENT large</u>	9	I
<u>LATITUDE</u>	Faire en quelques occasions les signaux de <u>latitude</u> & de <u>longitude</u> à la vûe de terre	55	
	Faire signal de <u>latitude</u> & de <u>longitude</u>	87	
<u>LETTRE</u>	<u>Vaifseaux & Ports étrangers, lettres</u>	21	
<u>LEVÉE</u>	Faire <u>lever</u> ou abandonner la chaffe	119	
<u>LIGNE</u>	<u>Vaifseau de ligne armée en ligne, armée en bataille.</u>	16	
	<u>Ligne de combat, tribord, bas-bord</u>	17	II

LIGNE	<i>Ligne de marche</i>	19	}	13	
		24			16
	<i>Ligne de convoi</i>	21		15	
	<i>Ligne du plus-près. Par quelle raison la ligne du plus-près est choisie pour se mettre en bataille</i> ..	29			
	<i>Ranger plusieurs Vaisseaux sur une ligne</i>	36	125	33	
	<i>Disposition ou poste des Escadres dans la ligne</i> ..		125		
	<i>Rétablir la ligne de combat, quand le vent vient de l'arrière</i>	48	138	45	
	<i>La rétablir, le vent venant plus considérablement de l'arrière</i>	48	139	46	
	<i>Mettre l'armée en ligne de l'autre bord, en changeant l'ordre de la tête & de la queue</i>	48	140	47	
	<i>Rétablir la ligne de combat, quand le vent vient de l'avant</i>	49	141	48	
	<i>Rétablir la ligne sans mettre en panne</i>	49	142	49	
	<i>Rétablir la ligne, en s'élevant au vent par la contremarche</i>	49	143	50	
	<i>Rétablir la ligne, en s'élevant au vent en échiquier</i> ..	49	144	51	
	<i>Faire connoître sur quelle ligne le Général veut former l'ordre de bataille</i>		216		
	<i>Changement des Escadres, l'Armée étant en ligne</i> <i>Voyez Ordre de bataille.</i>				
	LIT	<i>Lit du vent</i>	2		1
	LOF	<i>Virer vent arrière, prendre lof pour lof</i>	11		5
<i>Faire virer l'armée lof pour lof par la contremarche</i> <i>tous le vent</i>		18	127	} 35	
<i>L'Armée étant en ordre de marche sur trois colonnes, la faire virer vent arrière (lof pour lof) par la contre-marche</i>		38	304		
<i>L'Armée étant en ordre de marche sur trois colonnes, la faire virer tout ensemble vent arrière (lof pour lof)</i>		77	184	87	
<i>Faire virer l'Armée tout ensemble vent arrière (lof pour lof) & prendre les amures de l'autre bord</i> ..			186		
			312		
LONGITUDE ..	<i>Faire en quelques occasions les signaux de latitude & de longitude</i>			55	
	<i>Faire signal de latitude & de longitude</i>			87	
	<i>La longitude sera toujours rapportée au méridien de Paris</i>			87	
LONGUEUR ..	<i>Distance & longueur des colonnes</i>	28			

	Evol.	Sig.	Fig.
LOSTE			
<u>Appeller les Pilotes ou <i>Loftes</i></u>		35	
M			
MAJOR			
<u>MAYORS & Ordres</u>		15	
MALADE			
<u>Envoyer les <i>malades</i> à terre</u>		38	
<u>Envoyer prendre les <i>malades</i> à terre</u>		39	
<u>Demander permission de transporter les <i>malades</i> à bord du Vaisseau d'Hôpital</u>		40	
MANOEUVRE			
<u>Prévenir l'armée qu'on <i>manœvrera</i> sans signaux</u>		254	
<u>Attentions pour la marche & la <i>manœuvre</i> pendant la nuit</u>		301	
MARCHE			
<u>La ligne de combat a déterminé l'ordre de <i>marche</i>. Introduction, <i>Art. 4.</i></u>			
<u>Ligne de <i>marche</i>, <i>tribord</i> ou <i>bas-bord</i></u>	19		13
<u>Ordre de <i>marche</i></u>	23		
<u>= Premier</u>	24		16
<u>= Second</u>	25		17
<u>= Troisième</u>	26		18
<u>= Quatrième</u>	27		19
<u>= Cinquième</u>	28		20
<u>Connoître si un Vaisseau <i>marche</i> mieux qu'un autre Vaisseau</u>	32		21
<u>Observation sur l'ordre de <i>marche</i></u>	81		
<u>Avertissements généraux sur la <i>marche</i></u>		101	
		301	
<u>Régler la <i>marche</i> & non la <i>voilure</i> sur celle du Général</u>		101	
<u>Comment conserver la distance dans la <i>marche</i></u>		101	
<u>Attentions pour la <i>marche</i></u>		182	
<u>Attentions pour la <i>marche</i> & la <i>manœuvre</i> pendant la nuit</u>		301	
<u>Observations sur la manière de virer par la contre-marche pendant la nuit, l'Armée étant en ordre de <i>marche</i></u>		303	
<u>Les Vaisseaux de l'Armée étant sans ordre, les mettre en ordre de <i>marche</i> sur trois colonnes, le Vice-Amiral au vent, l'Amiral au milieu, & le Contre-Amiral sous le vent $\left(\frac{V}{-} \frac{A}{-} \frac{C}{-}\right)$</u>	75	182	20
<u>L'Armée étant en ordre de <i>marche</i> sur trois colonnes, la faire virer par la contre-marche</u>	76	183	86
<u>L'Armée étant en ordre de <i>marche</i> sur trois colonnes,</u>		303	133

TABLE DES MATIERES.

389 Evol. Sig. Fig.

MARCHE

la faire virer vent arriere par la contre-marche . .	77	184	87
L'Armée étant en ordre de <i>marche</i> sur trois colonnes, la faire virer tout ensemble vent devant	78	185	88
L'Armée étant en ordre de <i>marche</i> sur trois colonnes, la faire virer tout ensemble vent arriere	186	
Conserver ou rétablir les lignes de l'ordre de <i>marche</i> quand le vent change. Voyez <i>Changement de vent</i> .			
L'Armée étant en ordre de <i>marche</i> sur trois colonnes, la mettre en ordre de <i>marche</i> sur six colonnes de même bord	194	
L'Armée étant en ordre de <i>marche</i> sur six colonnes, la mettre en ordre de <i>marche</i> sur trois colonnes de même bord	195	
L'Armée étant en ordre de <i>marche</i> sur trois colonnes, la mettre en ordre de <i>marche</i> sur six colonnes de l'autre bord, en virant par la contre-marche	196	
L'Armée étant en ordre de <i>marche</i> sur six colonnes, la mettre en ordre de <i>marche</i> sur trois colonnes de l'autre bord	197	
L'Armée étant en ordre de <i>marche</i> sur trois colonnes, $(\frac{P}{v} \frac{A}{m} \frac{C}{r})$ changer la colonne du milieu avec celle de sous le vent $(\frac{P}{v} \frac{C}{m} \frac{A}{r})$	82	202	92
L'Armée étant en ordre de <i>marche</i> sur trois colonnes, $(\frac{P}{v} \frac{A}{m} \frac{C}{r})$ changer la colonne du milieu avec celle du vent $(\frac{A}{v} \frac{P}{m} \frac{C}{r})$	83	203	93
L'Armée étant en ordre de <i>marche</i> sur trois colonnes, $(\frac{P}{v} \frac{A}{m} \frac{C}{r})$ faire passer sous le vent la colonne du vent $(\frac{A}{v} \frac{C}{m} \frac{P}{r})$	84	204	94
L'Armée étant en ordre de <i>marche</i> sur trois colonnes, $(\frac{P}{v} \frac{A}{m} \frac{C}{r})$ changer la colonne du vent avec celle de sous le vent $(\frac{C}{v} \frac{A}{m} \frac{P}{r})$	85	205	95
L'Armée étant en ordre de <i>marche</i> sur trois colonnes, $(\frac{P}{v} \frac{A}{m} \frac{C}{r})$ faire passer au vent la colonne de sous le vent $(\frac{C}{v} \frac{P}{m} \frac{A}{r})$	86	206	96
Changer l'ordre de bataille en ordre de <i>marche</i> . Voyez <i>Changer</i> .			
Changer l'ordre de <i>marche</i> en ordre de bataille. Voyez <i>Changer</i> .			
Changer l'ordre de retraite en ordre de <i>marche</i> sur trois colonnes	106	234	127

MAST	Signaux par les <i>mâts</i>	3	
	Destination générale des signaux des <i>mâts</i>	13	
	Distinction des Escadres & des divisions par les <i>mâts</i>	13	
	Amener les balles vergues & les <i>mâts</i> de hune	295	
	Hissier les <i>mâts</i> de hune & les balles vergues	296	
MATELASSÉ	Chaloupes armées & <i>matelasses</i>	44	
MATELOT	<i>Matelots</i> des Généraux, Vaisseau de la tête & de la queue de la ligne	125	
	Soutenir l'honneur du Pavillon, <i>Matelots</i>	160	
MÉDECIN	Appeler le <i>Médecin</i> de l'Armée	36	
MESSE	<i>Messe</i> ou <i>Vêpres</i>	48	
MORT	Peine de <i>mort</i> , cale	34	
	Faire connoître qu'il est <i>mort</i> un Officier à bord d'un Vaisseau	49	
MOUILLAGE	Vaisseau <i>mouillant</i> en rade	16	
	Avertir qu'on va chercher un <i>mouillage</i>	60	
	Faire <i>mouiller</i> une Armée	109	} 131
		90	
		91	
		92	
	Mettre une Armée hors d'insulte dans un Port.	110	} 132
		90	
		91	
		92	
Faire <i>mouiller</i> tous les Vaisseaux sans avertir	91		
<i>Mouiller</i> , affourcher	92		
	292		
<i>Mouiller</i> en ordre	92		
<i>Mouiller</i> une seule ancre	92		
Faire connoître l'aire de vent sur lequel la ligne ou les colonnes doivent <i>mouiller</i>	92		
<i>Mouiller</i> sans ordre	92		
Les Vaisseaux <i>mouillés</i> faciliteront la manœuvre de ceux qui appareillent	299		
Faire connoître que l'on a trouvé un bon fond pour <i>mouiller</i>	335		
MOUVEMENT	<i>Mouvements</i> En faire devant l'ennemi le moins qu'il est possible. Introduction, Art. 6.		

MOUVEMENT.

<u>Avertissement général de mouvement</u>	77
	248
	301
	318
<u>Remarque sur les signaux de mouvement</u>	77
<u>Avertissement d'exécution particulière de mouvement.</u> <u>Faire exécuter les temps d'un mouvement dont l'arti-</u> <u>cle est indiqué numériquement</u>	78
	249
<u>Feux & signaux de mouvement actuel</u>	86
<u>Signaux de mouvement actuel & d'exécution particu-</u> <u>lière de la manœuvre de chaque Vaisseau</u>	301
	318

N**NATION**

<u>PAVILLONS nationaux</u> à embarquer	2
<u>Avertir les Vaisseaux de mettre à poupe le Pavillon</u> <u>de Nation que le Général mettra</u>	201

NAVIRE

<u>Signal de Navire, découverte</u>	54
	65
	201
	332
<u>Faire tirer un Vaisseau du Roi sur un Navire étran-</u> <u>ger qui, en passant à portée, ne veut pas parler</u> <u>au Général</u>	67
	263

NAUMACHIE.

<u>Naumachis</u> ou représentation d'un combat	236
--	-----

NETTOYER.

<u>Nettoyer, & parfumer le Vaisseau</u>	52
---	----

NUMÉRAIRE.

<u>Signaux numériques</u>	5
<u>Avertissement de signal numérique</u>	85
<u>Faire exécuter les temps d'un mouvement dont l'ar-</u> <u>ticle est indiqué numériquement</u>	255
	316
	86

O**OBJET**

<u>OBJET</u> de la chasse; faire savoir qu'il est reconnu	120
<u>Faire connoître qu'on a espérance de joindre l'objet</u> <u>de la chasse</u>	121

OBSERVATION

<u>Nécessité de l'observation des signaux</u> Infr. Art. 10.	29
--	----

OBSERVER.

<u>Faire observer le signal</u>	243
	319

	Zool.	Sig.	Fig.
OBTUS			
L'Armée étant en bataille, la faire courir vent arriere (en angle <i>obtus</i> le sommet sous le vent) dans un ordre qui la mette en état de se mettre en ligne sur le bord qu'elle voudra	46	136	43
L'Armée courant vent arriere ou large sur un angle (<i>obtus</i>) formé par les deux lignes du plus près, le centre de l'Armée étant sous le vent, mettre l'Armée en bataille	47	137	44
OFFICIER			
Les <i>Officiers</i> prendront une grande connoissance des évolutions & des signaux		1	
Les <i>Officiers</i> généraux ne quitteront point le Pavillon attribué à leur rang		13	
<i>Officier</i> dans les Chaloupes & Canots, contiendra les équipages		20	
Appeler les <i>Officiers</i> généraux au conseil		32	
Appeler les <i>Officiers</i> généraux, les Chefs de division & les Capitaines des Vaisseaux de ligne au conseil.		33	
<i>Officier</i> général débordant de son Vaisseau pour aller au conseil		33	
Les <i>Officiers</i> de quart auront une attention particulière à l'observation des mouvements		53	
<u>Attention des <i>Officiers</i> de quart sur la distance</u>		5101	
		107	
ORDONNANCE			
<u>L'ordonnance des Armées a dû changer avec les Armées. Introduction, Art. 3.</u>			
ORDRE			
Le bon ordre & la discipline font la force des corps. Introduction, Art. 8.			
Secret sur les ordres & signaux		7	
Ordres & Majors		15	
Ordres pour les Chaloupes & Canots		20	
Appeler à l'ordre		27	
Faire mettre aux Vaisseaux de l'Armée leur Canot à la mer, pour aller au devant des Corvettes qui portent les ordres du Général		335	
Faire distribuer l'ordre de Chaloupe en Chaloupe, jusqu'au premier Vaisseau de la tête & de la queue de la ligne ou des colonnes		60	
Ordres secrets		61	
		62	
		66	
Persister; ou signal de confirmation d'ordre		80	
Le signal fait, l'ordre sera exécuté, si le Général n'annuite pas le signal		30	

ORDRE	Faire connoître au Général que l'on ne peut pas exécuter l'ordre	22	84	
	Ordre, ce que c'est	22		
	Ordre de marche	23		
	= Premier	24		16
	= Second	25		17
	= Troisième	26		18
	= Quatrième	27		19
	= Cinquième	28		20
	www.libtool.com.cn	28		21
	Ordre de bataille	29	125	22
	Les Vaisseaux conserveront toujours le dernier ordre dont on a fait le signal		63	23
	Changer l'ordre de bataille en ordre de marche. Voyez <i>Changer</i>			
	Ordre de bataille, mouvement des Escadres dans cet ordre. Voyez <i>Bataille</i>			
	Changer l'ordre de marche en ordre de bataille. Voyez <i>Changer</i>			
	Ordre de marche, mouvement des Escadres dans cet ordre. Voyez <i>Marche</i>			
	Ordre de retraite. Voyez <i>Retraite</i>	101	219	118
	Ordre d'une Armée qui croise en gardant un passage.		235	
	Ordre d'une Armée qui croise, & qui garde un passage	107	237	128
	Ordre d'une Armée qui force un passage	108	238	129
	Ordre des Vaisseaux en temps de brume		318	130
P				
PANNE	PANNE	12		6
	Mettre en panne		102	
	Si un Vaisseau coëffe, fait chapelle, ou met en panne.		276	
			326	
			277	
PAQUET	Ouvrir les paquets cachetés		62	
			66	
PARAGE	Ordre d'une Armée qui croise en gardant un parage.		235	
PARFUMER	Parfumer, & nettoyer le Vaisseau		52	
PARLER	Si un Vaisseau veut parler à un Commandant d'Escadre		58	

	Evol.	Sig.	Fig.	
PARLER	Le Vaisseau qui voudra <i>parler</i> , se signalera	58		
	Favoriser la manœuvre de ceux qui veulent <i>parler</i> .	58		
	Si un Vaisseau veut <i>parler</i> à un autre qu'à un Commandant d'Escadre	59		
	Si le Vaisseau à qui on veut <i>parler</i> , peut ou ne peut pas faire ce qu'on lui demande	59		
	Les Vaisseaux qui veulent le <i>parler</i> observeront les Généraux	59		
	Faire tirer un Vaisseau du Roi sur un Navire étranger, qui en passant à portée, ne veut point <i>parler</i> au Général	67		
		203		
	Le Général voulant <i>parler</i> à un Vaisseau de l'Armée.	257		
	<i>Parler</i> au Commandant	258		
	PARTANCE	Signal de <i>partance</i>	93	
PASSAGE	Ordre d'une Armée qui croise, & qui garde un <i>passage</i> .	107	237	128
	Ordre d'une Armée qui force un <i>passage</i>	108	238	129
PAVILLON	Choix des <i>Pavillons</i> de signaux	2		
	<i>Pavillons</i> nationaux à embarquer	2		
	Nombre des <i>Pavillons</i> de signaux	2		
	<i>Pavillon</i> de distinction des Généraux & Commandans.	2		
	Distribution & couleurs des <i>Pavillons</i> , Flammes & Girouettes d'une Armée de 63 Vaisseaux de ligne.	10		
	Les Officiers généraux ne quitteront point le <i>Pavillon</i> attribué à leur rang	13		
	<i>Pavillon</i> de distinction de poupe & pavois	19		
	<i>Pavillons</i> de distinction & fanaux	26		
		242		
	Soutenir l'honneur du <i>Pavillon</i>	169		
Avertir les Vaisseaux de mettre à poupe le <i>Pavillon</i> de nation que le Général mettra	161			
	201			
PAYOIS	<i>Pavillon</i> de distinction de poupe & <i>pavois</i>	19		
PECHE	Envoyer les Chaloupes à la <i>pêche</i>	41		
PEINE	<i>Peine</i> de mort, cale	34		
PERMETTRE	<i>Permettre</i> aux Vaisseaux de l'armée d'envoyer à terre ou à bord d'un Bâtiment qui n'est point de l'Armée.	76		
	Demander <i>permission</i> d'envoyer à terre ou à bord d'un Bâtiment, qui n'est point de l'Armée	75		

TABLE DES MATIERES.

395

Evol.

Sig.

Fig.

PERROQUETS..	<i>Perroquets grésés & menues voiles parées</i>	101		
PERPENDICULAIRE	<i>Perpendiculaire du vent</i>	3		I
	<i>L'Armée étant en bataille, la faire arriver tout de front sur la perpendiculaire du vent</i>	44	133	41
	<i>L'Armée courant vent arrière ou largue sur la perpendiculaire du vent, ou sur toute autre ligne, la mettre en ligne de combat</i>	45	135	42
PERSISTER..	<i>Persister, ou signal de confirmation d'ordre</i>	80		
PIC	<i>Virer à pic & appareiller</i>	96		
		299		
PILOTE	<i>Appeler les Capitaines de Frégates, de Galiotes, de Brûlots, les Pilotes ou Lottes</i>	35		
PLUS-PRÈS..	<i>Ligne du plus près, stribord, basbord</i>	4		I
	<i>Route de l'Armée au plus-près</i>		101	
	<i>Par quelle raison la ligne du plus-près est choisie pour le mettre en bataille</i>	29	125	22
POINT	<i>Porter dans l'occasion le point au Général</i>		29	
	<i>Faire connoître le point</i>		87	
POINT DU JOUR .	<i>Le signal de ralliement suivra le point du jour</i>		63	
	<i>La découverte comptera au point du jour tous les Vaisseaux de l'Armée</i>		65	
PORT	<i>Vaisseaux & Ports étrangers. Lettres</i>		21	
	<i>Mettre une Armée hors d'insulte dans un Port</i>	110	90 91 92	132
PORTE-VOIX..	<i>Reconnoissance par la voix. Porte voix</i>	54	318	
POSITION	<i>Position des signaux</i>		3	
POSTE	<i>Les Vaisseaux qui doivent se rallier, & qui ne font point à leur poste, manœuvreront sans mettre en panne</i>		63	
	<i>Connoître si tous les Vaisseaux de l'Armée sont à leur poste, & s'il ne manque point de Vaisseau</i>		64	
	<i>Les Vaisseaux qui ne font point à leur poste, seront signalés</i>		64	
	<i>Les Vaisseaux qui ne font point à leur poste, se signaleront eux-mêmes en répétition de signal</i>		64	

	Ecol.	Sig.	Fig.
POSTE	Les Vaisseaux de l'arrière ou sous le vent ne diminuent point de voile qu'ils ne soient à leur <i>poste</i>		101
	Doubler les Vaisseaux qui ne gardent point leur <i>poste</i> & la distance	}	101
	Faire mettre à leur <i>poste</i> les Efcadres ou les Vaisseaux qui n'y sont pas		107
	Garder son <i>poste</i> dans le combat		160
	Faire remettre le corps de réserve à son <i>poste</i> dans la ligne		113
	Changement de <i>poste</i> . Faire passer les Généraux à la tête, au centre, ou à la queue de leur Efcadre.		160
	Changer les Efcadres de <i>poste</i> . Voyez <i>Changer, Bataille, Marche</i>	}	161
			199
			302
POUPE	Faire passer les Vaisseaux de l'Armée à <i>poupe</i> du Général		57
<i>!</i>	Avertir les Vaisseaux de mettre à <i>poupe</i> le Pavillon de Nation que le Général mettra		201
PRÉPARER	Se <i>préparer</i> au combat	}	158
	Faire <i>préparer</i> les Brûlots		265
			332
			167
PRISE	Equipage des <i>prises</i>	}	23
	Amariner, conserver, brûler les <i>prises</i>		124
			124
Q			
QUARRÉ	DU RELEVEMENT & du <i>Quarré</i> naval	30	24
QUART	<i>Quart</i> de vent, rumb, aire de vent	I	I
	Les Officiers de <i>quart</i> auront une attention particulière à l'observation des mouvements		53
	Attentions des Officiers de <i>quart</i> sur la distance	}	101
			107
QUEUE	Matelots des Généraux & Vaisseaux de la tête & de la <i>queue</i> de la ligne		125
	Faire passer les Généraux à la tête, au centre, ou à la <i>queue</i> de leur Efcadre	}	199
			302
R			
RADE	Vaisseau mouillant en <i>rade</i>		16

RAFFOURCHER.	<i>Raffourcher</i>	95	
RALLIEMENT.	<i>Signal de ralliement</i>	63	} 282
	<i>Le signal de ralliement suivra le point du jour . . .</i> <i>Les Vaisseaux qui doivent se rallier, & qui ne l'ont point à leur porte, manœuvreront sans mettre en panne</i>	63	
RANG	<i>Les Officiers généraux ne quitteront point le Pavillon attribué à leur rang</i> <i>Avertissement de rang de Vaisseau, ou signal par lequel chaque Vaisseau de la ligne sera reconnu & signalé</i>	13	} 256
RATION	<i>Faire retrancher, ou rendre la ration aux équipages.</i>	46	
RECONNOISSANCE.	<i>Flamme particulière de reconnaissance & de signalement de chaque Vaisseau</i>	12	} 66 } 262 318 318 318 318
	<i>Signal de reconnaissance</i>	66	
	<i>Mesure de la distance des Vaisseaux & reconnaissance par le canon</i>	262	
	<i>Reconnaissance par la voix. Porte-voix Heller . . .</i>	318	
	<i>Reconnaissance par les différentes batteries de la caisse.</i>	318	
	<i>Reconnaissance par le son de la trompette, du cor, de la cloche</i>	318	
REFUSER	<i>Refuser</i>	82	} 244
RELACHE	<i>Relâche, & rendez-vous</i>	66	
RELACHER	<i>Si un vaisseau a besoin de relâcher</i>	72	} 289
	<i>Permettre de relâcher, & avertir de relâcher où l'on voudra</i>	74	
RELEVEMENT.	<i>Du relevement & du quarré naval</i> <i>Faire connoître le relevement de la terre découverte.</i>	30	} 24
		55	
REMQRQUE	<i>Faire donner la remorque à un Vaisseau qui resteroit de l'arrière</i>	68	} 100 } 270
	<i>Faire connoître le Vaisseau qui donnera la remorque; il répondra du Vaisseau remorqué</i>	68	
	<i>Les Chaloupes seront à la remorque, les Vaisseaux mettant sous voile</i>	100	

398 TABLE DES MATIÈRES.

	Evol.	Fig.
RENDEZ-VOUS . . .	<i>Rendez-vous, & relâche</i>	66
REPAS	Faire prendre les <i>repas</i> aux équipages	45
	Faire retrancher un <i>repas</i> aux équipages, & rendre la ration	46
RÉPÉTITEUR . . .	<i>Les répétiteurs & les Vaisseaux auxquels le signal s'adresse, le répéteront</i>	8
RÉPÉTITION . . .	<i>Répétition des signaux</i>	8 241 318
	<i>Remarques sur les signaux des Généraux, & sur la répétition de ceux du Général</i>	138
	Connoître que le signal est parvenu jusqu'aux extrémités de la ligne (<i>répétition</i>)	240 301 320
REPRÉSENTATION . . .	<i>Représentation d'un combat naval: Naumachie</i>	236
RÉSERVE	Détacher les Vaisseaux de la ligne qui n'ont point d'ennemis par leurs travers, ou former un corps de réserve au vent ou sous le vent	161
	<i>Faire remettre le corps de réserve à son poste dans la ligne</i>	161
RESSERRER	<i>Resserrer</i> la ligne après les grands mouvements, ou pour les préparer	101
	L'Armée étant en ordre de bataille ou de marche, faire <i>resserrer</i> la ligne ou les colonnes	111 313
RÉTABLIR	<i>Rétablir l'ordre quand le vent change. Voyez Changement de vent.</i>	
RETRAITE	<i>Retraite & Diane</i>	18
	<i>De l'ordre de retraite</i>	101 229 118
	<i>Mettre l'Armée en ordre de retraite</i>	101 229 119
	Observation sur les signaux dans l'ordre de <i>retraite</i>	229 120
	Changer l'ordre de <i>retraite</i> en ordre de bataille	101 233 126
	Changer l'ordre de <i>retraite</i> en ordre de marche sur trois colonnes	106 234 127
REVIRER	<i>Revirer. Voyez Virer.</i>	
RIS	<i>Prendre des ris. Et Vaisseaux de l'arrière ou sous le vent</i>	101 301

RIS	Faire prendre un <i>ris</i> , ou diminuer la voilure d'un degré	273	
	Faire larguer un <i>ris</i> , ou augmenter la voilure d'un degré	280	
ROUTE	<i>Route</i>	13	
	Signaux de <i>route</i> & d'amrre	54 322	
	<i>Route</i> de l'Armée au plus près	101	
	Faire servir, & continuer la <i>route</i>	101 278 322 328	
	Voilure, <i>route</i> , & mesure du fillage	318	
	<i>Route</i> des Vaisseaux découverts	54 261 332	
ROUTE (fausse) . .	Avertissement de <i>fausse route</i>	89 286	
	Ecrire les signaux de <i>fausse route</i> , lorsque le Général les fera	89	
	Avertissement sur les changements de vent dans les <i>fausses routes</i>	89	
	Horloge de <i>fausse route</i>	89	
	Signaux d'aires de vent de <i>fausse route</i>	89 286	
	Faire connoître combien de temps l'Armée doit suivre chaque aire de vent de <i>fausse route</i>	89	
	Faire commencer la <i>fausse route</i>	287	
RUMB	<i>Rumb</i> , aire de vent, quart de vent	1	I
S			
SALUT	<i>SALUTS</i>	24 25	
SAUVETAGE	Bouée de <i>sauvetage</i>	50	
	Homme tombé à la mer, <i>sauvé</i> par un autre Vaisseau	50 271	
SECOURS	<i>Secourir</i> les Vaisseaux incommodés ou en danger	70	
	Faire promptement porter le <i>secours</i>	71 267	
	Armer les Chaloupes pour porter du <i>secours</i>	268	
SECRET	<i>Secrets</i> sur les ordres & signaux	7	

www.libtool.com.cn

	Evol.	Sig.	Fig.
SECRET	Ordres <i>secrets</i>	62	
SÉPARER	<i>Séparer</i> l'Armée, & détacher une Escadre ou un seul Vaisseau	66	74
SERRER	<i>Serrer</i> . Voyez <i>Reserrer</i> .		
SERVIR	Faire <i>servir</i> , & continuer la route	104 278	
SIGNAL	Nécessité de l'observation des <i>signaux</i> , & diffé- rence des <i>signaux</i> . Introduction, <i>Art.</i> 10. <i>Signal</i> . Voyez, pour chacun, le nom de la chose qui en fait l'objet.	322 328	
	De l'usage des <i>signaux</i>		1
	Les Officiers prendront une grande connoissance des évolutions & des <i>signaux</i>		1
	Choix des Pavillons de <i>signaux</i>		2
	Position des <i>signaux</i>		3
	<i>Signaux</i> par les mâts		3
	Distance entre les coups de canon de <i>signaux</i> , & l'envoi des fusées		3
	Changer les <i>signaux</i>		4
	<i>Signaux</i> numériques; leur usage peut rendre inutile la multiplicité des <i>signaux</i>		5
	Distribution & tableau des <i>signaux</i>		6
	Secret sur les ordres & <i>signaux</i>		7
	Les répéteurs & ceux auxquels le <i>signal</i> s'adresse, le répéteront		8
	Destination générale des <i>signaux</i> des mâts		13
	Faire observer le <i>signal</i>	29	
	Le <i>signal</i> fait, l'ordre sera exécuté, si le Général n'annule pas le <i>signal</i>	243 319	
	Annuler l'ordre ou le <i>signal</i>	30 31 245 318	
	Le <i>signal</i> de ralliement suivra le point du jour		63
	Le <i>signal</i> d'incommodité sera fait avant la nuit		70
	Remarque sur les <i>signaux</i> de mouvement		77
	Faire connoître qu'on a aperçu le <i>signal</i>		83
	Avertissement de <i>signal</i> numérique	85	
	Remarque sur les <i>signaux</i> de Généraux, & sur la répétition de ceux du Général	255 336 338	

Observation

	Evol.	Sig.	Fig.
SIGNAL	Observation sur les <i>signaux</i> dans l'ordre, sur deux colonnes	}	192
			193
			236
	Observation sur les <i>signaux</i> dans l'ordre de retraite.		229
	Avertissement sur les <i>signaux</i> de nuit		239
	Choix des <i>signaux</i> , & distinction par les <i>signaux</i>		239
	Répétition des <i>signaux</i> (de nuit, de brume)	}	241
			318
	Faire connoître que le <i>signal</i> est parvenu jusqu'aux extrémités de la ligne	}	246
			301
	Avertir de ne point se servir de canon dans les <i>signaux</i> ordinaires		251
	Avertir qu'on ne se serve point de fusées dans les <i>signaux</i>		252
Avertir de se servir des <i>signaux</i> de brume		253	
Avertir l'Armée qu'on manœvrera sans <i>signaux</i>		254	
Feux & <i>signaux</i> de mouvement actuel		301	
<i>Signaux</i> de mouvement actuel & d'exécution particulière de la manœuvre de chaque Vaisseau		318	
Observation sur les <i>signaux</i> de canon		318	
SIGNALEMENT	Flamme particulière de reconnaissance & de <i>signalement</i> de chaque Vaisseau		12
	Distribution des flammes de <i>signalement</i> de Vaisseau de ligne d'une Armée de 63 Vaisseaux		12
SIGNALER	<i>Signaler</i> un Vaisseau	}	28
	Le Vaisseau <i>signalé</i> répondra par sa flamme particulière		250
	Le Vaisseau qui veut parler se <i>signalera</i>		28
	Les Vaisseaux qui ne feront point à leur poste, seront <i>signalés</i>		58
	Les Vaisseaux qui ne feront point à leur poste, se <i>signaleront</i> eux-mêmes en répétition du signal		64
	Le Vaisseau incommodé se <i>signalera</i>		64
	Les Vaisseaux qui ne pourront point faire toute la voile qu'il faut pour suivre l'Armée se <i>signaleront</i>		70
	Avertissement de rang de Vaisseau ou signal, par lequel chaque Vaisseau de ligne sera reconnu & <i>signalé</i>		106
			256
SILENCE	<i>Silence</i>		318
SILLAGE	Volure, route & mesure du <i>sillage</i>		318

402 TABLE DES MATIERES.

	Evén.	Sig.	Fig.		
SONDER . . .	Sonder & faire connoître le fond	} 56 291			
				Faire sonder un seul Vaisseau	56
				Les Vaisseaux qui chasseront la terre sonderont	114
SOUS LE VENT . . .	Connoître si l'on est au vent ou sous le vent d'un Vaisseau	31	} 25 26 27		
STRIBORD . . .	Ligne du plus-près, <i>sribord</i> , bas bord	4	1		
	Ligne de combat, <i>sribord</i> , bas bord	17	11		
	Abattre à <i>sribord</i> , & bas-bord amure	} 299 322			
	Abattre à bas-bord, & <i>sribord</i> amure				
SUITE	Appeler les Commissaires, les Capitaines des Vaisseaux d'Hôpital, ceux des Flôtes ou Bâtimens de la <i>suite</i> de l'Armée, & autres personnes chargées de détails particuliers	36			
	Poste des Flôtes ou Bâtimens de charge, (de la <i>suite</i> de l'Armée) dans l'ordre de bataille	29	125 22		
SUSPECT	Bâtiment <i>suspect</i> de contagion	22			
	Vaisseau non reconnu ou <i>suspect</i>	54			
T					
TABLEAU	DISTRIBUTION & <i>tableau</i> des Signaux	6			
TACTIQUE	<i>Tactique</i> navale. Introduction, Art. 1.				
TENIR	<i>Tenir</i> le vent	} 108 308			
TERRE	Si l'on découvre la <i>terre</i>	} 55 288			
	Faire connoître le relevement de la <i>terre</i>	55			
	Les Chasseurs forceront de voile à l'approche des <i>terres</i>	55			
	Faire en quelques occasions les signaux de latitude & de longitude à la vue de <i>terre</i>	55			
	Demander permission d'envoyer à <i>terre</i> ou à bord d'un Bâtiment qui n'est point de l'Armée	75			
	Permettre aux Vaisseaux de l'Armée d'envoyer à <i>terre</i> ou à bord d'un Bâtiment qui n'est point de l'Armée	76			
	Les Vaisseaux qui chasseront la <i>terre</i> sonderont	114			
Si quelque Vaisseau découvre la <i>terre</i> ou un danger	} 288 333				

TABLE DES MATIERES. 403 *Evol. Sig. Fig.*

TESTE	Matelots des Généraux , & Vaisseaux de la <i>sête</i> & de la queue de la ligne	125		
	Faire courir les Vaisseaux de la ligne ou des colonies dans les eaux du Vaisseau de la <i>sête</i>	198		
	Faire passer les Généraux à la <i>sête</i> , au centre ou à la queue de leur Escadre	307		
		199		
TIRER	<i>Tirer</i> au blanc	302		
	Faire <i>tirer</i> les Soldats à poudre	51		
	Faire <i>tirer</i> un Vaisseau du Roi sur un Navire étranger, qui en passant à portée, ne veut point parler au Général	51		
		67		
	<i>Tirer</i> de près, & sans précipitation dans le combat.	293		
		160		
TOMBER	Homme <i>tombé</i> à la mer, sauvé par un autre Vaisseau.	50		
		271		
TOUCHER	Vaisseau qui <i>touche</i>	70		
		297		
TRAVERS	<i>Travers</i>	14		7
				8
TRAVERSER	<i>Traverser</i> l'Armée ennemie	61	164	72
	Empêcher l'Armée ennemie de <i>traverser</i> , ou rendre son entreprise inutile	62	165	73
TROMPETTE	Reconnoissance par le son de la <i>trompette</i> , du cor, de la cloche			318
V				
VENT	AIRE de vent, quart de vent, rumb	1		1
	Lit du vent	2		1
	Perpendiculaire du vent	3		1
	Plus-près du vent	4		1
	<i>Vent</i> large	5		1
	<i>Vent</i> arrière, entre deux écoutes	6		1
	Venir au vent	7		2
	<i>Vent</i> devant; donner vent devant	9		
	Connoltre si l'on est au vent ou sous le vent d'un Vaisseau	31		25
				26
	Disputer le vent à l'ennemi	55	156	27
				89
	Signaux d'aires de vent			286
				329
			336	

		Evol.	Sig.	Fig.
VENT	Faire tenir le vent		108	
			308	
VEPRES	Vêpres ou Messe		48	
VERGUES	Amener les basses vergues & les mâts de hune		295	
	Hiffer les mâts de hune & les basses vergues		296	
VIANDE	Partager la viande aux Vaisseaux avec lesquels on tue		47	
VICE-AMIRAL	Vice-Amiral, son Pavillon de distinction		9	
VIRER	Virer vent devant	10		4
	Virer vent arriere, prendre lof pour lof	11		5
	Virer à pic, appareiller		56	
			299	
			321	
	L'Armée étant en ligne, la faire virer par la contre-marche	38	126	12
	L'Armée étant en ligne, la faire virer lof pour lof par la contre-marche sous le vent	18	303	35
		33	127	
			304	35
	L'Armée étant en ligne, la faire virer tout ensemble vent devant	39	128	
			305	36
			324	
	L'Armée étant en ordre de marche sur trois colonnes; la faire virer tout ensemble vent arriere	41	186	38
	L'Armée étant en ordre de marche sur trois colonnes, la faire virer par la contre-marche	42		39
	L'Armée étant en ordre de marche sur trois colonnes, la faire virer vent arriere par la contre-marche	76	183	86
	L'Armée étant en ordre de marche sur trois colonnes, la faire virer tout ensemble vent devant	77	184	87
	Faire virer l'Armée par la contre-marche	78	185	88
	Observation sur la maniere de virer par la contre-marche, l'Armée étant en ordre de marche		303	133
			323	
	Faire virer l'Armée tout ensemble vent devant		305	
	Faire virer l'Armée tout ensemble vent arriere, lof pour lof, & prendre les amures de l'autre bord		324	
			312	
			325	
VIVRES	Appeller les Commis des vivres		36	
VOILE	Perroquets grésés & menues voiles parées		101	

VOILE	Ce qu'on entend par forcer de <i>voile</i> dans une évolution	101
	Forcer de <i>voile</i> & chasser	101 105 281
	Les Vaisseaux de l'arrière, & ceux qui seront tombés sous le vent, ne diminueront point de <i>voile</i>	101 107 273 301
	Si l'on ne peut pas faire plus de <i>voile</i>	106
	Les Vaisseaux qui ne pourront pas faire toute la <i>voile</i> qu'il faut pour suivre l'Armée, se signaleront	106
	Diminuer de <i>voile</i>	107 272 273
	Faire mettre l'Armée aux <i>basses voiles</i>	274
	L'Armée étant aux <i>basses voiles</i> , lui faire border les huniers	279
VOILIER	Faire appareiller les meilleurs <i>voiliers</i>	99 259 300
VOILURE	<i>Voilure</i> du Général	101
	Régler la marche, & non la <i>voilure</i> sur celle du Général	101
	Faire prendre un ris, ou diminuer la <i>voilure</i> d'un degré	273
	Faire larguer un ris, ou augmenter la <i>voilure</i> d'un degré	280
	<i>Voilure</i> pendant la nuit	301
	<i>Voilure</i> , route, & mesure du fillage	318
VOIX	Reconnoissance par la <i>voix</i> ; porte-voix, heller	318
VUE	Faire en quelques occasions les signaux de latitude & longitude à la <i>vûe</i> de terre	55

FIN de la Table des Matieres.

www.libtool.com.cn

www.libtool.com.cn

T A B L E

D E S

SIGNAUX DE JOUR,

PAVILLONS ET FLAMMES.

*PAVILLONS
DE DISTINCTION.*

POUPPE.

VERGUE D'ARTIMON.

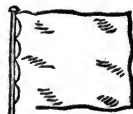
PERROQUET D'ARTIMON.

GRAND PERROQUET.

PETIT PERROQUET.

BEAUPRÉ.

BLANC.



A

En Berne. Appeller une Chaloupe ou
Canot à son bord 43

Signal 3 canon. Besoin d'escorte . . . 72

En Berne. Appeller les Chaloupes ou
Canots de l'Armée à leur bord. . . . 43

Le Général passant à la tête, au centre,
ou à la queue de son Escadre. Joindra
de plus un pavillon semblable au mât
convenable 199

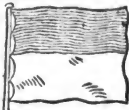
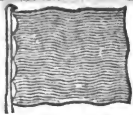
Pavillon de distinction du Contre-Amiral
du corps de bataille, ou de
l'Escadre blanche 9

Pavillon de distinction de l'Amiral . . . 9
Signal de ralliement 63

Pavillon de distinction du Vice-Amiral
du corps de bataille ou de l'Escadre
blanche 9

Envoyer les Chaloupes à bord du Gé-
néral 44
Parler au Général 58
Signal 2 canon si l'on est pressé de
parler 58

Avertir

<p>BLANC & BLEU.</p>  <p style="text-align: right;">B</p>	<p>BLEU.</p>  <p style="text-align: right;">409 C</p>
<p>Avertir les Vaisseaux de mettre à poupe le Pavillon de Nation que le Général mettra 201</p> <p>N°. Le signal suivant sera numéraire, & indiquera le numéro du Pavillon.</p>	<p>Inspection des mouvements de l'Armée 200</p>
<p>Le Vice-Amiral passant à la tête, au centre ou à la queue de son Escadre. Joindra de plus un Pavillon semblable au mât convenable 199</p>	<p>Le Contre-Amiral passant à la tête, au centre ou à la queue de son Escadre. Joindra de plus un Pavillon semblable au mât convenable 199</p>
<p>Pavillon de distinction du Contre-Amiral de l'avant-garde ou de l'Escadre blanche & bleue 9</p>	<p>Pavillon de distinction du Contre-Amiral de l'arrière-garde ou de l'Escadre bleue 9</p>
<p>Pavillon de distinction du Vice-Amiral de l'Armée, Amiral de l'avant-garde ou de l'Escadre blanche & bleue 9</p>	<p>Pavillon de distinction du Contre-Amiral de l'Armée, Amiral de l'arrière-garde ou de l'Escadre bleue 9</p>
<p>Pavillon de distinction du Vice-Amiral de l'avant-garde ou de l'Escadre blanche & bleue 9</p>	<p>Pavillon de distinction du Vice-Amiral de l'arrière-garde ou de l'Escadre bleue 9</p>
<p>Envoyer les Chaloupes à bord du Vice-Amiral 44</p> <p>Parler au Vice-Amiral 58</p> <p>Signal 2 canon, si l'on est pressé de parler 58</p>	<p>Envoyer les Chaloupes à bord du Contre-Amiral 44</p> <p>Parler au Contre-Amiral 58</p> <p>Signal 2 canon, si l'on est pressé de parler 58</p>

PAVILLONS
DE SIGNAUX.



POÛPPE.

Officiers généraux au conseil }
Signal 1 canon } 32

VERGUE D'ARTIMON.

Avertissement de signal numéraire }
Signal 1, 2, ou 63 canon . . . } 85

PERROQUET D'ARTIMON.

Avertissement de hauteur ou de latitude } 87, 88

GRAND PERROQUET.

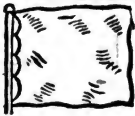
Avertissement général de mouvement. 77

PETIT PERROQUET.

Avertissement de fausse route 89
Sig. 1 canon, courir 2 horloges . . . *id.*
Sig. 3 canon, courir 4 horloges . . . *id.*
Sig. 7 canon, courir 6 horloges . . . *id.*
Sig. 15 canon, courir 8 horloges . . . *id.*

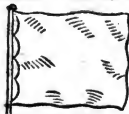
BEAUPRÉ.

Parler à un autre Vaisseau qu'au Général 59

 <p style="text-align: right;">2</p>	 <p style="text-align: right;">411 3</p>
<p>Officiers généraux, Chefs de divisions, Capitaines au conseil, signal 1 canon } 33</p>	<p>Envoyer prendre les malades à terre . . . 39</p>
<p>Exécution particulière; toute l'Armée 78</p>	<p>Appareiller. Signal 12 canon . . . 96,98 Faire servir, & continuer la route. } . . . 104 Signal 12 canon } Abattre à tribord } . . . 97 Signal 5 canon }</p>
<p>Exécution particulière; arrière-garde . . 78</p>	<p>Appareiller. Arrière-garde. S. 12 c. 96,98 Faire servir, & continuer la route. } . . . 104 Signal 12 canon } Abattre à tribord } . . . 97 Signal 5 canon }</p>
<p>Exécution particulière; corps de bataille 78</p>	<p>Appareiller. Corps de bataille. S. 12 c. 96,98 Faire servir, & continuer la route. } . . . 104 Signal 12 canon } Abattre à tribord } . . . 97 Signal 5 canon }</p>
<p>Exécution particulière; avant-garde . . 78</p>	<p>Appareiller. Avant-garde S. 12 c. 96,98 Faire servir, & continuer la route. } . . . 104 Signal 12 canon } Abattre à tribord } . . . 97 Signal 5 canon }</p>
<p>Envoyer les malades à terre 38</p>	<p>Demander permission de transporter les malades à bord du Vaisseau d'Hôpital 40</p>

PAVILLONS

DE SIGNAUX.



POUPPE.

Envoyer les Chaloupes faire de l'eau
ou du bois 41

VERGUE D'ARTIMON.

Panne; toute l'Armée. Signal 18 c. } 102
 { à la misaine. fig. 3, 33 c. . }
 Cape { à la grande voile. fig. 7, 33 c. } 103
 { à l'artimon. fig. 15, 33 c. . }
 { à séc. fig. 31, 33 c. }

PERROQUET D'ARTIMON.

Panne; arriere-garde } 102
 Signal 18 canon }

GRAND PERROQUET.

Panne; corps de bataille } 102
 Signal 18 canon }

PETIT PERROQUET.

Panne; avant-garde } 102
 Signal 18 canon }

BEAUPRÉ.

Les Généraux mettant seuls en panne,
sans arrêter le mouvement de leur
Escadre 102



5

Envoyer les Chaloupes à la pêche . . . 42

Forcer de voile. Toute l'Armée . . . 105
Faire chasser 114, 117

Forcer de voile. Arriere-garde 105
Faire chasser 114, 117

Forcer de voile. Corps de bataille . . . 105
Faire chasser 114, 117

Forcer de voile. Avant garde 105
Faire chasser 114, 117

Envoyer à la pêche les Chaloupes de
l'Hôpital 42



413

6

Homme tombé à la mer 50

Diminuer de voile. Toute l'Armée . . 107

Diminuer de voile. Arriere-garde . . . 107
Si l'on ne peut pas faire plus de voile. } 106
Flamme particuliere }

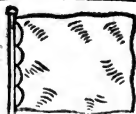
Diminuer de voile. Corps de bataille . 107
Si l'on ne peut pas faire plus de voile . } 106
Flamme particuliere }

Diminuer de voile. Avant-garde . . . 107
Si l'on ne peut pas faire plus de voile. } 105
Flamme particuliere }

Homme tombé à la mer, sauvé par
un autre Vaisseau 50

www.libtool.com.cn

PAVILLONS
DE SIGNAUX.



POUPPE.

Connoltre si tous les Vaisseaux font à
leur poste 64

VERGUE D'ARTIMON.

Virer par la contre-marche }
Toute l'Armée } 126
Signal 9 canon }

PERROQUET D'ARTIMON.

Virer par la contre-marche }
Arriere-garde } 126
Signal 9 canon }

GRAND PERROQUET.

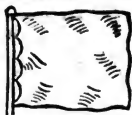
Virer par la contre-marche }
Corps de bataille } 126
Signal 9 canon }

PETIT PERROQUET.

Virer par la contre-marche }
Avant-garde } 126
Signal 9 canon }

BEAUPRÉ.

Demander permission d'envoyer à
terre 75
Permettre d'envoyer à terre 76



8

Connoltre s'il s'est joint à l'Armée
quelque Vaisseau étranger 65

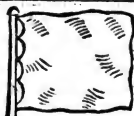
Revirer par la contre marche }
Toute l'Armée } 126
Signal 9 canon }

Revirer par la contre-marche }
Arriere-garde } 126
Signal 9 canon }

Revirer par la contre-marche }
Corps de bataille } 126
Signal 9 canon }

Revirer par la contre-marche }
Avant-garde } 126
Signal 9 canon }

Demander permission d'envoyer à bord
d'un Bâtiment qui n'est pas de l'Ar-
mée 75
Permettre d'envoyer à bord d'un Bâti-
ment qui n'est pas de l'Armée 76



415

9

Faire passer les Vaisseaux de l'Armée
à poupe du Général } 57
Signal 2 canon }
Un seul Vaisseau; flamme particulière. 57, 60
Une Escadre, une Division. Pavillon de
distinction 57

Virer tout ensemble vent devant.
Toute l'Armée } 128, 129
Signal 8 canon }

Virer tout ensemble vent devant.
Arriere-garde } 128, 129
Signal 8 canon }

Virer tout ensemble vent devant.
Corps de bataille } 128, 129
Signal 8 canon }

Virer tout ensemble vent devant.
Avant-garde } 128, 129
Signal 8 canon }

PAVILLONS
DE SIGNAUX.



POUPPE.

Faire abattre à basbord les Vaif-
feux qui appareillent } 97
Signal 6 canon }

VERGUE D'ARTIMON.

Tenir le vent. Toute l'Armée } 103
Signal 20 canon }

PERROQUET D'ARTIMON.

Tenir le vent. Arriere-garde } 108
Signal 20 canon }

GRAND PERROQUET.



Tenir le vent. Corps de bataille } 108
Signal 20 canon }

PETIT PERROQUET.

Tenir le vent. Avant-garde } 108
Signal 20 canon }

BEAUPRÉ.

Couper

 <p style="text-align: right;">11</p>	 <p style="text-align: right;">117 12</p>
<p>Couper le cable } 98 Signal 12 canon }</p>	<p>Virer lof pour lof par la contre- marche } 127 Sous le vent } Signal 10 canon }</p>
<p>Arriver Toute l'Armée } 109 Signal 21, 22, 23, 24, 25, 26 canon. }</p>	<p style="text-align: center;">Toute l'Armée. Echiquier sous le vent de la ligne . . . 110</p>
<p>Arriver. Arriere-garde } 109 Signal 21, 22, 23, 24, 25, 26 canon. }</p>	<p style="text-align: center;">Arriere-garde. Echiquier sous le vent de la ligne . . . 110</p>
<p>Arriver Corps de bataille } 109 Signal 21, 22, 23, 24, 25, 26 canon. }</p>	<p style="text-align: center;">Corps de bataille. Echiquier sous le vent de la ligne . . . 110</p>
<p>Arriver. Avant-garde } 109 Signal 21, 22, 23, 24, 25, 26 canon. }</p>	<p style="text-align: center;">Avant-garde. Echiquier sous le vent de la ligne . . . 110</p>

www.libtso.com.cn

PAVILLONS
DE SIGNAUX.

POUPPE.

VERGUE D'ARTIMON.

PERROQUET D'ARTIMON.

GRAND PERROQUET.

PETIT PERROQUET.

BEAUPRÉ.



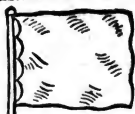
Donner la remorque à un Vaisseau . . . 68

Toute l'Armée.
Echiquier au vent de la ligne 110

Arrière-garde.
Echiquier au vent de la ligne 110

Corps de bataille.
Echiquier au vent de la ligne 110

Avant-garde.
Echiquier au vent de la ligne 110



14



419

15

Répartir la viande fraîche 47

Filer le cable par le bout, & laisser une bouée 58

www.libtool.com.cn

Toute l'Armée.
Etendre la ligne ou les colonnes 112

Toute l'Armée.
Refferrer la ligne ou les colonnes 111

Arriere-garde.
Etendre la ligne ou les colonnes 112

Arriere-garde.
Refferrer la ligne ou les colonnes 111

Corps de bataille.
Etendre la ligne ou les colonnes 112

Corps de bataille.
Refferrer la ligne ou les colonnes 111

Avant-garde.
Etendre la ligne ou les colonnes 112

Avant-garde.
Refferrer la ligne ou les colonnes 111

PAVILLONS
DE SIGNAUX.



POUPPE.

Faire embarquer les Chaloupes100

www.libtool.com.cn

VERGUE D'ARTIMON.

Aborder. Toute l'Armée166
Galiote en état de tirer169

PERROQUET D'ARTIMON.

Aborder. Arriere-garde166

GRAND PERROQUET.

Aborder. Corps de bataille166

PETIT PERROQUET.

Aborder. Avant-garde166

BEAUPRÉ.



17



421

18

Amariner les prises 124
 Brûler les prises } 124
 Flamme 7 au grand perroquet

Ordre de marche sur deux colonnes . . . 236

Ordre de bataille du bord, dont le }
 Général tient l'amure } 125
 Signal 16 canon }

Ordre de bataille du bord opposé à }
 l'amure que tient le Général . . . } 125
 Signal 17 canon }

Se préparer au combat } 158
 Signal 36 canon }
 Faire approcher les Galiotes 169

Faire aborder les Brûlots 167

Faire connoître qu'on peut attaquer }
 avec avantage } 122
 Commencer le combat 159

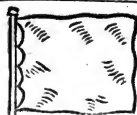
Donner dans la Flotte 123

Faire cesser le combat 168
 Faire retirer les Galiotes 169

Faire remettre les Brûlots à leur poste. 167

PAVILLONS

DE SIGNAUX.



POUPPE.

Retrancher un repas aux équipages . . . 46

www.libtool.com.cn

VERGUE D'ARTIMON.

Perpendiculaire du vent 133
 Ajouter par conversion. }
 Signal d'aire de vent. } 134

PERROQUET D'ARTIMON.

Former un corps de réserve à la queue
 de la ligne 161
 Ajouter un pavillon numéraire 161
 Ajouter le signal de ralliement 161



GRAND PERROQUET.

Former un corps de réserve de quelques
 Vaisseaux de chacun des trois corps. 161
 Ajouter un signal numéraire 161
 Ajouter le signal de ralliement 161

PETIT PERROQUET.

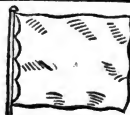
Former un corps de réserve à la tête
 de la ligne 161
 Ajouter un signal numéraire 161
 Ajouter le signal de ralliement 161

BEAUPRÉ:

 <p style="text-align: right;">20</p>	 <p style="text-align: right;">423 21</p>
<p>Rendre la ration aux Equipages 46</p>	<p>Officier mort à bord d'un Vaisseau . . . 49 Quel officier. Ajouter un pavillon nu- mérique 49</p>
<p>Angle obtus, le sommet sous le vent . . 136</p>	<p>Ordre de retraite 229</p>
<p>Pour que le corps de réserve fortifie l'arrière garde 161 Ajouter le signal de ralliement . . . 161</p>	<p>Si la terre est au vent de la route . . . } 55 Signal 27 canon } Doubler l'ennemi par la queue 162</p>
<p>Pour que le corps de réserve fortifie le corps de bataille 161 Ajouter le signal de ralliement 161</p>	<p>Si la terre est dans l'aire de vent de } la route } 55 Signal 27 canon }</p>
<p>Pour que le corps de réserve fortifie l'avant-garde 161 Ajouter le signal de ralliement 161</p>	<p>Si la terre est sous le vent de la route. } Signal 27 canon } 55 Doubler l'ennemi par la tête 162</p>

PAVILLONS

DE SIGNAUX.



POUPPE.

Sonder 56

www.libtool.com.cn

VERGUE D'ARTIMON.

Chaloupes. Armement ordinaire 44
Si on a trouvé fond en fondant 56

PERROQUET D'ARTIMON.

Chaloupes armées 44
Fond de roc 56



GRAND PERROQUET.

Chaloupes armées & matelassées 44
Fond de sable ou de vase. }
Signal 29 canon 56

PETIT PERROQUET.

Signal de ralliement . . . } 63
Rappeller les Chasseurs. }
Point de fond 56

BEAUPRÉ.

 <p style="text-align: right;">23</p>	 <p style="text-align: right;">425 24</p>
<p>Chasser librement & sans conserver l'ordre 116</p>	<p>Ordre de marche sur six colonnes de même bord 192</p>
<p>Faire étendre les Chasseurs. } Signal 19 canon } 115</p>	<p>Ordre de marche sur trois colonnes de même bord } Signal 13 canon } 170</p>
<p>Si l'objet de la chasse est reconnu . . . 120</p>	<p>Découverte de Vaisseaux reconnus . . . 54</p>
<p>Faire connoître qu'on a espérance de joindre l'objet de la chasse 121</p>	<p>Découverte de Vaisseaux non reconnus. 54 Vaisseaux ennemis } Signal 3 canon } 54 Armée ou Escadre ennemie. } Signal 37 canon } 54</p>
	<p>Choix de la relâche 74 Séparation d'une partie de l'Armée. . . 74</p>

PAVILLONS
DE SIGNAUX.



POUPPE.

Ordre de marche sur six colonnes de
l'autre bord 193

VERGUE D'ARTIMON.

Ordre de marche sur trois colonnes }
de l'autre bord } 176
Signal 14 canon }

PERROQUET D'ARTIMON.

Faire courir tous les Vaisseaux dans }
les eaux de la tête } 198
Signal 30 canon }



GRAND PERROQUET.

Impossibilité d'exécuter l'ordre 84

PETIT PERROQUET.

Secours prompt 71

BEAUPRÉ.

 <p style="text-align: right;">26</p>	 <p style="text-align: right;">427 27</p>
<p>Ouvrir les paquets cachetés 62</p>	
<p>Virer par la contre marche , vent arriere. 184</p>	<p>Virer tout ensemble vent arriere . . . } 186 Signal 1 canon }</p>
<p>Messe ou Vêpres 48 Commencement de Messe. } 48 Signal 1 canon }</p>	<p>Exercice du canon & du fusil 51 Exercice du fusil & tirer à poudre . . . } 51 Signal 1 canon } Tirer au blanc } Signal 3 canon } 51</p>
<p>Mettre un Canot à la mer pour aller au-devant des ordres 60</p>	<p>Distribuer l'ordre de Chaloupe en Cha- loupe 61</p>
<p>Faire prendre les repas à l'Equipage . . 45</p>	<p>Faire branlebas & rétablir les branles . . 52</p>

PAVILLONS
DE SIGNAUX.



POUPPE.

www.libtool.com.cn

VERGUE D'ARTIMON.

Signal aperçu 83

PERROQUET D'ARTIMON.

Persister ; & signal de confirmation
d'ordre 80

GRAND PERROQUET.

Approuver ou consentir 81

PETIT PERROQUET.

Refuser 82

BEAUPRÉ.



29



429

30

Défaffourcher 94

www.libtool.com.cn

Virer à pic 96

Conseil de guerre pour délit militaire. } 34
Signal 1 canon }

Appareiller les meilleurs voiliers 99
Courre-fus, chasse ou poursuite. }
Ajouter au signal un coup de ca } 67, 114
non à boulet }
Ou ajouter fig. 12 canon 99

Exécution du Conseil de guerre } 34
Trois coups de canon }

Avertissement de mouillage } . . . 90
Signal 32 canon }
Mouiller une ancre seule 92

Signal de danger, ou d'incommodité }
Flamme particulière } 69
Signal, 1, 3 canon }
Vaisseau incommodé ou en danger } 70
Signal 28, 35 canon }

Mouiller sans avertir } 91
Signal 2 canon }

Besoin de relâcher. } 72
Signal 2 canon }

PAVILLONS
DE SIGNAUX.



31

POUPPE.

Annuler l'ordre ou le signal. }
Signal 38 canon } 31

VERGUE D'ARTIMON.

Annuler l'ordre ou le signal. }
Signal 38 canon } 31

PERROQUET D'ARTIMON.

Annuler l'ordre ou le signal. }
Signal 38 canon } 31

GRAND PERROQUET.

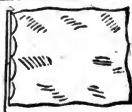
Annuler l'ordre ou le signal. }
Signal 38 canon } 31

PETIT PERROQUET.

Annuler l'ordre ou le signal. }
Signal 38 canon } 31

BEAUPRÉ.

Annuler l'ordre ou le signal. }
Signal 38 canon } 31



32



431

33

www.libtool.com.cn

FLAMMES

De Distinction & de Signaux.

BATON D'ENSEIGNE.

VERGUE D'ARTIMON.

VERGUE SECHE.

VERGUE DE FOUGUE.

HAUT DU PERROQUET D'ARTIMON.

GRANDE VERGUE.

VERGUE DE GRAND HUNIER.

VERGUE DE GRAND PERROQUET.

HAUT DU GRAND PERROQUET.

VERGUE DE MISAINÉ.

VERGUE DE PETIT HUNIER.

HAUT DU PETIT PERROQUET.



Commissaires 36

Ordre; toute l'Armée 27

Septieme Vaisseau.
Premiere Division de l'Amiral 12

Sixieme Vaisseau
Premiere Division de l'Amiral 12

Troisieme Division du corps de bataille. 10

Cinquieme Vaisseau.
Premiere Division de l'Amiral 12

Troisieme Vaisseau.
Premiere Division de l'Amiral 12

Quatrieme Vaisseau.
Premiere Division de l'Amiral 12

Premiere Division du corps de bataille. 10

Deuxieme Vaisseau.
Premiere Division de l'Amiral 12

Premier Vaisseau.
Premiere Division de l'Amiral 12

Seconde Division du corps de bataille. 10



Ecrivains ordinaires 36

Ordre Escadre du Vice-Amiral 27

Septieme Vaisseau.

Premiere Division du Vice-Amiral . . . 12

Sixieme Vaisseau.

Premiere Division du Vice-Amiral . . . 12

Troisieme Division de l'avant-garde . . 10

Cinquieme Vaisseau.

Premiere Division du Vice-Amiral . . . 12

Troisieme Vaisseau.

Premiere Division du Vice-Amiral . . . 12

Quatrieme Vaisseau.

Premiere Division du Vice-Amiral . . . 12

Premiere Division de l'avant garde . . 10

Deuxieme Vaisseau.

Premiere Division du Vice-Amiral . . . 12

Premier Vaisseau.

Premiere Division du Vice Amiral . . . 12

Deuxieme Division de l'avant-garde . . 10



Commis des Vivres 36

Ordre. Escadre du Contre-Amiral . . . 27

Septieme Vaisseau.

Premiere Division du Contre-Amiral . . 12

Sixieme Vaisseau.

Premiere Division du Contre-Amiral . . 12

Troisieme Division de l'arriere garde . . 10

Cinquieme Vaisseau.

Premiere Division du contre-Amiral . . 12

Troisieme Vaisseau.

Premiere Division du Contre Amiral . . 12

Quatrieme Vaisseau.

Premiere Division du Contre-Amiral . . 12

Premiere Division de l'arriere garde . . 10

Deuxieme Vaisseau.

Premiere Division du Contre Amiral . . 12

Premier Vaisseau.

Premiere Division du Contre Amiral . . 12

Deuxieme Division de l'arriere-garde . . 10

FLAMMES

DE SIGNAUX.

BATON D'ENSEIGNE.	Capitaines des Bâtimens de suite . . . 63
VERGUE D'ARTIMON.	Capitaines de Frégates 35
VERGUE SECHE.	<i>Septieme Vaisseau.</i> Deuxieme Division du Vice-Amiral . . 12
VERGUE DE FOUGUE.	<i>Sixieme Vaisseau.</i> Deuxieme Division du Vice-Amiral . . 12
HAUT DU PERROQUET D'ARTIMON.	Etambord , ou Gouvernail. Accident. 70
GRANDE VERGUE.	<i>Cinquieme Vaisseau.</i> Deuxieme Division du Vice-Amiral . . 12
VERGUE DE GRAND HUNIER.	<i>Troisieme Vaisseau.</i> Deuxieme Division du Vice-Amiral . . 12
VERGUE DE GRAND PERROQUET.	<i>Quatrieme Vaisseau.</i> Deuxieme Division du Vice-Amiral . . 12
HAUT DU GRAND PERROQUET.	Grand mât. Accident 70
VERGUE DE MISAINÉ.	<i>Deuxieme Vaisseau.</i> Deuxieme Division du Vice-Amiral . . 12
VERGUE DE PETIT HUNIER.	<i>Premier Vaisseau.</i> Deuxieme Division du Vice-Amiral . . 12
HAUT DU PETIT PERROQUET.	Poulaine. Accident 70





Capitaines des Vaisseaux d'Hôpital . . . 36

Capitaines de Galioles 35

Septieme Vaisseau.

Troisieme Division du Vice-Amiral . . . 12

Sixieme Vaisseau.

Troisieme Division du Vice-Amiral . . . 12

Artimon. Accident 70

Cinquieme Vaisseau.

Troisieme Division du Vice-Amiral . . . 12

Troisieme Vaisseau.

Troisieme Division du Vice-Amiral . . . 12

Quatrieme Vaisseau.

Troisieme Division du Vice-Amiral . . . 12

Voie d'eau 70

Deuxieme Vaisseau.

Troisieme Division du Vice-Amiral . . . 12

Premier Vaisseau.

Troisieme Division du Vice-Amiral . . . 12

Misaine. Accident 70



Médecin de l'Armée 36

Capitaines de Brûlots 35

Septieme Vaisseau.

Deuxieme Division de l'Amiral 12

Sixieme Vaisseau.

Deuxieme Division de l'Amiral 12

Chasser sur les ancrs 70

Cinquieme Vaisseau.

Deuxieme Division de l'Amiral 12

Troisieme Vaisseau.

Deuxieme Division de l'Amiral 12

Quatrieme Vaisseau.

Deuxieme Division de l'Amiral 12

Echouage 70

Deuxieme Vaisseau.

Deuxieme Division de l'Amiral 12

Premier Vaisseau.

Deuxieme Division de l'Amiral 12

Beaupré. Accident 70

FLAMMES

DE SIGNAUX

BATON D'ENSEIGNE.

VERGUE D'ARTIMON.

VERGUE SECHE.

VERGUE DE FOUGUE.

HAUT DU PERROQUET D'ARTIMON.

GRANDE VERGUE.

VERGUE DE GRAND HUNIER.

VERGUE DE GRAND PERROQUET.

HAUT DU GRAND PERROQUET.

VERGUE DE MISAINÉ.

VERGUE DE PETIT HUNIER.

HAUT DU PETIT PERROQUET.



Chirurgiens Majors 36

Pilotes & Loftes 35

Septieme Vaisseau.
Troisieme Division de l'Amiral 12

Sixieme Vaisseau.
Troisieme Division de l'Amiral 12

Affourcher avec un grelin 92

Cinquieme Vaisseau.
Troisieme Division de l'Amiral 12

Troisieme Vaisseau.
Troisieme Division de l'Amiral 12

Quatrieme Vaisseau.
Troisieme Division de l'Amiral 12

Incendie 70

Deuxieme Vaisseau.
Troisieme Division de l'Amiral 12

Premier Vaisseau.
Troisieme Division de l'Amiral 12

Affourcher avec une grosse ancre 92



Aumôniers 36

Charpentiers 37

Septieme Vaisseau.

Troisieme Division du Contre-Amiral . . 12

Sixieme Vaisseau.

Troisieme Division du Contre-Amiral . . 12

Brûlot préparé à l'abordage 167

Cinquieme Vaisseau.

Troisieme Division du Contre-Amiral . . 12

Troisieme Vaisseau.

Troisieme Division du Contre-Amiral . . 12

Quatrieme Vaisseau.

Troisieme Division du Contre-Amiral . . 12

Brûlot préparé à l'abordage 167

Deuxieme Vaisseau.

Troisieme Division du Contre-Amiral . . 12

Premier Vaisseau.

Troisieme Division du Contre-Amiral . . 12

Brûlot préparé à l'abordage 167



Calfats 37

Longitude 87

Septieme Vaisseau.

Deuxieme Division du Contre-Amiral . 12

Sixieme Vaisseau.

Deuxieme Division du Contre-Amiral . 12

Cinquieme Vaisseau.

Deuxieme Division du Contre-Amiral . 12

Troisieme Vaisseau.

Deuxieme Division du Contre-Amiral . 12

Quatrieme Vaisseau.

Deuxieme Division du Contre-Amiral . 12

Danger 69

Deuxieme Vaisseau.

Deuxieme Division du Contre-Amiral . 12

Premier Vaisseau.

Deuxieme Division du Contre-Amiral . 12

www.libtool.com.cn

SIGNAUX DE CANON

POUR LE JOUR, LA NUIT, ET LE TEMPS DE BRUME.

REMARQUES sur l'usage des SIGNAUX de Canon.

ON NE TIRERA au plus que six coups de canon pour un signal.

Les signaux de canon seront différenciés par le nombre des coups, & par la manière de les tirer.

Ainsi les coups depuis 2 jusqu'à 6, seront tirés, soit lentement, soit coup sur coup, soit enfin en mettant une plus grande distance pour séparer & distinguer une suite de coups.

La première colonne de la Table suivante, comprend le numéro, par lequel le signal de canon est indiqué.

On a marqué les coups de canon par des c, dans la seconde colonne, où chaque c marque un coup de canon.

Les c ponctués indiquent les coups tirés lentement, c'est-à-dire, à 12 ou 15 secondes de distance l'un de l'autre.

Les c-c joints par une barre d'union, désignent les coups de canon tirés coup sur coup, à 4 ou 5 secondes au plus de distance l'un de l'autre.

Les cc, c-c, c, ou autres séparés de quelque manière que ce soit par une virgule, font connoître par cette marque, qu'il doit y avoir une distance fort sensible dans une suite de coups, dont les uns sont tirés lentement, & les autres coup sur coup. On comptera pour la virgule au moins 30 secondes.

Les Répéteurs auront attention à ne répéter les signaux que 2 à 3 minutes après le dernier coup de canon.

Quoiqu'on ait varié les signaux de canon, pour désigner les mouvements ou ordres différens, l'Armée est avertie que le Général pourra très-souvent, particulièrement de jour & quelquefois de nuit, & même en temps de brume, n'employer que le premier ou le second signal de canon, lorsque la circonstance l'exigera, & que l'autre partie du signal de jour, de nuit ou de brume, indiquera suffisamment la manœuvre

Nombres des Signaux	Termes de la combinaison gé- nérale des coups de canon.	440	SIGNAUX DE CANON	Articles des Sig- de Jour.	Articles des Sig- de Nuit.	Articles des Sig- de Brume.
			<i>Pour le Jour , la Nuit , & le temps de Brume.</i>			
I	c		Diane & Retraite. Batterie de la Caiffe	18		318
	c		Faire observer le signal	29	243	319
			N°. Ce Signaltiendra souvent lieu de tous les autres signaux de canon , dont le Général ne voudra pas multiplier les coups.			
	c		Pavillon 1. Pouppe. Appeller les Officiers Généraux au Conseil	32		
	c		Pavillon 2. Pouppe. Appeller les Officiers Généraux, les Chefs de Division, les Capitaines des Vaisseaux de ligne au Conseil	33		
	c		Après le signal 1, 2, de Conseil. Officier Général débordant de son Vaisseau	33		
	c		Pavillon 30 Vergue d'artimon. Conseil de guerre pour Délit militaire	44		
	c		Pavillon 26. Perroquet d'artimon. Messe ou Vêpres	38		
	c		Pavillon 27. Perroquet d'artimon. Faire tirer les sol- dats à poudre	51		
	c		Pavillon 22. Pouppe. Flamme particulière. Faire fonder un Vaisseau	56		
	c		Pavillon 9. Pouppe. Flamme particulière. Faire passer un feu Vaisseau à poupe	57		
	c		Pavillon 29. Perroquet d'artimon. Faire tirer sur un Navire étranger	67		
	c		Pavillon 30. Grand perroquet. Si un Vaisseau court sur un danger	69		
	c		Pavillon 1. Vergue d'artimon. Avertissement de signal numéraire	85		
	c		Pavillon 1. Petit perroquet. Courir deux horloges à l'aire de vent indiqué	89		
	c		Petit hunier défrélé. Signal de partance	93		
	c		Signal 2, 7, 12. F. Signal aperçu & exécution de mouvement dū premier Vaisseau de la ligne ou des colonnes		246	
	c		Signal 1 F. après les signaux 48, 16. F. désigne le Nord		301	
					286	
	c		Signal 113. F. mauvais fond		311	
	c		Signal 161. F. changer l'aire de vent de la ligne ou des colonnes		291	
	c		Reconnoissance du Contre-Amiral		311	
						38

Signal

Numéro des Signaux.	Termes de la combinaison générale des coups de canon.	SIGNAUX DE CANON ⁴⁴¹		Articles des sig. de Jour.	Articles des sig. de Nuit.	Articles des sig. de Brume.
I	c	Signal 5. B. Exécution de mouvement du premier Vaisseau				318
	c	Signal entendu. Premier Vaisseau				318
	c	Signal 22. B. à l'ancre. Ordre				320
	c	Signal 22. B. sous voile, désigne le Nord				335 336
2	c-c	Ordre réitéré d'observer le signal	29	243		318 319
		N°. Ce signal tiendra souvent lieu de tous les autres signaux de Canon dont le Général ne voudra pas multiplier les coups.				
	c-c	Pavillon 9. Pouppe. Faire passer tous les Vaisseaux à poupe		57		
	c-c	Pavillon de Distinction. Beaupré. Si l'on est pressé de parler à un Commandant		58		
	c-c	Pavillon 30. Petit Perroquet. Besoin de relâcher		72		
	c-c	Pavillon 1. Vergue d'artimon. Avertissement de signal numéraire		85		
	c-c	Pavillon 29. Petit Perroquet. Mouiller		91		
	c-c	Signal 141. F. Chasser un Vaisseau découvert, & tirer sur un Vaisseau qui ne veut pas parler				263 264
	c-c	Signal 65. F. Faire promptement porter le secours				267
	c-c	Signal 90. F. Besoin de relâcher				289
	c-c	Signal 85. F. Détacher un Vaisseau d'Escorte				290
	c-c	Signal 2. F. après les signaux 48, 101. F. désigne le N ^o NO				286 311
	c-c	Signal 93. F. Refferrer la ligne ou les colonnes				313
	c-c	Reconnoissance du Vice-Amiral				318
c-c	Toutes les demi-heures après le Signal 1. B. de danger. Accident quelconque				334	
c-c	Signal 22. B. désigne le N ^o NO				336	
3	cc	Pavillon 27. Perroquet d'artimon. Tirer au Blanc		51		
	cc	Pavillon 24. Grand Perroquet. Flotte ennemie		54		
	cc	Pavillon 30. Grand Perroquet. Si un Vaisseau court sur un danger				69
	cc	Pavillon de Pouppe. Besoin d'Escorte				72
	cc	Pavillon 1. Petit Perroquet. Courir 4 horloges à l'aire de vent indiqué				89

Nombres des Signaux.	Termes de la combinaison gé- nérale des coups de canon.	442		SIGNAUX DE CANON		Articles des Sig. de Brume.	Articles des Sig. de Brume.
		Pour le Jour, la Nuit, & le temps de Brume.					
		Articles des Sig. de Jour.		Articles des Sig. de Jour.			
3	cc	Pavillon 4. Vergue d'artimon. Cap à la misaine . . .	103				
	cc	Signal 3, 8, 13. F. Sig. aperçu, & exécution de mou- vement du dernier Vaiffeau de la lig. ou des colonnes.		246			
	cc	Signal 86. F. Besoin d'Escorte		289			
	cc	Signal 15. F. Exécution de mouvement du Contre- Amiral www.libtool.com.cn		301			
	cc	Signal 3. F. après les Signaux 48. 161. F. désigne le NNO		286			
	cc	Signal 5. B. Exécution actuelle de mouvement du der- nier vaiffeau		311			318
	cc	Signal 19. B. Mouvement actuel du Contre-Amiral					318
	cc	Signal entendu, Dernier Vaiffeau					318
4	cc	Signal 22. B. désigne le NNO					320
	c-c-c	Signal 61. F. Rappeller les Chasseurs		282			
	c-c-c	Signal 4. F. après les Signaux 48. 161. F. désigne le NO; N		286			
	c-c-c	Reconnoissance du Général		311			318
5	c-c-c	Signal 22. B. désigne le NO; N					336
	c-c,c	Pavillon 3. au mât convenable. Abatte à stribord & basbord amure	97				
	c-c,c	Signal 106. F. Abatte à stribord & basbord amure		299			
	c-c,c	Signal 5. F. après les Signaux 48. 161. F. désigne le NO		286			
	c-c,c	Signal 118. F. Tenir le vent, basbord amure		311			
6	c-c,c	Signal 13. B. Abatte à stribord & basbord amure		308			322
	c-c,c	Signal 22. B. désigne le NO					336
	c-c,c	Pavillon 10. au mât convenable. Abatte à basbord & stribord amure	97				
	c-c,c	Signal 103. F. Abatte à basbord & stribord amure		299			
7	c-c,c	Signal 118. F. Tenir le vent stribord amure		308			
	c-c,c	Signal 6. F. après les Sig. 48. 161. désigne le NO; O		286			
	c-c,c	Signal 14. B. Abatte à basbord & stribord amure		311			322
	c-c,c	Signal 22. B. désigne le NO; O					336
7	ccc	Pavillon 1. Petit perroquet. Courir 6 horloges à l'aire de vent indiqué	89				

Nombro des signaux	Termes de la combinaison gé- nérale des coups de canon.	SIGNAUX DE CANON 443	Articles des sig- de jour	Articles des sig- de Nuit.	Articles des sig- de Brume.		
7	ccc	Pavillon 4. Vergue d'artimon. Cape à la grande voile	103	301	318		
	ccc	Signal 10. F. Exécution de mouvement du Vice-Amiral					
	ccc	Signal 7. F. après les fig. 48. 161. désigne l'O N O				286	311
	ccc	Signal 5. B. Exécution actuelle du mouvement du Vice-Amiral					
	ccc	Signal 20. B. Mouvement actuel du Vice-Amiral				318	318
	ccc	Signal 22. B. désigne l'O N O					
8	c-c-c-c	Pavillon 9. au mât convenable. Virer tout ensemble vent devant	128	305	324		
	c-c-c-c	Signal 29. F. Virer tout ensemble vent devant				306	
	c-c-c-c	Signal 8. F. après les fig. 48. 161. F. désigne l'O N O				286	311
	c-c-c-c	Signal 12. B. Avertissement de virer tout ensemble vent devant					
	c-c-c-c	Signal 2. B. Virer tout ensemble vent devant				324	324
	c-c-c-c	Signal 22. B. désigne l'O N O					
9	c-c-c-c	Pavillon 7. au mât convenable. Virer par la contre-marche	126	303	323		
	c-c-c-c	Pavillon 8. au mât convenable. Revirer par la contre-marche					
	c-c-c-c	Signal 18. F. Virer vent devant par la contre-marche				286	311
	c-c-c-c	Signal 9. F. après les fig. 48. 161. F. désigne l'Ouest					
	c-c-c-c	Signal 12. B. Avertissement de virer par la contre-marche				323	323
	c-c-c-c	Signal 22. B. désigne l'Ouest					
10	c-c-c-c	Pavillon 12. à poupe. Virer lof pour lof par la contre-marche sous le vent	127	304	336		
	c-c-c-c	Signal 23. F. Virer par la contre-marche sous le vent					
	c-c-c-c	Signal 10. F. après les fig. 48. 161. F. désigne l'O S O				286	311
	c-c-c-c	Signal 22. B. désigne l'O S O					
11	c-c-c-c	Pavillon 27. Vergue d'artimon. Virer tout ensemble vent arrière	186	312	336		
	c-c-c-c	Signal 34. F. Virer tout ensemble vent arrière					

Nombro des Signaux.	Termes de la combinaison gé- nérale des coups de canon.	444 SIGNAUX DE CANON <i>Pour le Jour, la Nuit, & le temps de Brume.</i>	Articles des Sig- de Jour.	Articles des Sig- de Nuit.	Articles des Sig- de Brume.
I I	c ₃ c-c-c . . .	Signal 11. F. après les fig. 48. 161. F. désigne l'OSO.	}	286	
	c ₃ c-c-c . . .	Signal 12. B. Avertissement de virer tout ensemble vent arriere		311	
	c ₃ c-c-c . . .	Signal 3. B. Virer tout ensemble vent arriere		325	
	c ₃ c-c-c . . .	Signal 22. B. désigne l'OSO.com.cn		336	
I 2	c-c,cc . . .	Pavillon 3. Vergue d'artimon. Appareiller, faire servir & continuer la route	}	98	
	c-c,cc . . .	Pavillon 11. à poupe. Couper les cables		104	
	c-c,cc . . .	Pavillon 29. Perroquet d'artimon. Faire couper ou filer les cables aux meilleurs voiliers		98	
	c-c,cc . . .	Signal 95. F. Appareiller & faire servir		99	
	c-c,cc . . .	Signal 108. F. Couper les cables & ne point laisser de bouée		278	
	c-c,cc . . .	Signal 110. F. Couper les cables, laissant une bouée.		300	
	c-c,cc . . .	Signal 12. F. après les fig. 48. 161. F. désigne le SO!O		300	
	c-c,cc . . .	Signal 12. B. Avertissement d'appareiller & de faire servir		286	
	c-c,cc . . .	Signal 28. B. Virer à pic		311	
	c-c,cc . . .	Signaux 17, 19, 20. B. Faire servir & continuer la route		321	
	c-c,cc . . .	Signal 22. B. désigne le SO!O		328	
I 3	c ₃ c-c ₃ c . . .	Pavillon 24. Vergue d'artimon. Ordre de marche du bord de l'amure	}	170	
	c ₃ c-c ₃ c . . .	Signal 118. F. Tenir le vent du bord de l'amure		308	
	c ₃ c-c ₃ c . . .	Signal 36. F. Ordre de marche du bord de l'amure		314	
	c ₃ c-c ₃ c . . .	Signal 13. F. Après les sign. 48. 161. F. désigne le SO		286	
	c ₃ c-c ₃ c . . .	Signal 12. B. Avertissement d'ordre de marche de même bord		311	
	c ₃ c-c ₃ c . . .	Signal 26. B. Ordre de marche du bord de l'amure		330	
	c ₃ c-c ₃ c . . .	Signal 22. B. désigne le SO		330	
I 4	cc ₃ c-c . . .	Pavillon 25. Vergue d'artimon. Ordre de marche de l'autre bord	}	176	
	cc ₃ c-c . . .	Signal 118. F. Tenir le vent du bord de l'amure		308	
	cc ₃ c-c . . .	Signal 38. F. Ordre de marche de l'autre bord		314	

N ^o Numéro des Signaux	Termes de la combinaison générale des coups de canon.	SIGNAUX DE CANON	445	Ancien des Signaux de Jour.	Ancien des Signaux de Nuit.	Ancien des Signaux de Brume.
<i>Pour le Jour, la Nuit, & le temps de Brume.</i>						
14	cc,c.c. . . .	Signal 14. F. après les sign. 48. 161. F. désigne le S ^o S	286		311	
	cc,c.c. . . .	Signal 12. B. Avertissement d'ordre de marche de l'autre bord	330		330	330
	cc,c.c. . . .	Signal 27. B. Ordre de marche de l'autre bord				330
	cc,c.c. . . .	Signal 22. B. désigne le S ^o S				330
15	cccc	Pavillon 1. Petit perroquet. Courir 8 horloges à l'aire de vent indiqué	89			
	cccc	Pavillon 4. Vergue d'artimon. Cape à l'artimon	103			
	cccc	Signal 1. F. Exécution de mouvement du Matelot d'avant du Général	301			
	cccc	Signal 15. F. après les sign. 48. 161. F. désigne le S ^o O	286		311	
	cccc	Signal 5. B. Exécution de mouvement du Matelot d'avant du Général				318
	cccc	Signal 22. B. désigne le S ^o O				336
16	c-c-c-c-c	Pavillon 17. Vergue d'artimon. Ordre de bataille du bord de l'amure	125			
	c-c-c-c-c	Signal 118. F. Tenir le vent du bord de l'amure	308			
	c-c-c-c-c	Signal 41. F. Ordre de bataille du bord de l'amure	316			
	c-c-c-c-c	Signal 16. F. après les sign. 48. 161. F. désigne le S ^o S ^o	286		311	
	c-c-c-c-c	Signal 22. B. désigne le S ^o S ^o				336
17	c-c-c-c-c	Pavillon 18. Vergue d'artimon. Ordre de bataille de l'autre bord	125			
	c-c-c-c-c	Signal 118. F. Tenir le vent du bord de l'amure	308			
	c-c-c-c-c	Signal 45. F. Ordre de bataille de l'autre bord	317			
	c-c-c-c-c	Signal 17. F. après les sign. 48. 161. F. désigne le Sud.	286		311	
	c-c-c-c-c	Signal 22. B. désigne le Sud				336
18	c,c-c-c-c	Pavillon 4. au mât convenable. Mettre en panne	102			
	c,c-c-c-c	Signal 100. F. Mettre en panne	276			
	c,c-c-c-c	Signal 18. F. après les sign. 48. 161. F. désigne le S ^o S ^o E	286		311	
	c,c-c-c-c	Signal 12. B. Avertissement de panne				326
	c,c-c-c-c	Signal 25. B. Mettre en panne				326
	c,c-c-c-c	Signal 22. B. désigne le S ^o S ^o E				336

Nombres des Signaux.	Termes de la combinaison gé- nérale des coups de canon.	446 SIGNAUX DE CANON <i>Pour le Jour, la Nuit, & le temps de Brume.</i>	Articles des Sig- de Jour.	Articles des Sig- de Nuit.	Articles des Sig- de Brume.
19	c-c-c-c	Pavillon 23. Vergue d'artimon. Faire étendre les Chasseurs	115		
	c-c c-c-c	Signal 63. F. Détacher les Chasseurs		283	
	e-c-c-c-c	Signal 143. F. Chasser en avant du Commandant		284	
	c-c c-c-c	Signal 19. F. après les fig. 48. 161. F. désigne le SSE.		286	
	c-c-c-c-c	Signal 4. B. Détacher un Chasseur		311	331
	c-c-c-c-c	Signal 22. B. désigne le SSE			336
20	c-c-c-c-c	Pavillon 10. au mât convenable. Tenir le vent	108		
	c-c-c-c-c	Signal 118. F. Tenir le vent		308	
	c-c-c-c-c	Signal 20. après les fig. 48. 161. F. désigne le SE½S		286	
	c-c-c-c-c	Signal 12. B. Avertissement de courir au plus-près		311	329
	c-c-c-c-c	Signal 13. ou 14. B. Courir au plus-près			329
	c-c-c-c-c	Signal 22. B. désigne le SE½S			336
21	c-c c-c-c	Pavillon 11. au mât convenable. Courir un quart large	109		
	c-c-c-c-c	Signal 88. F. Courir un quart large		309	
	c-c-c-c-c	Signal 21. F. après les fig. 48. 161. F. désigne le SE.		286	
	c-c-c-c-c	Signal 12. B. Avertissement de courir large d'un quart		311	329
	c-c-c-c-c	Signal 13. ou 14. B. Courir large d'un quart			329
	c-c-c-c-c	Signal 22. B. désigne le SE			336
22	c-c-c-c-c	Pavillon 11. au mât convenable. Courir deux quarts large	190		
	c-c-c-c-c	Signal 88. F. Courir deux quarts large		309	
	c-c-c-c-c	Signal 22. F. après les fig. 48. 161. désigne le SE½E.		286	
	c-c-c-c-c	Signal 12. B. Avertissement de courir large de 2 quarts		311	329
	c-c-c-c-c	Signal 13. ou 14. B. Courir large de 2 quarts			329
	c-c-c-c-c	Signal 22. B. désigne le SE½E			336
23	cc-c-c-c	Pavillon 11. au mât convenable. Courir 4 quarts large	109		
	cc-c-c-c	Signal 88. F. Courir 4 quarts large		309	
	cc-c-c-c	Signal 23. F. après les fig. 48, 161. F. désigne l'E SE.		286	
				311	

Numero des signaux.	Termes de la combinaison générale des coups de canon.	SIGNAUX DE CANON Pour le jour, la Nuit, & le temps de Brume.	Articles des Sig. de Jour.	Articles des Sig. de Nuit.	Articles des Sig. de Brume.
23	cc,c-c-c . . .	Signal 12. B. Avertissement de courir large de 4 quarts	329
	cc,c-c-c . . .	Signal 13 ou 14. B. Courir large de 4 quarts	329
	cc,c-c-c . . .	Signal 22. B. désigne l'ESE	336
24	c-c,c-c,c . . .	Pavillon 11. au mât convenable. Courir 6 quarts large	109
	c-c,c-c,c . . .	Signal 88. F. Courir 6 quarts large	309
	c-c,c-c,c . . .	Signal 24. F. après les fig. 48, 161. F. désigne l'ESE	286
	c-c,c-c,c . . .	Signal 12. B. Avertissement de courir large de 6 quarts	311
	c-c,c-c,c . . .	Signal 13, ou 14. B. Courir large de 6 quarts	329
	c-c,c-c,c . . .	Signal 22. B. désigne l'ESE	329 336
25	c-c,c-c-c . . .	Pavillon 11. au mât convenable. Courir 8 quarts large	109
	c-c,c-c-c . . .	Signal 88. F. Courir 8 quarts large	309
	c-c,c-c-c . . .	Signal 25. F. après les fig. 48, 161. F. désigne l'Est	286
	c-c,c-c-c . . .	Signal 12. B. Avertissement de courir large de 8 quarts	311
	c-c,c-c-c . . .	Signal 13, ou 14. B. Courir large de 8 quarts	329
	c-c,c-c-c . . .	Signal 22. B. désigne l'Est	329 336
26	c-c,c-c-c . . .	Pavillon 11. au mât convenable. Courir vent arriere	109
	c-c,c-c-c . . .	Signal 88. F. Courir vent arriere	309
	c-c,c-c-c . . .	Signal 26. F. après les fig. 48, 161. F. désigne l'E'NE.	286
	c-c,c-c-c . . .	Signal 12. B. Avertissement de courir vent arriere	311
	c-c,c-c-c . . .	Signal 13, ou 14. B. Arriver & courir vent arriere	329
	c-c,c-c-c . . .	Signal 22. B. désigne l'E'NE	329 336
27	c-c,ccc	Pavillon 21. au mât convenable. Vue & relevement de terre	55
	c-c,ccc	Signal 136. F. Découverte de terre ou fond	288
	c-c,ccc	Signal 27. F. après les fig. 48, 161. F. désigne l'ENE.	286
	c-c,ccc	Signal 6. B. Découverte de terre	311
	c-c,ccc	Signal 22. B. désigne l'ENE	338 336
28	c-c,c,cc	Pavillon 37. Grand perroquet. Danger & accident de conséquence	70

Nombres des Signaux.	Termes de la combinaison gé- nérale des coups de canon.	448 SIGNAUX DE CANON <i>Pour le Jour, la Nuit, & le temps de Brume.</i>	Articles des Sig- de Jour.	Articles des Sig- de Nuit.	Articles des Sig- de Brume.
28	c, c - c, cc	Signal 115. F. Incommodité ou danger		266	
	c, c c, cc	Signal 120 F. Chasser étant à l'ancre		297	
	c, c - c, cc	Signal 140. F. Toucher, ou être échoué à l'ancre		297	
	c, c - c, cc	Signal 160. F. Chasser sur un Vaisseau ou sur un danger		297	
	c, c - c, cc	Signal 28. F. après les fig. 48, 161. F. désigne le NE $\frac{1}{2}$ E.		286	
				311	
		Signal 10 B. Découverte de danger			333
		Signal 22. B. désigne le NE $\frac{1}{2}$ E			336
29	cc, c - c, c	Pavillon 22. Grand perroquet. Bon fond	56		
	cc, c - c, c	Signal 111. F. Bon fond		291	
	cc, c - c, c	Signal 29. F. après les fig. 48, 161. F. désigne le NE		286	
	cc, c - c, c	Signal 21. B. Bon fond pour mouiller		311	
	cc, c - c, c	Signal 22. B. désigne le NE			335
				336	
30	ccc, c - e	Pavillon 25. au perroquet d'artimon. Courir dans les eaux de la tête	198		
	ccc, c - c	Signal 43. F. Courir dans les eaux de la tête		307	
	ccc, c - c	Signal 30. F. après les fig. 48, 161. F. désigne le NE $\frac{1}{2}$ N		286	
				311	
	ccc, c - c	Signal 22. B. désigne le NE $\frac{1}{2}$ N			336
31	cccc	Pavillon 4. Vergue d'artimon. Cape à sec	103		
	cccc	Signal 5. F. Exécution de mouvement du Général		301	
	cccc	Signal 31. F. après les fig. 48, 161. F. désigne le NNE		286	
	cccc	Signal 5. B. Exécution actuelle de mouvement du Général		311	
	cccc	Signal 17. B. Mouvement actuel du Général			318
		Signal 22. B. désigne le NNE			318
					336
32	c - c - c - c - c	Pavillon 29. Grand perroquet. Mouiller	90		
	c - c - c - c - c	Signal 133. F. Avertissement de mouillage		292	
	c - c - c - c - c	Signal 135. F. Mouiller		292	
	c - c - c - c - c	Signal 32. F. après les fig. 48, 161 F. désigne le N $\frac{1}{2}$ NE		286	
	c - c - c - c - c	Signal 12. B. Avertissement de mouillage		311	
c - c - c - c - c	Signal 21. B. Mouiller			335	
c - c - c - c - c	Signal 22. B. désigne le N $\frac{1}{2}$ NE			335	
					336

Signa

Nombres des Signaux.	Termes de la combinaison gé- nérale des coups de canon.	SIGNAUX DE CANON ⁴⁴⁹ <i>Pour le Jour, la Nuit, & le temps de Brume.</i>	Articles des Sig- de Jour.	Articles des Sig- de Nuit.	Articles des Sig- de Brume.
33	c-c-c-c-c-c. c-c-c-c-c-c. c-c-c-c-c-c. c-c-c-c-c-c. c-c-c-c-c-c. c-c-c-c-c-c.	Signal 125. F. Cape à la grande voile Signal 128. F. Cape à la misaine Signal 130. F. Cape à l'artimon Signal 131. F. Cape à sec Signal 12. B. Avertissement de cape Signal 8. B. Cape à la grande voile	275 275 275 275 327 327	. 327 327
34	c-c-c-c-c-c.	Signal 90. F. Besoin de relâcher	289
35	c-c-c-c-c-c. c-c-c-c-c-c. c-c-c-c-c-c. c-c-c-c-c-c. c-c-c-c-c-c. c-c-c-c-c-c. c-c-c-c-c-c. c-c-c-c-c-c.	Pavillon 30 Grand perroquet. Accident de confé- quence Signal 115. F. Incommodité ou danger Signal 120, 160. F. Chasser étant à l'ancre Signal 148 F. Poulaine endommagée; eau par-l'avant. Signal 150. F. Etambord endommagé; eau par- l'arrière Signal 151, 234. F. Accident dans la mâture Signal 155. F. Eau par les fonds Signal 1. B. Vaisseau incommodé ou en danger 70 266 266 266 266 266 266 266	. 334
36	c-c-c-c-c-c. c-c-c-c-c-c. c-c-c-c-c-c.	Pavillon 17. Grand perroquet. Se préparer au combat. Signal 145. F. Se préparer au combat Signal 8. B. Se préparer au combat 158 265 332
37	c-c-c-c-c-c. c-c-c-c-c-c. c-c-c-c-c-c. c-c-c-c-c-c.	Pavillon 24 Grand perroquet. Découverte de l'Ar- mée ennemie Signal 162. F. Découverte de l'Armée ennemie Signal 2. B. Avertissement de découverte de Vaisseaux. Signal 1. B. Confirmation de découverte de Vaisseaux ennemis 54 261 332 332
38	c-c-c-c-c-c. c-c-c-c-c-c. c-c-c-c-c-c.	Pavillon 31. Toute position. Annuler le signal pré- cédent Signal 21. F. Annuler le signal précédent Signal 6. B. Annuler le signal précédent 31 245 18
39	c-c-c-c-c-c.
40	c-c-c-c-c-c.
41	c-c-c-c-c-c.

Numero
des Signaux.

Termes de la
combinaison gé-
nérale des coups
de canon.

45°

SIGNAUX DE CANON

Pour le Jour, la Nuit, & le temps de Brume.

Articles des Sig-
de Jour.

Articles des Sig-
de Brume.

Articles des Sig-
de Nuit.

- 42 c,c-c-c,c-c .
- 43 c-c-c,c,c-c .
- 44 c-c-c,c,c,c .
- 45 c-c,c-c,c,c .
- 46 c-c,c,c-c-c .
- 47 c,c-c,c-c-c .
- 48 c-c-c,ccc . .
- 49 c,c-c-c,cc . .
- 50 cc,c-c-c,c . .
- 51 ccc,c-c c . .
- 52 c-c,c c,cc . .
- 53 c-c,c,c,c,c .
- 54 c-c,cc,c-c .
- 55 c,c-c,c-c,c .
- 56 c,c-c,c,c-c .
- 57 cc,c c,c-c . .
- 58 c-c,cccc . .
- 59 c,c c,ccc . .
- 60 cc,c-c,cc . .

www.libtool.com.cn

Nombres des signaux.	Termes de la combinaison gé- nérale des coups de canon.	SIGNALS DE CANON	451	Articles des Sig. de Jour.	Articles des Sig. de Nuit.	Articles des Sig. de Brume.
61	ccc,c-c . .	<i>Pour le Jour, la Nuit, & le temps de Brume.</i>				
62	cccc,c-c . .					
63	cccc . . .	Pavillon 1. Vergue d'artimon. Avertissement de signal numéraire		85		
	cccc . . .	Signal 40, 45, 50, 51, 111, 113. F. Avertissement de signal numéraire			255	
	cccc . . .	Signal 0. 10. B. Avertissement d'aire de vent de rele- vement de terre ou de danger				336
	cccc . . .	Signal 13. 14. B. Avertissement d'aire de vent, de route				336
	cccc . . .	Signal 22. B. Avertissement d'aire de vent suivant la Table de l'article 286				336



www.libtool.com.cn

SIGNAUX DE NUIT.

OBSERVATIONS sur la combinaison suivante des SIGNAUX DE FEUX.

LES TERMES de la combinaison expriment également des Fanaux ou des Fusées; & c'est à cause de cette généralité que l'on a employé des Lettres dans la seconde colonne de la Table, pour indiquer le nombre des Feux, & leur qualité ou position respective.

A. B. C. D. E. désignent des *Fanaux* aux *Haubans du grand mât de bune*.
Ou l'envoi d'un égal nombre de *Fusées en étoiles*.

F. G. H. I. L. désignent des *Fanaux* aux *Haubans du petit mât de bune*.
Ou l'envoi d'un égal nombre de *Fusées en pluie*.

M. N. O. P. Q. désignent des *Fanaux* aux *Haubans du Perroquet d'artimon*.
Ou l'envoi d'un égal nombre de *Fusées en serpenteaux*.

Les lettres	{	A. F. M. B. G. N. C. H. O. D. I. P. E. L. Q.	} expriment le nombre	{	1. 2. 3. 4. 5.	}	Feux.
-------------	---	--	-----------------------	---	----------------------------	---	-------

SIGNAUX DE NUIT.

Numero des Signaux.	Formes de la combinaison résultante des Signaux.	Feux au grand mât. Fusées en étoile.	Feux au mât de misaine. Fusées en pluie.	Feux au mât d'arrière. Fusées en festonné.	Signaux de canon tirés aux Signaux de Feux.	Articles des Signaux de Nuit.
1	A	1	Signal aperçu. Exécution de mouvement des Vaisseaux de l'Escadre du Général 246
	A	1	Après les signaux 40, 46, 50, 51, 111, 113. F. exprime le nombre 10 255
	A	1	1	Après les signaux 48, 161. F. désigne le Nord 286 311
2	B	2	1	Signal aperçu. Exécution de mouvement du premier Vaisseau de l'Escadre du Général 246
	B	2	Après les sign. 40, 46, 50, 51, 111, 113. F. exprime le nombre 20 255
	B	2	2	Après les sign. 48, 161. F. désigne le N ² N ⁰ 286 311
3	C	3	3	Signal aperçu. Exécution de mouvement du dernier Vaisseau de l'Escadre du Général 246
	C	3	Après les sign. 40, 46, 50, 51, 111, 113. F. exprime le nombre 30 255
	C	3	3	Après les sign. 48, 161. F. désigne le NN ⁰ 286 311
4	D	4	Exécution particulière. Escadre du Général 246
	D	4	Après les sign. 40, 46, 50, 51, 111, 113, F. exprime le nombre 40 255
	D	4	4	Après les sign. 48, 161. F. désigne le NO ¹ N ¹ 286 311
5	E	5	Désignation particulière du Vaisseau du Général. Après les sign. 4 ¹ , 46 ¹ , 50 ¹ , 51 ¹ , 111 ¹ , 113 ¹ . F. exprime le nombre 50. Et ainsi chaque fusée en étoile, ou feu de grand mât, exprime une dixaine 255
	E	5	Exécution du mouvement du Général 301
	E	5	31	Après les sign. 48, 161. F. désigne le NO 286
	E	5	5	Après les sign. 48, 161. F. désigne le NO 311
6	F	1	Signal aperçu. Exécution de mouvement des Vaisseaux de l'Escadre du Vice-Amiral 246
	F	1	Après les sign. 40, 46, 50, 51, 111, 113. F. exprime le nombre 100 255

SIGNAUX DE NUIT.

Numéro des signaux.	Forme de la combinaison générale des signaux.	Feux au grand mat Feux en étoiles	Feux au mât de misaine. Feux en pluie.	Feux au mât d'artimon. Feux en zig-zag.	Signaux de canon ajoutés aux signaux de Feux.	Description	Articles des signaux de Nuit.
6	F	...	1	...	6	Après les sign. 48, 161. F. désigne le NO ¹ O.	286 311
7	G	...	2	...	1	Signal aperçu. Exécution de mouvement du premier Vaisseau de l'Escadre du Vice-Amiral	246
	G	...	2	Après les sign. 40, 46, 50, 51, 111, 113. F. exprime le nombre 200	255
	G	...	2	...	7	Après les sign. 48, 161. F. désigne l'ONO	286 311
8	H	...	3	...	3	Signal aperçu. Exécution de mouvement du dernier Vaisseau de l'Escadre du Vice-Amiral	246
	H	...	3	Après les sign. 40, 46, 50, 51, 111, 113. F. exprime le nombre 300	255
	H	...	3	...	8	Après les sign. 48, 161. F. désigne l'O ¹ NO.	286 311
9	I	...	4	Exécution particulière. Escadre du Vice-Amiral. Après les sign. 40, 46, 50, 51, 111, 113. F. exprime le nombre 400	249
	I	...	4	Après les sign. 48, 161. F. désigne l'Ouest	286 311
	I	...	4	...	9		
10	L	...	5	Désignation particulière du Vice-Amiral de l'Armée	250
	L	...	5	Après les sign. 40, 46, 50, 51, 111, 113. F. exprime le nombre 500	255
	L	...	5	...	7	Exécution de mouvement du Vice-Amiral	301
	L	...	5	...	10	Après les sign. 48, 161. F. désigne l'O ¹ SO	286 311
11	M	...	1	Signal aperçu. Exécution de mouvement des Vaisseaux de l'Escadre du Contre-Amiral	246
	M	...	1	Après les sign. 40, 46, 50, 51, 111, 113. F. exprimé une unité	255
	M	...	1	...	11	Après les sign. 48, 161. F. désigne l'OSO	286 311

www.libtool.com.cn

SIGNALS DE NUIT.

Nombres des Signaux.	Temps de la combustion générale des fig. vx.		Feux au mât d'armon.		Feux au mât de milaine.	Feux au mât de milaine. Fusées en pluie.	Feux au grand mât. Fusées en courtes.	Signaux de canon ajoutés aux Signaux de Feux.	Articles des Signaux de Nuit.
	1	2	1	2					
12	N	...	2	1	Signal aperçu. Exécution de mouvement du premier Vaisseau de l'Escadre du Contre-Amiral.	246	...	Après les fig. 40, 46, 50, 51, 111, 113. F. exprime le nombre 2.	255
	N	...	2	12	Après les fig. 48, 161. F. désigne le S O $\frac{1}{2}$ O				286
	N	...	2	12	Après les fig. 48, 161. F. désigne le S O $\frac{1}{2}$ O				311
13	O	...	3	3	Signal aperçu. Exécution de mouvement du dernier Vaisseau de l'Escadre du Contre-Amiral.	246	...	Après les fig. 40, 46, 50, 51, 111, 113. F. exprime le nombre 3	255
	O	...	3	...	Après les fig. 48, 161. F. désigne le S O				286
	O	...	3	13	Après les fig. 48, 161. F. désigne le S O				311
14	P	...	4	...	Exécution particulière. Escadre du Contre-Amiral.	249	...	Après les fig. 40, 46, 50, 51, 111, 113. F. exprime le nombre 4	255
	P	...	4	...	Après les fig. 48, 161. F. désigne le S O $\frac{1}{2}$ S				286
	P	...	4	14	Après les fig. 48, 161. F. désigne le S O $\frac{1}{2}$ S				311
15	Q	...	5	...	Désignation particulière du Contre-Amiral de l'Armée	250	...	Après les fig. 40, 46, 50, 51, 111, 113. F. exprime le nombre 5. Et ainsi chaque fusée en serpenteaux, ou feu d'armon, exprime une unité.	255
	Q	...	5	...	Exécution de mouvement du Contre-Amiral				301
	Q	...	5	3	Après les fig. 48, 161. F. désigne le S S O				286
	Q	...	5	15	Après les fig. 48, 161. F. désigne le S S O				311
16	AF	1	1	...	Avertir de se servir des Signaux de brume	253	...	Après les fig. 48, 161. F. désigne le S $\frac{1}{2}$ S O	286
	AF	1	1	...	Après les fig. 48, 161. F. désigne le S $\frac{1}{2}$ S O				311
17	AG	1	2	...	Après les fig. 48, 161. F. désigne le Sud	286	...	Après les fig. 48, 161. F. désigne le S $\frac{1}{2}$ S E	311
18	AH	1	3	...	Virer vent devant par la contre-marche	303	...	Après les fig. 48, 161. F. désigne le S $\frac{1}{2}$ S E	286
	AH	1	3	...	Après les fig. 48, 161. F. désigne le S $\frac{1}{2}$ S E	311	...	Après les fig. 48, 161. F. désigne le S $\frac{1}{2}$ S E	286

Après

SIGNAUX DE NUIT.

Nombres des Signaux.		Termes de la combinaison générale des signaux.		Feux au grand mila. Feux en étoiles.		Feux au mil de milieu. Feux en pluie.		Feux au mil d'ordonn. Feux en feuxaux.		Signaux de canon ajoutés aux signaux de Feux.		Aucun des signaux de Nuit.	
19	AI	1	4	...	19	Après les fig. 48, 161. F. désigne le SSE.	286					311	
20	AL	1	5	...		Avertir de ne point tirer de canon pour signaux.	251						
	AL	1	5	...	20	Après les fig. 48, 161. F. désigne le SE $\frac{1}{2}$ S.	286					311	
21	AM	1	1	...	38	Annuler un signal.	245						
	AM	1	1	...	21	Après les fig. 48, 161. F. désigne le SE.	286					311	
22	AN	1	2	...	22	Après les fig. 48, 161. F. désigne le SE $\frac{1}{2}$ E.	286					311	
	AO	1	3	...	10	Virer par la contre-marche sous le vent.	304						
23	AO	1	3	...	23	Après les fig. 48, 161. F. désigne l'ESE.	286					311	
	AP	1	4	...	24	Après les fig. 48, 161. F. désigne l'E $\frac{1}{2}$ SE.	286					311	
25	AQ	1	5	...	*	Avertissement général de mouvement (*). Le signal de canon sera relatif au mouvement.	248						
	AQ	1	5	...		Faire allumer un feu à tous les Vaisseaux.	259						
	AQ	1	5	...	25	Après les fig. 48, 161. F. désigne l'Est.	286					311	
26	BF	2	1	...	26	Après les fig. 48, 161. F. désigne l'E $\frac{1}{2}$ NE.	286					311	
	BG	2	2	...		Exécution particulière des Ecadres du Général & du Vice-Amiral de l'Armée.	249						
27	BG	2	2	...	27	Après les signaux 48, 161. F. désigne l'ENE.	286					311	
	BH	2	3	...	28	Après les fig. 48, 161. F. désigne le NE $\frac{1}{2}$ E.	286					311	
29	BI	2	4	...	8	Virer tout ensemble vent devant.	305						
	BI	2	4	...	29	Après les fig. 48, 161. F. désigne le NE.	286					311	

SIGNAUX DE NUIT.

Numéro des Signaux.	Termes de la combinaison générale des signaux.	Feux au grand mât Fulces en croix.	Feux au mât de milieu. Fulces en plus.	Feux au mât d'arrière. Fulces en sautoir.	Feux au mât d'arrière. Fulces en sautoir.	Articles des Signaux de Nuit.
30	BL	2	5	...	30	Après les fig. 44, 161. F. désigne le NE ¹ N . . .
31	BM	2	...	1	31	Après les fig. 48, 161. F. désigne le NNE . . .
32	BN	2	...	2	...	Exécution particulière des Escadres du Général & du Contre-Amiral de l'Armée
	BN	2	...	2	32	Après les fig. 48, 161. F. désigne le N ¹ NE . . .
33	BO	2	...	3		
34	AP	2	...	4	11	Virer tout ensemble vent arrière
35	BQ	2	...	5		
36	CF	3	1	...	13	Ordre de marche du bord de l'amure
37	CG	3	2	...		
38	CH	3	3	...	14	Ordre de marche de l'autre bord
39	CI	3	4	...		
40	CL	3	5	...	63	Avertissement de signal numéraire Le signal numéraire de feux qui suivra, exprimera le numéro de l'article des signaux.
41	CM	3	...	1	16	Ordre de bataille du bord de l'amure
42	CN	3	...	2		
43	CO	3	...	3	30	Courir dans les eaux de la tête
44	CP	3	...	4		
45	CQ	3	...	5	17	Ordre de bataille de l'autre bord
46	DF	4	1	...	63	Avertissement de signal de rang de Vaisseau Le signal numéraire de feux qui suivra, exprimera le rang du Vaisseau.

SIGNAUX DE NUIT.

Nombres des Signaux.	Formes de la combinaison générale des signaux.		Feux en premier mâle. Fûtes en croix.		Feux au mat de misaine. Fûtes en blanc.		Feux au mat d'arrière. Fûtes en tétraèdre.		Signaux de canon ajoutés aux Signaux de Feux.		Articles des Signaux de Nuit.
	1 ^{er}	2 ^e	1 ^{er}	2 ^e	1 ^{er}	2 ^e	1 ^{er}	2 ^e	1 ^{er}	2 ^e	
47	DG		4	2							
48	DH		4	3							286
	DH		4	3							310
49	DI		4	4							
50	DL		4	5				63			261
51	DM		4				1				257
52	DN		4				2				
53	DO		4				3				258
54	DP		4				4				
55	DQ		4				5				244
56	EF		5	1							244
57	EG		5	2							
58	EH		5	3							302
59	EI		5	4							
60	EL		5	5							302
61	EM		5				1	4			282
62	EN		5				2				
63	EO		5				3	10			283

Avertissement de fausse route (*) : un des 32 premiers signaux de canon, relativement à l'aire de vent

Faire connaître sur quel aire de vent le Général veut courir (*) : un des 32 premiers signaux de canon, relativement à l'aire de vent

Découverte de Vaisseaux non reconnus

Le signal numéraire de feux qui suivra, exprimera le nombre des Vaisseaux

Avertissement de parler à un Vaisseau

Le signal numéraire de feux qui suivra, exprimera le rang du Vaisseau auquel on veut parler.

Si un Vaisseau veut parler au Commandant

Refuser

Approuver

Faire passer les Généraux en avant

Faire passer les Généraux en arrière

Appeller les Chasseurs

Avertissement particulier des Chasseurs

SIGNAUX DE NUIT.

Numéro des Signaux.	Termes de la combinaison générale des signaux.	Feux au grand mat. Feux en étoiles.	Feux au mit de misaine. Feux en pluie.	Feux au mit d'arriéron. Feux en serpenteau.	Signaux de canon joints aux signaux de Feux.	Articles des signaux de Nuit.
64	EP	5	4			
65	EQ	5	5			Faire promptement porter du secours 267
66	FM	1	1			Eteindre les feux extraordinaires 260
67	FN	1	2			
68	FO	1	3			Homme tombé à la mer 271
69	FP	1	4			
70	FQ	1	5			Homme sauvé par un autre Vaisseau 271
71	GM	2	1			
72	GN	2	2			Exécution particulière des Escadres du Vice-Amiral & du Contre-Amiral de l'Armée 249
73	GO	2	3			
74	GP	2	4			Faire chapelle 277
75	GQ	2	5			
76	HM	3	1			Mettre les Chaloupes à la mer 270
77	HN	3	2			
78	HO	3	3			Armer les Chaloupes en guerre 269
79	HP	3	4			
80	HQ	3	5			Faire embarquer les Chaloupes 270
81	IM	4	1			Avertir qu'on manœvrera sans signaux 254
82	LN	4	2			
83	LO	4	3			Border les huniers 279
84	IP	4	4			

SIGNAUX DE NUIT.

Numéro des Signaux.	Termes de la combinaison générale des signaux.	Feux au grand mâts, fûtes en croix.	Feux au mât de misaine, fûtes en pivot.	Feux au mât d'arrière, Jusques en fendant.	Signaux de canon ajoutés aux Signaux de Feux.	Articles des Signaux de Nuit.
85	IQ	...	4	5	2	Détacher un Vaisseau pour escorter 290
86	LM	...	5	3	3	Revoir l'Article 289
87	LN	...	5	2		
88	LO	...	5	3	*	Arriver (*) 21, 22, 23, 24, 25, 26 309
89	LP	...	5	4		
90	LQ	...	5	5	*	Besoin de relâcher (*) 2, 34 289
91	AFM	1	1	1	*	Avertissement général de mouvement (*). Le nombre de coups de canon sera le même que celui qui accompagnera le signal de mouve- ment 248
92	AFN	1	1	2		
93	AFO	1	1	3	2	Referrer la ligne ou les colonnes 313
94	AFP	1	1	4		
95	AFQ	1	1	5	12	Appareiller, & faire servir 278 299
96	AGM	1	2	1	...	Larguer un ris 280
	AGM	1	2	1	...	Laisser les mâts de hune & les basses vergues 266
97	AGN	1	2	2		
98	AGO	1	2	3	...	Forcer de voile 281
69	AGP	1	2	4		
100	AGQ	1	2	5	18	Panne 276
	AGQ	1	2	5	...	Cœffier, faire chapelle 277
	AGQ	1	2	5	...	Sonder 292
10	AHM	1	3	1	...	Diminuer de voile 272
101	AHN	1	3	2		

SIGNAUX DE NUIT.

Numero des Signaux.	Termes de la combinaison générale des Signaux.	Feux au grand mât. Feux en trois.	Feux au milieu inférieure. Feux en pluie.	Feux au haut d'arrière. Feux en dessous.	Signaux de canon joints aux Signaux de feux.	Articles des Signaux de Nuit.
103	AHO	1	3	3	6	Prendre les amures à tribord. 299
104	AHP	1	3	4		
105	AHQ	1	3	5		Détâfourcher 298
106	AIM	1	4	1	5	Prendre les amures à basbord 299
107	AIN	1	4	2		
108	AIO	1	4	3	12	Couper le cable, & ne point laisser de bouée . . . 300
109	AIP	1	4	4		
110	AIQ	1	4	5	12	Couper le cable, laissant la bouée 300
111	ALM	1	5	1	29	Bon fond pour mouiller 291 N°. On fera connoître le brassage par un signal de nombre, relativement à la Table de l'art. 255.
112	ALN	1	5	2		
113	ALO	1	5	3	1	Fond de roc, ou mauvais fond. 291 N°. On fera connoître le brassage par un signal de nombre, relativement à la Table de l'art. 255.
114	ALP	1	5	4		
115	ALQ	1	5	5	28 35	Si un Vaisseau est incommodé, ou en danger . . . 266
116	BFM	2	1	1		Connoître l'étendue de l'Armée 247
117	BFN	2	1	2		
118	BEU	2	1	3	*	Tenir le vent (*), 5, 6, 13, 14, 16, 17, 20. 308
119	BFP	2	1	4		
120	BFQ	2	1	5	28 35	Chasser sur ses ancres 297

SIGNAUX DE NUIT.

Numéro des Signaux.	Termes de la combinaison générale des Signaux.	Feux au grand-mât. Fusées en crochets.	Feux au mât de misaine. Fusées en pluie.	Feux au mât d'artimon. Fusées en serpentaux.	Feux au mât de mainov. Fusées en serpentaux.	Signaux de canon ajoutés aux Signaux de feu.	Articles des Signaux de Nuit.
121	BGM	2	2	1			
122	BGN	2	2	2			249
123	BGO	2	2	3			
124	BGP	2	2	4			274
	BGP	2	2	4			295
125	BGQ	2	2	5			
126	BHM	2	3	1	33		275
	BHM	2	3	1			295
127	BHN	2	3	2			
128	BHO	2	3	3	33		275
129	BHP	2	3	4			
130	BHQ	2	3	5	33		275
131	BIM	2	4	1	33		275
132	BIN	2	4	2			
133	BIO	2	4	3	32		292
134	BIP	2	4	4			
135	BIQ	2	4	5	32		292
136	BLM	2	5	1	27		288
137	BLN	2	5	2			
138	BLO	2	5	3	28		288
139	BLP	2	5	4			
140	BLQ	2	5	5	28		297

Exécution particulière pour toute l'Armée . . .

Mettre aux basses voiles

Amener les basses vergues ou les mâts de hune . . .

Cape à la grande voile

Amener les basses vergues & les mâts de hune . . .

Cape à la misaine

Cape à l'artimon

Cape à sec

Avertissement de mouillage

Mouiller

Avertissement de terre ou de fond

Chasser sur un Vaisseau ou sur un danger

Si un Vaisseau touche ou s'il est échoué

Nombres des Signaux.	Termes de la combinaison Générale des Signaux.			Signaux de canon ajoutés aux Signaux de feu.	Description		
	Feux au grand mât. Fusées en trois.	Feux au mât de misaine. Fusées en plate.	Feux au mât d'arrière. Fusées en épaveuse.				
141	CFM	3	1	1	2	Signal de chasse ou de poursuite	264
	CFM	3	1	1	2	Faire tirer sur un Vaisseau qui ne veut point parler.	263
142	CFN	3	1	1			
143	CFO	3	1	3	19	Chasser en avant du Commandant	284
144	CFP	3	1	4			
145	CFQ	3	1	5	36	Se préparer au combat	265
146	CGM	3	2	1	...	Prendre un ris, ou diminuer la voilure d'un degré.	273
147	CGN	3	2	2			
148	CGO	3	2	3	35	Poulaine endommagée; eau par l'avant	266
149	CGP	3	2	4			
150	CGQ	3	2	5	35	Étrambord endommagé; eau par l'arrière	266
151	CHM	3	3	1	35	Accident dans la mâture	266
152	CHN	3	3	2			
153	CHO	3	3	3	...	Signal de ralliement	282
154	CHP	3	3	4			
155	CHQ	3	3	5	35	Voie d'eau dans les fonds	265
156	CIM	3	4	1	...	Se disposer au bombardement	293
157	CIN	3	4	2			
158	CIO	3	4	3	...	Faire cesser le bombardement	294
159	CIP	3	4	4			
160	CIQ	3	4	5	28 35	Chasser sur un Vaisseau ou sur un danger étant à l'ancre	297

SIGNAUX DE NUIT.

Numéros des Signaux.	Terme de la combinaison générale des signaux.	Feu au grand mât. Jufes en trois.	Feu au mât de misaine. Jufes en plue.	Feu au mât d'arrière. Jufes en feux.	Signaux de canon ajoutés aux signaux de feu.	Ordre des Signaux de Nuit.
161	CL M	3	5	1	*	Changer l'aire de vent de la ligne (*); un des 32 premiers signaux de canon, relativement à l'aire de vent 311
162	CL N	3	5	2		
163	CL O	3	5	3	37	Découverte de Vaisseaux ennemis 261
164	CL P	3	5	4		
165	CL Q	3	5	5		
166	DF M	4	1	1		
167	DF N	4	1	2		
168	DF O	4	1	3		
169	DF P	4	1	4		
170	DF Q	4	1	5		
171	DGM	4	2	1		
172	DGN	4	2	2		
173	DGO	4	2	3		
174	DGP	4	2	4		
175	DGQ	4	2	5		
176	DHM	4	3	1		
177	DHN	4	3	2		
178	DHO	4	3	3		
179	DHP	4	3	4		
180	DHQ	4	3	5		
181	DIM	4	4	1		

SIGNAUX DE NUIT.

Nombro des Signaux.	Termes de la combinaison Général des signaux.	Signaux de canon joints aux signaux de feu.		
		Feux au mât d'artimon Fulées en croix.	Feux au mât de misaine. Fulées en plus.	Feux au grand mât. Fulées en croix.
182	DIN	4	4	2
183	DIO	4	4	3
184	DIP	4	4	4
185	DIQ	4	4	5
186	DLM	4	5	1
187	DLN	4	5	2
188	DLO	4	5	3
189	DLP	4	5	4
190	DLQ	4	5	5
191	EFM	5	1	1
192	EFN	5	1	2
193	EFO	5	1	3
194	EF P	5	1	4
195	EF Q	5	1	5
196	EGM	5	2	1
197	EGN	5	2	2
198	EGO	5	2	3
199	EGP	5	2	4
200	EGQ	5	2	5
201	EHM	5	3	1
202	EHN	5	3	2
203	EHO	5	3	3

SIGNAUX DE NUIT.

Numero des Signaux.	Terrors de la combinaison generale des Signaux.	Feux au grand mât. Feux en cotés.	Feux au mât de misaine. Feux en puits.	Feux au mât d'artimon. Feux en topmasteaux.	Signaux de canon ajoutés aux signaux de feux.
204	EHP	5	3	4	
205	EHQ	5	3	5	
206	EIM	5	4	1	
207	EIN	5	4	2	
208	EIO	5	4	3	
209	EIP	5	4	4	
210	EIQ	5	4	5	
211	ELM	5	5	1	
212	ELN	5	5	2	
213	ELO	5	5	3	
214	ELP	5	5	4	
215	ELQ	5	5	5	

www.libtool.com.cn

SIGNAUX PARTICULIERS DE NUIT.

Numéros relatifs des Signaux précédents.	Feux à Pouppe.	Feux au Balon d'Enfilade.	Feux à la grande Hauteur.	Feux au Becquet.	Compte de canon ajouté aux Signaux de Feux.	Articles des Signaux de Nuit.
216	3	1	1	1	1	Feux de distinction du Général 242
217	3	1	1	1	1	Feux de distinction des Commandants de l'avant-garde & de l'arrière-garde 242
218	2	1	1	1	1	Feux de distinction des Vice-Amiraux & Contre-Amiraux des trois corps de l'Armée. 242
219	153	1	1	1	1	Feu de distinction de tous les Vaisseaux 242
220	25	1	2	1	1	Avertissement général de mouvement (*). Signal de canon relatif au mouvement 248 Faire allumer les feux de poupe 255
221	1	1	1	1	1	Vaisseau désaffourché 295
222	50 163	1 1	2 2	1 1	37	Si l'on découvre des Vaisseaux 261 Si l'on découvre des Vaisseaux ennemis 261
223	1	1	1	1	1	
224	53	1	1	2	1	Si un Vaisseau veut parler au Commandant 258
225	1	1	1	1	1	Vaisseau qui mouille ou qui est mouillé 292
226	143 95	1 1	1 1	2 2	1	Vaisseau qui se détache 284 Vaisseau qui appareille 299
227	68	1	2	1	1	Homme tombé à la mer 271
228	70	1	1	2	1	Homme sauvé par un autre Vaisseau 271
229	1	1	2	2	1	
230	74	1	1	1	1	Si un Vaisseau fait chapelle 277
231	1	1	1	2	1	
232	1	1	2	1	1	
233	1	1	2	2	1	

47^o

SIGNAUX PARTICULIERS DE NUIT.

Coups de canon ajoutés aux Signaux de Feu.	35
Feux au Basting.	...
Feux à la grande Hanc.	...
Feux au Balon d'Encliquet.	3
Feux à Pompe.	1
Numéros relatifs des Signaux précédens.	151
Suite des Numéros des Signaux précédens.	234
	235

Accident dans la mâture 266

1. Feu à la vergue d'artimon amené une ou
plusieurs fois après les fig. 48, 161. F.
exprimera un aise de vent suivant la Table
de l'art. 255 261
Le même feu amené après les signaux 40,
46, 50, 51, 111, 113. F. exprimera un
nombre relatif.



SIGNAUX DE JOUR ET DE NUIT
 POUR LE TEMPS DE BRUME.

Articles des Signaux de Brume.

Numero des Signaux de Brume.

Signaux de Casen ajoutés aux Signaux de Brume.

1

35

Vaisseau fort incommodé, ou en danger

334

Appel.
 www.libtool.com.cn

2

8

Assemblée ancienne.

 Virer tout ensemble vent devant

324

3

11

Assemblée nouvelle.

 Virer tout ensemble vent arriere

325

4

19

Banc.

 Détacher un Vaisseau

331

5

Breloque, ou Fascine.

1

Exécution actuelle & particuliere de la manœuvre de chaque Vaisseau

318

1

Signal parvenu, & exécution actuelle & particuliere de la manœuvre du premier Vaisseau

318

3

Signal parvenu, & exécution actuelle & particuliere de la manœuvre du dernier Vaisseau

318

Ce signal 5 joint au signal 23. B. Exécution de mouvement des Chefs de Division

318

3

Exécution de mouvement du Contre Amiral

318

7

Exécution de mouvement du Vice-Amiral

318

15

Exécution de mouvement du Matelot d'avant du Général

318

31

Exécution de mouvement du Général

318

6

Caisse.

27

Battre la caisse d'une maniere irréguliere. Signal de terre :

333

35

Les Marionnettes. Annuler un signal

318

Numero des Signaux de Brume.	472	Articles des Signaux de Brume.
	SIGNAUX DE JOUR ET DE NUIT <i>POUR LE TEMPS DE BRUME.</i>	
6	<i>Caisse.</i>	
63	Avertissement numéraire de l'aire de vent du relevement de terre. N°. Un des 32 premiers signaux de canon exprimera dans ce cas l'aire de vent, suivant la Table de l'article 286	336
7	<i>Canon.</i>	
1	Observer le signal	318
1	Signal 5. B. Exécution de mouvement du premier Vaisseau	319
1	Reconnoissance du Contre-Amiral	318
1	Signal entendu. Premier Vaisseau	318
1	Signal 22. B. Ordre à l'ancre	320
1	Signal 22. B. Sous voile. Désigne le Nord	335
1	Signal 22. B. Sous voile. Désigne le Nord	336
2	Ordre réitéré d'observer le signal	318
2	Reconnoissance du Vice-Amiral	319
2	Toutes les demi-heures après un signal de danger. Accident quelconque	318
2	Signal 22. B. Désigne le N ^o NO	334
3	Signal 5. B. Exécution actuelle de mouvement du dernier Vaisseau & du Contre-Amiral	336
3	Signal 19. B. Mouvement actuel du Contre-Amiral	318
3	Signal entendu. Dernier Vaisseau	318
3	Signal 22. B. Désigne le NNO	320
4	Reconnoissance du Général	316
4	Signal 22. B. Désigne le NO ^o N	318
5	Signal 13. B. Abatre à stribord; basbord amure	336
6	Signal 22. B. Désigne le NO	322
5	Signal 14. B. Abatre à basbord; stribord amure	336
6	Signal 22. B. Désigne le NO ^o O	322
7	Signal 5. B. Exécution actuelle de mouvement du Vice-Amiral	336
7	Signal 20. B. Mouvement actuel du Vice-Amiral	318
7	Signal 22. B. Désigne l'ONO	318
		335

SIGNAUX DE JOUR ET DE NUIT

POUR LE TEMPS DE BRUME.

Numéro des Signaux
de Brume.

Signaux de Canon ajoutés
aux Signaux de Brume.

Articles des Signaux
de Brume.

7

8	Signal 12. B. Avertissement de virer tout ensemble vent devant	324
8	Signal 2. B. Virer tout ensemble vent devant	324
8	Signal 22. B. Désigne l'O ¹ N ⁰	326
9	Signal 12. B. Avertissement de virer par la contre-marche	323
9	Signal 28. B. Virer par la contre-marche	323
9	Signal 22. B. Désigne l'O ¹ Ouest	326
10	Signal 22. B. Désigne l'O ¹ S ⁰	326
11	Signal 12. B. Avertissement de virer tout ensemble vent arrière	325
11	Signal 3 B. Virer tout ensemble vent arrière	325
11	Signal 22. B. Désigne l'O ¹ S ⁰	326
12	Signal 12. B. Avertissement d'appareiller, & faire servir	321
		328
12	Signal 28. B. Virer à pic	321
12	Signal 17, 19, 20. B. Faire servir, & continuer la route	322
		328
12	Signal 22. B. Désigne le SO ¹ O	326
13	Signal 12. B. Avertissement d'ordre de marche, même bord	330
13	Signal 26. B. Ordre de marche du bord de l'amure	330
13	Signal 22. B. Désigne le SO	326
14	Signal 12. B. Avertissement d'ordre de marche de l'autre bord	330
14	Signal 27. B. Ordre de marche de l'autre bord	330
14	Signal 22. B. Désigne le SO ¹ S	326
15	Signal 5. B. Exécution de mouvement du Matelot d'avant du Général	318
15	Signal 22. B. Désigne le SSO	326
16	Signal 22. B. Désigne le S ¹ SO	326
17	Signal 22. B. Désigne le Sud	326
18	Signal 12. B. Avertissement de panne	326
18	Signal 25. B. Mettre en panne	326
18	Signal 22. B. Désigne le S ¹ SE	326
19	Signal 4. B. Détacher un Vaisseau	331
19	Signal 22. B. Désigne le SSE	326
20	Signal 12. B. Avertissement de courir au plus près	329
20	Signal 13 ou 14. B. Courir au plus près	329
20	Signal 22. B. Désigne le SE ¹ S	326
21	Signal 12. B. Avertissement de courir large d'un quart	329
21	Signal 13 ou 14. B. Courir large d'un quart	329
21	Signal 22. B. Désigne le SE	326
22	Signal 12. B. Avertissement de courir large de 2 quarts	329

SIGNAUX DE JOUR ET DE NUIT

POUR LE TEMPS DE BRUME.

Signaux de Canon ajoutés
aux signaux de Brume.

Articles des Signaux
de Brume.

Numero des Signaux
de Brume.

7

22	Signal 13 ou 14. B. Courir largue de 2 quarts	329
22	Signal 22. B. Désigne le SE $\frac{1}{2}$ E	336
23	Signal 12. B. Avertissement de courir largue de 4 quarts	329
23	Signal 13 ou 14. B. Courir largue de 4 quarts	329
23	Signal 22. B. Désigne l'ESE	336
24	Signal 12. B. Avertissement de courir largue de 6 quarts	329
24	Signal 13 ou 14. B. Courir largue de 6 quarts	329
24	Signal 22. B. Désigne l'E $\frac{1}{2}$ SE	336
25	Signal 12. B. Avertissement de courir largue de 8 quarts	329
25	Signal 13 ou 14. B. Courir largue de 8 quarts	329
25	Signal 22. B. Désigne l'Est	336
26	Signal 12. B. Avertissement de courir vent arriere	329
26	Signal 13 ou 14. Arriver & courir vent arriere	329
26	Signal 22. B. Désigne l'E $\frac{1}{2}$ NE	336
27	Signal 6. B. Découverte de terre	333
27	Signal 22. B. Désigne l'ENE	336
28	Signal 10. B. Découverte de danger	333
28	Signal 22. B. Désigne le NE $\frac{1}{2}$ E	336
29	Signal 21. B. Bon fond pour mouiller	335
29	Signal 22. B. Désigne le NE	336
30	Signal 22. B. Désigne le NE $\frac{1}{2}$ N	336
31	Signal 5. B. Exécution actuelle de mouvement du Général	318
31	Signal 17. B. Mouvement actuel du Général	318
31	Signal 22. B. Désigne le NNE	336
32	Signal 12. B. Avertissement de mouillage	335
32	Signal 21. B. Mouiller	335
32	Signal 22. B. Désigne le N $\frac{1}{2}$ NE	336
33	Signal 12. B. Avertissement de cape	327
33	Signal 8. B. Cape à la grande voile	327
35	Signal 1. B. Vaisseau incommodé ou en danger	334
36	Signal 8. B. Branlebas	332
37	Signal 12. B. Avertissement de découverte de Vaisseaux	332
37	Signal 9. B. Confirmation de découverte de Vaisseaux ennemis	332
38	Signal 6. B. Annuler un signal	318
63	Signal 6 ou 10. Avertissement d'aire de vent de relevement de terre ou de danger	336
63	Signal 13 ou 14. Avertissement d'aire de vent de route	336
63	Signal 22. Avertissement d'aire de vent suivant la Table de l'art. 286.	336

SIGNAUX DE JOUR ET DE NUIT

POUR LE TEMPS DE BRUME.

Nombres des Signaux	Signaux de Canon joints aux Signaux de Brume.	Articles des Signaux de Brume.
8	<i>Charge ancienne.</i>	
	33 Cape à la grande voile	327
	36 Branlebas & préparation de combat	332
9	<i>Charge nouvelle, ou grand Pas.</i>	
	37 Découverte de Vaisseaux ennemis	332
10	<i>Cloche.</i>	
	Sonner la cloche en branle. Reconnoissance des Chefs de Division . . .	318
	Cloche tirée à coups précipités. Reconnoissance des Vaisseaux de ligne.	318
	Cloche tirée lentement. Reconnoissance des Vaisseaux de fuite	318
28	Sonner les cloches d'une manière irrégulière. Signal de danger	333
	Sonner la cloche d'une manière irrégulière. Accident quelconque	335
63	Avertissement numéraire d'aire de vent de relevement de terre ou de danger. N°. Un des 32 premiers signaux de canon exprimera dans ce cas l'aire de vent suivant la Table de l'art. 286	336
11	<i>Cor.</i>	
	Reconnoissance des Généraux	318
12	<i>Diane.</i>	
	Avertissement général de mouvement. N°. Ce même signal fait de nuit sans brume en sera un de se servir des signaux de brume (art. 253)	311
8	Avertissement de virer tout ensemble vent devant	324
9	Avertissement de virer par la contre-marche	323
11	Avertissement de virer tout ensemble vent arrière	325
12	Avertissement de virer à pic, d'appareiller, & de faire servir	321
		328
13	Avertissement d'ordre de marche, même bord	330
14	Avertissement d'ordre de marche de l'autre bord	330
18	Avertissement de panne	326

Numéro des Signaux
 de Nombres.
 Signaux de Canon ajoutés
 aux Signaux de Brume.

SIGNAUX DE JOUR ET DE NUIT

POUR LE TEMPS DE BRUME.

Articles des Signaux
 de Nombres.

12	20 Avertissement de courir au plus près	329
	21 Avertissement de courir large d'un quart	329
	22 Avertissement de courir large de 2 quarts	329
	23 Avertissement de courir large de 4 quarts	329
	24 Avertissement de courir large de 6 quarts	329
	25 Avertissement de courir large de 8 quarts	329
	26 Avertissement de courir vent arriere	329
	31 Avertissement de mouillage	335
	33 Avertissement de cape	327
	37 Avertissement de découverte de Vaisseaux	332

Drapeau ancien.

13	5 Abatte à stribord, & basbord amure	322
	20 Courir au plus près basbord	329
	21 Courir large d'un quart basbord	329
	22 Courir large de 2 quarts basbord	329
	23 Courir large de 4 quarts basbord	329
	24 Courir large de 6 quarts basbord	329
	25 Courir large de 8 quarts basbord	329
	26 Courir vent arriere	329

Drapeau nouveau.

14	6 Abatte à basbord, & stribord amure	322
	20 Courir au plus près stribord	329
	21 Courir large d'un quart stribord	329
	22 Courir large de 2 quarts stribord	329
	23 Courir large de 4 quarts stribord	329
	24 Courir large de 6 quarts stribord	329
	25 Courir large de 8 quarts stribord	329
	26 Courir vent arriere	329

Fiffre.

15 L'air qui convient à la batterie de la caisse dans tous les signaux où l'on en fera usage.

SIGNAUX DE JOUR ET DE NUIT

POUR LE TEMPS DE BRUME

Nombres des Signaux de Brume.	Signaux de Canon ajoutés aux Signaux de Brume.		Ajouts des Signaux de Brume.
16		<i>Fusil.</i>	
		1. Coup. Reconnaissance des Vaisseaux de la suite de l'Armée	301 318
		2. Coup sur coup. Reconnaissance des Vaisseaux particuliers de l'Escadre du Contre-Amiral	301 318
		3. Coup sur coup. Reconnaissance des Vaisseaux particuliers de l'Escadre du Vice-Amiral	301 318
		4. Coup sur coup. Reconnaissance des Vaisseaux particuliers de l'Escadre du Général	301 318
17		<i>Générale.</i>	
		Reconnaissance du Général	318
	12	Appareiller; faire servir; Escadre du Général	321
	31	Mouvement actuel du Général	318
18		<i>Heller.</i>	
		Reconnaissance de tous les Vaisseaux par la voix	318
19		<i>Marche ancienne.</i>	
		Reconnaissance des Vaisseaux de l'Escadre du Contre-Amiral	318
	3	Mouvement actuel du Contre-Amiral	318
	12	Appareiller; faire servir; Escadre du Contre-Amiral	321
20		<i>Marche nouvelle.</i>	
		Reconnaissance des Vaisseaux de l'Escadre du Vice-Amiral	318
	7	Mouvement actuel du Vice-Amiral	318
	12	Appareiller; faire servir; Escadre du Vice-Amiral	321

SIGNAUX DE JOUR ET DE NUIT

POUR LE TEMPS DE BRUME.

21

Marche des Suisses.

29
32

Bon fond pour mouiller
Mouiller

335
335

22

Ordre.

1
63

Ordre à l'ancre
Avertissement numéraire d'aire de vent de route. N°. Un des 32 premiers signaux de canon exprimera l'aire de vent suivant la Table de l'article 286

335
336

23

Pierriers.

1. Coup. Reconnoissance & mouvement actuel des Chefs de Division du Contre-Amiral
 2. Coup sur coup. Reconnoissance & mouvement actuel des Chefs de Division du Vice-Amiral
 3. Coup sur coup. Reconnoissance & mouvement actuel des Chefs de Division du Général
- N°. Ces trois signaux seront joints au signal 5. B. dans le cas de mouvement actuel des Chefs de Division.
- Autant de coups que le Général aura tiré de canon. Répétition des Chefs de Division

318
318
318
3.8

24

Porte-voix.

Reconnoissance de tous les Vaisseaux par la voix en se hellant & se nommant

318

25

Priere ou Messe.

18 Mettre en panne

326

SIGNAUX DE JOUR ET DE NUIT
 POUR LE TEMPS DE BRUME.

Nombres des Signaux de Brume.	Signaux de Canon ajoutés aux Signaux de Brume.	Articles des Signaux de Brume.
26		
		<i>Retraite ancienne.</i>
13	Ordre de marche du bord de l'amure	330
27		<i>Retraite nouvelle.</i>
14	Ordre de marche de l'autre bord	330
28		<i>Roulement de la Caisse.</i>
9	Virer par la contre-marche	323
12	Virer à pic	321
29		<i>Trompette.</i>
	Reconnoissance des Généraux	318

FIN DES TABLES.

APPROBATION DU CENSEUR ROYAL:

J'AI lu par l'ordre de Monseigneur le Chancelier, un Ouvrage intitulé, *Tactique Navale, &c.*, dont il m'a paru que l'impression ne pouvoit pas manquer d'être utile au Public. A Paris, ce 26 Février 1763.

Signé, CLAIRAUT.

APPROBATION DE L'ACADEMIE DE MARINE.

M^R DE CHEZAC, & Mr. le Chevalier DES ROCHES, qui avoient été nommés par l'Académie de Marine, pour examiner le Traité de *Tactique Navale* de M. BIGOT DE MOROGUES, en ayant fait leur rapport, l'Académie a jugé que cct Ouvrage seroit utile à la Marine, si la Cour en permet l'impression. Fait à Brest le 16 Septembre 1761.

Signé, CHOQUET, Directeur de l'Académie de Marine.

www.libtool.com.cn

PRIVILEGE DU ROI.

LOUIS par la grace de Dieu, Roi de France & de Navarre : A nos amés & féaux Conseillers les Gens tenant nos Cours de Parlement, Maîtres des Requêtes ordinaires de notre Hôtel, Grand-Conseil, Prévôt de Paris, Baillifs, Sénéchaux, leurs Lieutenants civils, & autres nos Justiciers qu'il appartiendra : Salut. Notre amé HIPPOLYTE-LOUIS GUERIN, Imprimeur & Libraire à Paris, Nous a fait exposer qu'il desireroit faire imprimer & donner au Public des Ouvrages qui ont pour titre : *Tactique Navale*, ou *Traité des Evolutions & des Signaux*, par le Sieur DE MOROGUES : *Pensées de Bourdaloue*; s'il Nous plaîtoit lui accorder nos Lettres de Privilège pour ce nécessaires : A ces causes, voulant favorablement traiter l'Exposant, Nous lui avons permis & permettons par ces Présentes, de faire imprimer ledits Ouvrages autant de fois que bon lui semblera, & de les vendre, faire vendre & débiter par tout notre Royaume, pendant le temps de six années consécutives, à compter du jour de la date des Présentes. Faisons défenses à tous Imprimeurs, Libraires & autres personnes, de quelque qualité & condition qu'elles soient, d'en introduire d'impression étrangère dans aucun lieu de notre obéissance; comme aussi d'imprimer ou faire imprimer, vendre, faire vendre, débiter, ni contrefaire ledits Ouvrages, ni d'en faire aucun extrait, sous quelque prétexte que ce puisse être, sans la permission expresse & par écrit dudit Exposant ou de ceux qui auront droit de lui; à peine de confiscation des exemplaires contrefaits, de trois mille livres d'amende contre chacun des contrevenants, dont un tiers à Nous, un tiers à l'Hôtel-Dieu de Paris, & l'autre tiers audit Exposant, ou à celui qui aura droit de lui, & de tout dépens, dommages & intérêts. A la charge que ces Présentes seront enregistrées tout au long sur le Registre de la Communauté des Imprimeurs & Libraires de Paris, dans trois mois de la date d'icelles; que l'impression desdits Ouvrages sera faite dans notre Royaume & non ailleurs, en bon papier & beaux caractères, conformément à la feuille imprimée, attachée pour modèle sous le contrescel des Présentes; que l'Impétrant se conformera en tout aux Règlements de la Librairie, & notamment à celui du 10 Avril 1725; qu'avant de les exposer en vente, les Manuscrits qui lui auront servi de copie à l'impression desdits Ouvrages, seront remis dans le même état où l'Approbation y aura été donnée, es mains de notre très cher & féal Chevalier Chancelier de France, le Sieur DE LAMOIGNON; & qu'il en sera ensuite remis deux exemplaires de chacun dans notre Bibliothèque publique, un dans celle de notre Château du Louvre, & un dans celle de notre très-cher & féal Chevalier Garde des Sceaux de France, le Sieur FEYDEAU DE BROU: le tout à peine de nullité des Présentes; du contenu desquelles vous mandons & enjoignons de faire jouir ledit Exposant, & ses ayans cause, pleinement & paisiblement, sans souffrir qu'il leur soit fait aucun trouble ou empêchement. Voulons que la copie des Présentes, qui sera imprimée tout au long au commencement ou à la fin desdits Ouvrages, soit tenue pour dûment signifiée, & qu'aux copies collationnées par l'un de nos amés & féaux Conseillers-Secrétaires, soit ajoutée comme à l'Original. Commandons au premier notre Huissier ou Sergent sur ce requis, de faire pour l'exécution d'icelles, tous actes requis & nécessaires, sans demander autre permission, & nonobstant Clameur de Haro, Charte Normande, & Lettres à ce contraires. CAR tel est notre plaisir. Donné à Paris le cinquième jour du mois d'Octobre l'an de grace mil sept cent-soixante-deux, & de notre Règne le quarante-huitième. Par le Roi en son Conseil.

Signé, L E B E G U E.

Registré sur le Registre XV de la Chambre Royale & Syndicale des Libraires & Imprimeurs de Paris, No. 389, folio 344, conformément au Règlement de 1723. A Paris, ce 17 Octobre 1762.

Signé, L E B R É T O N, Syndic.

www.libtool.com.cn

FIGURES

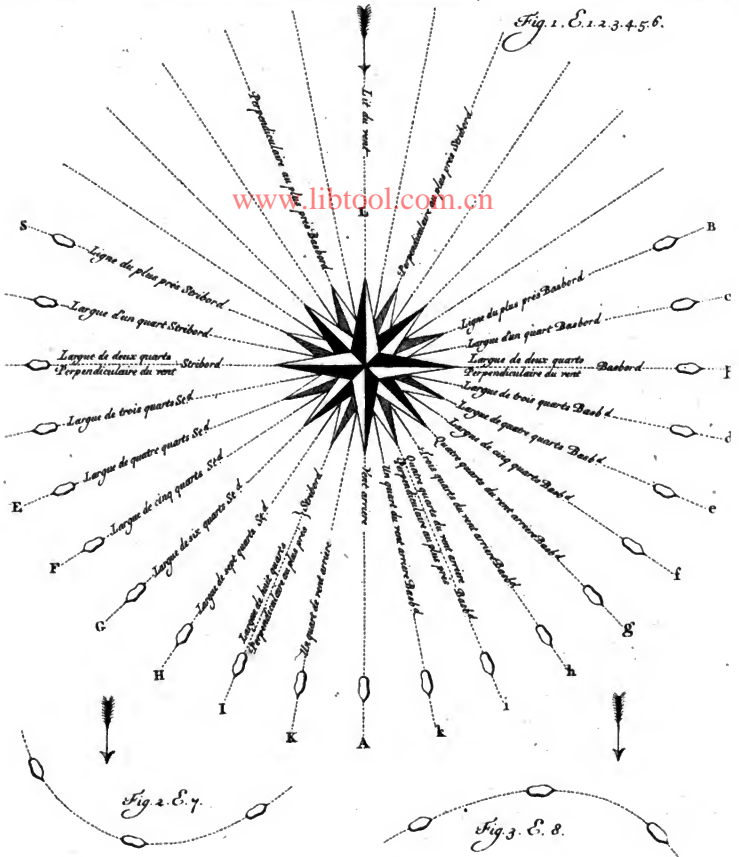
DE LA

TACTIQUE NAVALE.

M. DCC. LXIII.

www.libtool.com.cn

Fig. 1. E. 1. 2. 3. 4. 5. 6.



www.libtool.com.cn

Fig. 5. E. 11.

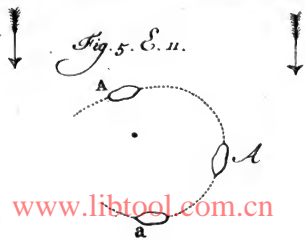


Fig. 4. E. 11.

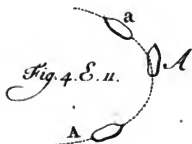


Fig. 6. E. 12.



www.libtool.com.cn

Fig. 7. E. 14.

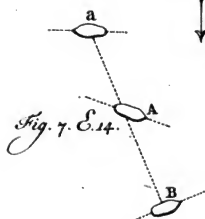


Fig. 8. E. 14.

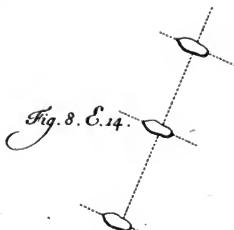


Fig. 9. E. 15.

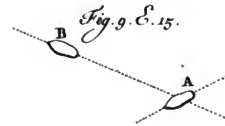


Fig. 10. E. 15.

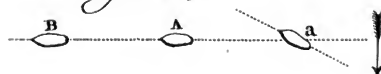
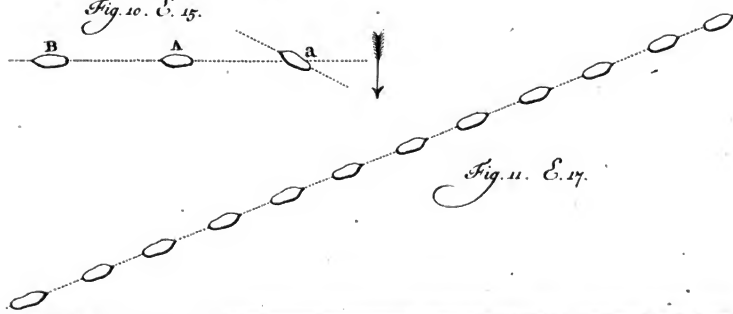


Fig. 11. E. 17.



www.libtool.com.cn

Fig. 12. E. 18. 38. S. 126.



www.libtool.com.cn

Fig. 13. E. 19.

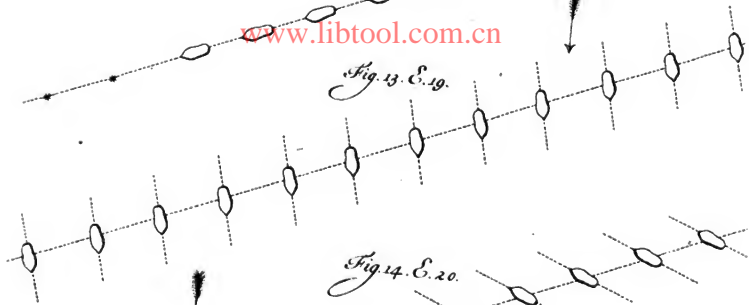


Fig. 14. E. 20.

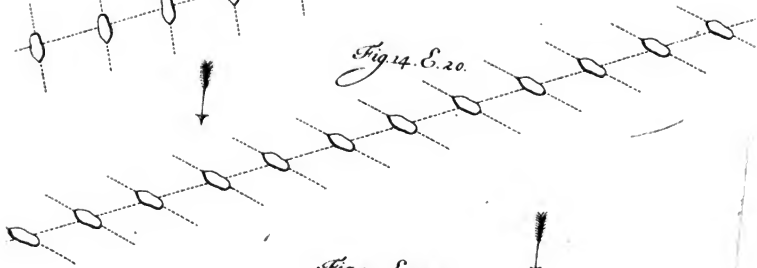
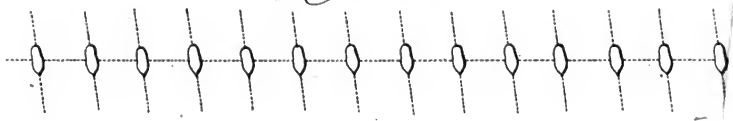
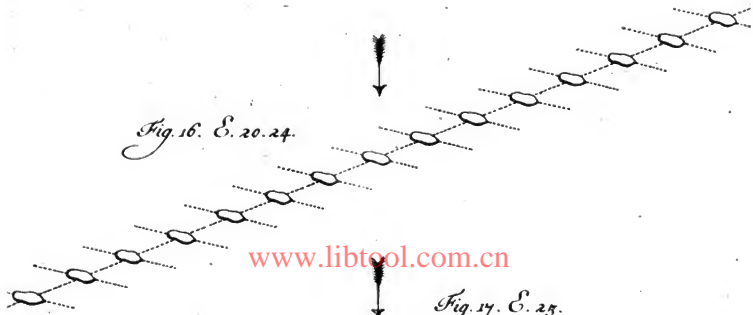


Fig. 15. E. 20. 21.



www.libtool.com.cn

Fig. 16. E. 20. 24.



www.libtool.com.cn

Fig. 17. E. 25.

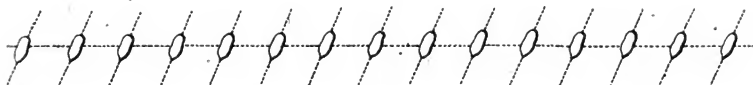


Fig. 18. E. 26.

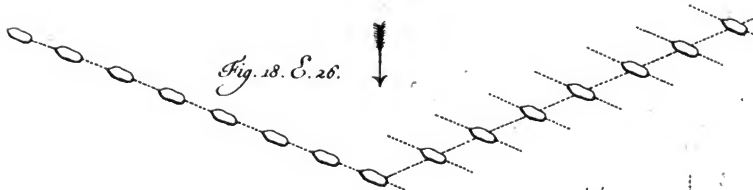
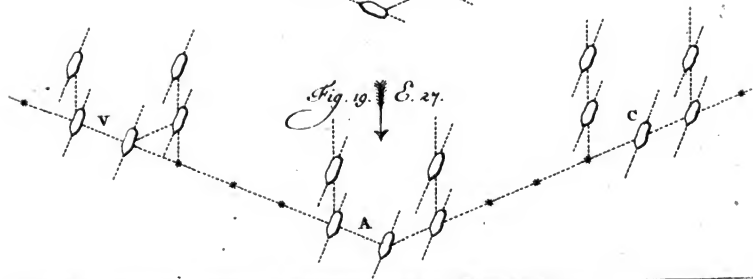


Fig. 19. E. 27.



www.libtool.com.cn

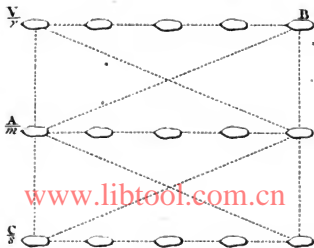


Fig. 20.
E. 28. 75. P. 182.

www.libtool.com.cn

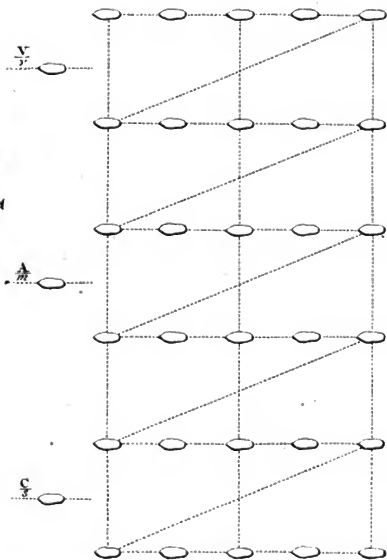


Fig. 21.
E. 28. 81. P. 192. 193.

www.libtool.com.cn

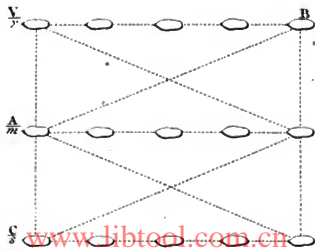


Fig. 20.
E. 28. 75. P. 282.

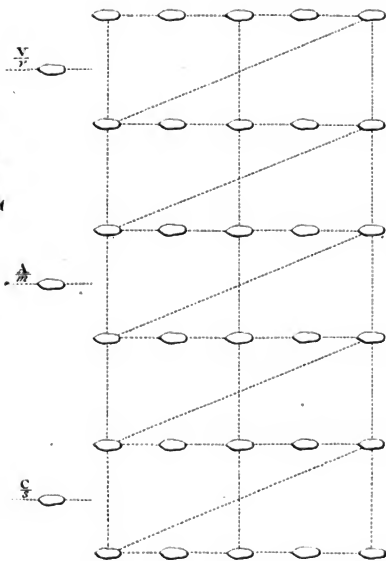
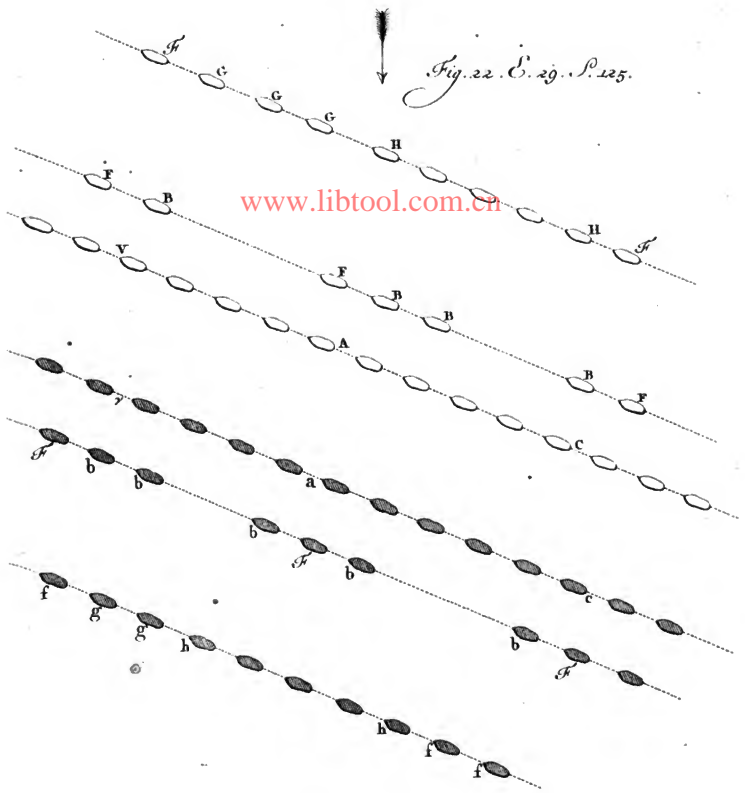


Fig. 21.
E. 28. 81. P. 192. 193.

www.libtool.com.cn

Fig. 22. E. 29. P. 125.

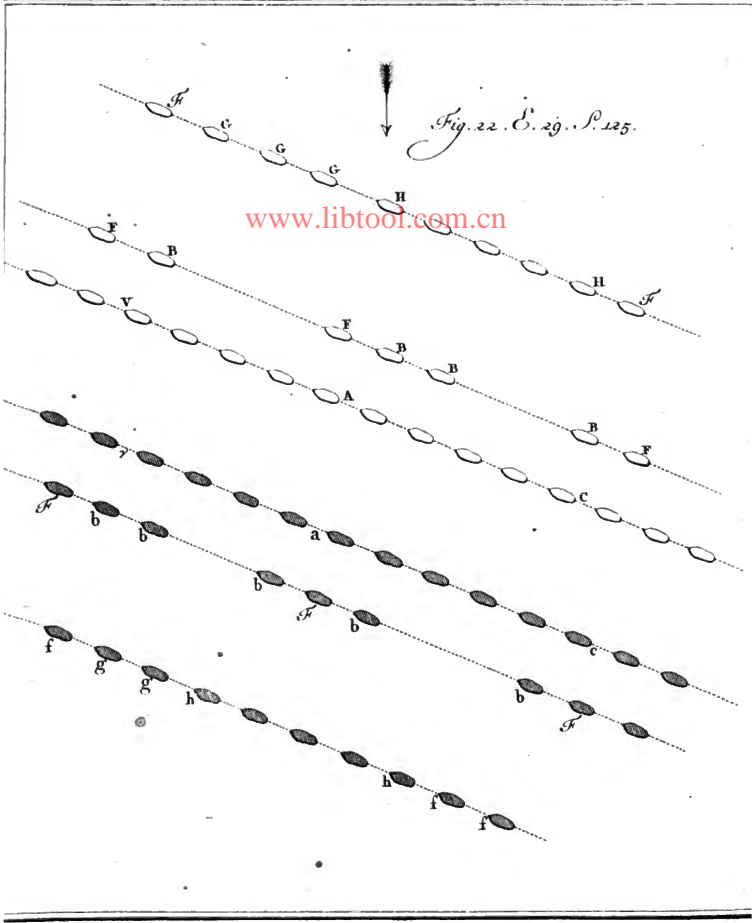
www.libtool.com.cn



www.libtool.com.cn

Fig. 22. C. 29. P. 125.

www.libtool.com.cn



www.libtool.com.cn

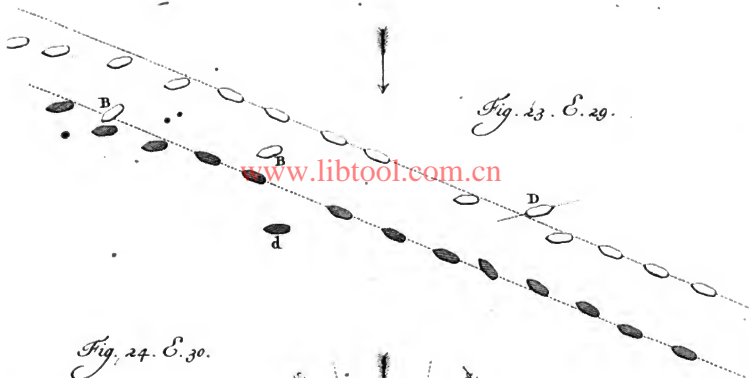
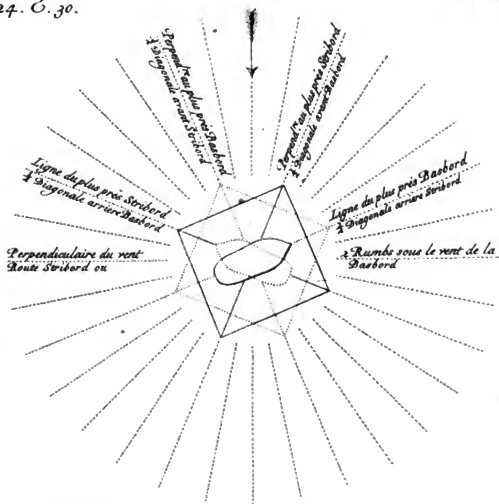


Fig. 24. E. 30.



www.libtool.com.cn

Fig. 25. E. 31.



Fig. 26. E. 31.

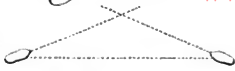


Fig. 27. E. 31.

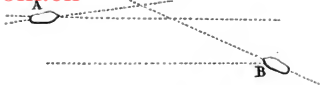


Fig. 29. E. 33.

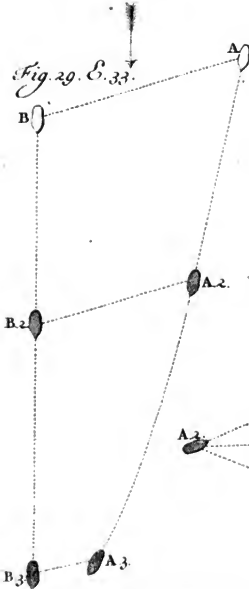


Fig. 28. E. 33.

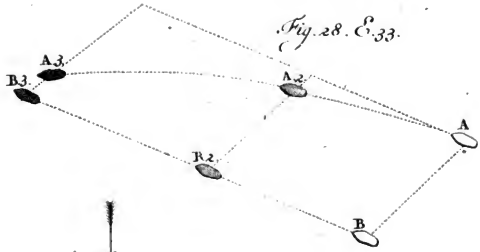
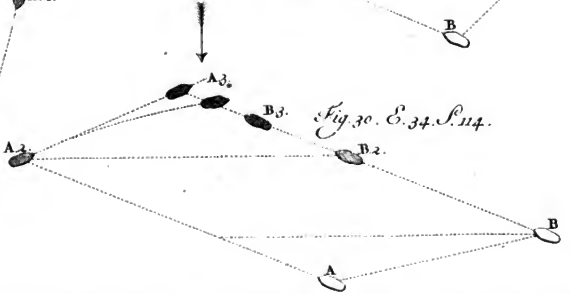
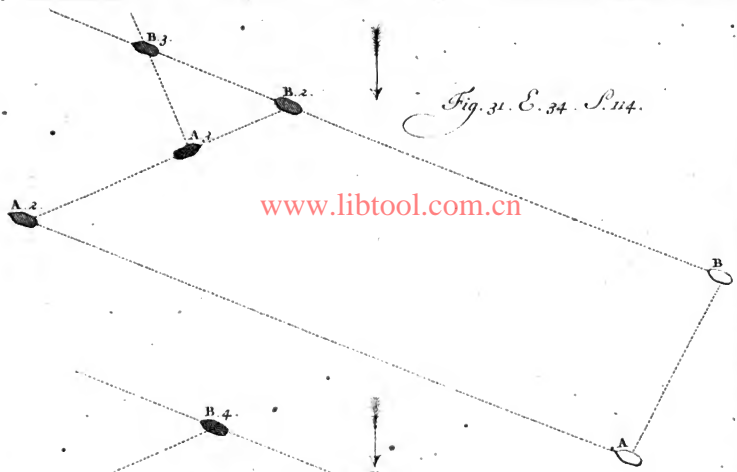


Fig. 30. E. 34. Pl. 114.



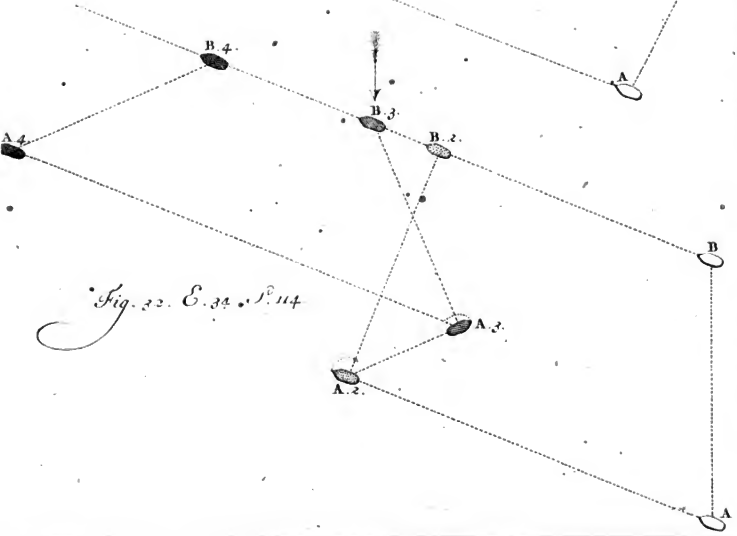
www.libtool.com.cn

Fig. 31. E. 34. P. 114.



www.libtool.com.cn

Fig. 32. E. 34. P. 114



www.libtool.com.cn

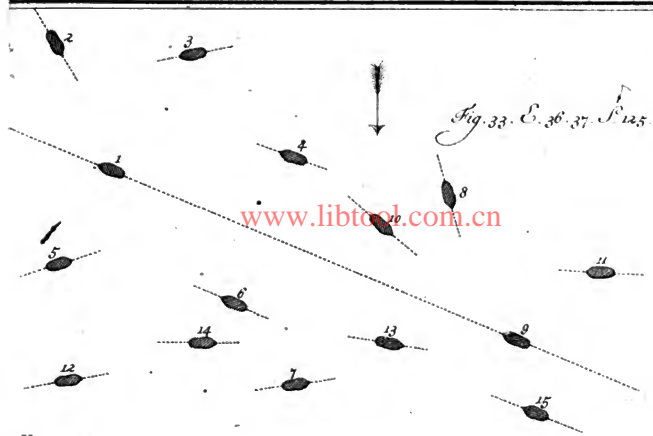


Fig. 33. E. 36. 37. P. 125.

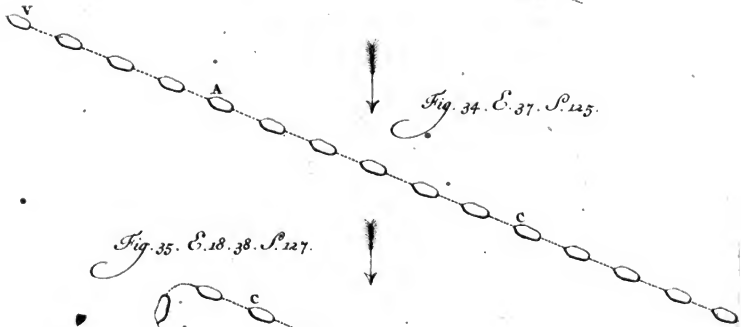


Fig. 34. E. 37. P. 125.

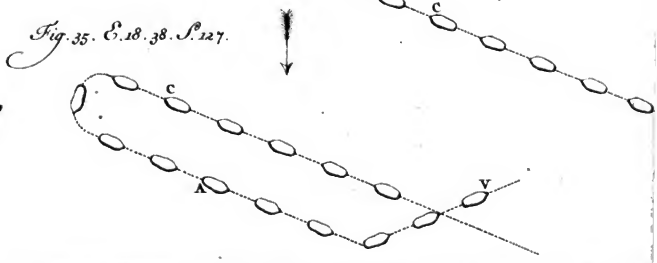
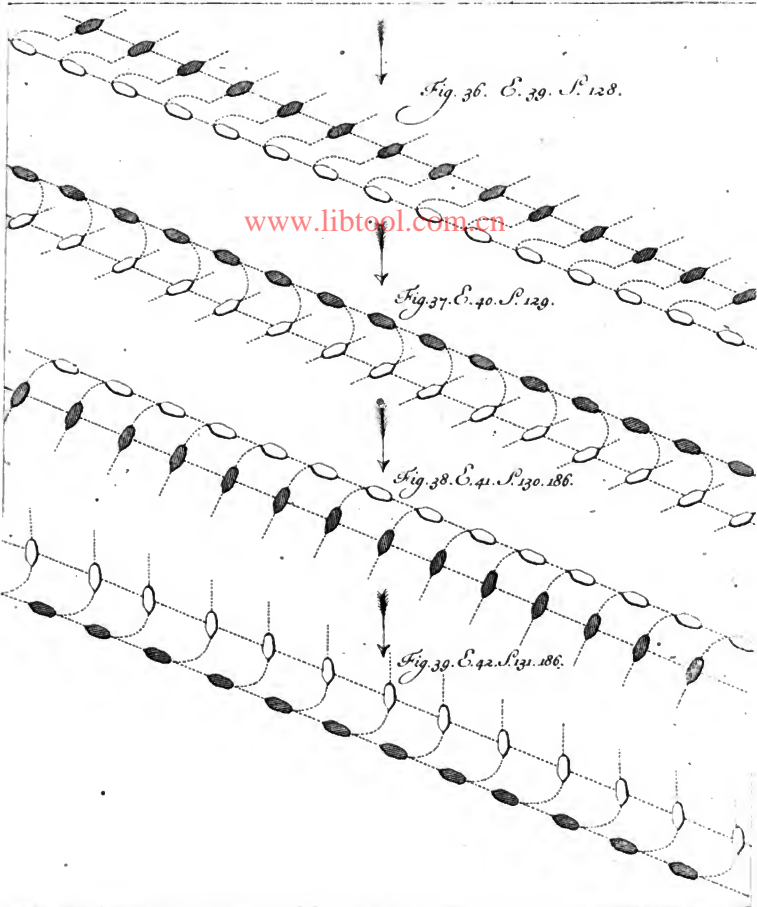


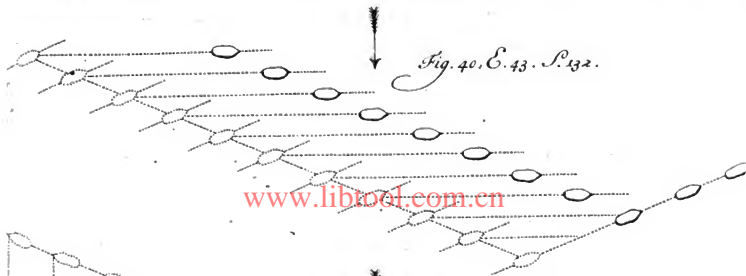
Fig. 35. E. 18. 38. P. 127.

www.libtool.com.cn

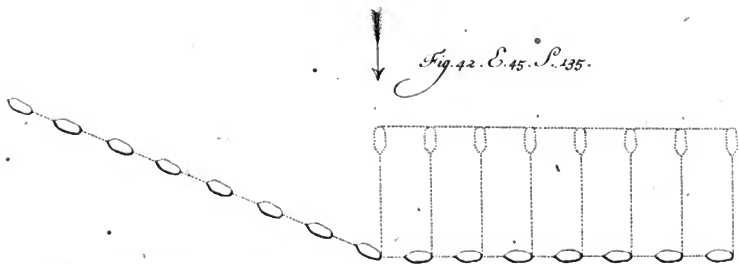
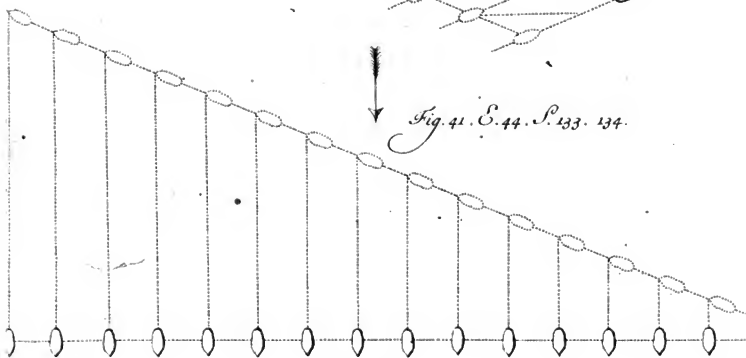


www.libtool.com.cn

www.libtool.com.cn



www.librool.com.cn



www.libtool.com.cn

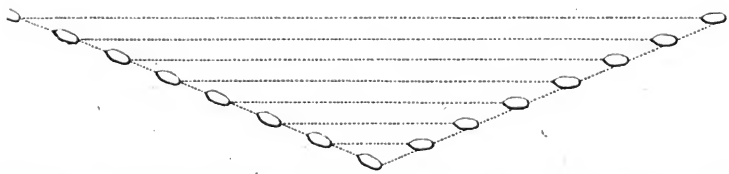


Fig. 43. E. 46. P. 136.

www.libtool.com.cn



Fig. 44. E. 47. P. 137.



www.libtool.com.cn

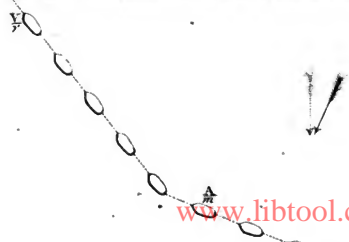


Fig. 45. E. 48. P. 138.

www.libtool.com.cn



Fig. 46. E. 48. P. 139.



Fig. 47. E. 48. P. 140.

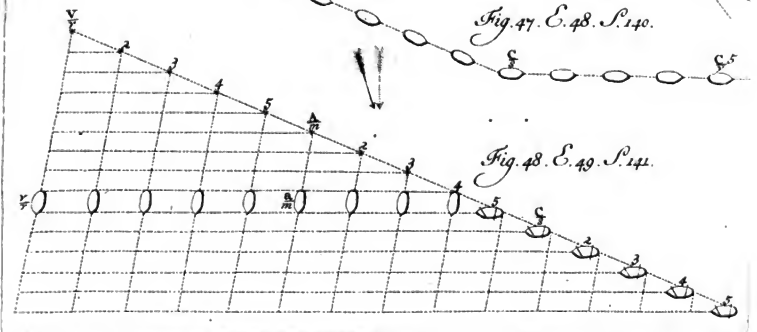


Fig. 48. E. 49. P. 141.

www.libtool.com.cn

Fig. 49. E. 49. P. 142.

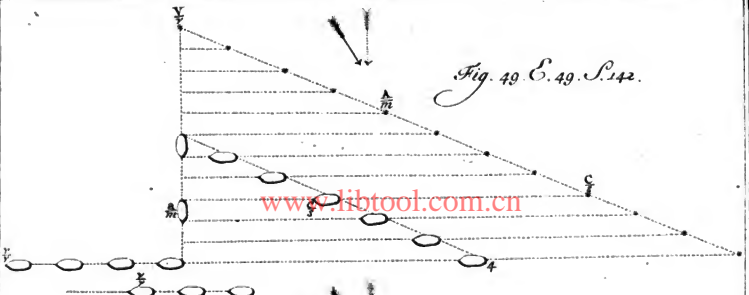


Fig. 50. E. 49. P. 143.

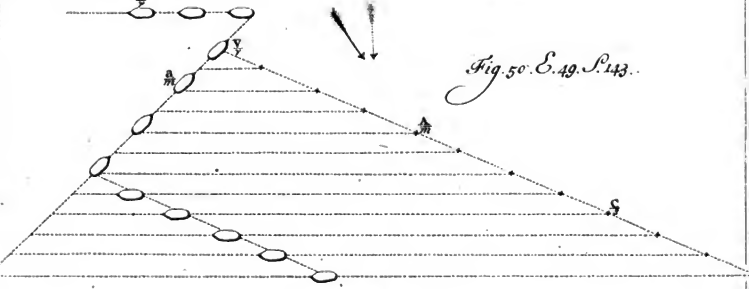
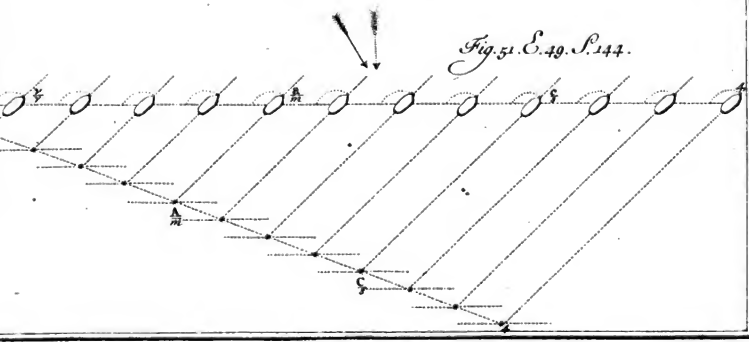
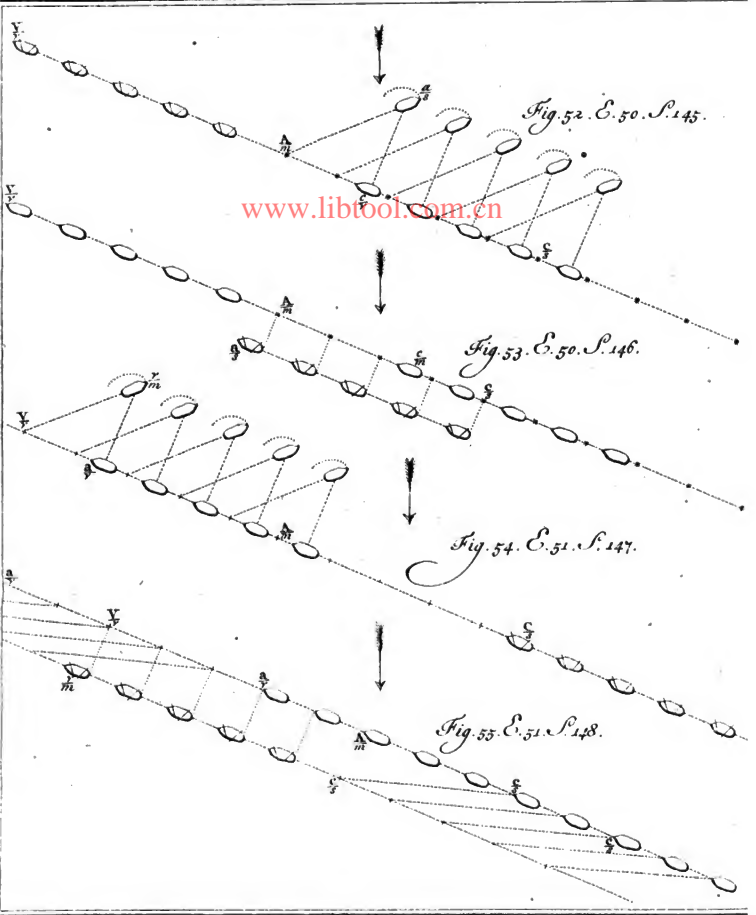


Fig. 51. E. 49. P. 144.



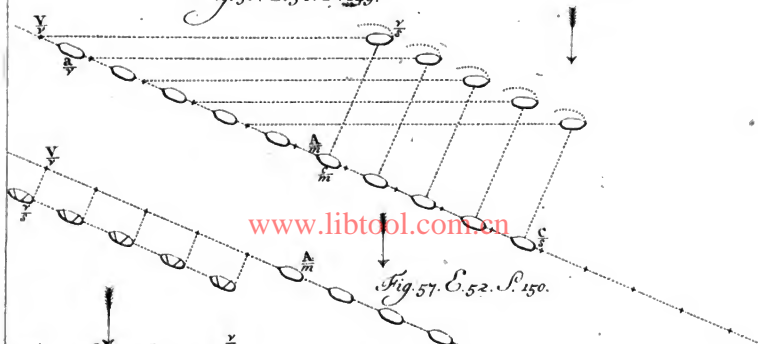
www.libtool.com.cn



www.libtool.com.cn

www.libtool.com.cn

Fig. 56. E. 52. S. 149.



www.libtool.com.cn

Fig. 57. E. 52. S. 150.

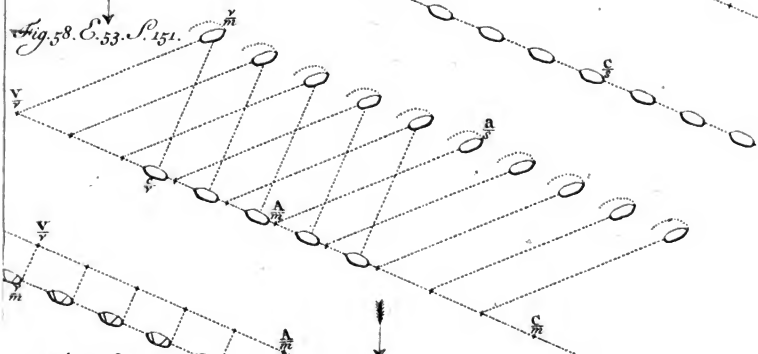


Fig. 58. E. 53. S. 151.

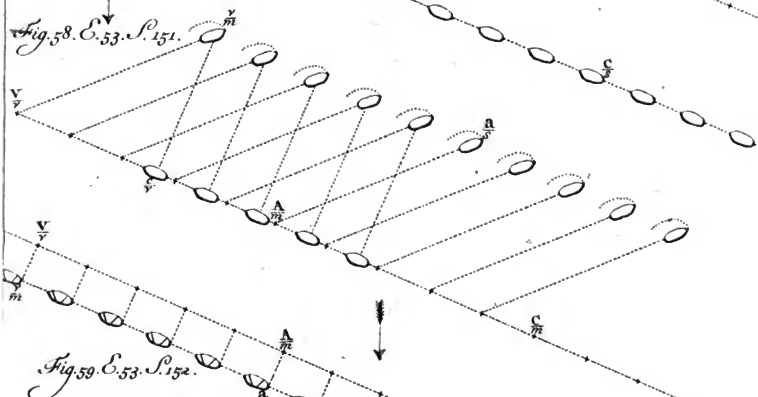
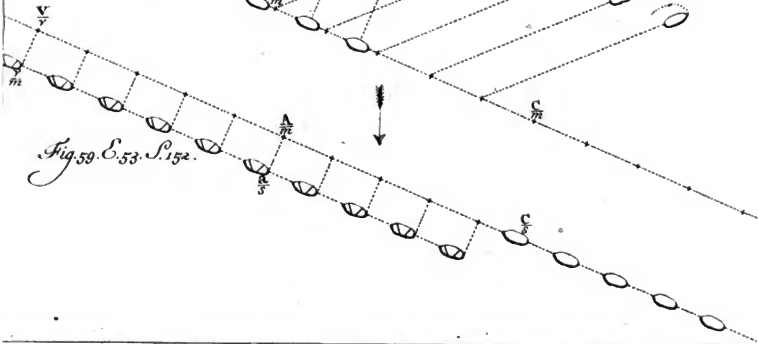
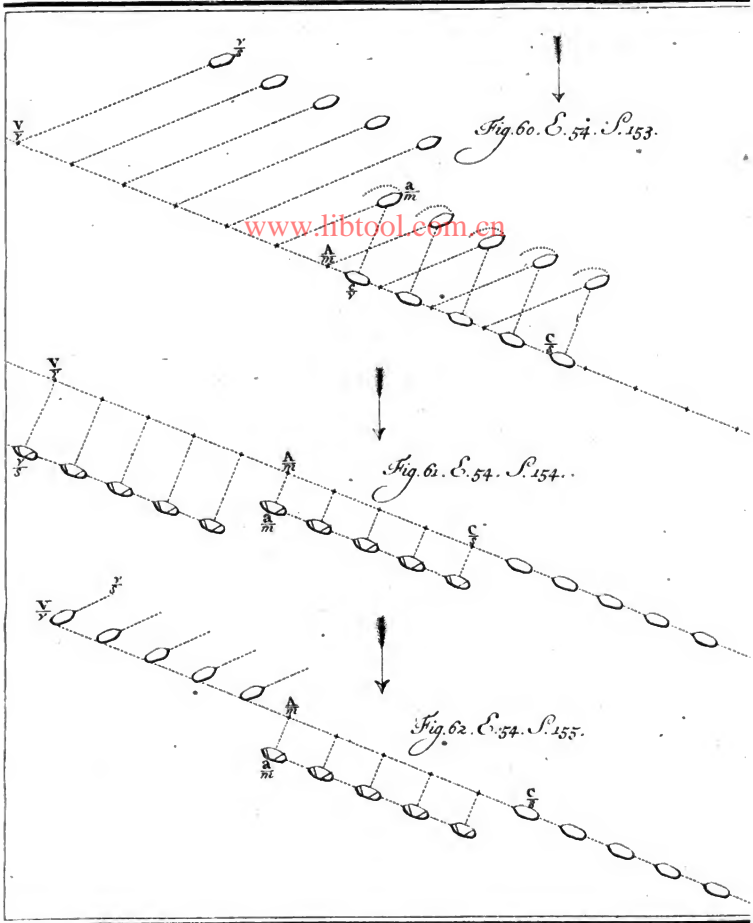


Fig. 59. E. 53. S. 152.



www.libtool.com.cn



www.libtool.com.cn

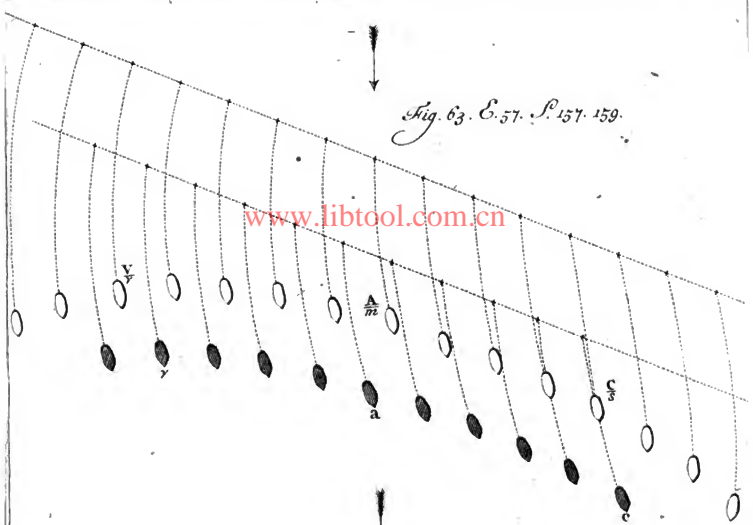


Fig. 63. E. 57. P. 157. 159.

www.libtool.com.cn

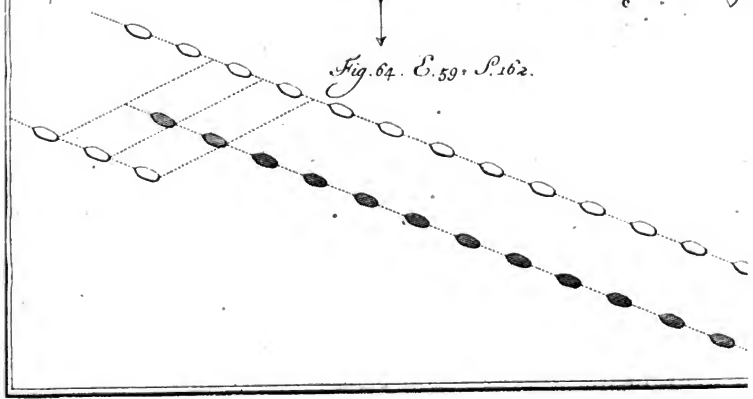
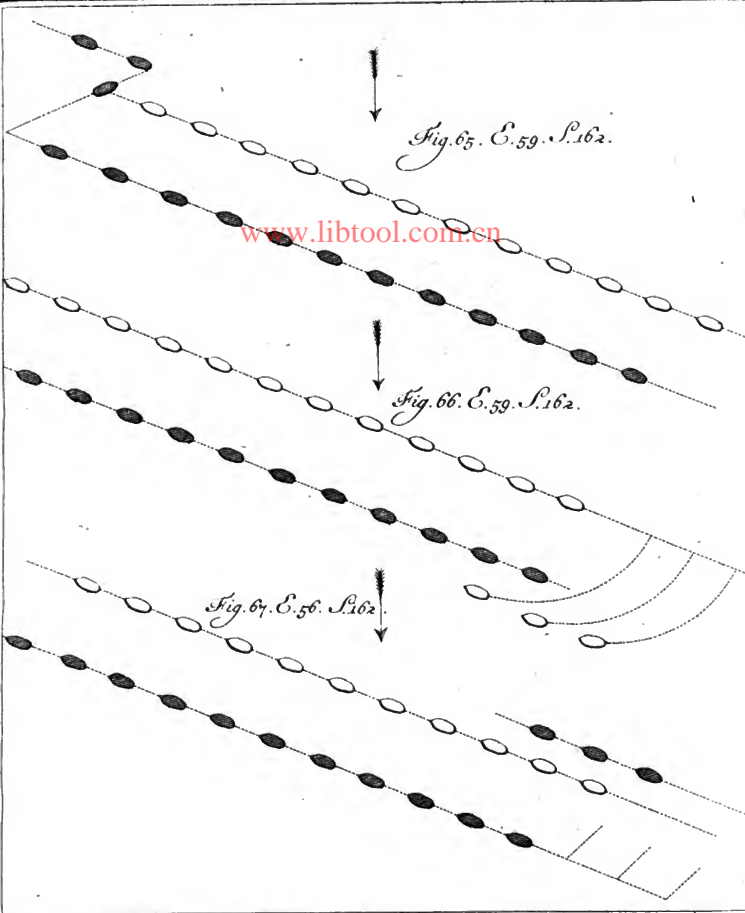
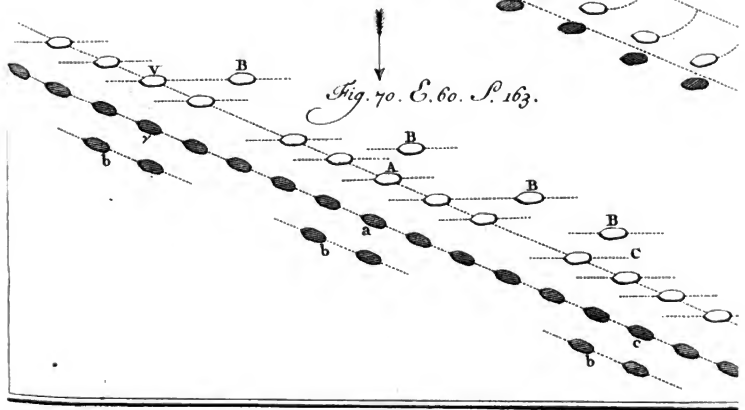
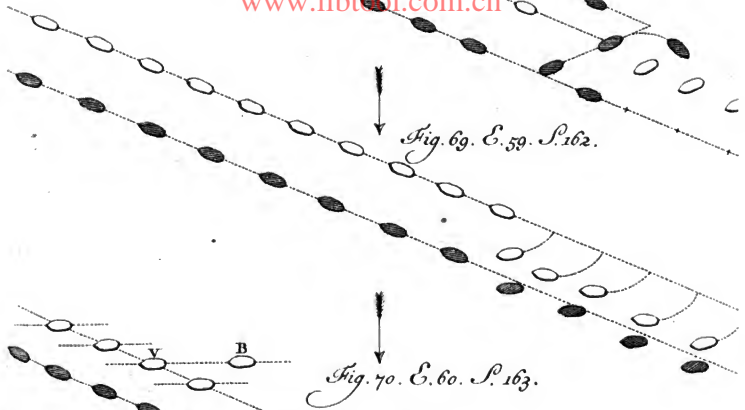
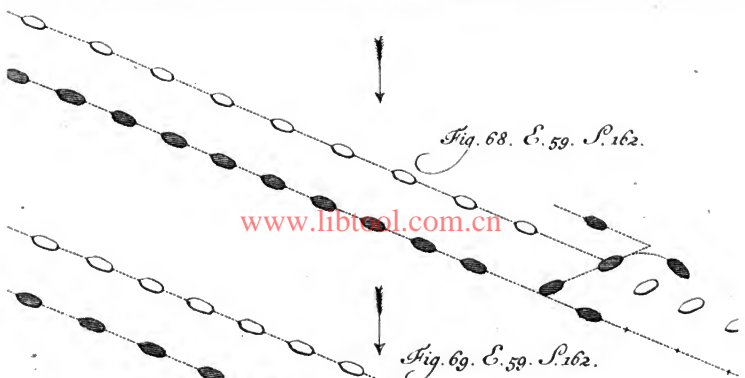


Fig. 64. E. 59. P. 162.

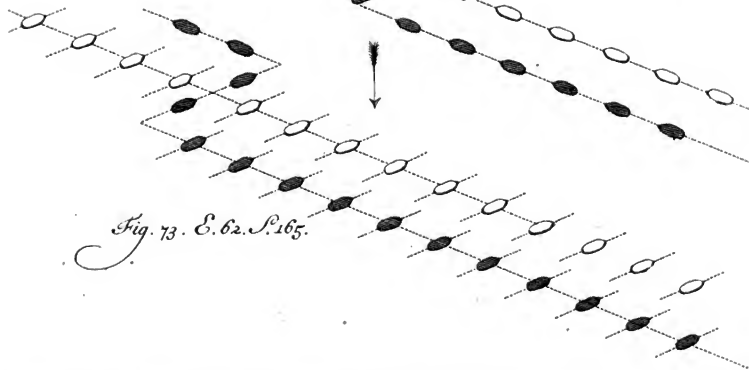
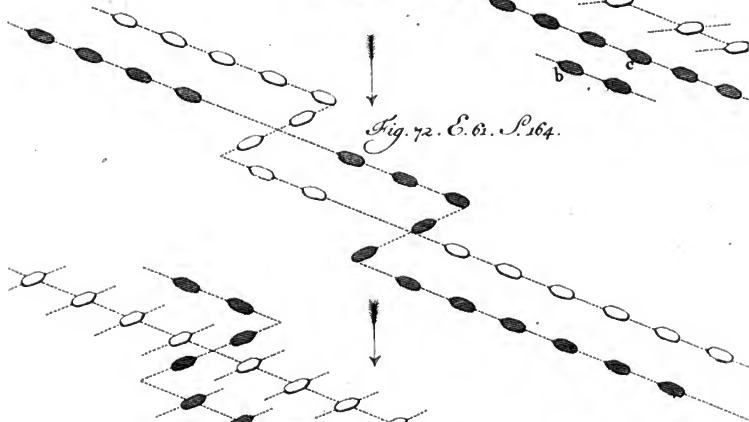
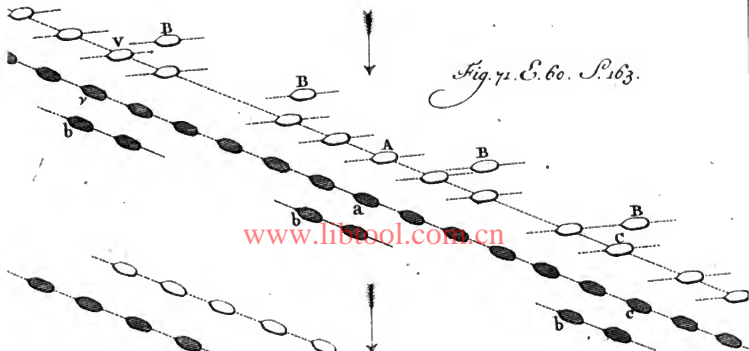
www.libtool.com.cn



www.libtool.com.cn



www.libtool.com.cn



www.libtool.com.cn

Fig. 74. E. 63. P. 170.

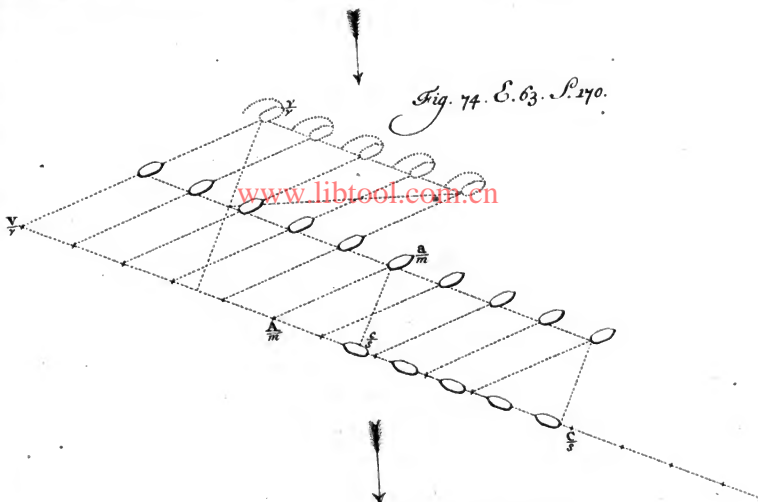
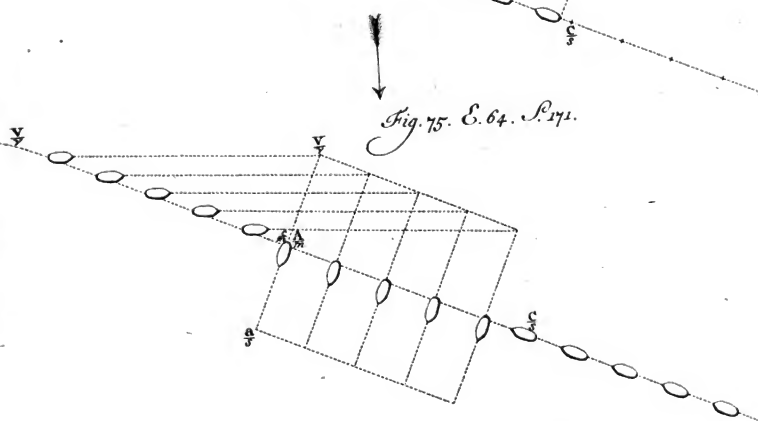
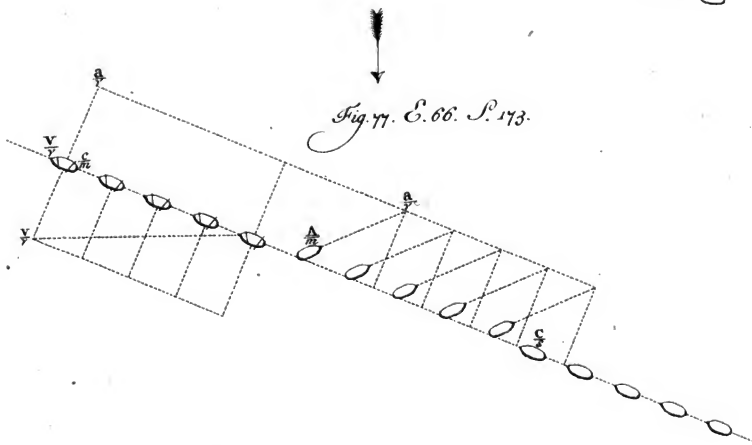
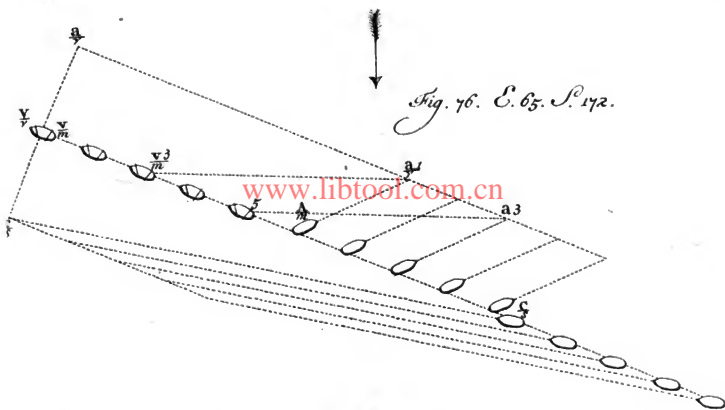


Fig. 75. E. 64. P. 171.



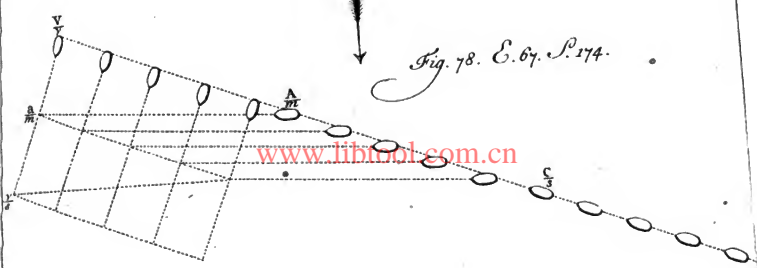
www.libtool.com.cn



www.libtool.com.cn



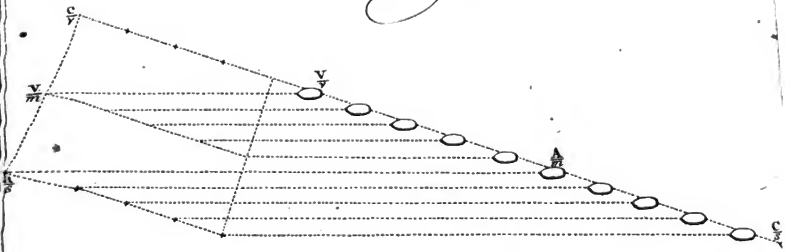
Fig. 78. E. 67. P. 174.



www.libriol.com.cn



Fig. 79. E. 68. P. 175.



www.libtool.com.cn

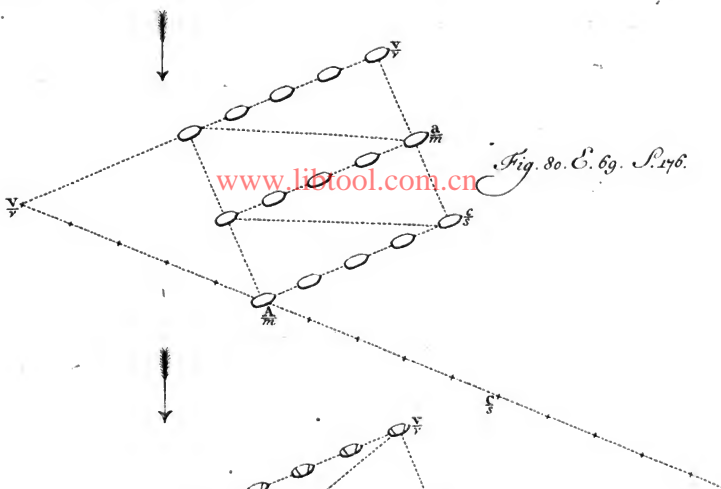


Fig. 80. E. 69. P. 176.

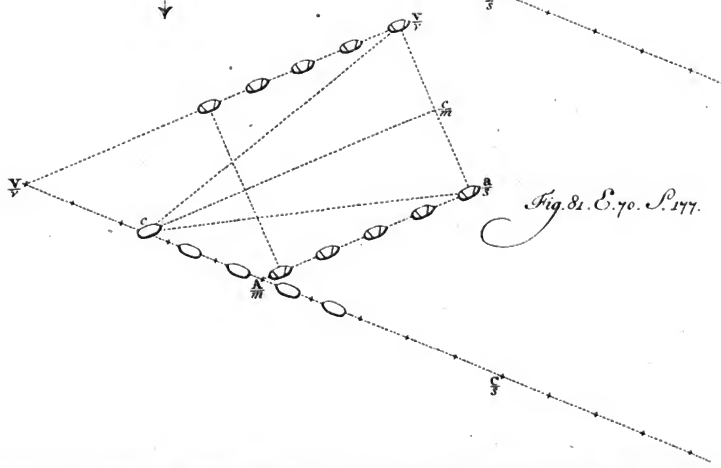


Fig. 81. E. 70. P. 177.

www.libtool.com.cn

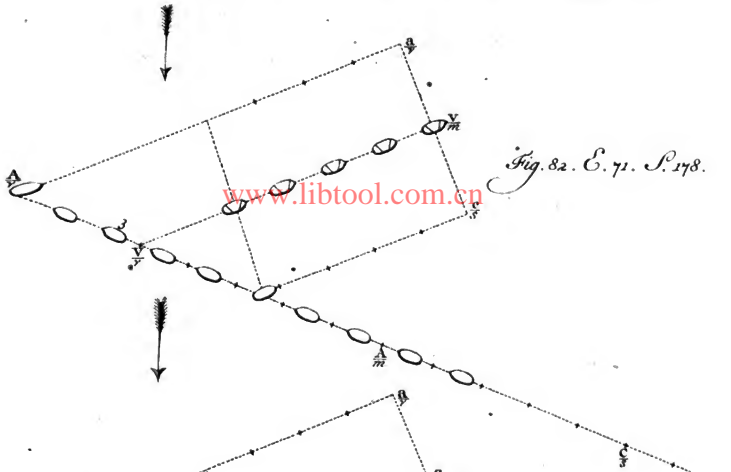


Fig. 82. C. 71. P. 178.

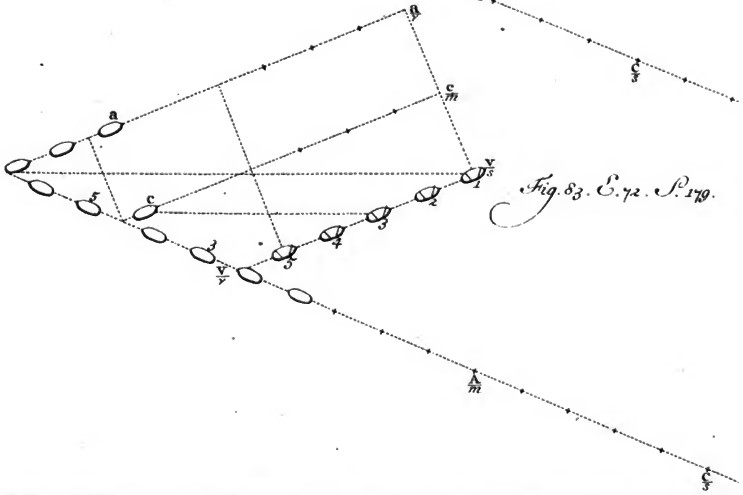


Fig. 83. C. 72. P. 179.

www.libtool.com.cn

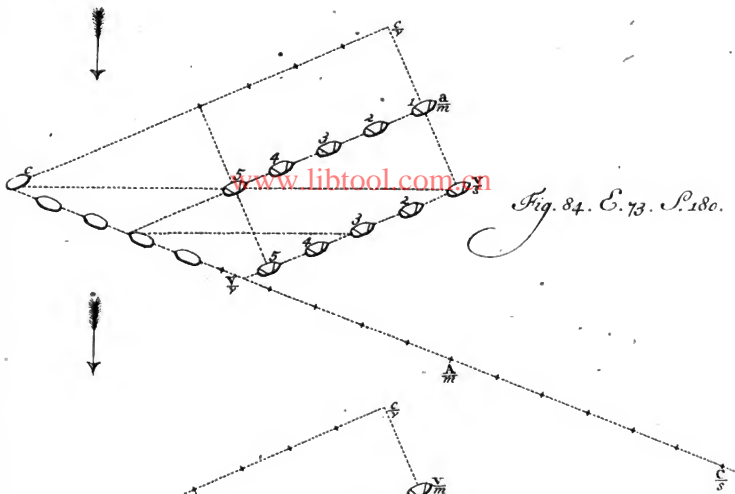


Fig. 84. E. 73. P. 180.

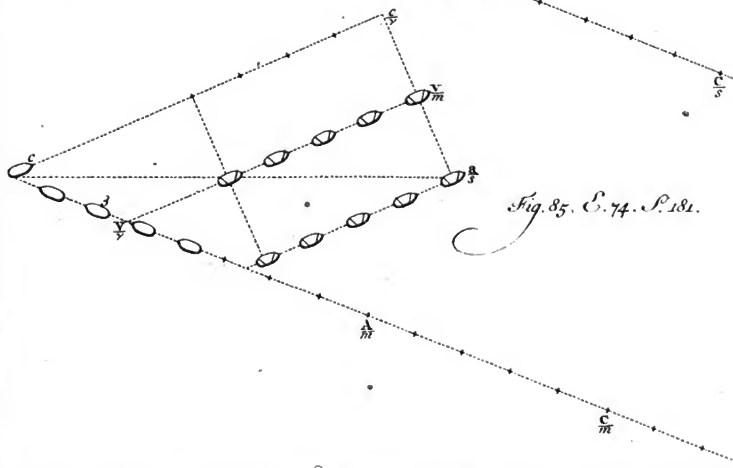


Fig. 85. E. 74. P. 181.

www.libtool.com.cn

Fig. 86. E. 76. P. 183.

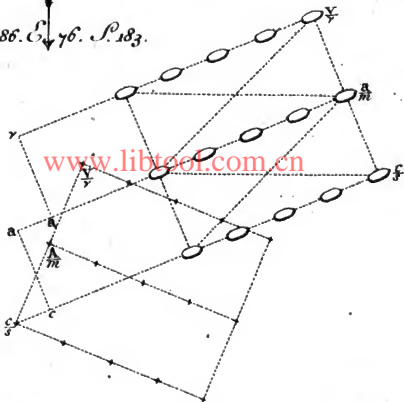


Fig. 87. E. 77. P. 184.

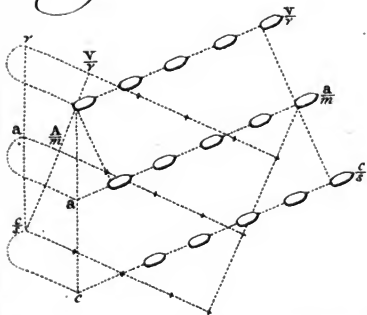
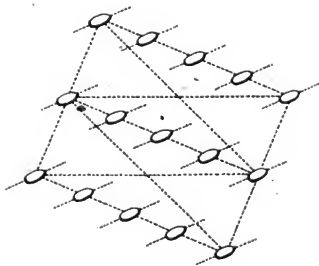
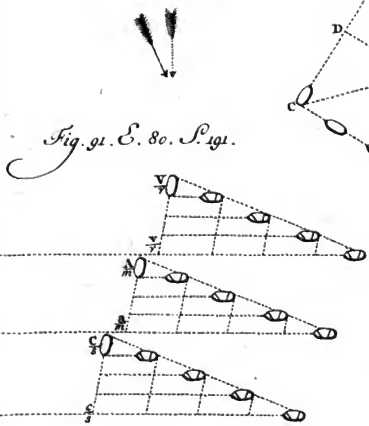
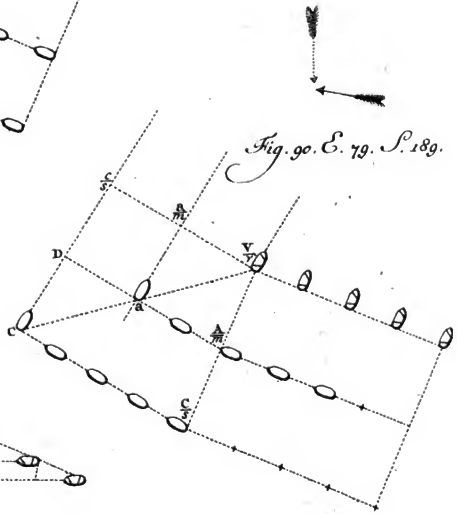
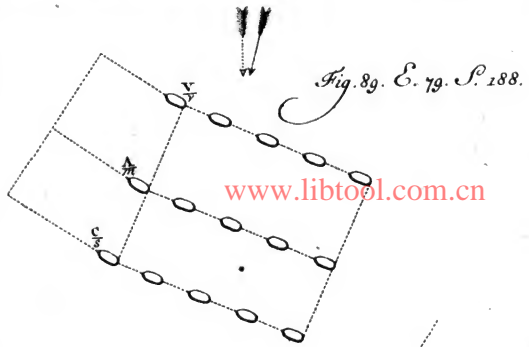


Fig. 88. E. 78. P. 185.



www.libtool.com.cn



www.libtool.com.cn

Fig. 92. E. 82. P. 202.

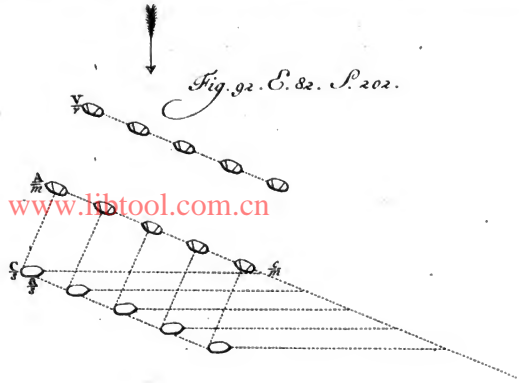
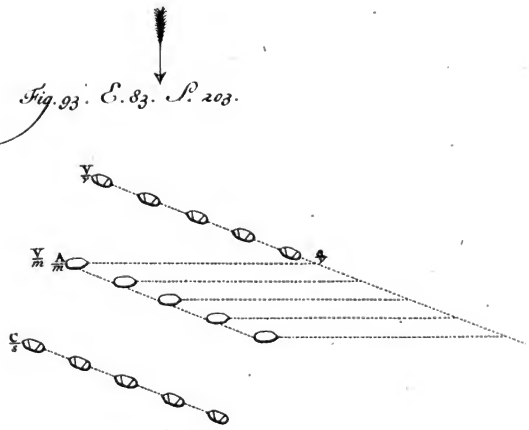


Fig. 93. E. 83. P. 203.



www.libtool.com.cn

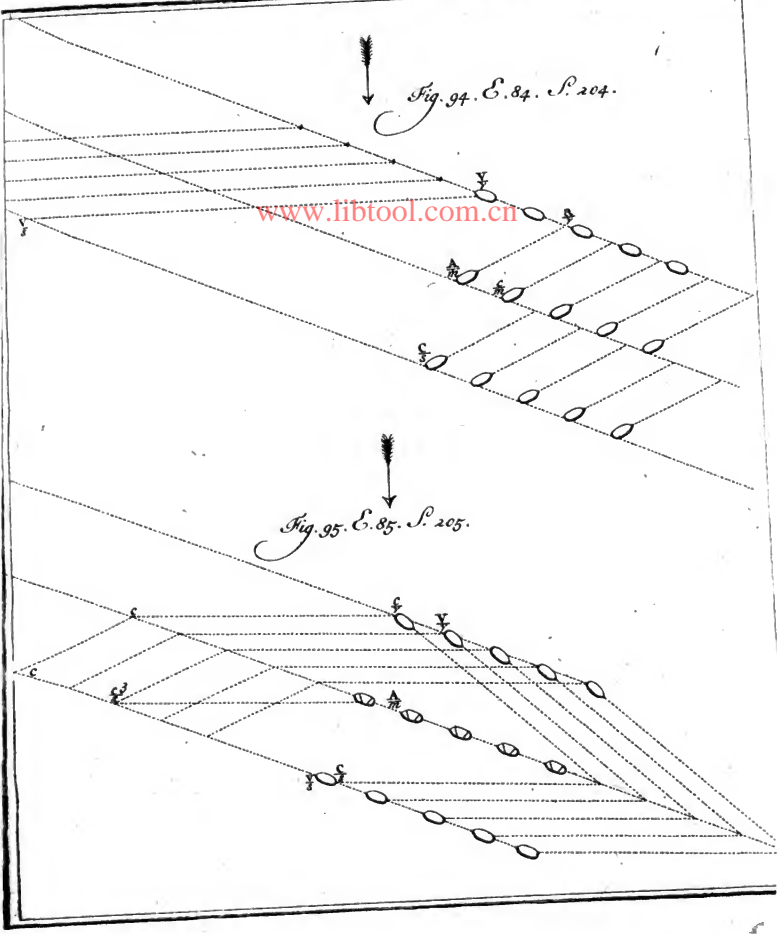


Fig. 94. E. 84. S. 204.

www.libtool.com.cn



Fig. 95. E. 85. S. 205.



www.libtool.com.cn

Fig. 116. C. 99. P. 227.

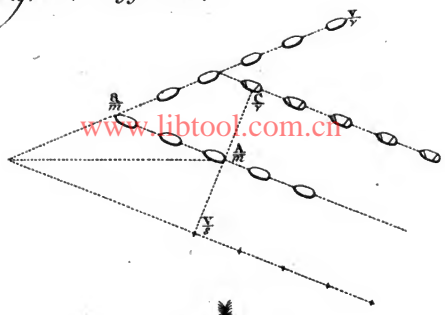
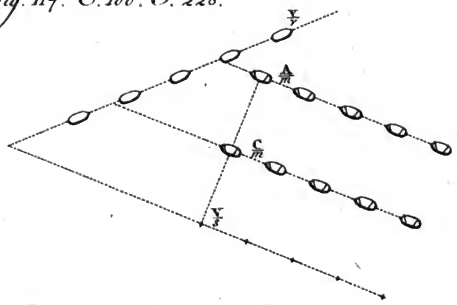


Fig. 117. C. 100. P. 228.



www.libtool.com.cn

Fig. 118. E. 101. S. 229.

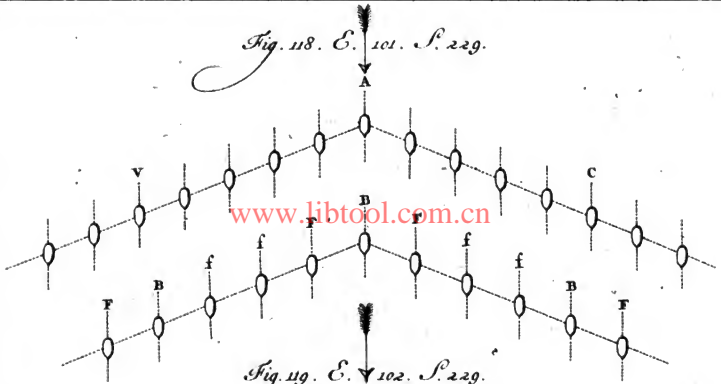


Fig. 119. E. 102. S. 229.

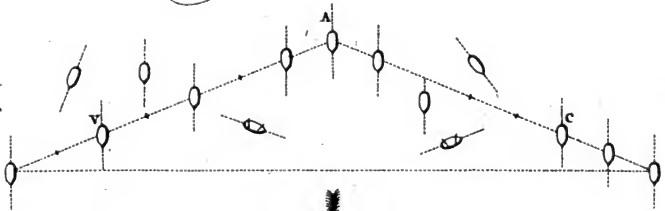
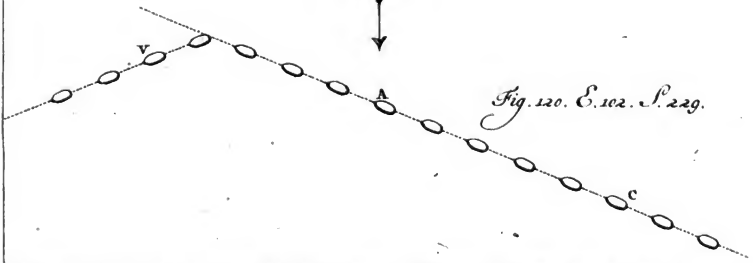


Fig. 120. E. 102. S. 229.



www.libtool.com.cn

Fig. 121. E. 103. P. 230.

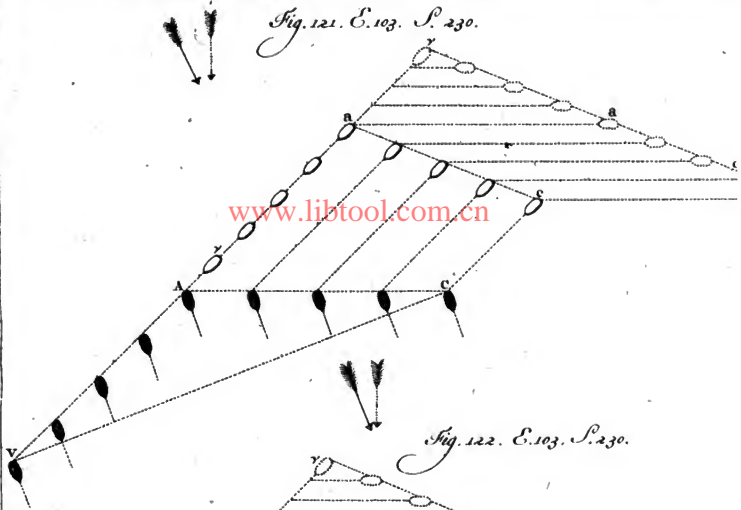
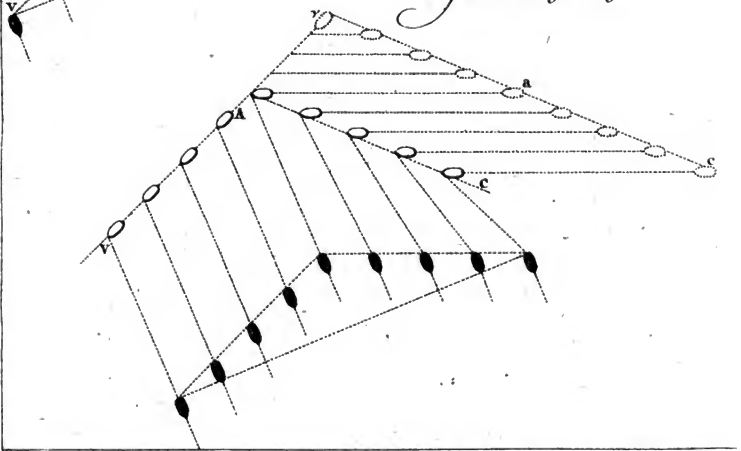


Fig. 122. E. 103. P. 230.



www.libtool.com.cn



Fig. 123. C. 103. P. 231.

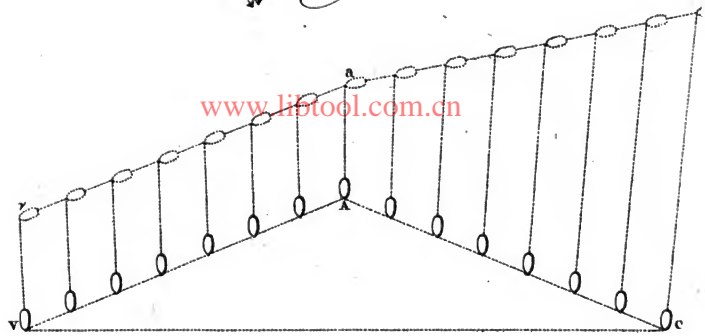
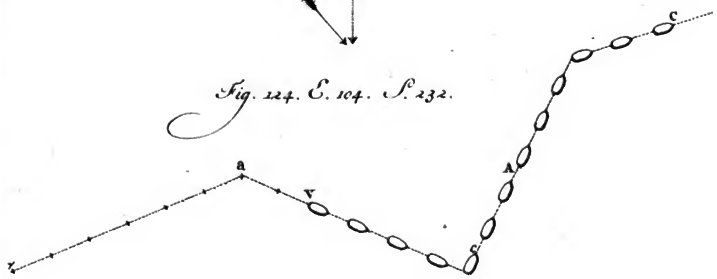
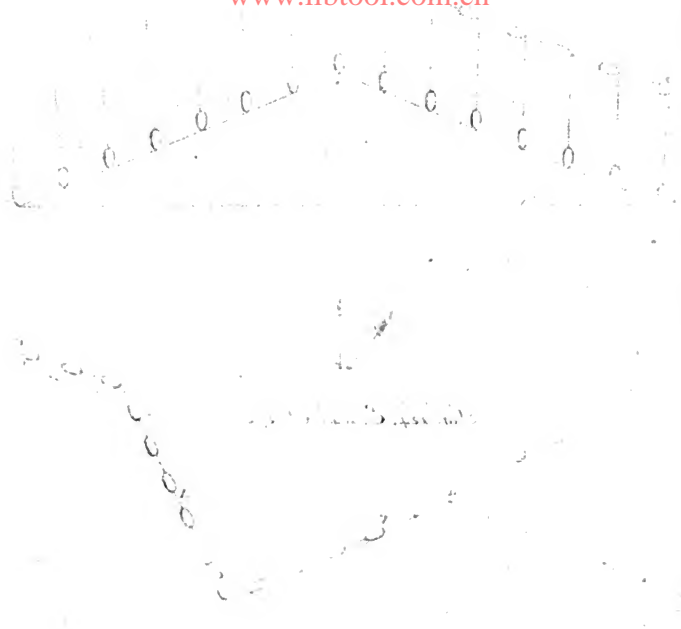
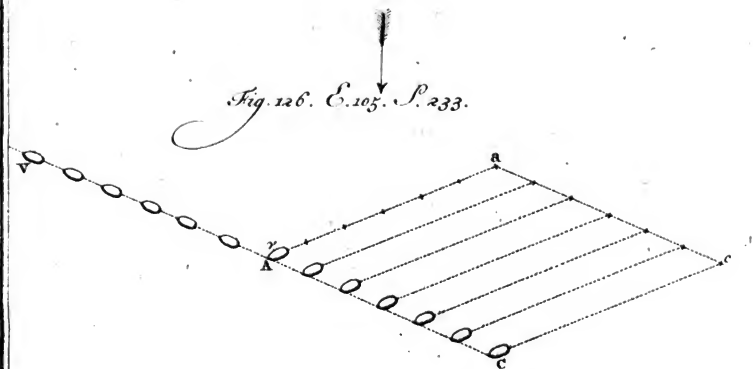
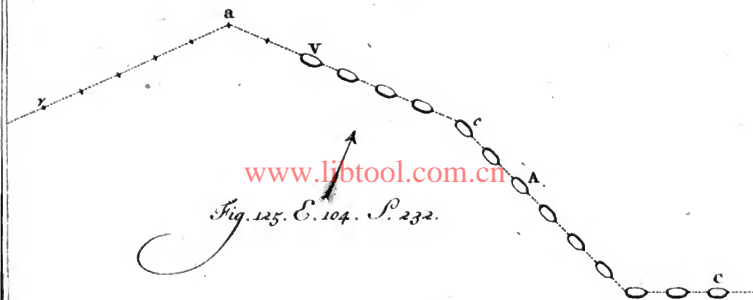


Fig. 124. C. 104. P. 232.



www.libtool.com.cn

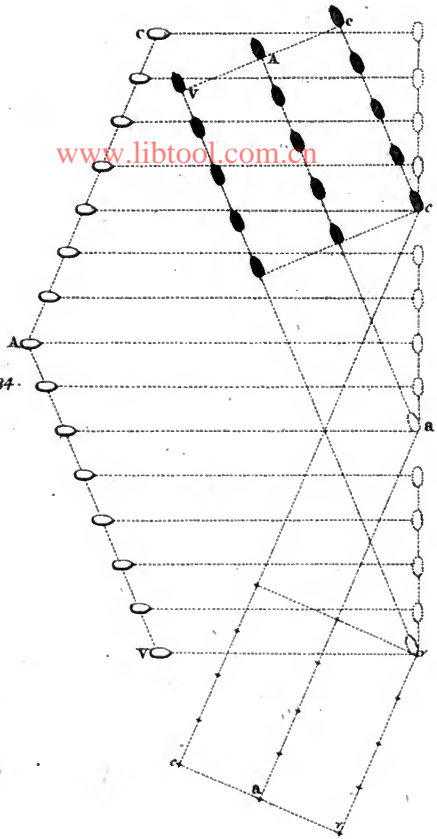




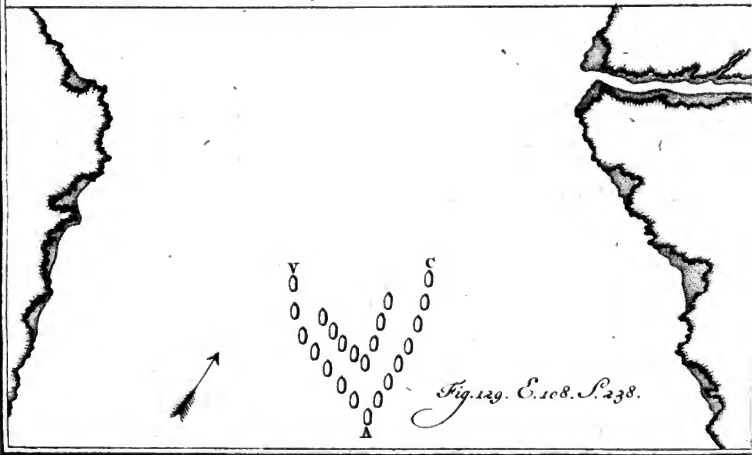
www.libtool.com.cn

www.libtool.com.cn

→
Fig. 127. C. 106. P. 234.



www.libtool.com.cn



www.libtool.com.cn

www.libtool.com.cn

Fig. 130. E. 108. P. 238.

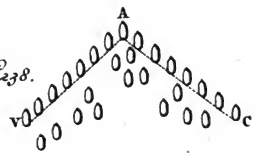
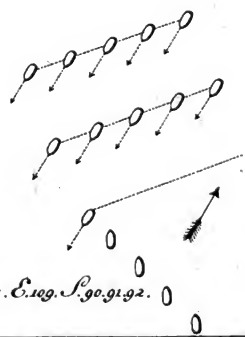


Fig. 131. E. 109. P. 90. 91. 92.



www.libtool.com.cn

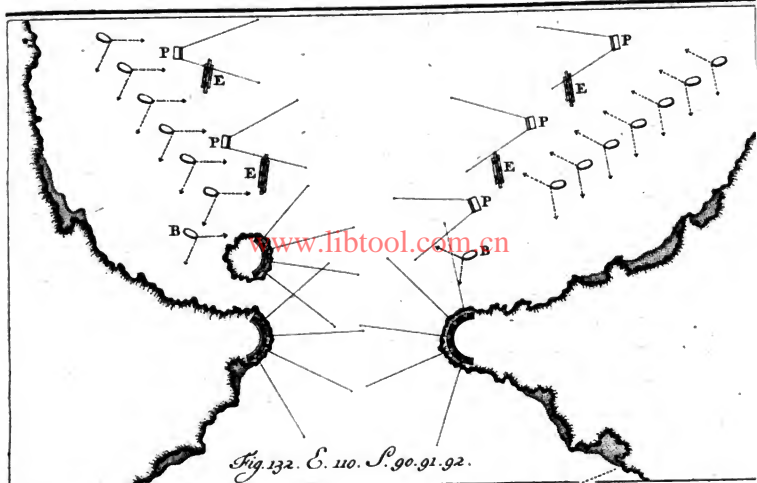


Fig. 132. E. 110. P. 90. 91. 92.

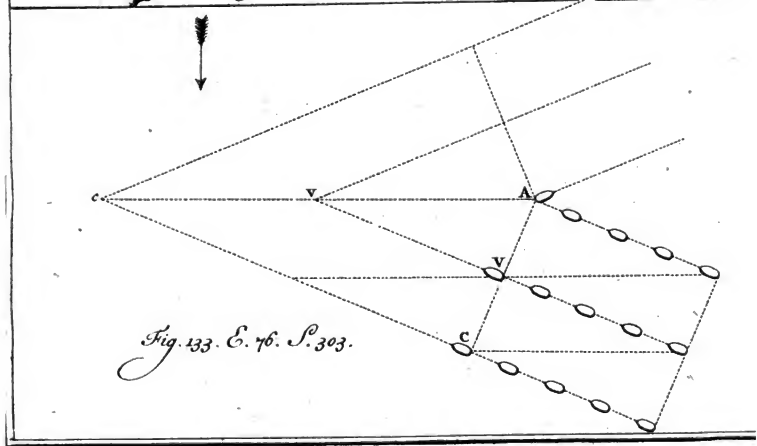


Fig. 133. E. 76. P. 303.

www.libtool.com.cn

Fig. 96. E. 86. P. 206.

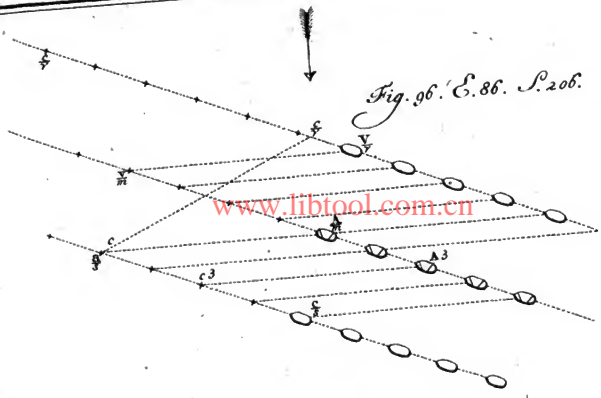
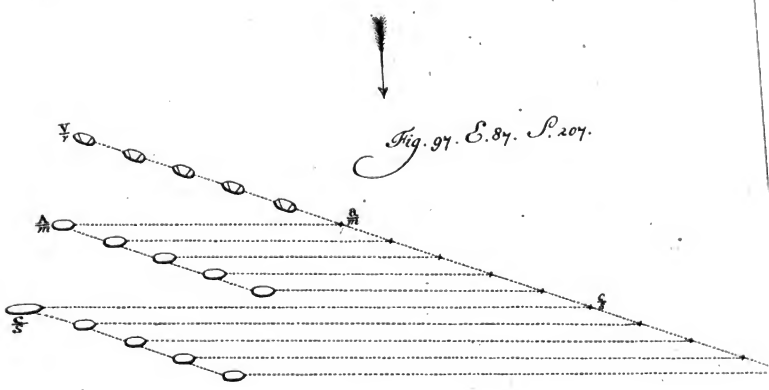


Fig. 97. E. 87. P. 207.



www.libtool.com.cn

Fig. 98. E. 87. S. 208.

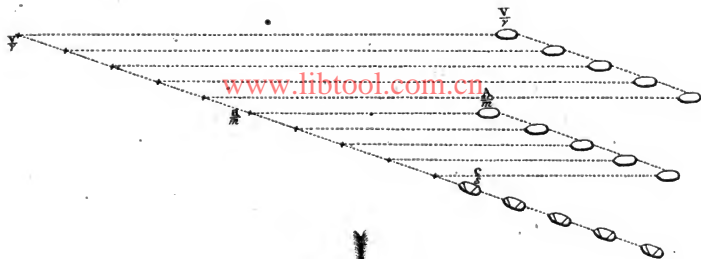
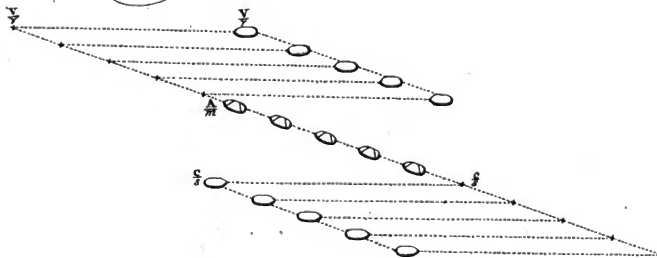


Fig. 99. E. 87. S. 209.



www.libtool.com.cn

Fig. 100. E. 88. P. 210.

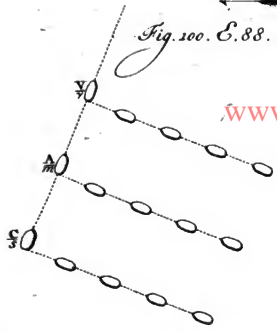


Fig. 101. E. 88. P. 211.

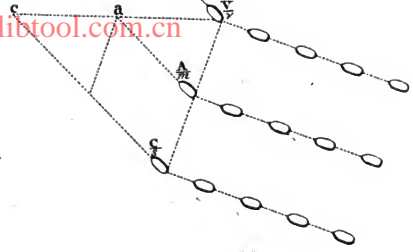


Fig. 102. E. 88. P. 212.

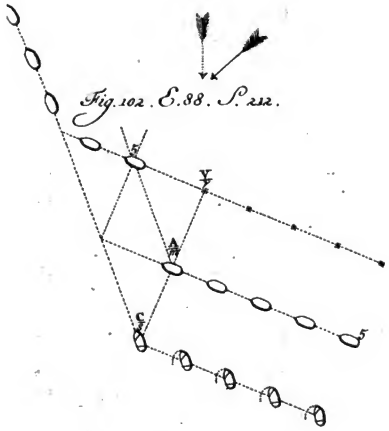
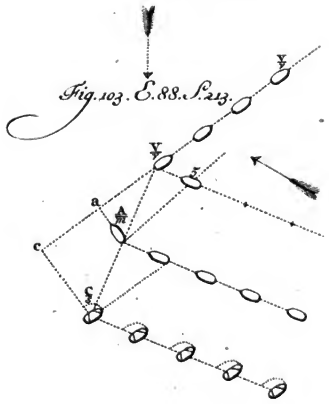


Fig. 103. E. 88. P. 213.



www.libtool.com.cn

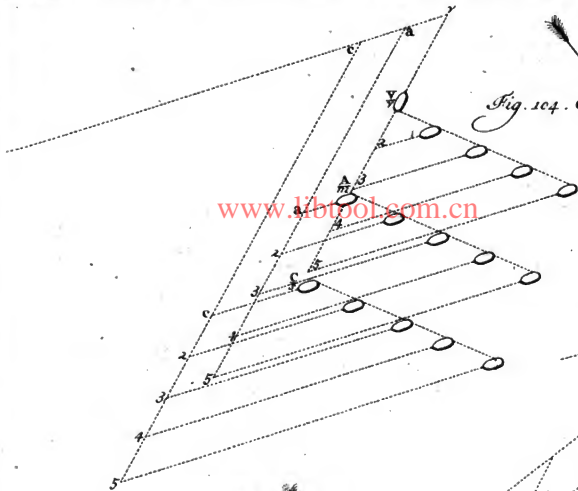
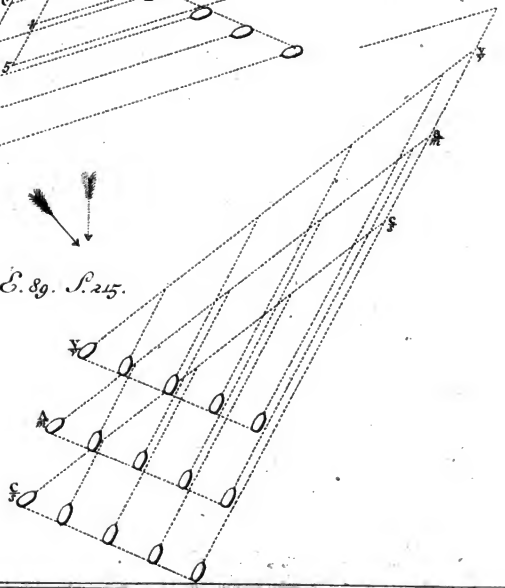


Fig. 104. E. 89. P. 214.

www.libtool.com.cn



Fig. 105. E. 89. P. 215.



www.libtool.com.cn

Fig. 106. E. 90. P. 217.

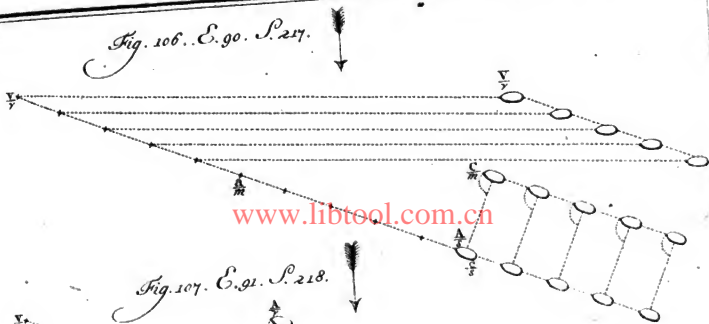


Fig. 107. E. 91. P. 218.

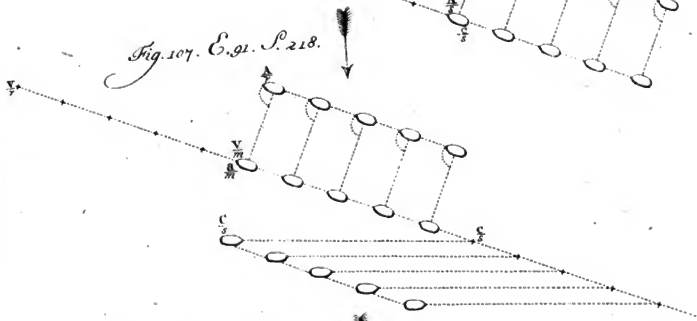
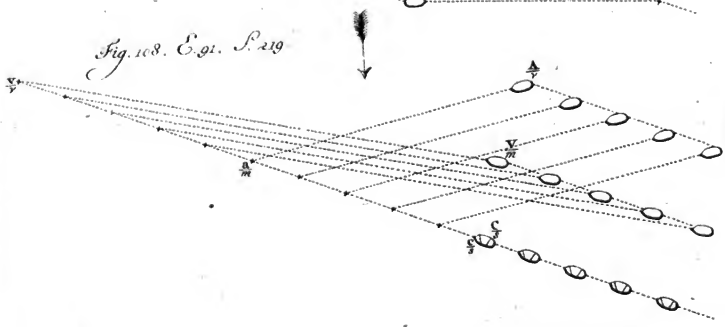


Fig. 108. E. 91. P. 219.



www.libtool.com.cn

Fig. 109. E. 92. P. 220.

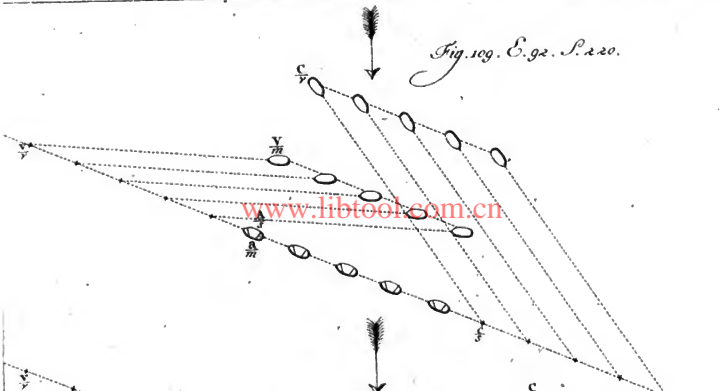


Fig. 110. E. 93. P. 221.

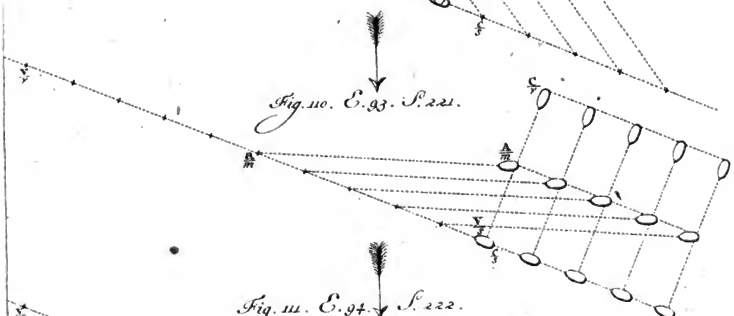
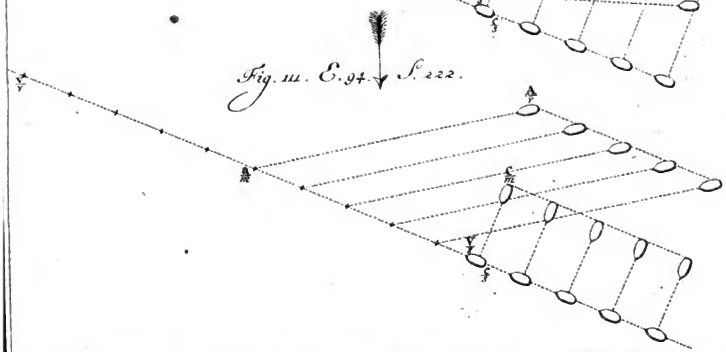


Fig. 111. E. 94. P. 222.



www.libtool.com.cn

Fig. 112. E. 95. P. 223.

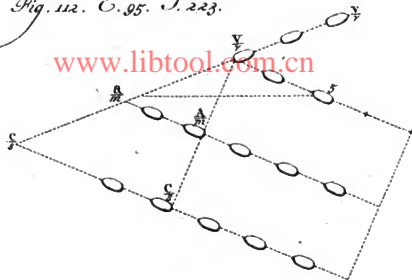
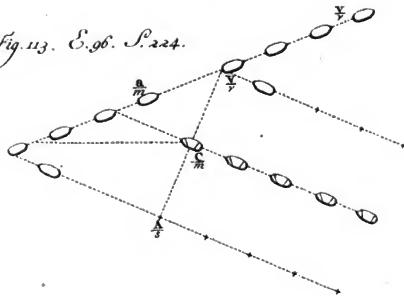


Fig. 113. E. 96. P. 224.



www.libtool.com.cn

Fig. 114. C. 97. P. 225.

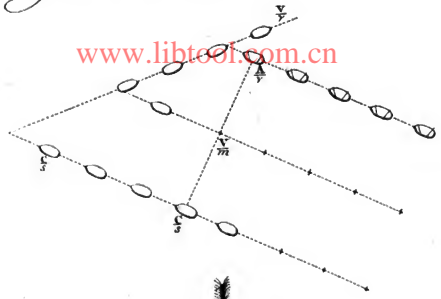
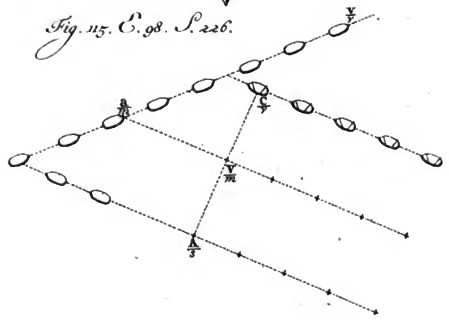


Fig. 115. C. 98. P. 226.



www.libtool.com.cn

www.libtool.com.cn



www.cibool.com.cn

UNIVERSITY OF MICHIGAN
3 9015 01139 9980

www.librisi.com.cn

B 338567 DUPL

