

[Índice](#)



Dicas para Reconhecimento e Exploração, para Graduados e Praças  
Coronel (comissionado) R. S. S. Baden-Powell do 5º Regimento de Dragões da Guarda

**ALGUNS DOS NUMEROSOS COMENTÁRIOS DA IMPRENSA:****“THE BROAD ARROW.”**

Este pequeno livro é um dos mais interessantes e valiosos dos muitos da “Série Militar” apresentados pela empreendedora Gale & Polden, Ltd. O manual está repleto de informações e dicas instrutivas, que são também leitura de grande interesse. Deveria estar à mão para cada oficial e soldado.

**“PALL MALL GAZETTE.”**

Este excelente livreto obra de um mestre no assunto coberto, apesar de ser destinado a graduados e praças, é, não obstante valioso para instrução dos oficiais que devem comandá-los. As “Dicas para reconhecimento e exploração” são eminentemente práticas, explicadas com muita clareza e apresentadas de tal modo que apelam à inteligência daqueles a quem se destinam.

O livro torna-se ainda mais interessante pelo fato de suas folhas de prova terem sido realmente revisadas pelo intrépido autor quando estava sitiado em Mafeking, onde ele sem dúvida pôs em excelente aplicação os preceitos que com tanta clareza estabeleceu para as tarefas de exploração militar.

**“THE DAILY TELEGRAPH.”**

A qualidade de sua escrita reflete a raça britânica, e as características literárias que tornaram clássica a obra “Espetando o porco”, do Coronel Baden-Powell, parecem não ter sofrido nenhuma influência da extrema tensão que precedeu a eclosão das hostilidades.

**“THE YORKSHIRE POST.”**

O autor, que estudou a arte da Exploração em muitos países e em diversas condições, dá-nos neste trabalho o resultado de suas experiências reais e prática pessoal na paz e na guerra.

**“THE ALDERSHOT NEWS.”**

Homens que querem ser bons esclarecedores não podem deixar de lucrar com as dicas que o Coronel Baden-Powell lhes dá neste livro, e mesmo aqueles que já estejam familiarizados com essas missões obterão considerável vantagem com elas. O livro tem um tamanho bem manejável e preço popular, o que lhe permite convenientemente tornar-se companheiro inseparável de todos os soldados em serviço ativo. Pessoas de todas as classes, também, além dos militares, encontrarão muitas coisas que lhes despertarão o interesse e divertirão.

## **OBSERVAÇÕES DO TRADUTOR**

A primeira coisa para a qual se deve atentar é que este não é um livro Escoteiro. Robert Baden-Powell, então Coronel, escreveu-o e mandou-o para publicação em 1899, pouco antes de ver-se sitiado pelos bôeres em Mafeking – portanto, nem sonhava em constituir um movimento juvenil.

Trata-se, sim, de um manual militar. B-P elaborou este livrinho quando Comandante do 5º Regimento de Dragões da Guarda, como resultado de várias experiências que fez aplicando suas ideias sobre o que seria necessário para qualificar um bom Esclarecedor, ou *Scout*, para cumprir missões de reconhecimento. Inovador, por insistir no treinamento individual e de pequenas frações, e por propor jogos para, de forma lúdica, colocar à prova as habilidades requeridas do *Scout*, das quais, em situação real, pode depender a sua vida.

O que aconteceu foi que os garotos ingleses do início do século XX viram que os jogos apresentados nesse manualzinho eram divertidos para eles jogarem entre si – a brincadeira de guerra ganhava um gostinho novo, com as habilidades de tocar, espionar, esconder-se, infiltrar-se, ainda mais desafiadoras que o mero embate entre dois partidos opostos trocando sopapos, “espadeiradas”, “tiros” ou “baionetados”. Além disso, o livrinho era de um herói de carne e osso, ainda vivo e com quem podiam se encontrar, o Defensor de Mafeking. E algumas pessoas que já lidavam com organizações juvenis, buscando desviar os jovens do ócio improdutivo, como Sir William Smith, da *Boys’ Brigade*, viram que essas brincadeiras podiam ser uma ferramenta educativa, estimulando a buscar conhecimento, a “jogar segundo as regras”, a fazer das artimanhas uma forma de tornar-se útil aos demais. Daí veio a proposta de fazer um *Scouting for boys*: de adaptar os jogos de treinamento militar e os atributos exigidos do Esclarecedor para os meninos. Foi por isso que B-P escreveu o livro que viria a ser mundialmente conhecido.

*Scouting for boys* não trazia a pretensão de criar mais uma organização de juventude. A ideia de B-P era que ele servisse como ferramenta para quem já estava nessa tarefa: escolas, a própria *Boys’ Brigade* e outras entidades. Mas, após o acampamento experimental em Brownsea, os próprios garotos começaram a formar Tropas de *Boy Scouts*, chamando pais e professores para servirem como instrutores. Foi assim que o Movimento Escoteiro ganhou vida própria. E como B-P, ao que tudo indica, era do tipo “quem criou o monstro é responsável por cuidar dele”, assumiu a tarefa de dar ao Escotismo uma identidade própria e uma estrutura para funcionar e crescer.

O manual ora vertido para o português não é o original, de 1899. A edição disponível, baixada da página *The Dump*, da Associação Escoteira do Canadá ([www.thedump.scoutscan.com](http://www.thedump.scoutscan.com)), é de 1915, por isso contém observações da experiência da Guerra Bôer e observações referentes à Primeira Guerra Mundial (então em andamento).

Como dito acima, este não é um livro Escoteiro. Serve, sim, para os estudiosos da história do Escotismo verificarem a primeira fonte da qual o Fundador extraiu alguns dos jogos e técnicas que aplicou aos rapazes em Brownsea, e alguns dos “causos” que ele contou aos meninos e apresentou em outras obras suas, como *Aventuras e peripécias* e *Lições da escola da vida*. Espero que este esforço feito para dar aos interessados uma edição bilíngue atinja satisfatoriamente os objetivos almejados. Agradeço ao Chefe Paulo Cabello pela confiança de me passar este desafio.

Belo Horizonte, maio de 2020.

Fernando Antônio Lucas CAMARGO – Diretor de Curso da Insígnia de Madeira – Região MG

ESTA É UMA OBRA INDEPENDENTE; NÃO É UMA OBRA OFICIAL DA UNIÃO DOS ESCOTEIROS DO BRASIL OU POR ELA AUTORIZADA. ESTA TRADUÇÃO LIVRE FOI FEITA COMO EXERCÍCIO INTELLECTUAL DE MANUTENÇÃO DA PROFICIÊNCIA NO IDIOMA, SEM FINS LUCRATIVOS DE QUALQUER NATUREZA.

**GALE & POLDEN'S MILITARY SERIES.**

Dicas para Reconhecimento, para Graduados e Praças

Por

TENENTE-GENERAL SIR ROBERT BADEN-POWELL, K.C.B.

O que significa K. C.B

Knight Commander of the Order of the Bath

Cavaleiro Comandante da Ordem do Banho

-----  
EDIÇÃO REVISTA E AMPLIADA  
-----

LONDON: GALE & POLDEN, LTD.,  
2, AMEN CORNER, PATERNOSTER ROW, E.C.  
WELLINGTON WORKS, ALDERSHOT,  
AND  
NELSON HOUSE, PORTSMOUTH.

OBTAINABLE OF ALL BOOKSELLERS.

ONE SHILLING (Net).

ALDERSHOT:

IMPRESSO POR: GALE & POLDEN, LTD., WELLINGTON WORKS,

1915.

“Entered at Stationers Hall.”

Copyright No. 29,112.

**ÍNDICE:**

Prefácio .....	5
NOTA PARA INSTRUTORES .....	6
IMPORTÂNCIA DO ESCLARECEDOR. ....	6
QUALIFICAÇÕES PARA UM ESCLARECEDOR .....	9
CAPÍTULO I - CORAGEM, AUTOCONFIANÇA E DISCRIÇÃO. ....	10
CAPÍTULO II - ENCONTRAR O SEU CAMINHO EM TERRITÓRIO ESTRANHO. ....	11
CAPÍTULO III - GOLPE DE VISTA. ....	15
CAPÍTULO IV - MANTER-SE ESCONDIDO E ESQUIVANDO-SE DO INIMIGO .....	19
CAPÍTULO V - RASTREAMENTO. ....	23
CAPÍTULO VI - LENDO O RASTRO. ....	27
CAPÍTULO VII - ATRAVESSAR O CAMPO. ....	32
CAPÍTULO VIII – FAZER ESBOÇOS E CROQUIS .....	35
CAPÍTULO IX - EMISSÃO DE RELATÓRIOS .....	37
CAPÍTULO X - TÓPICOS PARA RELATÓRIOS. ....	40
CAPÍTULO XI - MENSAGEIROS. ....	43
CAPÍTULO XII - CUIDADOS DO HOMEM E DO CAVALO. ....	45
CAPÍTULO XIII- ESPIONAGEM. ....	49
CAPÍTULO XIV – EXPLORAÇÃO NO SERVIÇO EM CAMPANHA. ....	52
APENDICE A - ORGANIZAÇÃO REGIMENTAL DOS BATEDORES. ....	58
APENDICE B - COMPETIÇÕES DE RECONHECIMENTO. ....	61
APENDICE C - FORMAÇÕES DE PATRULHA. ....	66

## Prefácio

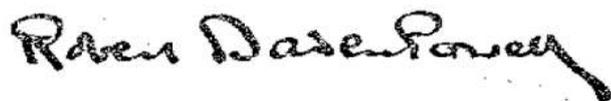
Índice

A pergunta é, qual a melhor forma para inculcar qualidades morais militares no jovem soldado. Os russos, que anteriormente acreditavam na teoria da "máquina", agora chegaram ao treinamento individual, e eles o fazem por meio da formação de cada homem como um Esclarecedor.

O exército francês há muito tempo traduziu e adotou “Dicas para reconhecimento<sup>1</sup>” como livro-texto para a mesma finalidade.

Portanto, espero que esta nova edição deste livrinho possa ser considerada útil ao treinamento prático do indivíduo na conjuntura atual, quando tantos milhares de homens estão se apresentando para a defesa de seu país.

Jovens soldados<sup>2</sup> podem acelerar sua formação estudando por si mesmos, nos intervalos de instrução de formaturas e desfiles, de modo a se tornarem jogadores plenamente capacitados no jogo de guerra: e espero que nas páginas seguintes encontrem algumas dicas que lhes sejam úteis nessa missão.



<sup>1</sup> *Scouting* é um termo que se refere ao Reconhecimento, à Exploração, ações típicas da Cavalaria. Quando o livro usar o termo, usaremos indistintamente “reconhecimento” ou “exploração”, que consiste em ir adiante, “ver o que o inimigo está fazendo” – podendo ser, até mesmo, uma sondagem de suas forças (efetivo, tipo, qualidade, ânimo) – e voltar para relatar. O *Scout* é o militar que executa essas missões; será traduzido, geralmente, por “esclarecedor”.

<sup>2</sup> NCO (*Non-Commissioned Officer*) é como são chamados genericamente os Graduados (Cabos, Sargentos e Subtenentes). Por *Men B-P* se refere aos soldados (*Private*), praças não-graduados.

## NOTA PARA INSTRUTORES

[Índice](#)

O conteúdo a seguir apresentado é uma coleção de dicas que se destinam a ajudá-lo a sua instrução, colocando nas mãos dos próprios soldados alguns pontos para serem melhor estudados em seu tempo livre; porque, como eu destaco no livro, Exploração é uma coisa que pode ser aprendida, mas não pode ser ensinada. Um homem deve construir suas próprias habilidades por seu próprio esforço.

Tommy Atkins<sup>3</sup> não é o garoto infantil que o público britânico tem no estereótipo, para ser ignorado em tempo de paz e mimado na guerra. Ele é, pelo contrário, um homem que lê e pensa por si mesmo, e ele tem interesse em qualquer instrução militar realmente prática, especialmente se promete um sabor de ousadia e aventura que é tão cara para um britânico.

Descobri que os homens a quem foi ensinada a arte da Exploração não apenas se lançam a ela com o maior entusiasmo, mas também que muitos deles se tornaram verdadeiramente bons nessa atividade, quase no mesmo nível dos esclarecedores coloniais criados e treinados na pradaria.

Se você ler as palestras, você talvez encontre alguns pontos que terão seu segundo significado, quando percebidos do seu próprio ponto de vista como oficial comandante de uma equipe de esclarecedores. Um particularmente importante, na minha opinião, é que sempre que digo aos homens para ter certeza que eles entendem suas ordens antes de começar uma expedição de reconhecimento: um oficial, assim espero, deduzirá que, de sua parte, tais ordens devem ser dadas com tanta clareza que não haja chance de mal-entendido.

O segredo de conseguir trabalho bem-sucedido de seus homens treinados encontra-se numa casca de noz – na clareza das instruções que recebem.

Mais detalhes de muitos dos temas, como rastreamento, percepção de sinais e dedução de seu significado, manter-se oculto, encontrar o caminho, entrega de mensagens, conforto no acampamento, etc., podem ser encontradas no manual "Scouting for Boys"<sup>4</sup> 1s., juntamente com jogos e práticas para inculcar o treinamento de forma interessante.

Para um breve resumo deste livro consulte o apêndice A.

Um resumo do ensino será encontrado no capítulo XIV.

Veja também "Treinamento de cavalaria," capítulo VI.

## IMPORTÂNCIA DO ESCLARECEDOR.

[Índice](#)

A importância da exploração e do reconhecimento não pode ser sobrevalorizada, apesar de ser ainda apenas parcialmente reconhecida em nosso Exército\*.

Já foi dito que "rara é a batalha na história que não tenha sido perdida ou ganha proporcionalmente ao valor do reconhecimento prévio." Os vencedores triunfaram por saberem tudo sobre os números e a posição de seus adversários, e assim foram capazes de direcionar seus movimentos a fim de garantir o sucesso; ou o perdedor, por ignorância sobre estes pontos, foi incapaz de salvar a mesmo.

O grande Duque de Marlborough era ele próprio hábil na exploração, e ficou tão impressionado com o valor do reconhecimento feito com habilidade, que, mesmo já era um general comandando

<sup>3</sup> Nome genérico dado ao soldado britânico.

<sup>4</sup> É preciso lembrar que a primeira edição de *Aids to Scouting* é de 1899, e a que ora se verte para o português é de 1915 – portanto, *Scouting for boys* e o acampamento de Brownsea já haviam entrado na história, e B-P já tinha passado para a Reserva.

uma grande força, ele frequentemente saía por conta própria como batedor para investigar secretamente movimentos do inimigo, etc.

Cromwell, também, um dos maiores e mais práticos de todos os líderes de cavalaria, tinha oficiais denominados "mestres de reconhecimento", cuja tarefa era coletar todas as informações possíveis sobre o inimigo, por meio de olheiros e espiões, etc., e muito de seu sucesso na guerra podia ser rastreado até o seu conhecimento antecipado dos movimentos do inimigo, obtido por essas formas.

Esse foi o valor do reconhecimento no passado. Mas é provável que no futuro seu valor venha a ser ainda maior, porque quando combatêssemos inimigos dotados de armas de longo alcance e pólvora sem fumaça que torna sua posição dificilmente detectável, exporíamos nossas tropas à destruição absoluta se as mandássemos investir corajosamente contra um inimigo sem saber exatamente como e em que força ele foi postado, etc.

Na Cavalaria russa, desde a guerra com o Japão<sup>5</sup>, estabeleceu-se que "é indispensável que cada Cavalariano seja treinado como esclarecedor".

Se este é o caso com uma cavalaria numericamente forte<sup>6</sup>, quanto mais conosco, que temos de compensar nossa fraqueza numérica com a eficiência dos homens. É para esta alta e importantíssima missão – o reconhecimento – que a Cavalaria é mantida.

\* Observação do autor: Estou feliz por apagar a última parte dessa frase que estava na primeira edição do livro.

Lutas e cargas de Cavalaria contra Cavalaria são usadas apenas para limpar o caminho para uma eficiente ação de reconhecimento.

O reconhecimento não é realizado por grandes massas, mas por meio de pequenas equipes e até mesmo indivíduos especialmente qualificados para o trabalho. Estes são os esclarecedores. Os esclarecedores podem ir sem serem notados a lugares onde equipes atrairiam a atenção. Um par de olhos treinados é tão bom quanto uma dúzia de pares não treinados. Os esclarecedores têm as missões mais importantes que podem ser atribuídas a homens individualmente em tempo de guerra, e eles têm as melhores chances de distinguir-se no campo.

Eles são os detetives que aproveitam e acompanham cada pista, por menor que seja, até conseguirem rastrear todo o trajeto da força hostil. De suas informações, a polícia, como um corpo principal, é capaz de tomar suas medidas com certeza para mover-se com presteza e capturar o bando.

Há inúmeros exemplos históricos de importantes resultados do trabalho de um esclarecedor. Talvez o mais notável tenha sido a batalha de Sadowa<sup>7</sup>, na qual um único batedor do exército alemão descobriu todo o exército inimigo (austríaco) em um lugar completamente inesperado. O exército alemão virou-se para a nova direção naquela noite, e no dia seguinte uma batalha foi travada, que decidiu toda a campanha.

Novamente, na guerra Franco-Prussiana, em 1870, outro esclarecedor alemão descobriu um Corpo de Exército francês em um lugar inesperado, sem apoio de outras tropas. Atuando com base nessa informação, os alemães foram capazes de cercar esta força e destruí-la.

---

5 Guerra Russo-Japonesa de 1904-05, vencida pelo Japão, um prenúncio dos métodos e da carnificina da Grande Guerra que viria uma década depois.

6 O Exército russo era um dos mais numerosos da Europa (o que não significa que fosse um dos melhores). Em 1914, nos momentos iniciais da Primeira Guerra Mundial, tinha mobilizado 6 milhões de homens.

<sup>7</sup> Guerra Austro-Prussiana de 1866.

A presente guerra<sup>8</sup> sem dúvida dará um extraordinário número de exemplos de importantes movimentos e ações resultantes dos relatórios das missões de reconhecimento usando aviões.

A partir das experiências destes homens será desenvolvida uma nova fase na arte do reconhecimento. Entretanto o esclarecedor treinado, se montado no cavalo ou bicicleta, ou a pé, é um trunfo importante para a sua força.

Para realizar seu trabalho com êxito os esclarecedores têm que se submeter a riscos contínuos e privações, sem dar na vista e sem os aplausos de seus camaradas e oficiais para animá-los.

É relativamente fácil para um homem no calor e na emoção da batalha, onde todo mundo está se esforçando para ser o primeiro, lançar-se antes do resto e fazer alguma ação de bravura; Mas é outra coisa para um homem tomar sua própria vida nas mãos para realizar alguma perigosa missão extra de reconhecimento por conta própria, onde não há ninguém para aplaudir, e pode ser igualmente fácil para ele recuar; na verdade, isso é um verdadeiro trabalho de herói, e ainda assim é o que um esclarecedor faz o continuamente como seu “trabalho de todos os dias”. Sua própria coragem e habilidade é que lhe permitem cumprir sua missão com sucesso.

Por estas razões o Esclarecedor em ação é visto com o maior respeito e admiração por seus companheiros.

O próprio nome “Esclarecedor (ou Batedor)” traz em si, mesmo entre civis, uma ideia romântica de um homem de coragem excepcional e recursos, enquanto entre os soldados, o título tão ambicionado, que pequenos corpos de voluntários montados e companhias de Infantaria Ligeira têm, nos últimos anos, solicitado receberem a denominação de “batedores”.

Um esclarecedor é, no entanto, um homem especial, selecionado pela sua “gramatura”, e treinado para um tipo de trabalho bem específico, que é o reconhecimento. Seu trabalho não é tanto combater, mas sim obter informações sobre o território e o inimigo.

O explorador britânico tem, também, de ser melhor que o de qualquer outra nacionalidade em todos os ramos de sua arte, porque ele é chamado a agir não só contra inimigos civilizados em países civilizados, como França e Alemanha, mas ele tem que enfrentar o afegão astuto nas suas montanhas, ou o Zulu nas amplas baixadas sul-africanas, os birmaneses em suas florestas, o sudanês no deserto do Egito – todos exigindo diferentes métodos de trabalho, mas com sua eficiência dependendo dos mesmos fatores em todos os casos: a coragem e a habilidade do próprio explorador.

É natural que quando uma força entra em missão, vários dos homens estejam ansiosos para serem empregados como esclarecedores, mas cometem o erro de pensar que, só por gostarem desse tipo de trabalho, sejam, necessariamente, bons nele. Na verdade, há muito poucos esclarecedores bons de verdade, embora existam centenas de indivíduos que pensam que são bons e milhares de outros que gostariam de ser.

---

<sup>8</sup> Primeira Guerra Mundial. É preciso lembrar que esta edição revisada do livro é de 1915.

As dicas a seguir têm o intuito de ajudar pelo menos alguns deles a atingirem seu desejo: –

## QUALIFICAÇÕES PARA UM ESCLARECEDOR

### Índice

Um homem, antes de ser treinado como Esclarecedor, é selecionado por ter os seguintes atributos:

Soldado especialmente inteligente, ativo, inteligente e confiável.

Boa visão visual e audição.

Dotado de saúde consistentemente boa. Um homem que bebe ou que tem tendência a recaídas de determinadas doenças é de pouco valor para as missões de Esclarecedor.

De boa disposição e versátil para qualquer tipo de trabalho.

Bom cavaleiro e capaz de nadar.

Bom e experiente no domínio do cavalo, e apto a cavalgar longas distâncias.

Capaz de transmitir e receber mensagens por semáforo e, claro, capaz de ler e escrever.

Deve, então, ser-lhe ensinado: –

As missões das patrulhas de reconhecimento e de combate, que são dadas em pormenor no Regulamento para o Treinamento de cavalaria.

Leitura de mapas.

Elaboração de esboços (desenhos) e relatórios.

Estas capacidades são muito simples e facilmente aprendidas.

Depois de demonstrar essas capacidades, o homem deve alcançar os seguintes saberes, que podem torná-lo um Esclarecedor. São saberes que, apesar de poderem ser aprendidos, não são fáceis de ensinar; quer dizer, apesar de eu poder dizer-lhe o que são, você deve trabalhá-los por sua própria vontade, e no seu próprio tempo, para obter o seu pleno domínio. É por isso que muitos homens jamais se capacitam como bons Esclarecedores; porque eles aprendem apenas o que lhes é mostrado como numa aula, e não têm a propensão para exercitar-se por si mesmos noutras ocasiões.

É como treinar um homem para uma corrida ou uma partida de futebol. O treinador pode dizer-lhe o que deveria comer e o que evitar, e quanto exercício diário fazer, mas se o homem não praticar estas recomendações por si mesmo, ele tanto poderia parar em casa para comer bolinhos quanto treinar para ser um corredor.

Bem, contarei agora os principais pontos em que você deve praticar para ser um Esclarecedor brilhante. Aqui está uma lista deles, e mais tarde eu vou passar pela lista mais completamente, mostrando-lhe como você pode pegar e praticar cada um para si mesmo, sem muita dificuldade:

Coragem e autoconfiança.

Encontrar o seu caminho em um território estranho.

Usar seus olhos e ouvidos.

Manter-se escondido.

Saber rastrear.

Progressão através do campo<sup>9</sup>.

Cuidar de si mesmo e de seu cavalo.

Fazer esboços e relatar informações.

---

<sup>9</sup> Significa deslocamento através de áreas não urbanizadas, quer sejam de campo aberto, cerrado, florestas, etc.

**CAPÍTULO I - CORAGEM, AUTOCONFIANÇA E DISCRIÇÃO.**Índice

A principal chave para o sucesso na Exploração é ter coragem e autoconfiança. Mostrarei o que é isso e como obter.

**CORAGEM** Muita gente lhe dirá que a coragem não é uma coisa que possa ser ensinada a um homem; ou se nasce com ela, ou não se a tem.

Mas eu acho que, como muitas outras coisas, ela quase sempre está presente no homem, se bem que, em alguns casos, precisa ser desenvolvida e trazida à tona. A coragem necessária a um Esclarecedor é de uma ordem muito elevada.

Fala-se de um homem que toma parte em uma carga como a de Balaclava<sup>10</sup> como um herói, mas numa situação como essa ele avança com todos os seus camaradas ao seu redor e ao comando dos oficiais; ele não tem como voltar atrás.

Quanto mais alta, então, é a coragem do Esclarecedor solitário, que vai em alguma missão arriscada completamente só e por sua própria conta, tendo sua vida em suas próprias mãos, quando lhe é perfeitamente possível voltar sem ninguém ter como questionar; mas ele cumpre a missão porque acha que o resultado vale o risco que corre.

Tal coragem advém em muito da confiança em si próprio.

**AUTOCONFIANÇA** A autoconfiança assemelha-se à coragem. É a capacidade de agir "por conta própria" – ser capaz de ver qual é a linha de ação correta a adotar de acordo com as circunstâncias, sem precisar de um oficial ou graduado atrás de você para dizer exatamente o que fazer. Use sua própria inteligência e aja de acordo com ela. Alguns homens são como suas montarias regimentais – portam-se bem no meio das fileiras, com vozes de comando precisas sendo-lhes dadas, e fazendo exatamente o mesmo que seus vizinhos; mas tire-os de forma, e tente dar-lhes outro tipo de tarefa, ou espere que pensem por si mesmos, e eles não saberão onde eles estão; ficam desorientados.

Bem, como batedor, você deve, além de ser valente, ser capaz de agir por si mesmo e usar o seu bom senso.

**CONFIANÇA** O segredo de conseguir estas duas qualificações é ter confiança em si mesmo. E você só consegue ter confiança em si mesmo quando sabe, pelo treinamento e pela prática, que está plenamente apto para o trabalho que lhe cabe, e que você é melhor que os seus adversários.

O grande americano, General Grant, disse que nas primeiras vezes em que entrou em ação, sentiu muito medo do inimigo, mas um dia aconteceu de ele reparar que alguns deles esquivavam-se para trás das árvores e rochas, e gritou, "Por George! Eles também têm medo!", e foi a eles e os pôs em fuga. Nunca mais ele sentiu medo; sua coragem tinha despertado. Não lhe havia ocorrido antes que os inimigos eram homens e tinham tanto medo dele quanto ele os temia. Então se você sabe que não vai se perder, que você tem um bom cavalo sob o seu comando, que você pode percorrer seguramente o território, que sua acuidade visual e auditiva lhe dará aviso certo da aproximação do inimigo, e que você é um home tão bom quanto seu oponente – provavelmente até melhor – você tem a confiança que lhe dá a coragem e a segurança para ir a qualquer lugar. Mas você não obtém esses atributos ficando sentado e esperando que eles venham até você; você precisa concentrar-se nisso, e aprender isso durante o tempo de paz.

**DISCRIÇÃO.** – A coragem não deve ser confundida com precipitação e temeridade. Você vê um camponês entrar num barco e partir para navegar quando um marinheiro diz que é muito fácil para

---

<sup>10</sup> A desastrosamente célebre Carga da Brigada Ligeira, na Batalha de Balaclava (Guerra da Crimeia), em 25 de outubro de 1854, da qual participou o 13º de Hussardos (à época chamado 13º de Dragões Ligeiros).

ser seguro. Você não diz que esse camponês é valente; ele é um tolo, cometendo um ato precipitado, decorrente da sua ignorância sobre o perigo a que está se expondo.

Juntamente com a sua coragem e autoconfiança, você deve ter discrição. Discrição, como a definem algumas pessoas, é uma prontidão para pular fora de uma missão se perceberem que há nela algum risco. Eu NÃO entendo dessa forma. Por discrição, quero dizer ter cabeça fria suficiente para ver como, usando sua coragem e autoconfiança, você pode entrar na missão perigosa e passar bem por ela.

Não é raro encontrar homens cheios de coragem que se dispõem a fazer reconhecimento na boca do inferno se você lhes pedisse isso – eles iriam direto, levando no peito o que houvesse pela frente; mas o que se quer é um homem que, além de ter a coragem de ir lá, tenha a discrição de ver como voltará com a informação sobre como é aquilo por lá.

Do que eu disse acima, você vai entender que coragem, combinada à discrição e à autoconfiança, são qualificações necessárias para um Esclarecedor, e que elas vêm da confiança em si próprio. Esta confiança é o resultado do autoaperfeiçoamento do Esclarecedor em tempo de paz nos pontos que agora abordarei.

## CAPÍTULO II - ENCONTRAR O SEU CAMINHO EM TERRITÓRIO ESTRANHO.

### Índice

Um Esclarecedor nunca deve perder o seu caminho, de dia ou de noite.

LEITURA DE MAPA. – Na maioria dos países a que atualmente você pode ir em serviço, pode-se adquirir mapas locais. Portanto, em um país civilizado, um homem pode encontrar seu caminho inteiramente pelo mapa – se ele for bom o suficiente em leitura de mapas. Isto parece muito simples para um homem que sabe como desenhar um mapa; no entanto, é surpreendente como os homens podem errar em leitura de mapas se não estiverem habituados a fazê-la. É coisa que cada homem pode e deve praticar por si mesmo, ao cavalgar, caminhar ou andar de bicicleta com um mapa dos arredores na mão, e comparando estradas vicinais, edificações, povoados, colinas, córregos, etc., à medida que vai passando por eles, com o que aparece em seu mapa. Desta forma ele terá como entender, ao olhar para um mapa, como é a aparência geral do território, e se alguns dos detalhes menores, como uma estrada ou duas, tiverem sido deixados de fora do mapa, ele perceberá a falha imediatamente e não será levado a caminho errado.

Acontece frequentemente que o mapa de que dispomos seja velho de muitos anos, e não mostre estradas, edificações, etc., que tenham sido construídos desde sua impressão. Tais omissões logo enganariam um homem inexperiente em leitura de mapas. Em países menos civilizados, então, os mapas podem ser ainda menos precisos e bem menos detalhados do que nos países desenvolvidos. O homem que, como acima sugerido, tenha se habituado no entendimento da conformação geral do território, pode encontrar o caminho certo mesmo com esses mapas pouco detalhados, quando outro menos experiente se veria completamente perdido.

Acima de tudo, é útil ser capaz de ler um mapa e, em seguida, recordá-lo como um guia. Isto pode ser aprendido pela prática.

Os piores leitores de mapa com que me deparei são os italianos. Eles têm muito bons mapas de seu país, mas as tropas em manobras costumam se perder, simplesmente pela incapacidade dos oficiais e dos Esclarecedores para ler mapas.

LINGUAGEM. – Em países civilizados, não é raro você achar seu caminho tomando informações dos habitantes – se você conhece a língua. Portanto, tente e aprenda o suficiente da língua do país para perguntar pelo seu caminho. Anote e aprenda o equivalente para perguntas como "Qual é o caminho para –"? "Onde esta estrada leva?" "Você viu algum soldado?" "Quantas horas leva para

chegar em –?" "Onde fica –?" "Qual é o nome daquele lugar?" E perguntas do tipo que não produzam uma resposta longa na língua desconhecida.

Lembre-se, também, ao comparar suas respostas com o seu mapa, que os nomes das aldeias na Índia e na África e, sem dúvida, em muitos outros países, frequentemente são alterados no decurso de alguns anos.

E os nomes das montanhas em todos os países variam. Você vai ver um nome dado a uma montanha no mapa e as pessoas onde está dizem, "Sim, esse é o nome daquela montanha", mas vá para o outro lado dela e as pessoas lá darão à montanha um nome diferente. Então as pessoas às vezes podem contar mentiras, intencionalmente ou por outro motivo. Assim, na Índia muitas vezes acontece que se você perguntar a um nativo, "Esta estrada leva para Lucknow?" Ele dirá:

"Sim, isso é certo" – e apressadamente se afastará de você. A estrada pode levar a algum outro lugar completamente diferente, mas ele tem medo de um homem branco e apenas diz "Sim" para terminar a conversa. É melhor não sugerir o lugar para ele, mas simplesmente perguntar, "Onde esta estrada leva?" E deixá-lo a organizar seus pensamentos e informar.

**PONTOS DA BÚSSOLA.** – O meio de assistência mais confiável e necessário para achar seu caminho, quer você tenha um mapa ou não, é a direção dos pontos cardeais. Se você consegue identificá-los, dificilmente se perderá – e você tem muitos meios disponíveis para identificá-los. Uma bússola é, claro, o melhor e mais simples, mas em lugares como a África do Sul, onde há muito minério de ferro no solo, a bússola pode tornar-se pouco confiável. Você terá de dar atenção a isso.

O sol de dia dá-lhe o Leste ao nascer e o Oeste ao se pôr, e o Norte ou o Sul ao meio-dia – dependendo se você está respectivamente ao sul ou ao norte do Equador. Na Europa ou na Índia, você está ao norte do Equador, portanto, ao meio-dia o sol estará ao sul de sua posição.

E seu instrutor lhe dirá como encontrar o Norte pela posição dos ponteiros de seu relógio em relação ao sol, e também como encontrá-lo à noite, usando a lua, a Estrela do Norte ou o Cruzeiro do Sul.

Então em alguns países você descobrirá que há um "vento dominante", ou seja, o vento sopra de uma determinada direção, todos os dias entre certas horas. Você entende que é o tempo quente na Índia que sopra do Oeste. Na costa oeste da África, o vento sopra o dia todo do mar para terra, e a noite toda da terra para o mar. As árvores ao crescerem recebem do vento sua inclinação permanente em alguns lugares, as árvores têm musgo que cresce em um dos lados de seu tronco e nunca do outro lado. Na Caxemira, as florestas crescem nas encostas setentrionais e ocidentais das elevações, enquanto o sul e o leste costumam ser vazios. A direção do fluxo dos rios e córregos é muitas vezes um guia.

Estes e outros pontos similares são todos ajudas para saber a direção da bússola, se você tomar conhecimento deles.

Mas esse é o ponto onde Esclarecedores iniciantes têm grande tendência a falhar. Eles se esquecem de notar a direção, pela bússola ou pelo sol, de seu ponto inicial, e das mudanças de direção que fazem depois.

Sei inúmeros exemplos de homens perderem seu caminho, e alguns de chegarem a perder a vida, devido à omissão desse importantíssimo detalhe.

Em terreno amplo, aberto, sem pontos de referência notáveis para se guiar, é de fato muito fácil ficar perdido se você não ficar constantemente de olho na bússola. No deserto egípcio, na savana sul-africana, ou nas planícies da Índia, onde cada aldeia se parece com a outra, em serpenteantes vales entre as montanhas, nas selvas e florestas, bem como em operações noturnas, você precisa manter o tempo todo atenção em sua direção, por meio da bússola ou de qualquer outro instrumento que esteja usando em seu lugar. Isto parece simples ao ponto de dispensar

explicações, e, no entanto, a primeira coisa que um Esclarecedor inexperiente faz em serviço é se perder.

Isto decorre de não praticar esse trabalho em tempo de paz ou, de todo modo, de manter-se atento à sua direção pelo menos usando o sol. Nas práticas ordinárias de reconhecimento sobre terreno que é bem conhecido, é claro, parece desnecessário tomar a direção pelo sol ou pelas estrelas, mas ao mesmo tempo é muito útil que você pratique sem falha, de modo a tornar-se um hábito para todas as ocasiões o de notar que caminho você está seguindo desde o início, e que mudanças de direção são feitas depois.

Agindo dessa maneira, você acabará descobrindo que não se perde, e pode seguir com confiança num território ou cidade desconhecida, ou por uma rede de ravinas, etc., e sempre saberá onde está e que caminho tomar para sair dali.

Marcos referenciais – Um grande auxílio para você achar seu caminho em território estranho são os pontos de referência, ou elementos que se destacam no terreno, tais como montanhas distantes, torres, árvores que se destacam, o curso de ferrovias ou rios, etc.

Assim, ao partir em uma missão de reconhecimento, se você vir uma montanha, digamos, ao norte de onde você está, ela lhe servirá de guia sem precisar ficar verificando a bússola ou o sol. Se você começa perto de uma igreja, o campanário servirá de guia ou ponto de referência para você fazer o caminho de volta mais tarde. Do mesmo modo, quando você passa por algum objeto notável, tal como uma árvore seca, um portão quebrado, uma

Pedra de formato estranho, etc., procure mantê-la na memória, de modo que se você tiver de voltar por esse caminho, ou se quiser enviar instruções para outros para seguir essa rota, você possa fazer isso seguindo a cadeia de pontos de referência.

Ao passar por tais marcos, não se esqueça de olhar para trás, e ver como eles são pelo outro lado. Esse cuidado de notar pequenos pontos de referência é o segredo de nunca se perder, seja à noite, seja de dia, e é de grande valia se você se vir repellido e perseguido pelo inimigo.

Em terreno difícil, tal como floresta, montanhas íngremes e ravinas, é útil estipular seus próprios pontos de referência para achar seu caminho, quebrando galhos de arbustos, “queimando” ou cortando fatias da casca das árvores, fazendo pilhas de pedras, ou amarrando o capim comprido com um nó de modo a apontar a direção, ou marcando uma linha atravessando um cruzamento ou trilha que você não vai seguir. Essas marcações servem de guia para outros que venham seguindo sua trilha.

Muitos e muitos homens foram perdidos por negligenciar –

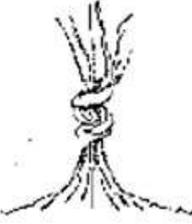
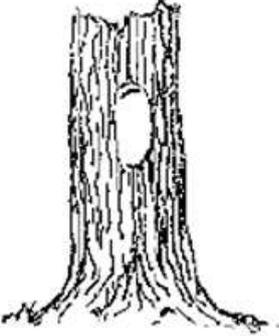
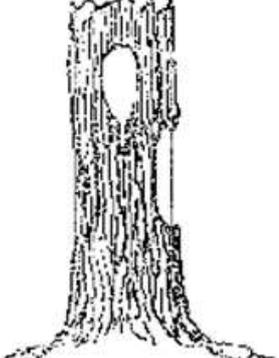
1. Marcar pela bússola ou referencial distante por qual direção ele começou originalmente.
2. Observar e lembrar-se de pequenos pontos de referência ao longo de seu caminho.
3. Por ficar excitado e sair a galope buscando seu caminho, quando o melhor a fazer seria retornar sobre seus próprios rastros, ou chegar a um ponto mais alto para procurar pontos de referência conhecidos, ou sentar-se quieto, acender uma fogueira fumarenta e esperar que seus amigos o encontrem.

Para praticar em tempo de paz, a arte de encontrar o seu caminho, primeiro adquira o hábito, como acima referi, de sempre observar o sentido original em que você começa, quer seja para uma marcha, ou exercício ou manobra, até que se torne um costume regular para você. Em segundo lugar, da mesma forma, adquira o hábito de reparar pequenos referenciais ao longo de sua linha de avanço. Em terceiro lugar, quando você tiver oportunidade, saia para terreno desconhecido, arranje quem seja capaz de lhe mostrar o caminho para algum lugar e então encontrar seu próprio caminho de volta de lá. Em quarto lugar, enquanto você estiver lá, pergunte-se frequentemente, "Qual é o caminho mais próximo para o meu ponto de partida?", "Qual é o norte?", e assim por diante.

Pratique fazer seus próprios marcos de referência como sugeri acima. Raspar árvores é especialmente útil para o trabalho noturno, tanto quanto à luz do dia.

A seguir, apresentam-se sinais comumente em uso entre os mateiros e os Esclarecedores, que você deve praticar e entender: –

	Água boa
	Carta oculta a 10 passos nesta direção.
	Não é o caminho.
	Retornei para casa.

Este é o caminho correto.	Vire para direita.
	
	
	
	

## Índice

A percepção rápida pelos olhos e ouvidos dá ao Esclarecedor imensas vantagens. É um dos segredos do sucesso nas missões de reconhecimento. Uma vez que você sabe que está com a percepção mais atilada do que a maioria dos homens e não é susceptível de ser pego tirando uma soneca por um inimigo, você pode trabalhar com a maior confiança e certeza contra ele.

O golpe de vista é muito uma questão de treinamento e prática em tempo de paz, desde que um homem tenha, para começar, uma boa acuidade visual.

Um selvagem quase invariavelmente tem golpe de vista muito rápido e a longa distância, simplesmente advindo de sua prática contínua.

Ter golpe de vista significa a capacidade de ver um objeto no momento em que é possível enxergá-lo, quer seja diante ou atrás de você, próximo ou distante. Deve ser ponto de honra para um Esclarecedor que ninguém tenha visto algum objeto antes que ele mesmo o tenha feito. Para isso, seus olhos não devem ter descanso, sempre observando ao redor em todas as direções, e treinados para distinguir objetos a longa distância. Um Esclarecedor deve ter olhos na parte de trás da cabeça.

Se acompanhar um batedor muito treinado, como Buffalo Bill ou Burnham, você vai notar que, enquanto ele fala com você, seus olhos mal olham você na cara por um momento, eles ficam varrendo de um setor a outro do terreno em volta, por pura força do hábito de apreender todas as informações.

Quando você se desloca, digamos, em território hostil, seus olhos devem procurar longe o inimigo ou qualquer sinal dele; figuras, poeira levantando-se, revoadas de aves, o cintilar de armas, etc.

Um inimigo em movimento é fácil de ver, mas um que permanece quieto, ou é da mesma cor do terreno à sua volta, é muito difícil de ver pelo olho inexperiente.

Senso comum e um pouco de reflexão muitas vezes irão sugerir a você os lugares mais prováveis para olhar para encontrá-lo.

Assim, certa vez eu estava disputando um desafio com um Shikari na Caxemira sobre qual de nós poderia ver mais distante.

Ele apontou uma encosta mais ou menos longe e me perguntou se eu poderia ver quantas cabeças estavam pastando nela. Foi com certa dificuldade que eu cheguei a ver algum gado por lá, mas no fim das contas eu o venci ao perguntar-lhe se conseguia ver o pastor cuidando do rebanho. Na verdade, eu mesmo não conseguia vê-lo, mas, sabendo que deveria haver um homem com o rebanho e que ele provavelmente estaria em algum lugar montanha acima, e que havia apenas uma árvore solitária acima deles (e era um dia bem quente e ensolarado), desconfiei que ele poderia estar debaixo dessa árvore. Um olhar pela luneta mostrou que essa suposição estava correta.

Muitas vezes, quando passando por sucessivas cristas de montanhas em busca do inimigo, um fino fio de fumaça, a o brilho ao sol da lâmina de uma azagaia ou do cano de um fuzil chamou a minha atenção no alto da montanha e revelou-me o paradeiro do inimigo – mas se meus olhos não estivessem alerta e continuamente observando, este único relance poderia ter escapado à atenção.

E um ponto a lembrar, a propósito, é que quando você vir a distância uma cabeça abaixar-se atrás de um abrigo, ou qualquer outro sinal suspeito, não deve parar e olhar diretamente para ele, mas sim continuar com seu movimento e ocupação de modo a não despertar suspeita de que tenha visto alguma coisa; com isso, provavelmente mais sinais se manifestarão em breve – incentivado pela impressão de não ter sido detectado, o inimigo continuará a observar você de forma mais ousada, ou a mover-se crendo que ainda não foi avistado.

Um homem que não se tenha treinado para observar objetos distantes tem grande tendência a confundi-los com o que não são. Soube muitas vezes de relatórios dando gado como cavahada, muros como tropas, cavalaria como uma sebe, carroças como artilharia, cavalaria como infantaria, algumas carroças vermelhas como infantaria<sup>11</sup>, e por aí vai. Tropas, de éguas e potros soltos; e, na miragem, antílopes, bois ou até mesmo avestruzes foram frequentemente relatadas como Boers na campanha da África do Sul. Ganhei uma aposta, uma vez, quando estava acompanhando o Estado-Maior nas manobras de Berkshire: era um dia com neblina e numa colina vizinha vimos quatro grupos de seres, que um oficial disse que eram esquadrões de cavalaria, e outro dispôs-se a apostar que eram canhões. De minha parte, vi um indivíduo a cruzar de um grupo para o outro, o que me fez disposto a apostar que eram ovelhas. Um ordenança foi enviado para ver, e ovelhas provaram ser.

Então, ao ver sinais distantes, não tire conclusões precipitadas e categóricas sobre o que são, mas olhe cuidadosamente para os movimentos de indivíduos ou outra explicação inconfundível.

Em território seco, nuvens de poeira muitas vezes denotam inimigo movendo-se, mas não é raro que não o seja, apenas sendo levantadas pelo vento. Os iniciantes frequentemente confundam nuvens de gafanhotos com as de poeira.

Quando estiver procurando por um inimigo distante, pense por onde seria o seu caminho de vinda mais provável – digamos, por uma ponte, ou um certo trecho exposto de estrada, etc. Ao vigiar esses pontos, frequentemente você será capaz de avistar o inimigo a umas quatro ou cinco milhas de distância sem precisar de luneta.

Além de enxergar o que está distante no campo, seus olhos não devem perder nada que esteja perto que possa dar alguma dica quanto ao inimigo; o chão que você pisa pode ter suas pegadas, marcas de cascos, sulcos de rodas, capim amassado, cinzas de alguma fogueira, latas de carne vazias, restos de comida, botões regimentais, munição, etc., que contarão a história como se fosse lida num livro. Estes formam um estudo em si, que lhe explicarei mais tarde, quando tratar de rastreamento.

Enquanto isso, darei um ou dois exemplos para mostrar o que quero dizer com o valor de pequenos sinais.

Uma vez, eu estava trabalhando de batedor para uma equipe num território desértico, no qual estávamos nos acabando por falta de água. Eu tinha ido umas duas ou três milhas à frente, para onde me parecia que o terreno começava a entrar em declive, mas exceto por um riozinho raso e seco, não havia o menor sinal de água. Então, enquanto eu retornava lentamente, notei arranhões na areia, evidentemente feitos por um gamo, e a areia lançada para trás era mais escura e, portanto, mais úmida que a da superfície. Desmontei e cavei um pouco mais com as mãos, e descobri que a camada abaixo da superfície estava úmida, logo a água evidentemente estava próxima, e provavelmente chegaríamos a ela cavando. Mas nesse momento dois pombos levantaram voo, saindo de sob um rochedo nas imediações; cheio de esperança, fui para o local, e lá descobri um laguinho com água, que continha pelo menos o suficiente para as necessidades imediatas de nosso grupo.

Se eu não tivesse notado os arranhões da escavação do gamo, ou a revoada dos pombos, nós teríamos passado pela dolorosa labuta de percorrer muitas milhas antes de chegarmos ao rio que, por fim, alcançamos.

Lembro-me, também, de uma ocasião quando, indo para o acampamento do quartel-general com despachos durante a noite, eu me guiei pelas estrelas, e havia percorrido, como calculara, uma

---

<sup>11</sup> B-P refere-se ao uniforme que o Exército Britânico usou até a década de 1890, com o dólman vermelho. Ele foi substituído pelo cáqui na última década do século XIX.

distância como a que me levaria ao acampamento, mas não havia nada dele à vista. Ao invés de seguir adiante e ultrapassar, propus-me desmontar e ficar sentado quietinho até alvorecer, quando uma distante centelha atraiu meu olhar por um momento. Montei a cavalo novamente, e dirigi-me para onde eu vira a faísca, e encontrei uma sentinela e o acampamento que procurava.

A sentinela estava fumando, e foi o brilho de seu cachimbo que chamou minha atenção.

Assim, esta peque na centelha poupou três ou quatro horas na entrega do meu despacho, e também, a propósito, me salvou de um encharcamento, pois assim que me pus a coberto no acampamento, o território foi varrido por uma pesada tempestade.

Cinzas de fogueiras sempre proporcionam informação valiosa sobre os movimentos do inimigo, e devem ser cuidadosamente examinadas sempre que as encontrarmos em nossas missões. Você pode identificar se a fogueira era pequena para uso temporária, ou se de maior duração, se para fins de trabalho, ou aquecimento, ou sinalização. O calor nas cinzas inferiores pode dizer quão recente ela é; e restos de comida ao redor podem dizer como o inimigo estava em relação a suprimentos, etc. Muito da informação que se pode obter de uma fogueira depende dos hábitos do inimigo que a usou. Na África do Sul, os nativos acendem suas fogueiras de manhã cedo para se aquecerem; se eles tiverem muita comida à mão, vão cozinhá-la e comê-la por boa parte da noite; nas montanhas do noroeste da Índia, acendem as fogueiras logo após escurecer; na Europa, trata-se da cozinha assim que o deslocamento do dia termina. Em todos os casos, é necessário conhecer os hábitos e formas de agir do seu inimigo para ler o significado de suas fogueiras.

E é da mesma forma para ler todos os sinais dele e de seus movimentos— você deve primeiro estudar cuidadosamente as maneiras e hábitos do próprio inimigo.

Por exemplo, você encontra três rastros frescos pisados na grama da savana sul-africana, todos seguindo paralelos uns aos outros a algumas jardas de distância; por ter estudado os hábitos de seu inimigo, você imediatamente saberá que isto significa que três companhias passaram por ali em marcha, uma vez que eles geralmente marcham em coluna por um, cada companhia com um efetivo de 50 a 100 homens – seguindo seu próprio líder. Se as pegadas mostram que os homens usavam sandálias significa que estavam em uma "longa marcha"; se descalços, indica que não iam para longe.

Caçar um inimigo é como caçar bichos. Aqueles de vocês que, na Índia, fizeram muita caça ao gamo ou a pássaros, sabem que, para ser bem-sucedido, você precisa conhecer alguma coisa das maneiras e hábitos do animal que está a buscar; como quando você está tentando se aproximar do seu gamo você tem de ficar a sotavento dele, e tocaíá-lo, ou ir chegando cada vez mais perto dele como quem não quer nada; e se estiver procurando lebres, codornas ou perdizes, você sabe que de manhã cedo ou à noitinha você tem mais chance de encontrá-las em campo aberto, alimentando-se, enquanto que ao meio-dia elas estarão encolhidas na sombra de moitas de capim, etc. Do mesmo modo, para obter sucesso como rastreador contra um inimigo, você deve aproveitar toda oportunidade de primeiro descobrir seus modos peculiares de agir, conforme seja um afegão, alemão, zulu ou árabe.

Assim, sabendo que os esculcas zulus costumam deitar-se acompanhando a crista de uma colina para observar seus movimentos, seus olhos desenvolvem o hábito de prestar atenção em qualquer objeto suspeito parecido com uma vara ou pedra numa linha de crista, onde um estranho desavisado não perceberá nada. Após algum tempo, você notará que a pedra terá desaparecido, e imediatamente saberá que está sendo vigiado.

A o aproximar-se de um lugar, como uma fazenda, colina, ou touceiras, etc., onde você acha que um inimigo pode estar à espera, pode às vezes ser interessante agir como se tivesse visto algo dele; por exemplo, pare repentinamente, use a luneta, aponte-o para seus companheiros, afaste-

se a galope. O inimigo, se estiver lá, muito provavelmente vai mostrar-se, ou disparar um ou dois tiros em sua direção, e com isso revelará sua presença. Se nenhum sinal for dado, pode ser bom galopar para o lugar ou ao redor dele, o que fará que o inimigo, se estiver lá, fugir ou abrir fogo, e ele tem pouca chance de atingir você se você estiver se movendo rapidamente e em ziguezague.

Muitas vezes, pode ser útil, após passar por um lugar onde você suspeite que um inimigo esteja escondido, virar-se repentinamente e procurá-lo. Desta maneira, você pode pegá-lo observando com menos cuidado.

Até agora só falei sobre usar seus olhos, mas existem outros sentidos que, tal como a visão, devem ser usados pelo Esclarecedor. À noite, especialmente, seus sentidos da audição, do olfato e do tato, serão frequentemente considerados inestimáveis.

À noite, quando há um silêncio no ar, o som da batida dos cascos de um cavalo, ou o tom normal de voz de um homem, pode ser conduzido uma longa distância, em comparação com os mesmos sons durante o dia. E se você aplica o seu ouvido ao chão, ou encosta-o numa vara que toca o chão, frequentemente você consegue ouvir a batida do casco de um cavalo, ou a pisada de um homem a uma distância ainda maior. Uma patrulha dormiu no jardim de uma casa de veraneio. Durante a noite, eles ouviram o som de cavalos passando perto. Eles saíram, às pressas, e no momento em que saíram para o jardim o ruído cessou. Sem ter encontrado nenhum inimigo por perto, voltaram ao seu lugar de pouso e, assim que entraram, de novo ouviram distintamente o som de muitos cascos de cavalos trotando pela estrada. Novamente saíram e, por fim, conseguiram detectar o som ao longe; então, uma equipe montada partiu para verificar. Era a casa de veraneio que servia como uma espécie de “receptor” amplificava o ruído distante, dando a eles o alerta. Eu aprendi que o leve chocalhar do colar de contas de madeira de um zulu era o primeiro sinal de sua presença por perto; frequentemente passei de lá para cá pelos postos avançados após ter descoberto a posição exata dos piquetes, ou postos dos cossacos, pela conversa dos homens em voz baixa. Cães latindo repentina e violentamente significa que alguém está se movendo perto deles.

O sentido do olfato muitas vezes se mostra útil à noite, e mesmo que você não seja capaz de ver ou ouvir nada, o cheiro muitas vezes lhe dirá que você está perto de um terreiro de uma granja, ou de uma cozinha, ou cavalos, ou nativos, etc. É uma prática comum, quando você estiver procurando por uma estrada no escuro, pegar e cheirar um punhado de terra para ver se é no campo limpo, ou suja com as fezes de animais, passando pela estrada.

Para ser capaz de sentir o cheiro, um homem que não fuma habitualmente tem uma vantagem sobre um fumante. Para farejar um inimigo à noite, você deve ficar a sotavento de qualquer ponto em que você espera que ele possa estar, e manter-se farejando até notar que o cheiro normal do sereno se tenha interrompido. Um homem que leva tabaco consigo pode ser farejado de longe, e isso também pode acontecer com nativos, ou homens que tenham estado em campanha por alguns dias sem a oportunidade de tomar banho. Os gaúchos, da América do Sul, podem encontrar seu caminho à noite ao cheirar e provar a relva de quando em quando, e Mouat diz que os andamaneses<sup>12</sup> têm esse mesmo poder. Diz-se que os árabes também conseguem encontrar o caminho farejando a areia. O *Evening Standard*<sup>13</sup> recentemente afirmou que o líder da caravana de Pellow<sup>14</sup>, embora cego, tinha atravessado o deserto cinquenta e nove vezes, confiando em seu nariz. Ele sempre carregava um pacote de areia desde o último lugar de acampamento. Alguém da

---

<sup>12</sup> Nativos das ilhas de Andaman, Golfo de Bengala.

<sup>13</sup> Jornal britânico.

<sup>14</sup> Segundo a Wikipédia, Thomas Pellow (1704 -?) foi um escritor que foi capturado por piratas berberes no Golfo de Biscaia em 1716 e ficou como cativo do sultão Muley Ismail, no Marrocos, até evadir-se em 1738, após passar anos como soldado-escravo. Retornado à sua terra natal, Penryn, em Cornwall, teve dificuldades em readaptar-se à vida europeia. Publicou um extenso livro relatando seus anos de cativo.

equipe uma vez pegou uma peça nele, tendo substituído parte da areia do dia anterior: ao cheirá-la, ele ficou muito nervoso, dizendo que por algum equívoco ele os havia guiado de volta ao antigo local de acampamento – mas riu quando tomou consciência do trote.

Também o sentido do tato irá ajudá-lo muito no rastreamento durante a noite. Segui rastros sentindo-os com meus pés descalços. Burnham, o batedor americano, que conseguiu fazer seu caminho de volta à força principal quando o grupo de Wilson foi massacrado no Shangani, na Matabelelândia, fê-lo durante a noite, sentindo o seu caminho ao longo da trilha que o grupo percorrera na vinda.

Agora, no que diz respeito a ensinar-se estes pontos em tempo de paz. Para desenvolver a visão longa, acho útil ir para algum lugar que proporcione boa observação com um par de binóculos ou um telescópio; então, devo olhar para objetos muito distantes, pessoas ou animais, e ver o que posso distinguir e interpretar deles e em seguida, corrigir-me por estudá-los através do binóculo. Também é uma prática muito útil encontrar com o binóculo algum objeto desses ao longe, e então olhar para ele até conseguir enxergá-lo a olho nu. Depois, tente encontrar objetos a distância similar, sem a ajuda do binóculo. Desta forma, você vai descobrir que está gradualmente tornando-se capaz de enxergar homens ou animais a distâncias extremas, onde eles são pouco visíveis aos olhos destreinados.

Quando se vai como parte de uma equipe para treinar golpe de vista, é útil para o líder fazer perguntas para testar os homens quanto a terem eles visto alguma figura a distância ou quaisquer pequenos pontos nas imediações. Deve tornar-se uma prática constante para você notar tudo, quer seja uma roda de carreta quebrada à beira da estrada, um cata-vento dobrado em um campanário, a cor do pulôver de lã que uma senhora esteja tricotando numa janela do andar de cima; que nada seja pequeno demais para escapar à sua atenção. Tente ser sempre o primeiro a identificar qualquer objeto novo. Deve ser ponto de honra para um Esclarecedor que ninguém veja nada, perto ou longe, que ele mesmo ainda não tenha visto; e deve ser uma vergonha para ele se ele passar por um homem sem o ver, mesmo se ele estiver parcialmente oculto.

Saia à noite para praticar a escuta de sons e a identificação do seu significado, assim como para treinar o uso dos olhos e do olfato no escuro. Assim você vai se achar confiando em sua audição, que, apesar de ser a forma considerada de senso comum para obter informações, é geralmente negligenciada por nós por falta de treinamento em tempo de paz.

## CAPÍTULO IV - MANTER-SE ESCONDIDO E ESQUIVANDO-SE DO INIMIGO

### Índice

Enquanto estiver usando seus olhos, como acabei de lhe mostrar, é extremamente necessário que ao mesmo tempo você se mantenha oculto do inimigo tanto quanto possível, ou ele tomará medidas para deter, capturar ou matar você. Você provavelmente poderá ver o dobro do que ele está fazendo se ele não souber que está sendo observado.

Muitas vezes é útil, se apesar de tudo acontecer de um inimigo avistar você, fingir não o ter visto. Ou às vezes pode ser útil fingir que há mais gente com você. Fiz isso uma vez, durante a Guerra Bôer, quando, tendo rastejado por uma donga<sup>15</sup> para observar uma fortificação bôer, fui visto pelo inimigo, e eles saíram para me capturar. Imediatamente sinalizei para amigos imaginários na donga mais abaixo de onde eu estava, e os bôeres fugiram de volta para o seu forte.

Todos os seus movimentos devem ser feitos, tanto quanto possível, a coberto, acompanhando arbustos, barrancos, cursos d'água, terreno baixo, etc. Se em campo aberto, você deve passar

<sup>15</sup> Pequena colina, outeiro.

rapidamente de um arbusto para outro (ou rochas, ou buracos, ou algum outro tipo de cobertura que possa existir), movendo-se rapidamente quando em terreno exposto, parando sob a cobertura enquanto olha ao redor. Se você lerdear quando exposto, você tem muito mais chances de ser avistado pelo inimigo. Se você é integrante de uma patrulha, a patrulha deve manter-se junta quando em terreno aberto, com um ou dois Esclarecedores mais afastados para vigiar contra surpresas. Se você tiver que ficar em terreno aberto, quando no alcance visual do inimigo, lembre-se de duas coisas: 1ª, escolha um objeto ou trecho de terreno atrás de você que seja da mesma cor de sua vestimenta; 2ª, permaneça parado, imóvel, enquanto for provável que o inimigo veja você. Estes dois princípios devem ser lembrados sempre que você estiver se ocultando, seja de dia ou à noite.

Na escolha de seu plano de fundo, considere a cor da sua roupa; assim, se você estiver vestido de cáqui, não fique diante de um muro caiado, ou de uma moita escura e sombreada; vão, em vez disso, para onde haja coisas da cor aproximada do cáqui: areia, capim ou rochas para que fiquem por trás de você – e fique perfeitamente imóvel. Ficar, assim, bem difícil para um inimigo distinguir você do fundo, ainda que a curta distância. Se você estiver vestindo roupas escuras, coloque-se entre arbustos escuros, ou à sombra de árvores ou pedras, mas tenha cuidado para que o terreno atrás de você também seja escuro – se houver terreno claro além das árvores sob as quais você se posicionou, por exemplo, você ficará claramente definido contra esse fundo.

Se você está vestindo vermelho, procure ficar junto a edifícios de tijolo vermelho, ou terra vermelha ou rochas avermelhadas, e assim por diante.

Por muito tempo, eu, vestido de cáqui, costumava instalar-me entre pedras da mesma coloração e observar o inimigo, e não me fazia notar, desde que eu ficasse imóvel; mas em dois dias eu fui com uma faixa vermelha ao redor da cintura, e em cada uma dessas vezes esse golpe de cor diferente chamou a atenção do inimigo, e eu fui visto.

Animais selvagens, tais como o elefante, bisão, javali, etc., raramente notam a presença de um homem, desde que ele fique perfeitamente imóvel, a menos que eles sintam o cheiro dele; e da mesma forma, um homem não consegue ver quem se mantenha quieto, e, não tendo o poder do olfato, é pouco provável, portanto, que o descubra de qualquer outra forma.

Você deve, claro, ter o cuidado não portar acessórios brilhantes ou cintilantes, tais como a correia do bernal, fivelas, botões brilhantes, etc., pois uma cintilação poderia traí-lo num instante. Da mesma forma, à noite, tome cuidado para não usar nada que tilinte, chocalhe ou brilhe. Um fósforo aceso pode ser visto a 900 jardas à noite, ou um cigarro, a mais ou menos 300 jardas. Use calçados macios de preferência às botas, que fazem um barulhão entre gravetos e pedras.

Ao observar através de um arbusto, quebre um ramo frondoso e segure-o na sua frente.

É difícil esconder seu cavalo, pois é uma criatura grande, que se move continuamente, e cujo arreamento cintila; e é nessas horas que a arte de ensinar seu cavalo a deitar se mostra útil – se ele se deita, logo fica efetivamente escondido; portanto, é muito conveniente ensinar-lhe essa arte, o que pode ser feito em muito poucas lições.

Se ele não quiser deitar, escolha um local sombreado, um buraco no chão, ou um capão de mato, etc., e posicione-o com a cabeça em direção ao inimigo, para que o bater da sua cauda seja menos visível.

Muitas vezes é melhor, quando observando um inimigo, ocultar seu cavalo numa cobertura bem escondida, e então ir você mesmo para um lugar melhor para observar.

Quando for esconder seu cavalo, cubra a sela com seu casaco ou coisa parecida, para evitar que o assento rebrilhe ao sol ou à lua. Uma vez, eu não conseguia achar com meus binóculos a posição

de um canhão camuflado, com o qual os bôeres estavam a nos bombardear, até que avistei o brilho da sela de um dos cavalos da guarnição entre os arbustos.

Ao selecionar seu posto de observação, tenha sempre o cuidado de ver se há mais de uma saída, de tal modo que, se o inimigo bloquear uma, você possa fugir pela outra. Assim, uma torre é um lugar bastante tentador para observar, mas se um inimigo vier e puser guarda ao pé dela, você não tem como sair, enquanto o telhado de uma casa pode lhe proporcionar uma vista quase tão boa, com a possibilidade de várias maneiras diferentes de chegar ao chão novamente.

As árvores, pelo mesmo motivo que as torres, devem ser usadas com muita cautela. São excelentes pontos de observação, e oferecem bons esconderijos. Lembre-se que os homens têm muita tendência a esquecer de olhar para cima das árvores à sua procura – a menos que vejam suas pegadas no chão encaminhando-se para a árvore. Então, ao usar uma árvore, tome o cuidado de não deixar pegadas, e quando estiver lá em cima, deite-se acompanhando um ramo ou fique junto ao tronco, acompanhando-o, de forma que seu corpo pareça fazer parte da árvore. Uma vez, eu estava debaixo de uma árvore com um inimigo encarapitado nela, e não o notei até que ele atirou em mim – ele estava em pé num ramo com o corpo bem junto ao tronco da árvore, e para atirar para baixo, contra mim, ele tinha de o fazer por entre seus pés.

Eu usei uma vez uma pequena colina rochosa como posto de observação. só havia um caminho até lá, mas eu também poderia descer por outra rota. Deixei meu cavalo nesse outro caminho. Depois de algum tempo, os inimigos me avistaram, e rastejando sob cobertura, deram um lança rápido e chegaram à trilha, com a intenção de cortar-me a retirada. Pareceram bem contrariados quando desci pelo outro caminho e saltei para cima do meu cavalo e pus-me longe antes que me pudessem tocar.

Não selecione sempre como um bom lugar de observação o primeiro que lhe parecer assim, porque provavelmente seria o primeiro a chamar a atenção de um inimigo como o local mais provável para encontrá-lo. Prefira antes algum lugar menos provável e não tão óbvio, mas que ainda assim proporcione ocultação, boa observação e uma “porta dos fundos”, ou segunda rota de fuga.

Quando usar colinas como postos de observação, tenha muito cuidado para não aparecer na crista, ou na linha do horizonte<sup>16</sup>. Esse é um tipo de falha que continua a acontecer, não apenas em manobras, mas também no serviço em campanha<sup>17</sup>.

Isso aconteceu repetidamente em campanhas recentes, e o inimigo obteve plena ciência da nossa presença graças a nossos homens se fazerem visíveis na linha do horizonte. Ao chegar a um lugar elevado, é uma enorme tentação chegar bem no topo e dar uma boa olhada ao redor, especialmente se você não vê nenhum sinal de algum inimigo mais além. Mas esse é o tipo de erro que geralmente os iniciantes cometem, porque, como eles não veem o inimigo, saltam para a conclusão de que não há inimigos por perto. Mas a maioria dos inimigos que temos de encarar é de soldados treinados desde a infância, e eles habitualmente se mantêm ocultos, a menos que vejam uma boa razão para sair ao campo aberto; enquanto nós, por outro lado, tendemos a desdenhar a necessidade de ocultação, a menos que vejamos uma razão especial para tirarmos proveito disso. Essa, particularmente no caso de um Esclarecedor, é uma linha de ação absurda. Na guerra, você sempre deve manter a si próprio e às suas intenções tão ocultos do inimigo quanto possível.

Normalmente é melhor, quando em missão de reconhecimento distante, programar sua movimentação de maneira a você deslocar-se durante a noite e avizinhar-se do inimigo por volta do alvorecer.

---

<sup>16</sup> Na gíria militar, se diz “dar sopa na crista”; é quando você fica no topo (crista) da elevação, bem recortado contra a linha do horizonte, “dando sopa” ou tornando as coisas fáceis para o inimigo.

<sup>17</sup> E no serviço em campanha, ou seja, em operações reais, isso pode custar a vida do incauto.

Se você encontrar o inimigo quando se deslocando durante o dia e não tiver jeito de atravancar por entre suas patrulhas avançadas, retire-se adiante delas, mantendo-se oculto tanto quanto possível, até que façam alto a fim de acampar para a noite. Observe como eles dispõem seus postos, e visite-os por entre seus postos de sentinela durante o período de escuridão. Muitas vezes será compensador para você permanecer até o dia clarear perto do corpo principal para observar mais deles, e escapar por algum dos flancos quando tiver visto tudo que tenha sido possível. O truque é ir até perto do topo da elevação, e então apenas observar, de modo a nada mais que a sua cabeça ser visível acima da crista.

É uma grande lição ver um esclarecedor zulu fazendo uso do topo de uma colina do terreno ascendente como posto de observação. Ele vai chegar engatinhando, depois deitar-se estendido no meio do capim; ao chegar ao topo, ele, deitado, vai levantar sua cabeça bem devagarinho, polegada a polegada, até poder ter uma boa visão. Se ele vir o inimigo além, ele vai dar uma boa olhada, e se julgar que o estão observando, manterá sua cabeça perfeitamente imóvel por um tempo enorme, esperando que a confundam com um toco de árvore ou uma pedra. Se não tiver sido detectado, ele baixará a cabeça bem gradualmente, polegada a polegada, de volta para o meio do capim, e silenciosamente rastejará de volta. Qualquer movimento rápido ou repentino da cabeça na linha do horizonte seria muito susceptível de atrair a atenção, até mesmo a uma distância considerável.

À noite, mantenha-se tanto quanto possível em terreno baixo, valas, etc., para que você esteja no escuro enquanto qualquer inimigo que se aproxime será visível para você, contra as estrelas, num lugar mais alto.

À noite, o inimigo vai esperar você acompanhando estradas e caminhos, etc., já que são boas referências para você achar seu caminho. No entanto, se você se acostumou a encontrar seu caminho através campo à noite, sem depender de estradas, etc., você será capaz de passar entre seus postos de vigilância e patrulhas, que estarão de olho nas estradas. Geralmente a melhor maneira é usar a estrada até chegar perto dele, e depois deixar o seu cavalo em um esconderijo seguro perto de algum bom marco (de modo que você seja capaz de encontrá-lo novamente), e prosseguir a pé no terreno para fazer o seu reconhecimento. Um batedor a pé, à noite, tem grande vantagem sobre um homem montado. Calçados com sola de borracha da Índia ou de feltro são mais úteis para o trabalho noturno e um bastão leve para tatear o caminho – ele não deve ter uma ponteira de ferro, já que pode bater ruidosamente contra pedras, etc.

Os bôeres costumavam fazer seus ataques noturnos à ferrovia quando a lua estava para se pôr, umas duas horas antes do alvorecer. Desta forma, tinham luz para se deslocarem até o ponto que desejavam, então um curto período de escuridão em que podiam interromper a linha e sair imediatamente da vizinhança, com a luz do dia diante deles para ajudar na fuga<sup>18</sup>.

Use sombras profundas de arbustos, árvores e barrancas de rio tanto quanto possível. Quando em perigo, deite-se colado ao solo, para que você possa ver alguém movendo-se contra as estrelas. Use seus ouvidos, tanto quanto seus olhos.

Agachando-me na sombra de um arbusto de cócoras, e mantendo-me imóvel, permiti a um esclarecedor inimigo chegar a ficar a um metro de mim, de modo que, quando ele me deu as costas, fui capaz de levantar-me de onde eu estava e envolvê-lo com meus braços.

### **PRÁTICA EM TEMPO DE PAZ**

É muito útil exercitar-se para aprender a arte de esconder-se em tempo de paz, quando uma falha ou duas no início não lhe custarão a vida, como poderia acontecer numa missão real. Após uma ou duas tentativas você verá quão facilmente você pode posicionar-se para não ser percebido

<sup>18</sup> Pois o perseguidor olharia contra o sol, ficando ofuscado.

pelos transeuntes, ou pode passar por um trecho de campo sem ser visto. Tomemos, por exemplo, uma estrada bem frequentada e imaginar que as pessoas passando ao longo dele são inimigos cujo número você deseje contar, ou cuja conversa você queira ouvir.

1. Selecione um local onde eles não são propensos a procurar você e que tenha uma rota de fuga.
2. Selecione um trecho desse local que tenha um fundo tal que combine com as cores de sua roupa.
3. Esconda seu cavalo e mantenha-se imóvel.
4. Repare quantos passantes conseguem notar você.

Tente da mesma forma, sem se esconder, mas apenas sentando-se imóvel. Fiz essa experiência sozinho um dia desses e posicionei-me entre algumas rochas pendendo sobre um caminho e tão próximas dele que com uma vara de pescar eu poderia ter tocado qualquer um que passasse por lá. Eu estava a uns dois metros e meio acima do solo, logo acima da linha de visada normal. Eu não me escondi, simplesmente fiquei sentado quieto. Dos 54 homens que passaram por mim no espaço de duas horas, apenas 11 olharam para cima e me viram.

Faça essa prática à noite, montando em seu cavalo apenas com o bridão – a embocadura faz muito barulho – em solo macio, e veja quão você pode chegar de pessoas sem que elas reparem em você. Além disso, especialmente, treine mover-se a pé passando por pessoas, e também sentado em árvores, ou perto de um caminho e deixe-as passarem perto de você.

Se a qualquer momento você for descoberto, tente ver o que atraiu a atenção deles para você e corrija isso para a próxima tentativa.

## CAPÍTULO V - RASTREAMENTO.

### Índice

Rastrear é seguir pegadas. Chama-se "espicaçar" na África do Sul. É uma realização tão útil para um Esclarecedor, que se poderia dizer que a exploração sem rastreamento é como pão e manteiga sem o pão.

Desportistas, ao procurar caça em território selvagem, dependem inteiramente da habilidade de rastrear; primeiro, para ver se há alguma caça no terreno e, segundo, para descobrir onde ele possa ter-se ocultado; e depois de terem ferido o animal, seguem o rastro até o matarem, e então frequentemente têm de encontrar o caminho de volta ao acampamento seguindo seus próprios rastros. Sem saber rastrear, conseguiriam muito pouco. Da mesma forma, no serviço em campanha, podemos ler uma grande quantidade de informações sobre o inimigo a partir do chão que pisamos. Podemos ver pela ausência ou presença de rastros se há um inimigo no terreno em que estamos, e podemos segui-lo se ele é uma grande força ou meramente uma patrulha e então descobrir como ele se posiciona, e assim por diante; após um combate, podemos segui-lo em perseguição, e podemos evitar cair em emboscadas ou ser isolados de nossas forças emboscadas, ou sendo cortado. Todos nossos inimigos incivilizados fazem uso constante de rastreamento quando em campanha contra nós.

Nós britânicos usamos muito pouco essa arte, em nossa formação ou manobras; conseqüentemente, quando vamos em missão real, não nos tendo acostumado ao hábito de rastrear, não somos muito bons nisso e, de fato, muitas vezes negligenciamos totalmente seu emprego quando o solo se apresenta diante de nós como um livro – cheio de informações.

Há muito pouco que se possa ensinar por regulamentos, etc., sobre rastreamento, mas há uma imensidade para aprender por meio do exercício individual.

A primeira coisa a aprender é distinguir o ritmo em que um cavalo ou um homem estava se deslocando quando fez os rastros. Será notado que um cavalo andando deixa pares de pegadas, cada pata traseira aproximando-se da impressão da pata dianteira. Quando no trote, os rastros são semelhantes, mas cada par de pegadas está a uma distância maior do próximo, e a terra é pisada com mais força, com o dedão mais profundamente marcado no chão do que na andadura. No meio-galope, há duas pegadas isoladas e depois um par, e a galope há pegadas isoladas profundamente marcadas. Repare que as patas traseiras geralmente são mais longas e mais estreitas que as dianteiras.

Quando um homem anda, toda a sola do pé se apoia por igual no solo, os pés distanciados pouco menos de 90 cm. Quando correndo, os dedos são marcados mais profundamente, e as marcas dos pés distam bem mais que 90 cm.

Observe a diferença entre as botas dos soldados, sapatos comuns, sapatos dos nativos, etc., em seus rastros.

Com um pouco de prática, você será capaz de reconhecer os rastros de um homem, ou um cavalo, diferenciando de outros pelo formato diferente dos pés, comprimento da passada, etc.

Rastreadores nativos vangloriam-se de serem capazes de dizer não apenas o sexo e a idade de uma pessoa pelos seus rastros, como também suas características. Eles dizem que pessoas que giram muito os dedos dos pés ao andar geralmente são “mentirosas”.

Era um truque dos salteadores dos velhos tempos, e dos ladrões de cavalos mais recentemente, pôr as ferraduras no cavalo ao contrário, de modo a enganar rastreadores que viessem a tentar segui-los, mas um bom rastreador não se deixaria enganar. De modo semelhante, ladrões frequentemente andam de costas pelo mesmo motivo, mas um rastreador esperto logo percebe a tentativa de engano.

Rastros de rodas também devem ser estudadas até que você possa dizer a diferença entre os rastros de um canhão, de uma carruagem, de uma carreta de camponês ou de uma bicicleta, e a direção que seguiam.

Além de aprender a reconhecer a passada dos rastros, você deve conhecer quão velhos eles são. Este é um ponto importantíssimo, e requer muita prática e experiência até que você seja realmente capaz de avaliar bem.

Tanta coisa depende da condição do solo e do clima e seus efeitos sobre as “marcas”! Se você seguir uma pista, digamos, em um dia seco, ventoso, em terreno variado, descobrirá que quando se está em solo leve, arenosos, o rastro parecerá velho em pouco tempo, porque qualquer terra úmida que pudesse ser levantada de sob a superfície secará muito rapidamente, ficando da mesma cor que a terra da superfície, e as bordas agudas da pegada em pouco tempo arredondam-se pela ação da brisa a jogar poeira seca sobre as bordas que se formaram. Quando o terreno é úmido, o mesmo rastro parecerá bem mais fresco, porque o sol terá secado apenas parcialmente a terra deslocada, e o vento, portanto, não terá nivelado as bordas agudas da marca; e se se tratar de argila úmida, à sombra de árvores, etc., onde o sol não bate, o mesmo rastro, que teria parecido velho de um dia na areia, aqui parecerá bastante fresco.

Claro, uma grande pista para a idade dos rastros será muitas vezes encontrada nos pontos em que a chuva tenha caído sobre eles desde que foram feitos (se você souber a que horas choveu), poeira ou sementes de capim tenham sido soprados neles, ou o cruzamento de outros rastros sobre os originais, ou onde a grama foi pisoteada, na medida em que esteja seca ou murcha. Ao seguir um cavalo, o lapso de tempo decorrido pode também ser avaliado pelo frescor ou outra característica dos excrementos – tomando-se em conta os efeitos do sol, chuva, ou pássaros, etc., em cima deles.

Os índios dos Pampas<sup>19</sup> são descritos pelo Professor Darwin como sendo capazes de dizer o efetivo de uma força de alguns milhares de homens montados a partir dos seus rastros. Eles avaliam o efetivo pela proporção de cavalos que estiveram a meio-galope, e identificar quantos estavam carregando bagagem, e quantos estavam cansados (pela irregularidade dos rastros).

Tendo aprendido a distinguir o ritmo e a idade do rastro, o próximo passo é aprender a segui-lo ao longo de todos os tipos de terreno. Isto é um feito que você pode praticar toda a sua vida e você ainda vai continuar a aprender no fim dela – você se descobrirá melhorando nisso continuamente.

Em algumas partes da Índia, cada aldeia tem um ou dois rastreadores treinados. Quando ocorre um roubo em algum lugar, os rastreadores da aldeia seguem a pista do ladrão até que ele entre no território pertencente a outra aldeia; os rastreadores da nova aldeia então pegam a pista, e se não conseguem segui-la até sair de seu território, a aldeia terá de pagar pela propriedade furtada. Por isso, os rastreadores são altamente treinados, e capazes de seguir uma pista em qualquer terreno, e por sinais tão leves que passariam completamente despercebidos a uma pessoa comum. É tudo uma questão de prática e experiência.

Alguns rastreadores de Scinde seguiram um camelo roubado de Karachi até Sehwan, 150 milhas sobre a rocha nua e areia. Os ladrões, para escapar à detecção, fizeram o camelo subir e descer uma rua cheia de gente, a fim de obter a trilha misturada com os outros – mas os rastreadores previram isso e fizeram um “lance”; deram a volta na cidade, e deram em cima do rastro de saída no lado distante, que seguiram com sucesso.

Ao rastrear onde as pistas são difíceis de ver, como em solo duro, ou no capim, preste atenção à direção da última pegada que pôde ver; então, olhe nessa mesma direção, mas bem adiante de você, digamos uns 20 ou 30 metros, e no capim você normalmente conseguirá ver as folhas dobradas ou pisoteadas, e no chão duro, possivelmente verá pedras deslocadas ou arranhadas, e coisas do tipo, pequenos sinais que, vistos em linha uns após os outros, mostram uma trilha que doutro modo não seria percebida. Uma vez rastreei uma bicicleta numa estrada de piso asfaltado, na qual realmente ela não fez marca nenhuma, mas olhando ao longo da superfície da estrada bem mais adiante de onde eu estava, sob o sol nascente, o caminho que fora tomado era bem perceptível através da camada quase invisível de orvalho no solo. Mantendo-me na trilha e olhando para baixo perto dos meus pés eu não poderia ter visto nem o menor sinal dela.

Se perder de vista os rastros, você pode precisar fazer um “lance” para encontrá-los novamente. Para fazer isso, coloque seu lenço, espada ou outra marca na última pegada que notou, e então trabalhe em volta dela em um largo círculo, digamos 30, 50 ou 100 jardas tendo-a como centro, – escolher o terreno mais favorável, terra macia, se possível, para encontrar sinais da pista prosseguindo. Se você está com uma patrulha é geralmente melhor para a patrulha permanecer parada enquanto um ou talvez dois homens fazem o molde. Se todo mundo começa a tentar encontrar o rastro, eles muito em breve perderão o rastro por pisá-lo ou o confundirão com suas próprias pegadas – muitos cozinheiros facilmente estragam o caldo nesse caso.

Ao fazer o “lance”, use seu senso comum sobre qual direção provavelmente tomou o inimigo e experimente-a.

Lembro-me de um exemplo de rastrear um javali que ilustra o que quero dizer. O javali tinha corrido através de alguns campos inundados lamacentos e era fácil de seguir até que ele mudou de direção para um terreno muito duro e pedregoso, onde depois de algum tempo não se via nenhum sinal de seu rastro. Um “lance”, conseqüentemente, teve que ser feito. Marcou-se a última pegada

---

<sup>19</sup> Isto é, do trecho da América do Sul que compreende Sul do Brasil, Uruguai e Norte da Argentina.

e o rastreador moveu-se ao redor, num largo círculo, examinando o chão com todo o cuidado, mas nem um sinal foi encontrado. Em seguida, o rastreador deu uma olhada no terreno ao redor e, pondo-se no lugar do porco, disse: “Agora em que direção eu iria?”. Alguma distância adiante dele, no rumo que a pista original levava, ficava uma longa touceira de cactos espinhosos; nela havia uma ou duas brechas. O rastreador foi em direção a uma delas como sendo o caminho que o javali provavelmente faria. Aqui o chão ainda era muito duro e nenhuma pegada era visível, mas em uma folha do cacto na brecha havia uma pequena pelota de barro molhado; e isso deu a pista desejada; não havia barro nesse solo duro, mas o porco obviamente trouxera consigo um pouco de lama presa em seus pés, do terreno úmido que ele atravessara. Este único sinal permitiu ao rastreador trabalhar na direção correta para outra pista, e outra, até que por fim ele pegou o rastro novamente em solo favorável, e conseguiu seguir o javali até o lugar em que repousava.

Então, se você perder completamente o rastro do seu inimigo, dê uma olhada no terreno em volta, imagine o que você faria se estivesse no lugar dele, e então tome essa direção e procure seu rastro no solo mais macio.

Da mesma forma, quando você está em território onde até então não alcançou o inimigo, mas espera que isso aconteça, reflita sobre onde ele pode ter estado, e nesses locais procure por sinais dele. Isso significa examinar quaisquer estradas ou trilhas, passos de montanhas, vaus de rios, aberturas de cerca, etc., e, se num território sem água, quaisquer fontes ou locais de aguada. Eu soube de tropas que se deslocaram por um território repleto de inimigos e que, por não perceberem os sinais existentes em todos os locais de aguada, trilhas, etc., não acreditavam que houvesse algum inimigo num raio de 100 milhas.

### **COMO PRATICAR EM TEMPO DE PAZ**

Defina para si mesmo os principais aspectos que quer aprender, a saber: -

1. Como avaliar o ritmo e o número do inimigo a partir dos seus rastros.
2. Também avaliar quanto tempo decorreu desde que os rastros foram feitos.
3. Segui-los em terreno difícil.

Para 1 e 2, é bom separar um trecho de terreno com umas 30 jardas quadradas, bem molhado e amaciado, e nele fazer rastros perto uns dos outros, de um cavalo a passo, trote, meio-galope e galope, e também de um homem andando e correndo. Aprenda a sua aparência. No dia seguinte, faça rastros similares acompanhando os primeiros, e então observe as diferenças que 24 horas fazem entre eles. Faça outro conjunto de rastros umas seis horas mais tarde, e note as diferenças entre os rastros frescos, os de seis horas e os de trinta horas; e reduza novamente para rastros com duas e uma hora de tempo decorrido. Algumas dessas pegadas devem ser protegidas do sol e do vento, assim você pode compará-las com as que ficaram expostas, e constatar quão frescos os rastros protegidos parecem quando comparados aos outros.

Então, produza rastros em terreno normal, tal como terra arada, areia, etc., e pratique segui-los.

E, finalmente, faça que um grupo de dois ou três homens saia para uma cavalgada, e siga-os rastreando; ou encontre o rastro de alguém que tenha saído a cavalo e siga-o.

No começo você achará esse trabalho bem difícil, e até mesmo desanimador quando pela primeira vez você se puser a trabalhar em terreno duro, mas a grande coisa é não tentar algo muito difícil no começo. Você logo pegará o jeito se perseverar, e em poucos dias perceberá que está cada vez melhor.

Acima de tudo, adquira o hábito de sempre procurar rastros no terreno. Quando estiver passeando, ou em exercícios, e especialmente em manobras, note que rastros há no terreno diante de você, e examine com os olhos todos os cruzamentos e trilhas para ver que rastros há neles.

Veze sem conta vi homens seguindo um grupo chegarem a um cruzamento e não saberem que estrada tomar. Eles procuram por alguém a quem possam perguntar; não há ninguém por perto, e eles tiram a sorte, ou concordam entre si em seguir um dos caminhos até acharem alguém que possa dizer-lhes se o grupo que seguem passou por lá ou não. Quando você está habituado a ler rastros, você custa a crer que possa deixar de ocorrer aos homens simplesmente olhar para o chão e constatar por si mesmos qual estrada foi usada.

## CAPÍTULO VI - LENDO O RASTRO.

### Índice

Ser capaz de rastrear é de pouca utilidade a menos que você também seja capaz de ler o que os rastros significam. Ao rastrear, você encontra um monte de pequenos sinais, e depois vem a arte de “montar as peças” e assim obter informação delas.

É exatamente como aprender a ler.

Um homem iletrado vendo outro a obter informação pela leitura de um livro perguntará: "Como você faz isso?", e você mostrará a ele que aquele monte de pequenos sinais na página são letras; essas letras formam palavras; as palavras formam frases; e essas frases dão informação. Do mesmo modo, um Esclarecedor treinado notará pequenos sinais e vestígios, vai juntá-los em sua mente, e rapidamente interpretará um significado a partir deles, de tal maneira que um homem não treinado jamais conseguiria fazer. E da prática frequente ele se torna capaz de ler o significado dos rastros num relancear de olhos, tal como você faz com um livro, sem a lentidão de precisar soletrar cada palavra.

E um homem branco, embora raramente seja tão astuto no rastreamento quanto um nativo (que fez isso a vida toda), geralmente ele é muito melhor do que o nativo na em interpretar o significado dos rastros.

Agora vou lhe dar um incidente para ilustrar o que quero dizer quando falo de ler o rastro.

Eu estava montando um dia através de uma planície aberta, coberta por capim, na Matabelelândia, com um nativo, em missão de reconhecimento.

De repente, percebemos que a grama tinha sido recentemente pisada; seguindo os trilhos por uma curta distância, a pista chegou a um pedaço de chão arenoso, e então constatamos que era o rastro de várias mulheres e meninos, caminhando em direção de alguns morros cerca de cinco milhas de distância, onde acreditávamos que o inimigo se escondia. Então vimos uma folha pousada no chão a umas dez jardas fora da trilha – não havia árvores num raio de quilômetros, mas sabíamos que havia árvores desse tipo numa aldeia distante umas quinze milhas, na direção de onde os rastros vinham. Então, provavelmente estas mulheres tinham vindo da aldeia, trazendo a folha com elas, e ido para as colinas.

Pegando a folha, estava úmida e cheirava a cerveja nativa. Então nós adivinhamos que de acordo com o costume desses povos [lembre-se, como eu já disse, de estudar os hábitos e costumes de seu inimigo], elas estavam carregando potes de cerveja nativa na cabeça, com as aberturas dos potes sendo fechadas com amontoados de folhas. Uma dessas folhas havia caído; mas nós a achamos umas dez jardas fora da trilha, o que indicava que na hora em que ela caiu, devia estar ventando.

Não havia vento agora, mas tinha havido por volta das cinco da manhã, e agora eram quase sete.

Então fui capaz de ler, a partir destes sinais, que um grupo de mulheres tinha trazido cerveja durante a noite da aldeia distantes 15 milhas e tinha levado para o inimigo que estava nas colinas, chegando lá aproximadamente às 06:00.

Os homens provavelmente começariam a beber a cerveja de imediato (pois ela azeda se for guardada por muito tempo) e, ao tempo em que chegaríamos lá, eles já estariam sonolentos pela bebedeira, e assim teríamos uma oportunidade favorável de reconhecer suas posições.

Assim, seguimos os rastros das mulheres, localizamos o inimigo, fizemos nossas observações e saímos com as informações que precisávamos sem qualquer dificuldade.

Este é apenas um incidente cotidiano entre centenas, mas cito-o como um exemplo para explicar o uso da interpretação do significado dos rastros e vestígios quando você os encontra.

Citarei apenas mais um para mostrar a quantidade de informação que você pode obter de um pequeno sinal.

Estávamos acampados perto de um morro alto em território inimigo, e acreditávamos que eles não sabiam que estávamos por lá. Então, levando uns poucos homens comigo, parti durante a noite para reconhecer a posição inimiga que distava uma seis ou oito milhas. Contornando a elevação por trás de nosso acampamento, de repente eu vi, lá no alto da encosta, um brilho rápido e uma pequena centelha de luz, evidentemente produzida por uma pederneira sendo batida, e então tudo era escuridão novamente. Mas este único sinal deu-me informações da maior importância. Mostrou que o inimigo sabia da nossa presença, e tinha uma equipe mais acima no morro, alerta e vigiando nosso acampamento. Juntei esses dados porque o morro não costumava ser ocupado por pessoas, então se alguém estava lá, era para algum objetivo especial; além disso, esses nativos têm medo de sair sozinhos no escuro, portanto, se havia um lá, certamente haveria um grupo deles lá em cima; e uma luz sendo acesa por um deles no meio da noite mostrou que eles estavam acordados, o que não é costumeiro entre eles, a menos que estivessem em alguma missão especialmente importante.

Nosso plano era de reconhecer secretamente a posição principal do inimigo, e então fazer uma marcha noturna para pegá-los de surpresa, mas com uma equipe do inimigo vigiando nosso acampamento dessa forma, essa linha de ação seria inútil, uma vez que eles dariam sinal de nossa movimentação (por meio de fogueiras de alerta) assim que déssemos a partida.

Assim, por causa desta única centelha de um isqueiro, todo o nosso plano de ação foi alterado.

O General Sir Harry Smith, ao marchar com sua coluna através da Colônia do Rio Orange, em 1848, notou uma manada de antílopes correndo, evidentemente com medo de passar por umas colinas baixas à direita de sua frente, então ele mandou adiante alguns esclarecedores dos Fuzileiros Montados do Cabo para fazerem o reconhecimento, e eles localizaram as forças dos bôeres escondidas ali. Esse foi o começo da batalha de Boomplats, na qual o inimigo foi fortemente derrotado, e a Colônia do Rio Orange foi, em consequência, anexada pela primeira vez para a Inglaterra.

Assim, você pode ver como é importante não deixar de notar o menor sinal; então, tendo-o percebido, pense no que ele pode significar no que diz respeito aos movimentos ou às intenções do inimigo.

### **COMO PRATICAR EM TEMPO DE PAZ**

Recomendo fortemente a leitura de "Memórias de Sherlock Holmes," de Conan Doyle, para ver como, graças à atenção a vários pequenos sinais, ele "junta isto e aquilo" e reúne informações importantes.

Por exemplo, ele vê um desconhecido na rua e ao mesmo tempo supõe, de sua aparência, que ele é um sargento aposentado dos Fuzileiros Navais, um viúvo com dois filhos pequenos e recentemente retornou do serviço no exterior. Ele adivinha estes dados do fato de o homem ter postura ereta, aparentar inteligência e imparcialidade, ser financeiramente estável, com um jeito

de andar típico de marinheiro e marcas de tatuagem em suas mãos, estar vestido com roupas civis novas e uma tarja de luto, levando brinquedos para as crianças, rosto queimado pelo sol, etc.

Como prática inicial, você pode fazer esse tipo de conjecturas para si mesmo no que diz respeito às pessoas que você pode encontrar no trem, etc.; observe tudo sobre elas, procure adivinhar o que elas são e assim por diante, e então converse com elas e veja quão perto você chegou da verdade.

Este é o primeiro passo no trabalho de detetive, e o trabalho de um detetive é muito parecido com o do Esclarecedor, que tem que observar cada pequeno sinal no que se refere a um inimigo e então ler os seus significados.

Então, é da maior utilidade a prática de acompanhar quaisquer rastros que você encontrar quando sair para um passeio e tentar construir sua história a partir deles.

Darei alguns exemplos tirados de uma prática que fiz por minha conta, em casa, certa manhã, que lhe mostrará como fazer por si mesmo em qualquer dia, mesmo em um lugar civilizado.

### **EXEMPLO I**

Terreno: Uma estrada bem frequentada em uma estação indiana nas montanhas – seca – brita, cascalho e areia.

Tempo: claro e seco, sem vento.

Hora: das 06:00 às 08:00

Sinais: Marcas frescas de roda. [Frescas porque os rastros estavam claramente definidos com bordas afiadas na areia; passaram por cima de todos os outros rastros.]

[Isto deve significar um "riquixá" (charrete puxada por humano) passou esta manhã – não se usam outros tipos de charrete nesta estação].

Avançando. [porque há pegadas de pés descalços, algumas por baixo e outras por cima dos rastros das rodas, mas sempre acompanhando-os; isto é, dois homens puxando na frente, dois atrás].

[Se fossem viajantes independentes, eles teriam caminhado na parte lisa batida da estrada.]

Os homens iam a pé: (porque a impressão da parte dianteira do pé não é mais profunda que a do calcanhar, e o comprimento da passada não é longo o suficiente para indicar que estariam correndo.)

Um homem usava sapatos, os três restantes estavam descalços.

Uma roda estava um pouco instável.

Dedução.

O rastro era de um riquixá<sup>20</sup> transportando um inválido em circunstâncias relativamente humildes, para um passeio higiênico (tomar ar e sol).

Porque seguiu em passo lento, ao longo de uma estrada circular que não levava a nenhum lugar em particular (ele tinha passado o cemitério e a única casa ao longo da estrada), de manhã cedo, o riquixá numa condição vacilante, e os homens não uniformemente vestidos.

NOTA. – Esta dedução provou estar correta. No retorno de minha caminhada cheguei ao mesmo rastro (ou seja, a roda bamba e o único homem calçado) em outra estrada, indo à minha frente. Não demorei a alcançá-los e encontrei uma velha senhora inválida, sendo conduzida em um riquixá contratado no bazar<sup>21</sup>.

### **EXEMPLO II. -RASTREAMENTO.**

Continuação do n<sup>o</sup> 1.

<sup>20</sup> Riquixá é uma espécie de charrete que, em lugar de ser tracionada por um animal, é tracionada por um (ou mais) humanos.

<sup>21</sup> Bazar: praça do mercado.

Ao seguir o rastro do riquixá acima, percebi pegadas frescas de dois cavalos vindo na minha direção, seguidos por um cachorro grande.

Eles haviam passado depois do riquixá (sobrepondo seus rastros).

Eles estavam a meio-galope (duas marcas de cascos afastadas, e depois duas próximas entre si).

Um quarto de uma milha mais adiante, eles se puseram a passo por cerca de um quarto de milha. (Pegadas em pares distantes entre si uma jarda). Aqui, o cão ficou para trás, e precisou recuperar o terreno perdido galopando até eles. (Impressão profunda de suas garras e poeira lançada para cima).

Eles terminaram a movimentação a passo cerca de um quarto-de-hora antes de eu chegar lá: (porque o excremento do cavalo neste local estava bem fresco; coberto com moscas; não havia dado tempo de o sol secar seu exterior).

Eles tinham seguido a meio-galope até o ponto em que começaram a ir a passo, mas um cavalo tinha se esquivado violentamente ao passar pelo riquixá com a inválida: (porque havia uma grande quantidade de cascalho chutado e divergência do rastro justamente onde o rastro do riquixá fazia uma curva para a beira da estrada, e depois passou por cima dos rastros do cavalo).

NOTA. – Eu poderia ter inferido disto que a pessoa inválida estava carregando um guarda-chuva que assustou o cavalo e, portanto, era uma senhora. Mas não pensei nessa possibilidade da ocasião, e em vez disso, supus, pela precocidade da hora, que o inválido fosse um homem. Senhoras inválidas não costumam acordar tão cedo.

Dedução.

Os rastros eram os de uma dama e um cavalheiro, que haviam saído para um passeio, seguidos por seu cachorro.

Porque se os cavalos tivessem apenas saído para serem exercitados pelos cavaleriços, eles teriam ido a passo em coluna por um (ou, possivelmente, em forte galope).

Portanto, eram montados por pessoas brancas, uma das quais era uma dama; porque, em primeiro lugar, um homem não levaria um cachorro grande e pesado para se cansar acompanhando seu cavalo (ele havia batido a pista bem depois de os cavalos já estarem a passo); em segundo lugar, um homem não frearia a marcha para ir a passo por ter sua montaria refugado um riquixá; mas uma mulher sim, especialmente se fosse instada a fazê-lo por um homem preocupado com sua segurança, e é por isso que eu estabeleci que seriam um homem e uma mulher. Se tivessem sido duas damas, aquela cujo cavalo refugou teria prosseguido no meio-galope por bravata. E o homem, provavelmente, ou seria um marido muito afetuoso ou não seria marido.

NOTA. -Eu admito que as deduções acima apoiam-se em muito pouco – um dos elos pode estar errado e então quebrar toda a cadeia. Muitas vezes, comumente na verdade, é o que acontece, e sempre se deve buscar evidências que corroborem.

No presente exemplo. Minhas deduções se provaram bastante acertadas. Vi o casal mais tarde, seguidos por seu cão collie, cavalgando por uma estrada mais abaixo, mas não pude determinar a relação entre eles.

Nota sobre exemplos I. e II.

Por coincidência, os rastros de cavalos do exemplo II deram-me uma pista quanto à hora em que a inválida no riquixá havia passado por aquele caminho. Assim: cheguei ao local dos excrementos às 07:14.

Supondo que as fezes seriam velhas de uns 15 minutos e que os cavalos teriam andado  $\frac{1}{4}$  de milha desde que passaram pelo riquixá, teriam decorrido uns 19 minutos desde a ultrapassagem; isto é, passaram uns pelos outros às 06:55.

Quando cheguei no ponto onde eles passaram, o riquixá nesse momento estaria uns 23 minutos adiante de mim, ou mais ou menos  $\frac{1}{4}$  de milha.

### **EXEMPLO III**

Mesma ocasião e terreno de I e II acima.

Rastro de um homem calçando tênis andando para a frente, e depois retornando. Os rastros para adiante muito obliterados pelo tráfego subsequente.

Sinais de parada por um minuto ou dois (várias impressões no mesmo local).

Encontrando-se com rastros de bota com solas pregadas vindas da direção oposta. (Provavelmente um soldado, o rastro é similar ao de uma bota do suprimento, e a única casa ao longo desta estrada é ocupada por uma banda regimental<sup>22</sup>).

Mudam de direção e passam a caminhar juntos.

Eles vão para um banco e permanecem muito tempo sentados (numerosas pegadas, sobrepondo-se umas às outras).

O homem de tênis carregava uma bengala. (Muitas marcas no chão com traços e pontos perto de suas pegadas).

Eles se levantam do banco juntos e seguem em direção à cidade e, em seguida, param em um lugar por alguns minutos.

O soldado vira volta sozinho, e "Tênis" retorna à cidade antes do riquixá sair (seu rastro é sobreposto pelo do riquixá), ou seja, antes das 06:45.

Dedução.

Um civil saiu de manhã cedo, para comparecer a um encontro marcado com um soldado (digamos, por volta das 06:00), para tratar de algum assunto com ele. Conversaram e depois voltaram a se separar.

O encontro tinha sido marcado previamente, pois era numa hora tranquila da manhã. Se o civil estivesse indo para uma longa caminhada, usaria calçados mais resistentes para esse piso de seixos. Se o soldado estivesse a caminho da cidade, ele teria retornado com o civil. Deduzo que o "Tênis" era um civil porque ele usava sapatos, veio da cidade e carregava uma bengala.

NOTA. – Não há nenhum interesse especial no caso acima, e eu não tive qualquer prova quanto à correção de minha suposição. Mas estou citando indistintamente os diversos exercícios que pratiquei nesta manhã.

### **EXEMPLO IV**

Mesmo local e ocasião como acima.

No retorno de minha caminhada, descobri que um carrinho de bebê tinha saído desde que eu passar pelo caminho. (Seus rastros sobrepunham-se aos meus.)

Tinha parado perto de um banco: (marcas de rodas interrompendo-se abruptamente; afundamentos no chão mostravam onde se haviam apoiado os dois suportes verticais – era, evidentemente, um carrinho de duas rodas).

A babá que o conduzia era uma jovem nativa: (pequenos pés descalços).

Outro nativo caminhou acompanhando, calçado com sapatos. (Nativo, provavelmente uma babá, com um bebê pequeno. Sapatos de solas quadradas e saltos revestidos com ferro).

Eles tinham sentado por algum tempo no banco (numerosas pegadas sobrepondo umas às outras).

Recentemente, haviam-se virado e retornado: (a terra revirada pelas rodas ao puxar o carrinho mostrava-se mais úmida que a poeira da superfície).

---

<sup>22</sup> Muitas unidades de valor batalhão ou regimento têm sua banda de música.

Em pouco tempo eu os alcancei. A situação era que a babá andando ao lado do carrinho de bebê não estava carregando uma criança; e o nativo que empurrava o carrinho era um garoto, não uma mulher. (Geralmente uma mulher dá passos mais curtos, mas neste caso ele também o fez, indo devagar). A babá era uma nativa de Madras. As duas crianças no carrinho tinham idade, respectivamente, de uns quatro e dois anos.

Depois de passar por eles, eu ainda estava de olho nos seus rastros da saída, e acabei passando pela casa da qual haviam vindo. Uma voz de homem estava cantando na casa e ele se interrompeu para gritar "Minnie, que tal café da manhã?" E uma voz feminina respondeu "Tudo pronto, Kenneth, quando quiser." Havia um nome escocês no poste do portão.

Dedução.

Não foram necessários grandes poderes de raciocínio indutivo para adivinhar que aqui estava um escocês, num feliz casamento pelos últimos cinco anos; tinha vivido em Madras e estava em boa condição financeira, etc., etc.

EXEMPLO DE DEDUÇÕES DE SINAIS.

Localidade: [Uma trilha](#) de montanha [na Caxemira](#).

Clima: Seco e [bom](#). Tinha havido chuva pesada dois dias antes, mas o chão tinha secado na mesma noite.

Sinais observados: passando um toco de árvore, notei uma pedra do tamanho de um coco pousada sobre ele. Para o momento, eu queria saber como ela foi parar ali, e logo descobri a razão.

Sobre o toco, e também aderidos à pedra, havia alguns pedaços de casca de noz, verde, mas seca. Pedaços de casca de umas quatro nozes jaziam sobre o solo perto de uma pedra inclinada cerca de 30 jardas ao sul do toco. A única nogueira à vista estava a 150 jardas ao norte do toco.

Ao pé do [toco, onde um homem ficaria para usar a pedra sobre ele, havia um](#) bolo de barro endurecido que evidentemente tinha caído da sola de uma sandália de [capim](#).

Dedução.

Que um homem estava carregando uma carga: se fosse qualquer um não carregando uma carga, ele ou ele ateria se sentado em cima do toco ou perto dele; em vez disso, seguiu 30 jardas adiante até onde havia a rocha inclinada; nela, ele poderia apoiar a carga enquanto se encostava nela para descansar e comer suas nozes (cujas cascas estavam ali, no chão). As mulheres não transportam cargas em suas costas.

Ele estava numa longa jornada, uma vez que calçava sandálias em lugar de estar descalço.

Indo para o sul: ele pegou as nozes da nogueira 150 jardas ao norte do toco, parou lá para quebrá-las com uma pedra, e seguiu 30 jardas à frente na estrada, até a rocha inclinada, para comê-las.

Ele havia passado por lá havia dois dias: O bolo de lama das suas sandálias mostrava que, quando ele estava lá, o chão estava molhado, e a presença das cascas secas das nozes corroborou esta dedução.

Informação total: um homem tinha passado aqui dois dias atrás, em uma viagem longa, carregando uma carga para o sul.

## CAPÍTULO VII -ATRAVESSAR O CAMPO.

### [Índice](#)

Um Esclarecedor deve estar acostumado a fazer seu caminho pela melhor rota quando atravessando território estranho, se necessário em um ritmo rápido, de tal modo que, ao receber ordens para reconhecer algum ponto distante onde o inimigo possa estar, consiga chegar lá com a

menor demora possível, para que seja capaz de trazer informações rapidamente ou encaminhar despachos de uma força para outra.

A menos que um homem tenha se adestrado em tempo de paz, ele nunca conseguirá fazer isso muito rapidamente, e não raro vê-se detido por dificuldades do terreno, perda de direção, etc.

Na Guerra Peninsular<sup>23</sup>, os oficiais britânicos que operavam as missões de reconhecimento ganharam a admiração dos nossos inimigos; os franceses, pela maneira em que eles cavalgavam por terreno difícil, de tal maneira que vinham das direções menos esperadas para avistar o inimigo, e, tendo obtido todas as informações que queriam, galopavam de volta por cima de cercas e terreno irregular onde os cavalariaos franceses não eram capazes de segui-los. Nossos oficiais daqueles dias obtiveram sua excelência na equitação através campo ao fazer caçadas, na Inglaterra. Hoje eles seriam igualmente bons nesse trabalho, e os graduados e praças que treinaram para fazer seu caminho em território estranho serão igualmente capazes de superar seus inimigos no serviço em campanha.

Ao receber suas ordens quanto à onde ir, faça um bom estudo do mapa para ver onde se encontra o seu caminho e tentar memorizá-lo completamente. Desta forma, o terreno, em lugar de ser inteiramente novo para você quando passar por ele, passará a ser, até certo ponto, familiar para você.

Em seguida, observe como será sua rota de acordo com o sol, ou, se durante a noite, de acordo com as estrelas. Observe que aldeias, pontes, estradas, montanhas, vales, riachos, etc., estão no seu trajeto. Se possível, alcance terreno ascendente ou uma altura da qual você possa observar o território, e tente escolher para si próprio um trajeto que lhe proporcione ocultação, bem como um deslocamento confortável para seu cavalo, e onde, também, você possa conseguir um bom posto de observação.

O uso de pequenas elevações é muito negligenciado pelos iniciantes, mas é do maior valor para ter uma ideia da conformação do terreno em que você se desloca, e para obter o primeiro avistamento de um inimigo. Não esqueça de fazer uso de cada colina quando for fazer o esboço do terreno.

Quando se trabalha entre montanhas, mesmo quando desmontado, a mesma ideia vale. Pode ser um caminho mais fácil acompanhar o fundo dos vales ou ravinas, mas você verá o caminho muito melhor se de quando em quando subir para um esporão de uma montanha e der uma olhada ao redor, já que é somente a partir de um ponto elevado que você é capaz de observar os vales e *nullahs*<sup>24</sup> nos quais o inimigo provavelmente estará escondido.

Registre na memória todos os pontos de referência pelos quais passar, porque eles podem ser de grande valia para você encontrar seu caminho de volta. É bem provável também que aconteça de você não querer retornar exatamente pela mesma rota de ida, porque o inimigo pode tentar barrar seu caminho; mas se você conhece os marcos do terreno, você pode traçar uma rota seguindo direção similar, de tal modo que acabará levando você de volta ao ponto de partida.

Depois de atravessar um lugar difícil, como um vau de um rio, ou uma ravina íngreme, ou uma crista de difícil acesso, sempre dê uma olhada para trás no local e atente para pontos de referência que lhe permitam atravessar sem dificuldade, caso tenha de fazê-lo com pressa. É sempre bom, se você tiver tempo, procurar um segundo ponto de transposição do obstáculo caso você se veja com o inimigo tendo cortado sua passagem no primeiro; negligenciar esta pequena precaução já custou a vida a muitos homens.

---

<sup>23</sup> 1808-1813, campanha das Guerras Napoleônicas, na qual o 13º de Hussardos (regimento em que B-P serviu) participou.

<sup>24</sup> *Nullah*: leito seco de rio; *wadi*.

Vadear grandes rios muitas vezes é arriscado, devido a areia movediça ou canais profundos passando através dos vaus, fazendo-os tomar uma direção em ziguezague. Um vau é geralmente encontrado por perceber onde um caminho ou trilha desce para o rio e sai do outro lado, mas ainda assim é preciso tomar cuidado para ver se não é preciso ziguezaguear entre esses dois pontos. Na travessia de um rio rápido, mantenha o olho fixo no local onde você deseja sair, caso contrário você muito provavelmente vai seguir rio abaixo, iludido pelo fluxo da água, e com isso acabará saindo do lugar certo do vau, possivelmente para a água profunda ou a areia movediça. Foi assim que muitos soldados do 10º de Hussardos se afogaram quando atravessavam o Rio Kabul, no Afeganistão.

É muito necessário que você e seu cavalo sejam capazes de nadar, senão você será interrompido por cada canal a que chegar, se acontecer de o inimigo guarnecer as pontes. Um saco de milho comum ou mochila recheado com palha e firmemente amarrado faz um flutuador muito bom, no qual você pode boiar através de um rio ou correnteza. Três ou quatro deles amarrados juntos com lanças ou varas, ou um *charpoy* indiano ou armação de cama, forma uma jangada muito boa, com a qual uma patrulha pode transportar a si mesma e ao seu equipamento através do rio enquanto puxa seus cavalos. Um homem em cada margem puxa a jangada de um lado para o outro com um cabo longo.

Antes de começara a travessar a nado, assegure-se que haja um ou dois bons locais de saída a jusante<sup>25</sup> do seu ponto de partida, pois é muito difícil fazer um cavalo nadar contra a correnteza; num rio de correnteza forte, a tendência é de você ser carregado por um bom trecho rio abaixo antes de completar a travessia.

Ao cavalgar descendo em lugares íngremes, especialmente se o piso é escorregadio, tais como um corte de ferrovia molhado, etc., é melhor fazer seu cavalo descer em linha reta do que de lado, pois se os pés escorregarem, ele simplesmente se sentará e deslizará para baixo; de outro modo, ele cairá de lado, e pode dar-lhe uma queda feia.

Lembre-se de ir em um salto para andar rápido em qualquer trecho extenso, e lentamente em qualquer trecho em que se vá ao alto.

O segredo de transpor uma longa distância rapidamente não é cansar seu cavalo com longas cavalgadas. Um meio-galope por terreno bom, indo devagar no terreno pesado, desmontar e guiá-lo em trechos íngremes ou rochosos ajuda a poupar as forças de um cavalo; enquanto que galopar do começo ao fim, ele não conseguirá aguentar muitas milhas, e então se exaurirá completamente. "Quanto mais pressa, menos velocidade."

### **COMO PRATICAR EM TEMPO DE PAZ.**

Treine seu cavalo para transpor todo tipo de obstáculo. A primeira vez que você levar um cavalo a algum tipo estranho de cerca, embora não maior do que o que ele está acostumado, muitas vezes você vai descobrir que ele refuga ou se atrapalha por não estar acostumado a isso. E o mesmo acontece quando se trata de fazê-lo mergulhar dentro e fora de pequenos canais e rios, saltar cercas de arame e trepar por diques e aterros, ou fazer seu caminho por encostas rochosas e passos de montanha; cavalos criados em países onde esses acidentes de terreno são comuns são capazes de superá-los com suficiente habilidade. É a falta de prática que os faz assustar-se ou atrapalhar-se. Portanto, em tempo de paz, acostume seu cavalo a transpor todo tipo de cerca, obstáculo e terreno difícil que puder encontrar.

E treine-o à noite, assim como durante o dia.

---

<sup>25</sup> Rio abaixo.

A natação é uma das coisas mais importantes para se praticar, e após alguns dias de teste torna-se bastante fácil para ambos, homem e cavalo. Treine também seu cavalo para ir a reboque acompanhando um barco no qual você vá com seu equipamento e arreios.

Se você dispuser de um bom trecho de terreno, selecione alguns pontos de referência, como campanários, árvores, morros, etc., e cavalgue numa linha reta de um para o outro, encarando todos os obstáculos como vierem.

Treine a si mesmo, também, em avaliar a distância que percorreu, e corrigindo pela referência a marcos quilométricos quando cavalgar seguindo uma estrada, ou pelo mapa<sup>26</sup>. É bastante útil no serviço em campanha ser capaz de avaliar quão longe você andou, já que suas ordens podem dizer para você seguir tantas milhas em uma direção para encontrar aquilo que deve reconhecer, ou você pode precisar relatar quão longe foi antes de encontrar o inimigo, e assim por diante.

Se você tem um relógio pode facilmente calcular a distância pelo tempo despendido em percorrê-la, levando em consideração todas as paradas e o ritmo em que você está indo, se cinco ou oito ou dez milhas por hora, etc.

[Lembre-se que um cavalo anda a quatro milhas por hora, trota a nove, no meio-galope vai a dez, galope a 15 – ritmo de marcha habitual – caminhar e trotar 10km / h].

## CAPÍTULO VIII – FAZER ESBOÇOS E CROQUIS

### Índice

Mapas completos e desenhados com precisão não são comumente empregados no serviço em campanha. O que se precisa é pelo menos uma sucinta ilustração no papel, desenhada rapidamente, que seja capaz de tornar mais claro o significado daquilo que você pretende relatar. Mas, para ser capaz de desenhar tal esboço de modo a ser ele realmente confiável e útil para o oficial em comando, primeiro você precisa aprender, em tempo de paz, a desenhar croquis de mapas, bem-feitos e coerentes na escala<sup>27</sup>.

Uma visão em planta baixa desenhada na areia com uma varinha é muitas vezes uma boa ilustração de algo que você está tentando explicar – e um croqui de campanha nada mais é que a mesma coisa colocada no papel.

Um Bôer, tão ignorante que não conseguia sequer escrever o próprio nome, uma vez desenhou para mim com um toco de lápis em um pedaço de papel de embalagem marrom, um esboço rudimentar da posição do inimigo –, mas, embora tão grosseiramente feito, foi de tão grande utilidade pela informação que trazia, que eu lhe dei cinco libras por ele. Ele fez o desenho de memória.

Então, depois de ter-lhe sido ensinado (como terá acontecido na primeira parte de seu treinamento como Esclarecedor) como desenhar um mapa em escala, você deve, a partir daí, praticar fazê-lo rapidamente, e somente buscando aproximar à escala.

Pessoalmente, eu costumo usar como base para a escala uma articulação do meu dedo, que eu sei que tem uma polegada de comprimento; e se eu quiser que a escala de meu esboço seja de duas polegadas correspondendo a uma milha, sei que a junta do meu dedo representa meia milha. Se o desenho for para representar quatro polegadas como uma milha, minha junta valerá um quarto de milha, ou 440 jardas<sup>28</sup>.

Sempre se deve colocar a indicação do Norte; mesmo que você não tenha uma bússola, você pode identificar pelo sol, etc., onde fica o Norte e indicá-lo adequadamente no esboço.

<sup>26</sup> Neste caso, calcula-se a distância usando a escala em que o mapa foi feito.

<sup>27</sup> Escala: relação de tamanho (ou distância) entre o representado e o real.

<sup>28</sup> 400 metros.

A direção geral do Norte e a escala geral do esboço são do maior auxílio para qualquer um que venha a ler o seu mapa, por isso não se esqueça de incluir essas informações.

Geralmente você terá pouquíssimo tempo para tomar azimutes, estimar distâncias, medir alturas, etc., ao fazer um croqui em campanha, então você deve praticar o que é chamado “esboço visual”, ou seja, fazer o desenho tanto quanto possível reproduzindo o terreno, mas estimando as distâncias, azimutes, alturas, etc., sem medi-los com grande precisão. Isso vai lhe poupar muito tempo, e se você treinar bem essa arte, o seu croqui será razoavelmente preciso, o suficiente para uso prático.

Acontece que muitas vezes – na verdade, mais frequentemente que o contrário – você não disporá de tempo para fazer nem mesmo o “esboço visual”. Você pode estar sob fogo, ou sendo perseguido pelo inimigo, etc., e só o que você pode fazer é observar o terreno e fugir. O que deve ser feito, então, é registrar na mente os acidentes mais relevantes, de modo a, quando você tiver se evadido e estiver em segurança, ser capaz de sentar-se e desenhar o que se chama um “esboço de memória”, como aquele que, como relatei acima, o Bôer fez para mim.

#### COMO PRATICAR A MEMORIZAÇÃO RÁPIDA OU ESBOÇO VISUAL EM TEMPO DE PAZ.

Primeiro de tudo, pratique a avaliação de distâncias, de 60 jardas até uma milha, pelo olho. A prática de avaliação de distância para o treinamento mensal de tiro de fuzil é uma ótima oportunidade; mas é preciso mais do que isso. Você pode conferir seus palpites por meio da medida em passos.

Pratica-se para distâncias mais longas pelo tempo levado em cobri-las, ou pelo mapa, como meio de verificação. À noite, as distâncias parecem maiores que durante o dia.

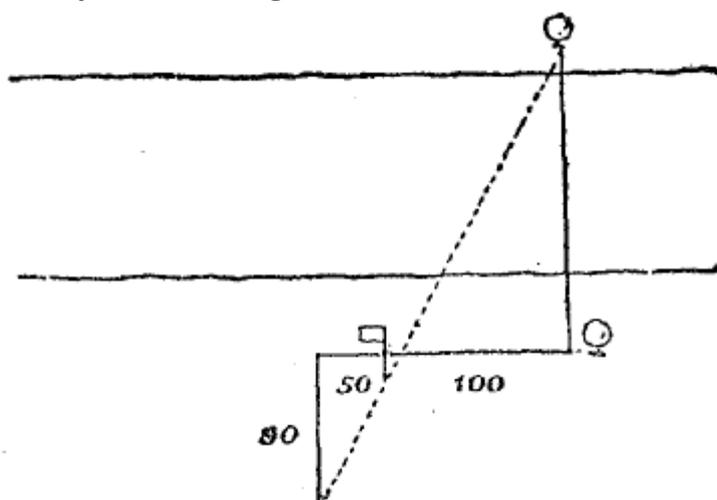
Aprenda a avaliar alturas. As alturas das grandes montanhas vão ser vistas marcadas nos mapas e deve ser observadas e comparadas com sua aparência, para que em pouco tempo você seja capaz de julgar por si mesmo se uma colina tem 1.000 ou 5.000 pés (300 ou 1.700 m) de altura, e assim por diante.

Para avaliar a altura de edifícios, torres, árvores, etc., finque uma vara ou lança verticalmente no chão onde enteja no mesmo nível, a uma distância, digamos, de umas 50 ou 60 jardas do edifício. Então afaste-se até que, colocando sua cabeça no chão você enxergue o topo de sua lança alinhado com o topo do edifício. Chame esse ponto x. Então caminhe de x para o pé do edifício, registrando quantos passos desse trajeto levam você até a lança. Então, como a distância de x para a lança é proporcional à distância total de x para o edifício, assim também a altura da lança é proporcional à altura do edifício. Isso quer dizer que, considerando que a distância de x para a lança seja de 10 jardas e de x para o prédio seja 70 jardas (ou seja, sete vezes maior), e que a altura da lança seja de oito pés (cerca de 2,40 m), o prédio terá sete vezes a altura da lança, ou  $8 \times 7 = 56$  pés (uns 18,5 m).

Pratique também avaliar a altura de obstáculos que um cavalo ou um homem tenha que transpor, ou a profundidade de diques, valas, etc.

Também é útil aprender a medir a distância através de um rio. Se estiver com pressa, você sempre pode estimá-la em pés ou em jardas, mas se você dispuser do tempo livre para fazer a medição, ou se quiser conferir seu palpite, deve fazer o seguinte para medir a largura de um rio. Selecione uma árvore ou outro objeto na margem oposta e um onde você está. Então, mova-se num ângulo reto (90°) em relação à linha entre os dois pontos selecionados, e meça em passos uma distância, digamos, 100 jardas; finque no chão um marcador (sua espada pode servir para isso) e prossiga pela metade da distância, outras cinquenta jardas. Então vire perpendicularmente à linha original, e caminhe afastando-se do rio, contando os passos até que a espada esteja em linha com a árvore na margem oposta. A distância que você percorreu desde que mudou de direção será a

metade da distância através do rio. Assim, se você achar em seus passos a medida de 90 jardas, o rio tem 180 jardas de largura.



Leve seu papel de desenho e lápis. Vá para terreno elevado e faça esboços de um pedaço da região, ou de uma posição, e avalie por si mesmo quão distantes ficam os vários objetos.

Depois de concluir, escreva qual você considera ser aproximadamente a escala, e onde deve estar o norte. Depois, corrija esse esboço visual com o verdadeiro mapa da região.

Quando, por força de prática, você tiver se tornado muito bom em fazer esboços visuais, tente sair e observar um trecho do terreno, ou uma posição, etc., e depois retornar e fazer um esboço de memória do que viu. Corrija seu esboço ao voltar depois ao terreno com ele. À medida que você vá ganhando proficiência neste tipo de prática, cronometre seu tempo de desenho; quer dizer, dê-se um prazo inicial de, digamos, meia hora, e gradualmente vá reduzindo-o para dez minutos ou menos. Desta forma você vai se tornar competente para fazer um esboço útil com a maior rapidez, coisa que você jamais conseguiria fazer se não tivesse um pouco de prática.

Desenhar de memória é muito útil para o trabalho noturno – onde você vai e vê o lugar à noite, e retorna ao acampamento ou a algum lugar onde você pode usar uma luz para colocar o desenho no papel.

Também um desenho retratando o terreno ou posições nele é de grande auxílio, substituindo ou somando-se a um mapa de esboço.

## CAPÍTULO IX - EMISSÃO DE RELATÓRIOS

### [Índice](#)

Um pouco de informação trazida com presteza vale volumes de texto encaminhado tarde demais.

Portanto, você quer obter suas informações rapidamente, escrevê-las tão resumidamente quanto possível, e fazê-las chegar rapidamente ao Comandante.

1. Ao fazer seu relatório, seja por escrito ou verbal, prenda-se aos pontos sobre os quais você recebeu ordem de informar.

2. Economize as palavras como se fosse um telegrama.

3. Redija com clareza, porque o oficial que receber sua mensagem pode ter que lê-la à luz de um fósforo, etc.

4. Lembre-se que você está relatando a um oficial que nunca viu o terreno no qual você está operando; por isso, não presuma que ele o conheça tão bem quanto você.

5. Não reduza o seu relatório ao ponto de deixar de fora qualquer informação que seja pertinente àquilo que lhe foi determinado observar no reconhecimento.

6. Relate apenas fatos, não os enfeite. Isso quer dizer que, ao descrever um rio, você não deve simplesmente dizer “um rio grande”, pois isso pode significar qualquer coisa; antes, informe sua estimativa de largura e profundidade em jardas e pés tão aproximadamente quanto sua avaliação permitir; do mesmo modo, “uma grande formação inimiga” não significa nada; pode indicar tanto um esquadrão quanto uma divisão<sup>29</sup>.

Além disso, você pode imaginar que o inimigo esteja mal de suprimentos, por haver muito poucos resíduos de comida em seu local de bivaque, mas não relate em consequência disso que “O inimigo está com poucos víveres”; diga “Não vistos resíduos de comida na área de bivaque do inimigo; é provável que estejam com poucos víveres”. Se você ouvir um informe dos aldeões sobre os movimentos do inimigo, não diga “O inimigo partiu para noroeste”, mas sim “Aldeões em D\_\_\_ informaram que o inimigo partiu para noroeste,” etc.

7. Sempre informe a hora em que remeteu sua mensagem, bem como a data.

Relatórios emitidos de distâncias maiores, quer dizer, mais de cinco milhas [8 km], têm de ser poucos; portanto, precisam conter o máximo de informações importantes, e não detalhes insignificantes. Assim, a menos que você tenha recebido ordens para tal, não tem serventia informar o encontro de esclarecedores do inimigo, etc., mas você deve esperar para constatar a localização e a força do grupo principal, e então retornar e encaminhar seu relatório.

Embora lhe tenha sido dito para relatar apenas sobre aquilo que constou em suas ordens, isso não deve impedi-lo de informar qualquer coisa especial que notar e que você considere que o Comandante possa desejar saber. Por exemplo, você recebeu ordens de ir reconhecer o acampamento do inimigo, para fornecer informações peculiares quanto a suas posições defensivas, quantidade de combatentes, a melhor rota para atacar à noite. Estes são seus pontos especiais. Mas, ao fazer o seu caminho até lá, você tem que atravessar um grande rio por uma balsa. Ao fazer isso, você descobre que a cerca de uma milha a jusante há um bom vau para atravessar o rio; esta informação você deve relatar como adicional, apesar de não ter recebido ordem para isso, pois pode ser de grande valia para o seu lado.

Muitas vezes um relatório negativo é útil, que é aquele que diz “Nenhum inimigo encontrado no lugar tal-e-tal.” Por exemplo, se você e os outros esclarecedores relataram a presença de força de cobertura<sup>30</sup> inimiga em certa linha do território, e descobrem que algumas aldeias estão desocupadas pelo inimigo, pode significar que há uma lacuna nessa cobertura, ou que você chegou à extremidade da cobertura; qualquer dessas informações pode ser conhecimento útil para o seu Comandante.

O desastre em Maiwand foi, até certo ponto, o resultado de um relatório negativo recebido, mas um relatório falso, da seguinte forma: Esperava-se que o inimigo estivesse avançando através de um trecho desértico do território, rumo a Maiwand; havia uma estrada através do deserto pela qual eles viriam, e havia uma aldeia junto a essa estrada umas 15 milhas distante da nossa força. Uma patrulha de cavalaria foi enviada para investigar a aldeia, e eles relataram como tudo limpo. O general, portanto, considerou que não havia nenhum perigo imediato do inimigo aparecer. Mas logo cedo na manhã seguinte o inimigo atacou. Ou a patrulha tinha ido para a aldeia errada, ou não se deu ao trabalho de distanciar-se até aquela que deveria verificar, e então encaminhou um relatório negativo, dizendo que “Nenhum inimigo estava lá”. Em consequência, a brigada foi surpreendida e feita em pedaços.

---

<sup>29</sup> Um esquadrão equivale a uma companhia (cerca de 150 homens). Uma divisão é um conjunto de brigadas, que são conjuntos de regimentos (batalhões), que são conjuntos de esquadrões – ou seja, uma diferença de 20 a 30 vezes o efetivo.

<sup>30</sup> No original, *screen* (cortina). Geralmente desempenhada pela Cavalaria, a força de cobertura fica nas laterais do dispositivo como meio de vigilância, alerta antecipado e retardador em proveito da força principal.

Como regra, se você fizer um esboço, deve colocar a maioria das informações nele e na margem, em lugar de escrever um relatório separado. Isso é mais fácil para você e também para o oficial que ler o seu relatório. Em qualquer caso, escreva com clareza e use um bom lápis preto bem apontado (ou caneta de ponta fina), e não um toco grosso de lápis que dará marcações muito leves [pouco nítidas].

Lembre-se sempre que seu relatório poderão ter de ser lido à noite, à luz de um fósforo, então deve estar claramente escrito. Aqui estão exemplos de três maneiras de relatar a mesma coisa. Você pode ver por si mesmo qual é a melhor:

I.

Eu descobri o inimigo em posição perto de X. A posição está em terreno ascendente, estendendo-se por quase uma milha, de leste para oeste e fazendo frente para o norte. Há terreno aberto à frente e no flanco direito, com árvores, jardins e casas, proporcionando cobertura para um atacante no flanco esquerdo (oeste). Sua força é quatro batalhões de infantaria (três dos quais estão na linha da frente), quatro esquadrões de cavalaria e seis canhões.

II.

Inimigo na posição perto de X em terreno ascendente, 1,500 jardas de comprimento, frente para norte. Frente e flanco leste terreno aberto. Rota para ataque pelo flanco oeste, por casas, jardins, etc. Força do inimigo, 4 batalhões (3 na primeira linha), 4 esquadrões, 6 canhões.

III.

(Um esboço visual, mostrando a posição, as tropas, linha de ataque, etc.)

Muito pode ser descrito em um breve relato. Lembre-se que uma de nossas grandes vitórias navais foi assim relatada pelo Almirante para seu Comandante-em-Chefe: –

"Senhor, – eu tenho que relatar que nós destruimos a frota do inimigo neste lugar ontem. Números apresentados na margem. Eu sou seu servo obediente, \_."

Usa-se fazer relatórios verbais quando seu corpo principal está bem perto do inimigo, ou do lugar sobre o qual seu Comandante solicita informações.

Se você então é um integrante de uma patrulha de combate ou um esclarecedor especificamente enviado para a missão, você deve ocasionalmente olhar para trás e ver o quanto o Comandante pode ver por si mesmo; a posição dos elementos visíveis vai mudando a cada minuto a partir do momento em que você se separou do corpo principal; a nuvem de poeira que você vê também pode estar visível para o Comandante. Da mesma forma, os esquadrões que emergem dela podem estar visíveis para o oficial com seus binóculos – assim será inútil voltar e relatar-lhe esse tipo de coisa. O que é preciso é descobrir algo que ele não pode ver por si mesmo. Para fazer isso, trabalhe no flanco da linha de aproximação do inimigo, observe para onde seus canhões estão indo, se há uma boa rota de ataque pela qual um esquadrão possa alcançá-los sem ser notado; ou veja se as suas unidades da linha de frente estão sendo apoiadas por outras; ou se há outros grupos sendo enviados para alcançar o flanco, a retaguarda ou os canhões do seu próprio lado.

Mantenha os olhos abertos para qualquer mudança de posição da sua própria força, para que quando você tenha alguma verdadeira novidade para relatar, você possa galopar diretamente até o seu Comandante sem perda de tempo ou de distância.

Ao transmitir sua mensagem, fale calmamente e sem pressa ou excitação, porque mais uma vez, é um caso de "quanto mais apressado, mais demorado" – se você fala com excitação, tende a se expressar de forma confusa e a confundir o ouvinte. Se você quer esfriar sua empolgação enquanto cavalga de volta com sua mensagem você pode assobiar "Espere até que as nuvens passem", ou alguma outra melodia igualmente calma, e você se sentirá muito melhor para dar conta de sua missão.

É quando se sai para operações de exploração próximas como essa que a sinalização se mostra útil. Muitas vezes você chegará ao inimigo parado ou movendo-se sob a cobertura de elevações, árvores, aldeias, em ravinas, etc., ou você pode ser impedido por terreno difícil de chegar ao seu corpo principal. Em ambos os casos economizará tempo e o desgaste do cavalo se você sinalizar (semáforo ou bandeira) suas informações para o Comandante.

(Devem ser fornecidas aos Esclarecedores bandeirolas especiais com as cores regimentais, para distingui-los dos sinaleiros comuns. Um sinaleiro especial deve ficar junto ao Comandante, com a missão de ficar atento à sinalização feita pelos Esclarecedores.)

Em terreno difícil, como montanhas, onde você e o inimigo estão operam desmontados, você pode fazer o trabalho mais importante, subindo em um bom lugar de vigia, do qual você pode ver os movimentos do inimigo. Aqui você deve se manter escondido entre as rochas, etc., e quando você tiver qualquer informação sinalizá-la para seu Comandante. Mas ao fazer isso, tenha o cuidado de evitar mostrar-se ao inimigo, ou ele enviará meios de expulsar você de sua posição, ou isolá-lo. Geralmente você pode manter-se escondido enquanto sinaliza, bastando retirar-se para um pouco mais abaixo na outra encosta da colina.

Com alguns bons Esclarecedores, posicionados desta maneira, em elevações vizinhas, um Comandante pode manter-se bem informado de todos os movimentos sendo feitos pelo inimigo e assim precaver-se contra todas as tentativas de surpresas, etc.

Mas não se esqueça, ao tomar uma posição dessas, de verificar que você tenha uma segunda rota de fuga, caso o inimigo tente cortar seu caminho original.

### **PRÁTICA EM TEMPO DE PAZ.**

Mantenha-se treinando sinalização com outros Esclarecedores. Vocês podem se comunicar muito mais facilmente um com o outro se estiverem habituados aos respectivos jeitos de sinalizar. E no campo, especialmente em terreno ruim, os Esclarecedores podem fazer muito para ajudar uns aos outros e transmitir as mensagens por meio da habilidade em sinalização.

Se você não mantiver a sua prática, mesmo que tenha aprendido a sinalizar muito bem no primeiro exercício, você se tornará vagaroso, e achará difícil entender o que está sendo transmitido para você, e assim, quando em presença do inimigo, isso pode ser fatal para você.

Você também deve, em tempo de paz, estudar o jeito que todas as tropas têm de manobrar no campo, ou de se postar para reconhecimento, para postos avançados e para a defesa de posições, etc. Desta forma, quando você vir uma parcela delas em movimento ou postada, de imediato você saberá onde procurar pelo restante, atuando como suporte e reservas, etc. Você pode aprender muito ao observar as outras tropas no campo e ao conversar com eles sobre isso, ler seus manuais de instrução e assim por diante.

## **CAPÍTULO X - TÓPICOS PARA RELATÓRIOS.**

### **Índice**

EMBOSCADAS. -Natureza da cobertura (se mata, parede, pedra, etc.), quão próximo da rota de aproximação do inimigo, rota de saída, etc.

BIVAQUE. -Água, quão abrigado ou escondido é o local. Terreno ao redor, defensibilidade, rota de saída.

PONTE. – Material, comprimento, largura, altura acima da água, parapeito (sua altura, material, etc.), natureza das margens, fundo, etc., acesso mais próximo de material de reparação.

EDIFICAÇÕES. -Altura, comprimento, material, telhado, abastecimento de água, terreno ao redor, cercas, visão de comandamento, etc., banheiros externos.

MATO. – Extensão, altura, tipo, densidade (até onde você pode ver nele).

CANAL. – Veja RIO.

TERRENO DE ACAMPAMENTO. -Extensão de terreno aberto, se é plano ou inclinado, água, natureza do solo, terreno em volta.

TERRENO. – Se é plano, movimentado, montanhoso, aberto ou fechado, cultivado ou não, densa ou esparsamente habitado, superfície.

DEFILADEIRO. – Natureza, se comandada por terreno adjacente, comprimento, largura, terreno na extremidade próxima e distante, espaço para forças de flanqueamento, etc.

INIMIGO. –Quantidade, quão distante, qual direção, qual Arma<sup>31</sup>, o que está fazendo.

BALSA. – Número e tamanho dos barcos, como opera, distância de travessia, acessos, instalações para carregamento.

VAUS. -Profundidade, fundo, distância de travessia, se em linha reta ou ziguezague, margens, terreno ao redor, local mais próximo para materiais de destruição, etc.

FLORESTA. Extensão, altura e natureza das árvores, caminhos, densidade (até onde você pode ver).

FORTIFICAÇÃO. -Extensão, situação, material, qual o armamento, altura da muralha, a profundidade da vala e largura, terreno ao redor, elevações vizinhas, melhor rota de aproximação, água, a guarnição [efetivo estimado, tipo de tropa].

COLINAS. -Altura, inclinação, superfície (se rochosa, coberta de capim, arborizada, se pode ser percorrida a cavalo, etc.), que vista proporciona.

LAGO. – Extensão (ou seja, comprimento e largura), profundidade, margens, barcos, terreno ao redor.

PONTOS DE OBSERVAÇÃO. – Altura, natureza (se são árvores, torres, colinas, etc.), que outros pontos são visíveis (para sinalização).

PÂNTANO. – Extensão, onde é passável, rotas para desbordar, etc.

NULLAH. -Ver RAVINA.

MONTANHA. -Ver COLINA.

POSIÇÃO<sup>32</sup>. -Natureza (se linha de crista, fortificação, aldeia, bosque, etc.), extensão, natureza do terreno na frente e nos flancos, quaisquer elevações próximas, como está ocupada [efetivo, tipo de tropa, distribuição], melhor rota de abordagem para força atacante, localização de água.

ESTRADA DE FERRO. -Bitola entre trilhos, número de vias, dormentes (madeira, ferro ou bandejas), leito, terraplenagem [cortes em elevações], túneis, pontes (seu comprimento, altura, largura, etc.), telégrafo.

RAVINA. -Largura profundidade, natureza das laterais, coberta de mato ou rochosa.

REDUTO. -Ver FORTIFICAÇÃO.

RIO. -Profundidade, largura, correnteza, natureza das margens, fundo, locais de aguada<sup>33</sup>, pontos de travessia, barcos, materiais para fazer jangadas.

ESTRADA. – Natureza (feita pelo homem ou não), largura, altura acima do terreno circundante, cercas acompanhando, material para reparação.

ESTAÇÃO. – Ver EDIFICAÇÕES; também informar número de plataformas e seu comprimento e largura, número de acessos, a quantidade de carvão, reposição material rodante, trilhos, etc., dormentes, tanques de água, telégrafos.

<sup>31</sup> Arma, no caso, designa especialização: Infantaria, Cavalaria, Artilharia, Engenharia, Logística.

<sup>32</sup> Uma posição inimiga não é necessariamente fortificada; pode ser um acampamento ou bivaque, com organização do terreno bem sucinta.

<sup>33</sup> Onde se pega água para beber, ou onde se põem os animais a beber.

**SUPRIMENTOS.** -Quantidade de alimento para os homens, tais como carne (viva ou abatida), farinha, legumes, verduras, combustível, etc.; e forragem, como aveia, milho, grãos, cevada, feno, capim, etc.

**TELÉGRAFO.** -Número de fios, altura dos postes e seu material, a direção em que a linha segue.

**CIDADE.** -Tamanho, ou seja, comprimento e largura, número de habitantes ou casas, material, etc. (Descreva como em EDIFICAÇÕES), situação (como em POSIÇÃO) e suas fontes de fornecimento de água e gás, bem como seus SUPRIMENTOS (como acima).

**TRANSPORTE.** – Número de carroças, carros de boi, mulas, cavalos, camelos, barcos puxados por bois, caminhões, etc., ou transportadoras.

**ALDEIA.** -Ver CIDADE.

**ÁGUA.** –Se é potável, corrente ou parada, se é córrego, lago ou poço, tamanho e profundidade; quantos cavalos podem beber de cada vez, ou se é necessário usar baldes.

**POÇOS.** -Profundidade até o fundo, profundidade da água.

**BOSQUE.** – Ver FLORESTA.

**O QUE PRATICAR EM TEMPO DE PAZ, PARA FAZER RELATÓRIOS.**

Você deve fazer todo o possível para ter sempre em mente os tópicos acima para fazer seus relatórios. Então, se você recebe ordens para sair e fazer um relatório, por exemplo, sobre uma ponte, você sabe imediatamente sobre que pontos se espera que você obtenha informação, e se você os dominar plenamente, não omitirá nenhum deles. Assim, você de imediato prestará atenção ao seu comprimento, largura, material, altura acima da água, número de arcos, natureza do parapeito (se é aberto ou se proporciona cobertura), natureza dos acessos e do terreno ao redor, que materiais há por perto para reparos no caso de ela ser destruída para efeitos de guerra, etc.

Ter bem memorizados estes tópicos vai economizar muito tempo e assegurar a integralidade do relatório; e seria bom tê-los escritos em sua caderneta de anotações para uso no caso de você esquecer algum deles.

Em tempo de paz, portanto, escreva relatórios sobre todas as características que você pode encontrar em suas caminhadas, tais como uma aldeia, uma estrada, uma montanha, um bosque, um rio, uma estação de trem, etc., etc., preenchendo-o com aqueles tópicos que você se lembrar dos pontos sobre os quais deve reportar, e depois compare com sua caderneta e veja que tópicos você pode ter omitido.

Relatório de reconhecimento próximo: quando num raio de cinco milhas do inimigo – ou de alguma coisa sobre a qual o Comandante requeira informação – você deve obter a informação e retornar para relatar verbalmente, em vez de escrever e enviar por mensageiro. Isto é algo que você fará quando operando em patrulha de combate ou em missão especialmente designada. Você deve fazer isso para poupar tempo, que é uma consideração importante quando seu corpo principal está tão perto.

Portanto, você deve sair com toda velocidade, usar os olhos para obter toda informação que puder, e voltar o mais rápido possível.

Seu caminho de volta, componha na sua mente o que vai dizer ao Comandante. Você quer colocar suas informações com a máxima clareza possível e em tão poucas palavras quanto possível.

Agora, vou lhe contar qual é o erro habitualmente cometido por batedores enviados desta forma, para ver e relatar o que o inimigo está fazendo. Eles galopam através de uma planície – veem uma nuvem de poeira, movendo-se na frente deles, param para examiná-la e esperam que o inimigo emerja dela para avaliar sua força; então, quando ele se aproxima, eles recuam um pouco, diante dele, e dão outra olhada até se certificarem de que ele tem sete ou oito esquadrões, e assim por diante. Então, galopam de volta para seu ponto de partida, e ao chegar descobrem que o corpo

principal mudou-se para outro lugar. Perguntam então a outros Esclarecedores que encontram, "Onde está o corpo principal?". Por fim, eles veem uma dupla nuvem extra de poeira na direção do inimigo, e descobrem que seu próprio corpo principal fizera um flanqueamento e atacara o inimigo sem as suas informações. É o que acontece repetidas vezes em manobras e igualmente no serviço em campanha, com Esclarecedores quaisquer. Você deve buscar ver o que seu oficial não consegue ver de onde se encontra – e ao mesmo tempo dar uma espiada ocasional para os movimentos da sua própria força. Mas não se ausente dela por muito tempo.

## CAPÍTULO XI - MENSAGEIROS.

### Índice

Todo o trabalho dos batedores na coleta de informação não é de muita utilidade até que os resultados sejam postos nas mãos do comandante da força principal à qual se aplica, portanto é necessário ter métodos altamente eficientes para que a informação obtida pelos batedores seja conduzida até ele.

No serviço em campanha, isso é feito por diversos meios, tais como mensageiros (em bicicleta ou a cavalo), telégrafo, sinalização, corredores nativos, etc.

É suficiente aqui tratarmos dos mensageiros montados.

Se o reconhecimento for realizado em uma grande distância do corpo principal e o estado do território permitir, postos de muda de mensageiros montados podem ser empregados com vantagem; isto significa que postos com três ou quatro mensageiros montados são estabelecidos a determinados intervalos por um esquadrão de contato, ou de apoio aos Esclarecedores, quando vão ao *front*. Cada estação tem de prover seus meios de descanso e alimentação, e ao mesmo tempo cuidar de sua própria segurança. Este sistema foi empregado regularmente na Manchúria, mas descobriram que as etapas tinham de ser curtas, algo como três ou quatro milhas entre uma estação e outra, pois de outra forma as equipes se exauririam com a grande frequência das saídas de entrega e retorno. É preciso que cada mensageiro, ao entregar sua mensagem, retorne à sua estação para outras missões. As estações de muda, via de regra, devem ser ocultadas nas proximidades da estrada que o mensageiro usará, mas deve ser feito um sinal próprio na estrada, ou nas árvores, etc., para indicar onde está instalada a estação de muda. Um maço de capim, ou um ramo quebrado, ou um trapo, ou uma marcação no chão são indicações suficientes.



Este sinal riscado na estrada, ou marcado com giz sobre uma pedra ou uma árvore, significa: "Mensagem escondida a 5 passos nessa direção."

O praça ou o graduado no comando do posto deve ser responsável por estar o próximo mensageiro sempre pronto com seu cavalo para levar uma mensagem assim que ela chegue, e que o outro mensageiro, após um breve repouso, retorne à sua estação. Ele deve manter um registro de todas as mensagens recebidas, ou repassadas, e a que horas. Frequentemente, pode ser também preciso que um homem leve mensagens por longas distâncias em território inimigo, motivo pelo qual o mensageiro deve ser tão altamente treinado quanto um Esclarecedor para achar seu caminho, manter-se escondido, e poupar seu cavalo para mover-se com rapidez numa longa jornada.

Também acontece com frequência que as mensagens precisem ser levadas de Esclarecedores em movimento para um corpo principal também em movimento, e, portanto, essa responsabilidade recai sobre os graduados no comando dos postos de revezamento, e sobre os

próprios mensageiros, de serem capazes de calcular que movimentos e mudanças de rota precisam ser feitos para chegar ao corpo principal, de acordo com o tempo disponível, distância e velocidade de marcha de ambas as forças e deles próprios. Estes aspectos exigem estudo minucioso em tempo de paz, tanto por meio da resolução dos problemas no papel quanto pela prática real no terreno.

As missões de mensageiro são, em geral, melhor executadas por ciclistas e motociclistas, já que conseguem ir mais longe e mais depressa que homens a cavalo; conseguem mover-se silenciosamente, esconder-se em valas ou em bueiros quando há perigo, e são independentes de forragem, água, etc., e seu emprego requer menos estações de revezamento; além disso, há poucos territórios nos quais os ciclistas não consigam mover-se por trilhas, mesmo que não existam boas estradas. Por estas razões, bicicletas agora são fornecidas para regimentos de cavalaria.

Na campanha Matabele, em 1896, excelente trabalho foi feito pelos mensageiros ciclistas através de longos trechos do território inimigo, quando não havia estradas dignas desse nome. Na Guerra Bôer, a coluna do Coronel Plumer tinha um corpo de mensageiros ciclistas de grande utilidade, sob o comando do Capitão Duly. Este oficial e seus homens receberam menção em despachos por Lord Roberts pelo seu bom trabalho em levar mensagens até ele em Pretória em um tempo em que seu sistema de comunicações tinha sido cortado pelo inimigo. Eles percorreram umas 150 milhas, passando através das linhas inimigas durante a noite; mensagens em duas vias foram remetidas por duas rotas diferentes, mas ambas foram levadas ao destino com êxito.

Todo mensageiro ao conduzir uma mensagem deve mantê-la de tal forma que possa destruí-la ou escondê-la, no caso de vir a ser capturado pelo inimigo. Um sujeito esperto pensará em inúmeras maneiras de fazer isso, mas uma boa possibilidade reside em ter uma mensagem falsa escondida com você, digamos, em seu chapéu, que o inimigo pode encontrar quando revistar você; então, ele poderá dar-se por satisfeito e não fazer uma revista mais minuciosa. O Sargento Weston, do Regimento de Dragões Reais, diz que, durante a Guerra dos Bôeres, achou melhor levar suas mensagens no oco de um cachimbo que levava de reserva, escondido no tabaco com o qual o cachimbo estava munido para uso. Se ele fosse capturado, o inimigo certamente se apoderaria do cachimbo e o fumaria, dessa forma destruindo a mensagem.

Uma forma usual é a abrir a bainha do colarinho de seu casaco, ou a sola de sua bota, etc., inserir ali a mensagem e cosê-la novamente.

A primeira notícia que obtive dos bôeres vindo contra Mafeking, logo que a guerra eclodiu, veio de um pedaço de papel enrolado do tamanho de uma ervilha, e enfiado num buraquinho praticado na extremidade suja de um bastão e tampado com sabão, com o qual um nativo entrou em Mafeking.

Nosso método de enviar cartas para fora de Mafeking mostrou-se uma boa possibilidade para os mensageiros. Costumávamos amassar a carta numa bolinha e embrulhá-la em um bocado de folhas metalizadas de chumbo, como aquelas em que se embala o chá. Um mensageiro nativo a levaria nas mãos até o momento em que se deparasse com bôeres em seu encalço. Nesse caso, ele largaria a bolinha, reparando em pontos de referência em duas ou três direções, de modo a poder identificar o local exato quando voltasse. A bolinha era muito parecida com uma pedrinha comum no solo, e quando fosse capturado, não se descobriria nada com o nativo que ele estivesse a ocultar, e então ele seria liberado para seguir seu caminho.

#### MENSAGEIROS EXPRESSOS

Além de cavalgar longas distâncias com mensagens, uma missão muito importante é também aquela de percorrer curtas distâncias com mensagens verbais, quando o inimigo está próximo e não há tempo para pôr a informação por escrito.

Muitas vezes você acompanhará um oficial para observar os movimentos do inimigo quando ele estiver quase na distância de engajamento. Ele, então, lhe dará uma mensagem verbal para ser levada ao Comandante, e você deve, é claro, tomar o máximo cuidado em recordar de cada palavra exatamente como ele a disser, e não esquecer de nada durante o trajeto, pois tudo pode ser posto a perder dependendo de uma palavra mal colocada.

Ou você pode ser enviado à frente, em lugar de um oficial, para observar e retornar com as informações.

## CAPÍTULO XII - CUIDADOS DO HOMEM E DO CAVALO.

### Índice

Em missão de reconhecimento, muitas vezes você pode estar distante do corpo principal por vários dias e noites seguidos. Frequentemente com um ou dois companheiros, às vezes sozinho. Portanto, é muito necessário que você saiba cuidar de si mesmo, de seu cavalo e de seu camarada, no caso de algum deles ficar doente ou ferido.

Cuidado de si mesmo. -Vamos começar com o mais importante dos três – que é você mesmo.

Nunca pense em sair, mesmo para uma missão prevista para durar uma hora, no serviço em campanha, sem levar consigo algo para comer. Você nunca sabe por quanto tempo vai ficar fora.

O ditado que “um ponto na hora certa poupa nove” é bem consistente – especialmente no que concerne à sua saúde. Se você quer que o seu trabalho de exploração seja útil, você deve estar com boa saúde, e a melhor forma de garantir isso é manter-se em boa condição física, em tempo de paz; e quando no serviço em campanha, alimentar-se bem, vestir-se adequadamente e ter muito cuidado com a água que bebe.

Um homem que viveu “gordamente”, sem dedicar-se a exercícios árduos em tempo de paz, e que nunca tenha aprendido a acender fogueiras e preparar sua própria comida, chega ao ponto de ruptura muito rapidamente quando tenta passar as durezas do serviço em campanha. Vi um homem assim com aparência quase horrorizada, com uma expressão de “que é que eu vou fazer com isto?” No rosto, quando lhe deram uma ovelha viva e um bornal de farinha como sua ração para os próximos quatro dias. Um Esclarecedor treinado, ao receber a mesma matéria, consideraria estar num mundo de fartura.

Você tem que viajar muito leve quando em missão de reconhecimento e, portanto, não disporá de muito espaço para equipamento. O item mais útil para levar é uma segunda camisa de flanela, para trocar quando molhada ou para vestir por cima para se aquecer.

No seu cantil, chá frio em climas quentes é uma bebida muito útil, pois lhe dá mais força que água fria<sup>34</sup>, e assegura que a água foi fervida, o que é a melhor prevenção contra febre entérica e outras doenças.

Durma, sempre que tiver a chance de fazê-lo em segurança, porque não há trabalho mais exigente que o contínuo estado de atenção que a prática da exploração exige. Mas, quando você dormir, cuidado para não ser apanhado durante o sono. Acredito ser uma questão de prática um homem tornar-se capaz não apenas de acordar a qualquer hora em que deseje fazê-lo, mas também de ter um sono tão leve que possa ser despertado pelo mais leve ruído, ou pelo movimento de qualquer um perto de si. Para mim, é um hábito, como é também o de tirar uma soneca de uns dez minutos de quando em quando, e acordar tão renovado como se tivesse gozado um par de horas de repouso.

<sup>34</sup> O chá (*Camelia sinensis*) tem cafeína, sendo, portanto, um psicoestimulante.

Quando dormir, tenha o cuidado de manter seu revólver preso a você pelo fiador. Muitos homens dormem com ele sob a cabeça ou o travesseiro, e como esse é um lugar em que um ladrão normalmente vai procurá-lo, um lugar melhor é sob ou atrás dos joelhos, onde é seguro e fica bem à mão.

Pode ser um alívio desatar suas botas para dormir, mas não as descalce, a menos que você tenha sapatos para calçar em seu lugar.

Se você tiver usado um fogo para cozinhar o jantar, é geralmente mais seguro afastar-se um pouco dele para achar um lugar de dormir, no caso de algum inimigo ter marcado sua localização pela sua fogueira.

É geralmente mais seguro para uma patrulha espalhar-se amplamente para dormir, para que o inimigo não possa cercar e capturar todo o grupo.

São artigos úteis de equipamento para Esclarecedores: um apito para cada homem, um megafone (para ouvir, assim como para falar); uma pequena lanterna elétrica; uma machadinha, com picareta na traseira, que lhe permita ser usada para escalar postes telegráficos, etc.

Cuidados com seu cavalo. – Já salientei a necessidade de poupar seu cavalo de toda fadiga desnecessária quando cavalgá-lo. Você também deve preservar as forças dele tanto quanto as suas próprias, dando-lhe água e alimentando-o sempre que puder. "Pouco muitas vezes" é melhor do que grandes porções de comida a longos intervalos. Lembre que, se deixado por sua própria conta, um cavalo pastará quase 22 horas das 24 do dia. Então, sempre que tiver uma chance de dar-lhe repouso, deixe-o pastar, ou também receber comida. Um cavalo não será capaz de fazer trabalho com velocidade após uma grande ingestão de água, mas se conduzirá bem se receber alguns goles de água nos momentos de sede. Dê-lhe água antes, mas não depois de alimentá-lo com grãos sem que decorra um intervalo de pelo menos uma hora.

A quantidade de comida que um cavalo pode comer para bom proveito é de mais ou menos 1 libra (0,5 kg) por hora. Você deve levar isto em consideração durante o patrulhamento de longa distância, etc., e se você tiver sucesso em dar-lhe meio quilo de alimento a cada hora do período em que estiver em missão, você terá uma cavalgada sem problemas.

Se as pernas dele ficarem inchadas ou quentes, ou cansadas, ou tensas por excesso de trabalho, ataduras de água fria irão dar-lhe alívio e ajudarão a refrescá-lo.

Se ele começar a mancar, e você estiver em dúvida sobre qual perna é, faça-o trotar e preste atenção à sua cabeça; ele vai repuxá-la para cima quando a perna manca tocar no chão.

É só o desleixo por parte do cavaleiro que produz assaduras no lombo, irritação da cilha ou outros efeitos de fricção em um cavalo. Se a sela tiver sido adequadamente colocada para encaixar-se no formato do cavalo, ela não terá fricção. Mas os praças, especialmente quando saindo à noite, ou apressadamente, tendem a prender a sela de forma descuidada; o erro mais frequente é colocá-la muito à frente, em lugar de "no centro do dorso do cavalo". O resultado de pô-la muito à frente é que a cilha fica muito próxima do cotovelo do animal, o que causa uma irritação pela fricção entre a cilha e a pele solta que há ali; a parte dianteira da sela fica nas omoplatas do cavalo, prende-as e faz o cavalo andar aos tropeções, especialmente ao saltar; a frente da sela fica elevada e as abas traseiras são pressionadas contra as costas do cavalo, causando fricção.

Se a sela estiver muito à frente, joga a maior parte do seu peso sobre as patas dianteiras do cavalo, dando-lhes uma tensão indevida, fatigando o cavalo, e suas patas dianteiras ficam pouco seguras. Muitos cavalos apoiam boa parte de seu próprio peso em suas patas dianteiras por manterem a cabeça baixa, e assim por diante. Portanto, sempre é bom, quando for selecionar seu cavalo para serviço de longa distância, escolher um que mantenha a cabeça elevada e tenha bons

ombros, e que tenha os jarretes bem debaixo de si, para receber sua parcela do peso. É o que se chama “um cavalo bem equilibrado”.

Por esse motivo, sempre que você estiver cavalgando ou treinando um cavalo, ensine-o a manter a cabeça elevada na posição correta – ou seja, com as narinas ao nível da cernelha, e com as pernas “agrupadas” debaixo do corpo.

Portanto, você deve ser cuidadoso, quando selar o cavalo, e colocar a sela bem recuada, e também, sempre que parar para alguns minutos de descanso, fazer uma inspeção minuciosa para conferir se não há algum ponto de fricção.

Assaduras no dorso têm sua ocorrência facilitada por a pele ficar macia e sensível por causa do suor, e amortecida com a interrupção do fluxo sanguíneo nos vasos pequenos devido à pressão da sela com o peso do homem sobre ela. Portanto, quando desmontar, relaxe a cilha e eleve um pouco a sela para permitir a passagem de um fluxo de ar e para aliviar a pressão local ocasionalmente; e quando retirar a sela, bata nas costas do cavalo por um minuto ou dois com as mãos, para ativar a circulação do sangue sob a pele.

Sempre cavalgue seu cavalo usando alternativamente o bridão e a embocadura, e com empunhadura suave; cavalgar continuamente usando a embocadura ou prendendo-a à boca, não apenas amortece a sensibilidade da boca do animal, levando-o a puxar cada vez mais, mas também força suas mandíbulas, pescoço e ombros, e ajuda a desgastá-lo, que é justamente o que você quer evitar.

Quando seu cavalo estiver cansado, é bom deixá-lo rolar na água, lama ou areia. Isso o refresca tanto quanto um banho refresca você. Muitas vezes, você pode persuadir um cavalo a rolar num local arenoso jogando alguns punhados de areia sobre seu dorso. É uma boa forma de enxugá-lo se ele estiver muito quente.

Você deve saber como fixar uma ferradura solta, ou sacá-la para substituir por uma nova. Se uma pedra se prender ao pé do cavalo, você muitas vezes pode soltá-la dando batidinhas no casco, pela frente, com outra pedra.

É muito útil ensinar ao seu cavalo, em tempo de paz, a ficar parado quando sozinho. Para ensiná-lo, amarre uma corda à sua embocadura e deixe-a pendendo até o solo; então, amarre a ela um pedaço de saco, ou um casaco ou cobertor velho, deixando sobre o solo, de modo que se o cavalo andar para a frente ele embaralhará os pés nesse material e repuxará a embocadura. Para amarrar um cavalo, passe o topo da rédea entre a cilha e o lado do cavalo, digamos, no lado esquerdo; puxe a rédea do lado esquerdo para apertá-la, de forma a fazer a cabeça do cavalo voltar-se para esse lado; passe o estribo e a correia através da volta atrás da cilha, e aperte essa volta puxando para a frente a rédea que está do lado direito. Deixe esta rédea pendurada solta por sobre o pescoço do cavalo. Agora ele está amarrado, e se ele se movimentar, só conseguirá ficar rodeando o mesmo ponto.

Cuidado com o companheiro – Um grande passo no caminho de conquistar a Victoria Cross<sup>35</sup> é saber como recolher e carregar, sozinho, um homem ferido ou inconsciente, e como prestar-lhe os primeiros socorros até que você consiga levá-lo onde haja assistência médica disponível.

No caso de um ferimento, para cessar uma hemorragia, faça uma almofada com um lenço ou uma parte de camisa dobrada, prenda-o bem apertado sobre o ferimento, e enfaixe com a perneira acima do ferimento, ou seja, entre ele e o corpo ou o coração. Quando o sangramento tiver parado, a atadura deve ser solta para não interromper a circulação de outros vasos, etc. Bebidas alcoólicas, café ou sopa para reanimar. O tampão deve ser limpo frequentemente, lavando-o.

<sup>35</sup> Mais elevada condecoração militar britânica concedida em combate em presença do inimigo.

Para um membro quebrado: alinhe as extremidades dos ossos juntas no ponto de fratura, e prenda o membro a uma tábua, bainha de espada, carabina ou outro material que o impeça de torcer ou dobrar. Estimulantes como mencionado acima.

Para insolação ou apoplexia causada pelo calor: afrouxe todos os cintos, correias, etc., e jogue água fria sobre a cabeça, peito e ombros. Eleve a cabeça; não dê bebida alcoólica ou outros estimulantes.

Para disenteria ou diarreia: queime um pouco de pão (carvão pulverizado também faz as vezes), e dê meio punhado em uma xícara de café várias vezes ao dia.

Para levantar e carregar um homem inconsciente: deite-o de bruços, ajoelhe-se diante dele virado de lado, levante a cabeça e o peito dele sobre as suas costas, passe seu braço pela forquilha das pernas dele e suspenda-o de atravessado em seu ombro. Então, você será capaz de levantá-lo e carregá-lo com um dos braços livre para usar o revólver, etc.

Para carregar um homem inconsciente ou morto sobre um cavalo, coloque-o de bruços sobre o solo. Pegue dois pedaços de corda, amarre um ao redor do corpo dele abaixo dos ombros, estenda os dois braços dele à frente, e com a mesma corda amarre os pulsos juntos, deixando livre o restante da corda. A segunda corda, passe ao redor da cintura dele, e descendo para unir os tornozelos, deixando uma ponta livre. Cruze os estribos por cima da sela do cavalo em que você vai levá-lo. Levante-o para pô-lo sobre o cavalo de tal modo que ele fique com o rosto para baixo atravessado na sela, com a cabeça para o lado direito do cavalo. Passe a ponta livre da corda dos pulsos por baixo da barriga do cavalo e amarre-a ao estribo que pende do lado esquerdo; do mesmo modo, passe a ponta da corda dos tornozelos sob a barriga do cavalo e amarre-a ao estribo que pende do lado direito.

Então, você pode conduzir esse cavalo até mesmo a galope, se necessário, para afastá-lo do perigo.

Na Guerra Matabele, em 1898, dois Esclarecedores estavam em missão de reconhecimento do inimigo, que começou a procurar isolá-los da força principal. Então, um deles foi ferido. O outro imediatamente parou, ergueu-o para seu cavalo e fugiu com ele para outra direção. Por duas noites e um dia ele se manteve junto ao seu camarada, escondendo-se e esquivando-se do inimigo da melhor forma que pôde, e por fim teve êxito em chegar com ele a Bulawayo. O pobre rapaz que foi ferido morreu pouco tempo após dar entrada no Hospital. O Esclarecedor que o trouxe de volta merecidamente recebeu a Victoria Cross.

### **COMO PRATICAR EM TEMPO DE PAZ O CUIDADO DO HOMEM E DO CAVALO.**

Tome algumas aulas no rancho sobre como acender uma fogueira, cortar e cozinhar carne, fazer pão e “chapatis” (bolos achatados sem fermento), café, etc. Não basta apenas ver como se faz; faça tudo você mesmo até que se torne simples e fácil, e você seja capaz de preparar para si próprio comida que seja comível – e usando apenas utensílios que você levaria consigo numa missão, como sua marmita, uma caneco, seu casaco virado do avesso para misturar a massa em lugar de uma mesa, três pedras em lugar de uma trempe, e por aí vai.

Na ferraria, aprenda a lidar com ferraduras, de maneira a tornar-se capaz de sacar uma ferradura solta ou quebrada e substituí-la. Aqui, de novo, você não deve satisfazer-se em ver como se faz, mas deve fazer você mesmo algumas vezes para pegar o jeito.

Patrulhas de longa distância de não menos de 100 milhas [160 km] por Esclarecedores, em duplas ou sozinhos, são o melhor jeito de obter experiência prática de cuidado do cavalo.

Treine também erguer um homem inconsciente e amarrá-lo a um cavalo.

## Índice

Nós, britânicos, temos uma tendência a olhar com desprezo para a espionagem, como algo vil, mas, ao mesmo tempo, outras nações não pensam assim, e a adotaram como parte de seu sistema de Inteligência<sup>36</sup>. Nós mesmos usamos espiões livremente na guerra, mas por não praticar em tempo de paz, não temos espiões treinados, e conseqüentemente, no serviço em campanha temos de reunir um bando de sujeitos mal definidos, pouco confiáveis, com um pagamento caro, cujas informações – devido à sua falta de treinamento quanto aos detalhes de interesse militar – raramente é tudo aquilo de que necessitamos. O espião pago nunca é tão bom quanto um que faz o seu trabalho imbuído de um espírito de patriotismo, e esse é um aspecto que empresta honra à profissão.

Portanto, em matéria de espionagem, estamos atrás de outras nações. Em verdade, a espionagem não é mais do que o reconhecimento sob disfarce. Seus efeitos são de tão longo alcance que a maioria das nações, com vistas a impedir seus inimigos de empregar espiões, ameaçam-nos com pena de morte no caso de serem apanhados. Sabem que o desastre pode advir se seus planos e preparações se tornarem conhecidos, e ao mesmo tempo não lhes é fácil encontrar homens suficientemente inteligentes e corajosos para assumir em seu nome os riscos extremos inerentes a esse trabalho.

Os japoneses estão certos em dizer que a espionagem é a mais nobre missão que um militar pode executar, porque significa fazer trabalho inestimável para o seu lado submetendo-se ao maior risco pessoal para si mesmo.

Atualmente, um espião é mais útil do que costumava ser, e ao mesmo tempo tem mais oportunidades de executar missões importantes. A espionagem tem mais condições de ser feita do que antes; em tempo de paz, há mais turistas indo por todo lado em automóveis ou bicicletas, bisbilhotando sob o pretexto de observar a paisagem, ou fotografando cada canto de todo país estrangeiro; e na guerra, devido ao amplo desdobramento das forças e conseqüente necessidade de cooperação individual inteligente, até os níveis hierárquicos mais baixos precisam ser informados sobre que planos, etc., estão sendo postos em ação ou propostos, e com isso há muito mais informações disponíveis para serem coletadas por espiões em campo do que costumava haver.

Nossos graduados e praças ainda não têm a plena noção disso, e é só quando eles mesmos já praticaram um pouco de espionagem ou expuseram tudo a um espião ou seus simpatizantes é que percebem quão cuidadosos têm de ser para não deixar vazar a informação de que disponham<sup>37</sup>.

Certa ocasião, tive de emitir uma ordem para minha coluna, durante a Guerra dos Bôeres, da seguinte maneira: - “Se alguém quer saber quem é o maior tolo desta força, é o Sargento \_\_\_\_, do \_\_\_\_\_. Ele forneceu a um chefe de estação aparentemente amigável (que é na realidade um espião bôer), na Estação de Nylstrom, o efetivo total de nossa coluna. Por sorte, eu pus uma escuta na linha telegráfica que esse chefe de estação estava usando para comunicar-se com os bôeres. Geralmente, somos muito pouco desconfiados”.

Um espião bôer confessou, após a Guerra, que ele frequentemente entrava em Johannesburg, usando o uniforme de um major britânico, cujo corpo ele encontrou no campo de batalha. Usando

---

<sup>36</sup> Inteligência, com maiúscula, é a informação processada e analisada que permite orientar a tomada de decisões. O ciclo da Inteligência tem as seguintes fases: planejamento e direção (o que se quer buscar, para quê, como, quando, solicitação); coleta (obtenção dos dados); processamento (ordenamento, tradução, cruzamento de dados, priorização); análise (qual a aplicação); difusão; e retroavaliação.

<sup>37</sup> Uma das máximas do trabalho de Inteligência é: “você é responsável por todo conhecimento a que tenha acesso”.

as insígnias do posto e as barretas de medalhas, e cavalgando um cavalo inglês, e falando inglês com perfeição, ele nunca encontrou dificuldade em passar pelos nossos postos avançados, e assim podia ouvir as novidades.

Para um Esclarecedor esperto com instinto esportivo, a espionagem oferece os maiores atrativos, e o sucesso nessa prática é, em larga medida, resultado de acurado treinamento e obtenção de experiência em tempo de paz.

Aqui, apenas indicarei algumas das principais características do trabalho, mas há material suficiente sobre o assunto para um livro inteiro.

Pratica-se a espionagem de várias formas.

\* Se o termo “espião” não lhe agrada, por favor substitua-o nestas páginas pelas palavras “agente de Inteligência”.

O espião pode fazer seu trabalho inserindo-se em certo grupo de pessoas, ou entre os trabalhadores do inimigo, e vivendo abertamente no meio deles, coletando toda informação que puder sem que eles suspeitem; ou pode ir temporariamente em missões especiais ao território inimigo<sup>38</sup> ou aos seus acampamentos, ou empregar pessoas mais ou menos inocentes para fazerem isso por ele. Neste trabalho temporário, ele terá de assumir e frequentemente trocar disfarces, de modo a evitar atrair a atenção ou ser vigiado por detetives, etc.

Portanto, para ter sucesso como espião, de cara você tem que ser um ator esperto e um rápido observador de detalhes. Tem de ser adepto na arte de “fantasiar-se”, ou seja, em modificar completamente sua personalidade, na aparência, na forma de falar, no caráter, em conhecimento aparente, etc.

Para isso, você precisa reparar quais peculiaridades notáveis você possa ter, tais como cacoetes de fala, tiques de movimentação – de cabeça ou das mãos, etc., maneira de andar, etc., etc., e precisa livrar-se deles e incorporar outros diferentes.

Ao alterar seu rosto, você tem que se lembrar que sobrancelhas “aumentadas” alteram a expressão facial mais do que quaisquer barbas crescidas ou raspadas, etc. Marcas de tatuagem podem ser pintadas nas mãos ou nos braços, para serem lavadas quando você mudar de disfarce. Mas não importa o quanto você altere seu rosto e aparência no espelho, não valerá nada se você negligenciar modificar sua aparência quando visto pelas costas. A visão das costas de alguém que você conhece é quase tão facilmente reconhecível para você quanto se a pessoa estivesse de frente. Se você visse um amigo seu descendo a rua à sua frente e, ao alcançá-lo, você o descobrisse usando uma barba, ainda assim você o teria reconhecido.

Para os iniciantes, disfarçar-se invariavelmente resulta em ser excessivamente trabalhado pela frente e insuficientemente por trás.

Antes de tentar tornar-se espião, disponha-se primeiro a capturar um, e então você aprenderá que falhas evitar, e que tipo de armadilhas podem ser preparadas para pegar você quando estiver espionando.

Para pegar um espião, você precisa tornar-se experiente em notar e lembrar pequenas particularidades e detalhes dos transeuntes, e em deduzir dessa observação seu caráter e em quê trabalham. Mesmo como Esclarecedor você deve aprender isto, de modo a ser capaz de reconhecer espiões e evitar ser levado a fornecer-lhes informações.

Familiarize-se com a aparência e o modo de agir, pelas costas, de qualquer um de quem você suspeite – então, se você voltar a ver as mesmas costas alguns dias mais tarde com um rosto completamente diferente, você pode considerar que ele vale um pouco mais de atenção.

---

<sup>38</sup> Explica-se: não apenas o país inimigo, mas território sob seu controle (para pegar um exemplo da Primeira Guerra Mundial, se o espião fosse a território francês ou belga ocupado pelos alemães).

Tive o prazer de prender quarto espiões estrangeiros europeus em ocasiões diferentes em tempo de paz na Inglaterra, e casualmente detectei outros quando no exterior – um, um oficial fazendo-se passar por garçom de hotel; outro, por um turista; o terceiro era uma dama, e assim por diante.

Se você quer obter experiência em detectar espiões como esses, eles não são raros, e você precisa sair da Inglaterra para encontrá-los. Alguns governos estrangeiros podem lhe contar muitas coisas sobre nosso Exército.

As mulheres têm muitas boas habilidades para a espionagem, e são sem dúvida bastante úteis em tempo de guerra, como já o foram no passado e ainda o são em tempo de paz. Mas elas têm pontos fracos, e raramente conseguem disfarçar sua esperteza, caso em que o homem que se aparenta estúpido é quem consegue descobrir coisas.

Todos os militares devem evitar ser enganados pelas mulheres para deixar transpirar qualquer tipo de informação de valor militar.

Não se pode estabelecer regras rígidas quanto aos métodos de espionagem a serem usados. Eles variam de acordo com a informação que você precisa obter, e as pessoas de quem você deve obtê-la, então tudo depende da sua própria engenhosidade.

Você precisa ter alguma espécie de código secreto por meio do qual você possa telegrafar a informação para o seu pessoal. Capturamos um espião logo antes da guerra na África do Sul, que tinha um código no qual diferentes tipos de toras, vigas, tábuas, caibros, etc., representavam unidades ou especialidades do Exército.

Uma certeza é que você não deve tomar notas e nem portar consigo quaisquer papéis incriminadores. Quando for necessário fazer anotações, digamos, de fortificações, você pode fazer-se passar por um botânico fazendo esboços em sua caderneta, retratando folhas de árvores, os veios dessas folhas podem ser feitos de forma semelhante à de certas fortificações, e os números referindo-se às suas dimensões podem também ser os que indiquem a quantidade e o calibre dos canhões, etc.

### **COMO PRATICAR EM TEMPO DE PAZ.**

É essencial pegar o hábito de observar todos os detalhes da aparência (pelas costas assim como pela frente), vestimenta, peculiaridades do jeito de se mexer, ou de falar, ou dos olhos ou sobrancelhas das pessoas.

De início, é bom ir aprendendo quando em viagem no trem, ou no bonde, etc., quando você tem tempo de sobra para atentar às particularidades dos seus companheiros de viagem. Depois, tente com transeuntes na rua, até que seja capaz de memorizar as características de várias pessoas numa sequência mais ou menos rápida.

Tente deduzir de sua aparência qual a sua condição, ocupação, etc.

Elabore um código secreto<sup>39</sup> para telegrafar informações sobre movimentos de tropas, etc., para seu próprio pessoal.

Se puder, obtenha instrução com detetives sobre incidentes da experiência deles no que se refere a pistas para resolver crimes, etc.

Treine disfarçar-se e sair entre estranhos como um personagem diferente do seu próprio. Quando você estiver bom em um personagem, tente fazer algumas mudanças ao longo de algumas horas, procurando ficar no meio do mesmo grupo de pessoas. Uma vez, vivi como um encanador

---

<sup>39</sup> Obviamente, tal código deve ser convencionado com o escalão enquadrante do agente, e as mensagens, redigidas de forma coerente; pois, se um texto não faz sentido como uma mensagem comum, desperta suspeitas.

no sudeste de Londres, e também me fiz passar por marinheiro, e a experiência foi muito educativa em cada caso.

É uma prática bastante útil deduzir o caráter e a profissão de algum transeunte ou conhecido de ocasião e, então, por meio de perguntas discretas, verificar quão aproximada foi sua avaliação, sem deixar que ele descubra muito sobre você mesmo.

Em manobras, muitas vezes é um exercício proveitoso usar alguns Esclarecedores disfarçados, mas não é desejável de modo algum que eles se vistam de mulher.

## CAPÍTULO XIV – EXPLORAÇÃO NO SERVIÇO EM CAMPANHA

### Índice

E agora eu proponho, como conclusão, percorrer os pontos principais do que venho dizendo nas palestras, e mostrar como eles se aplicam à real prática do reconhecimento, seja em manobras, seja no serviço em campanha.

Se você pretende ter alguma valia como Esclarecedor, deve aprender esses pontos em tempo de paz. Não tem serventia alguma ir para o serviço em campanha sem estar treinado, nem pensar que o conhecimento virá a você rapidamente quando em situação<sup>40</sup>. Muitas vidas se perderam nessa brincadeira. De fato, é notável a quantidade de homens bons que foram mortos em sua primeira experiência de guerra – simplesmente devido à ignorância.

Homens que aprenderam a desenhar mapas maravilhosamente, e a fazer excelentes relatórios em tempo de paz, saem em missão real de reconhecimento, e não demoram a perder o caminho, ou esquecer de se manterem ocultos, e por falta do golpe de vista deixam de perceber o inimigo a tocaiá-los – e nunca mais aparecem. Outros, por não estarem acostumados a ler rastros, vão perambulando por um território cheio de inimigos ocultos no meio das pedras ou da vegetação, e fazem relatórios dizendo que está tudo limpo. Muitos, por não terem uma “porta dos fundos”, ou segunda rota de fuga, acabam sendo isolados. E mais que tudo, por falta de confiança em sua própria habilidade como Esclarecedores – devido à falta de prática –, não se lançam à frente com aquele ímpeto e espírito empreendedor que são absolutamente necessários para ser bem-sucedido na atividade de exploração.

A linha de ação geralmente tomada para reconhecimento em longa distância é uma patrulha ser enviada, constituída por um oficial e alguns Esclarecedores treinados, com uns poucos mensageiros ciclistas ou montados para trazer as informações. A patrulha faz seu caminho até as proximidades do inimigo, que pode estar cinquenta ou cem milhas distante da nossa própria força principal; postos de retransmissão de mensageiros montados ou ciclistas são lançados a intervalos de poucas milhas. Quando a patrulha chega a poucas milhas do inimigo, podem ser enviados espiões, ou os Esclarecedores são enviados em duplas para reconhecer e trazer seus relatórios para o líder da patrulha num local pré-estabelecido. Ele então envia esses relatórios para a força principal.

Patrulhas assim são menos propensas a atrair a atenção se fazem seus deslocamentos com todos os seus homens juntos, mas sempre com um batedor bem à frente, e quando em terreno fechado também em cada flanco, e, se necessário, também à retaguarda, de modo a precaver-se contra emboscadas e surpresas; mas geralmente é mais seguro para uma patrulha manter-se amplamente dispersa, de modo a não cair toda numa emboscada, ou cair inteira sob fogo repentino. Se isso acontecer com um ou dois homens, os outros ainda podem escapar. Veja o Apêndice C.

<sup>40</sup> O velho conhecido “na hora sai”.

Cada homem na patrulha deve prestar atenção, para si mesmo, da direção tomada e de todos os pontos de referência pelos quais passou. A patrulha deve deslocar-se segundo os mesmos princípios que já expliquei valerem para o Esclarecedor sozinho, movendo-se rapidamente quando em terreno aberto, e parando quando novamente sob alguma coberta. O batedor avançado deve ir rapidamente para o próximo bocado de cobertura à frente, e verificar se está tudo, livre antes de chamar a patrulha para vir.

Muitas vezes, é melhor – mas especialmente à noite – que o batedor avançado seja um ciclista.

Deve ser feita uma parada curta de hora em hora<sup>41</sup>, para examinar o arreamento, dar descanso aos esclarecedores, etc., e dar uma olhada cuidadosa ao redor para sinais distantes ou próximos de presença do inimigo, inquirir os moradores, etc.

Se uma patrulha for subitamente atacada ou surpreendida por uma força superior, seja em marcha, ou no bivaque, etc., os homens devem imediatamente dispersar-se em todas as direções, e por fim fazer seu caminho de volta independentemente, por caminhos desbordantes, para o local onde se fez o último alto ou algum outro ponto de reunião previamente designado. Se não tiverem sido dadas ordens especiais, o local do último alto deverá ser considerado como o ponto de reunião.

É muito útil convencionar alguns sinais com apitos – por exemplo, uma lenta sucessão de silvos longos significando “Dispersar”, uma rápida sucessão de silvos curtos significando “Reunir”.

Para homens e equipes que se reúnam no escuro: alguma espécie de assobio pré-convencionado é útil como sinal de reconhecimento mútuo; ou se uma senha for considerada melhor, pode-se usar o nome do líder da patrulha ou do esquadrão. Mas o assobio costuma ser o melhor (por exemplo, o velho toque de “passo de estrada, marche”), porque um homem que não consiga encontrar sua equipe pode assobiar o chamado até que receba resposta de seus amigos.

Se uma patrulha inimiga for avistada, geralmente o melhor é esconder-se e deixá-la passar, e depois procurar e capturar algum mensageiro que tenha sido enviado de volta por ela com despachos para sua força principal. Quando você mesmo for enviado de volta com despachos, tome cuidado para que o inimigo não esteja aplicando o mesmo truque em você; mantenha sempre os olhos bem abertos.

Quando for lançado por sua patrulha o pelo corpo principal para reconhecimento de longa distância, esteja atento para ter à mão seu mapa, bússola, relógio, caderneta de anotações e rações. Que seu cavalo esteja em boas condições, com ferraduras e arreamento bem cuidados e bem ajustados.

Cuide de entender plenamente suas instruções, isto é: (1) O que se espera que você descubra; (2) Quão longe você deve ir (podem ser cinco milhas, ou cinquenta, e em qual direção); (3) Para que lugar você deve trazer ou enviar suas informações; (4) Onde está o inimigo, e com que efetivo.

O oficial que lhe transmitir suas ordens deve ao mesmo tempo dizer a você tudo que já é sabido sobre o inimigo até o momento. Isso deve servir de orientação, e visa a poupar-lhe trabalho desnecessário em relatar o que já é sabido. Ele deve informá-lo também dos prováveis movimentos das nossas forças. Se você receber ordens verbais, anote-as em sua caderneta, de modo a não haver enganos. Então, você deve saber suas ordens de cor, para poder destruir a anotação que fez delas, de modo a, caso você venha a ser baleado ou capturado, elas não caiam nas mãos do inimigo. Estude seu mapa até que você conheça muito bem o território no qual vai operar.

Tendo obtido sua direção geral, escolha sua rota de progressão, e identifique quais serão seus principais pontos de referência no terreno.

---

<sup>41</sup> Alto-horário: parada que se faz a intervalos regulares durante um deslocamento (geralmente, de hora em hora), para descanso, beber água, ajustar equipamento, etc.

Frequentemente, especialmente se você desconfiar que os batedores inimigos estão observando, será preferível começar numa direção diferente daquela que você realmente tomará, e fazer o desbordamento para voltar à sua rota prevista quando conseguir passar por um caminho oculto.

Ao iniciar, preste atenção ao seu rumo pelo sol (ou pelas estrelas), e registre suas mudanças de posição com o passar das horas, para que você não mude de rota.

Ao entrar em território inimigo, mantenha-se oculto – deslocando-se com rapidez em terreno aberto, e mais lentamente quando estiver sob cobertura.

Tire vantagem de todos os pontos de terreno elevado, tomando o cuidado de não se fazer visível no topo, de vigiar quanto à presença do inimigo, e de obter uma visão mais abrangente do território.

À noite, mantenha seus ouvidos (assim como seus olhos) abertos para qualquer ruído, distante ou próximo.

Mantenha contínua atenção aos rastros e sinais do inimigo, perto ou longe, e se vir indícios importantes, coloque-os em seu relatório, e tente construir seu significado completo.

Para que o trabalho seja eficaz, noite e dia devem ser praticamente a mesma coisa para o Esclarecedor. Chega-se a isso com um pouco de treinamento. A maneira mais usual é deslocar-se à noite e fazer o reconhecimento de dia, ao alvorecer. A melhor condição de luz na Índia e na África de Sul ocorre no período da manhã. De manhã cedo a fumaça das fogueiras do inimigo e a poeira dos deslocamentos permanecem no ar. Mas a arte de achar seu caminho durante a noite só pode ser aprendida pela prática em tempo de paz.

Em seu livro *Quarenta e um anos na Índia*, Lord Roberts descreve algumas importantes missões noturnas que ele cumpriu com sucesso nas proximidades de Lucknow, ao tempo do Motim<sup>42</sup>, que mostram graficamente algumas das dificuldades que devem ser encontradas.

Somente deslocando-se à noite é que você pode passar entre os postos de vigilância do inimigo, seja ele civilizado ou selvagem, e depois de um bocado de treinamento você se descobrirá capaz de fazê-lo com pleno êxito; mas é melhor obter essa prática em tempo de paz.

Se você for capturado pelo inimigo, destrua ou engula quaisquer mensagens ou anotações valiosas que possua, que informem sobre seu próprio lado. Se elas se referirem apenas ao inimigo, não serão um problema tão grande.

Livre-se do ferrolho de seu fuzil e das lentes de seu binóculo antes de ser capturado.

Não forneça informações reais sobre suas forças, mas seja amigável com seus captores, e procure descobrir o máximo que puder deles, e envie a informação se possível. Dois Esclarecedores, os Cabos Chamberlain e Anderson, do 5º de Dragões da Guarda, conseguiram fazer isso particularmente bem, quando, após reconhecerem os acampamentos bôeres diante de Ladysmith, foram capturados, e guardados na cadeia de Standerton. Enquanto estavam lá, fizeram amizade com seus captores e obtiveram muitas informações valiosas, que eles deram jeito de escrever e encaminhar, por meio de um nativo, para o Quartel-General das forças britânicas.

O Sargento Weston, dos Dragões Reais, descobriu que o melhor lugar para levar uma mensagem era dentro do oco de um cachimbo reserve, pronto para ser municiado com tabaco, de modo que, se fosse capturado, ele ou seu captor fumaria o cachimbo e, dessa forma, queimaria a mensagem, destruindo-a.

Ao bivacar à noite, é melhor selecionar seu local de pouso ao anoitecer, mas não vá para lá antes que esteja escuro, pois o inimigo pode estar de olho em você. Depois de ver um lugar

---

<sup>42</sup> Revolta dos Sipaiois, 1857.

adequado, continue sua rota por um trecho, e depois retorne para lá sob a cobertura da noite, e apague seus rastros que conduzam a esse local de acampamento.

Convém que ele seja numa depressão do terreno, de modo que você possa ver qualquer um que se aproxime desenhado contra as estrelas. Deve haver também uma “porta dos fundos”, ou segunda rota de escape para sair dali.

Via de regra, não é seguro acender fogueiras e cozinhar à noite. É melhor cozinhar durante a luz do dia, com uma fogueira de gravetos e troncos secos, de modo a não produzir muita fumaça, que poderia denunciar sua posição. Fumar à noite também é perigoso, pois produz uma luz e um cheiro capazes de mostrar a um inimigo a sua localização.

Quando você fizer suas paradas durante o dia, escolha, se possível, um local escondido, tal como um capão de mato, uma pilha de rochas, etc., com terreno aberto ao redor, de modo a você poder ver a aproximação de algum inimigo, e sempre tenha um homem na vigilância com binóculo.

O Príncipe Imperial perdeu a vida numa missão de reconhecimento, por ter parado num trecho de terreno baixo com plantações em volta, através das quais os zulus foram capazes de se esgueirar até bem perto sem serem notados.

O primeiro homem a morrer na Guerra Franco-Prussiana<sup>43</sup> foi um inglês chamado Winslow, que havia se engajado como oficial no exército alemão. Ele pôs sua patrulha a descansar numa casa rodeada por bosques, e negligenciou três medidas de precaução que deveria ter tomado: 1) Ele não tinha terreno aberto ao seu redor; 2) Ele não pôs vigias; 3) Ele não tinha uma “porta dos fundos”. A consequência foi sua patrulha ser capturada e ele ter sido morto.

Certa vez, vi uma patrulha ser capturada de maneira similar, em manobras na Alemanha. Eles se haviam ocultado numa granja que era rodeada por um muro alto e um bosque. Eles trancaram o único portão e julgaram-se bem seguros. Uma patrulha inimiga chegou, e logo notou uma ponta de lança aparecendo por cima do muro do terreiro, e depois viu os rastros dos cavalos conduzindo ao interior da granja. Eles prosseguiram em seu caminho fingindo não ter percebido nada, mas no momento em que puderam contar com a cobertura do bosque, o líder da patrulha desenhando um esboço da posição da granja, e mandou de volta um mensageiro com o esboço e uma mensagem para seu esquadrão. O esquadrão veio rapidamente e, oculto pelo bosque, cercou a granja e capturou a patrulha.

Ao chegar ao alcance do inimigo, mantenha-se oculto, e observe o máximo que puder. Tenha sempre em mente quais são os aspectos principais sobre os quais se espera que você obtenha informações, mas ao mesmo tempo preste a atenção a qualquer coisa sobre o inimigo e o território que possam ser úteis para o seu lado.

Use todo tipo de esquivas ou astúcia para obter o melhor do seu inimigo na obtenção de informações.

Se você se encontrar na área de retaguarda de um inimigo civilizado, corte quaisquer linhas de telégrafo ou de telégrafo de campanha que venha a encontrar.

Se você for descoberto fazendo o reconhecimento, não seja precipitado em se retirar, amenos que você perceba que estão tentando cortar sua saída.

Se em algum lugar você for impedido de realizar seu trabalho, vá adiante e tente noutro lugar.

Use quaisquer artimanhas em que puder pensar; assim, finja que tem tropas de apoio perto de você fazendo acenos e falando com amigos imaginários na cobertura; faça rastros em quantidade, movendo-se através do mesmo trecho algumas vezes; faça rastros falsos caminhando de costas, etc., em trechos de solo mais macio.

---

<sup>43</sup> De 1870-71.

Quanto mais ousado você for, menos o inimigo se sentirá inclinado a deter você. Inimigos civilizados não desperdiçarão tiros num Esclarecedor solitário, já que isso poderia perturbar ou alarmar toda a sua linha de postos de vigilância ou patrulhas. Os selvagens raramente atirarão até que você fique parado para proporcionar-lhes um bom alvo – portanto, mantenha-se em movimento enquanto estiver dentro do alcance das armas leves deles se eles o tiverem visto. Os selvagens geralmente desconfiam de um Esclarecedor solitário que avance corajosamente; eles imaginam que ele deve ser uma isca para atraí-los a alguma emboscada ou armadilha, e são muito pouco motivados a ir em seu encalço.

Os Regulamentos dizem que, uma vez feito contato com o inimigo, você nunca deve deixá-lo, mas sim segui-lo por onde quer que ele vá, observando e relatando seus movimentos. Isto, é claro, aplica-se principalmente a um inimigo civilizado; esse tipo de ação é frequentemente impossível quando contra selvagens entre montanhas ou florestas. Ainda assim, o espírito da ordem deve ser cumprido na sua maior extensão possível, isto é, você deve acompanhar o inimigo o máximo que puder, para ver o que seu corpo principal está fazendo. E se você tiver que romper o contato real com ele, você deve buscar saber pelos seus rastros, fumaça distante, etc., onde ele deve se encontrar.

Via de regra, é sobre o corpo principal da força inimiga, e não sobre suas patrulhas ou postos avançados, que seu Comandante quer saber.

É útil empregar seu cavalo como um meio de seguir um inimigo ou aproximar-se dele, mas quando você está lá, frequentemente é mais produtivo deixar seu cavalo oculto, com seu companheiro tomando conta dele, e você fazer a exploração a pé. Frequentemente isso pode significar permanecer fora por um dia ou mais, em observação.

Na Guerra dos Bôeres, os Esclarecedores inimigos costumavam seguir nossas colunas em deslocamento, e postar-se nas imediações enquanto elas acampavam. Nossos Esclarecedores costumavam encontrar seus esconderijos, e quando a coluna se aprestava para reiniciar o movimento, eles se esgueiravam dando a volta e capturavam os observadores bôeres, evitando assim que a movimentação fosse relatada, e ao mesmo tempo obtendo prisioneiros, que, com maior frequência que o contrário, acabavam tornando-se nossos guias.

Ao retirar-se para longe do inimigo com suas informações, não vá pela mesma rota em que veio. Muitas vezes consegui evitar ser emboscado por praticar esta regra – e na única vez em que eu a desobedei (não havia outro caminho), eu perdi meu chapéu e quase perdi a vida pelas balas de uma equipe inimiga que estava escondida. Mas não se afaste demais de seu caminho original a ponto de perder de vista seus marcos referenciais e, com isso, se perder.

Se você descobrir que seu caminho está bloqueado, vá aos poucos dando a volta preservando sua direção geral; mas mesmo ao fazer isso, não se esqueça de continuar o tempo todo captando informações, para levar na memória e para registrar em seu relatório assim que você tenha uma chance de escrever.

Para reconhecimento de longa distância, no qual você pode permanecer fora por alguns dias seguidos numa mesma missão, não é necessária pressa em obter informações ou em escrever seu relatório – mas a informação tem de ser boa e completa para valer a pena enviá-la por toda essa distância.

O reconhecimento próximo é outra coisa. É a sua missão quando empregado em uma patrulha de combate, ou como esclarecedor para escalões de vanguarda ou postos avançados, etc. Como eu já disse, a rapidez é tudo – especialmente a rapidez em observar quaisquer movimentos, ou mesmo intenções, de um inimigo que não está visível para seu oficial comandante – e então, em fazer essa informação chegar a ele com a maior presteza.

Geralmente, essa informação será verbal, já que você pode não ter tempo para escrevê-la. Nesse caso, pense no que vai dizer durante o caminho de retorno, e quando se dirigir ao oficial, fale sem pressa, e apresente as informações de maneira simples e clara.

Esteja sempre pronto para auxiliar outros Esclarecedores do seu lado, sejam eles do mesmo regimento que você ou não. Tente também fazer-se útil para oficiais de outras unidades, fornecendo-lhes bocados de informações que você considere que lhes possam ser úteis. Lembre-se sempre que você está ajudando o seu lado a vencer, e não meramente caçando para você ou seu regimento glórias que virão por si mesmas.

Para ser bem-sucedido como Esclarecedor, você precisa ter um bocado do que os americanos chamam “*jump*” e “*push*”. “*Jump*” é a condição de estar alerta, desperto e pronto para agarrar uma oportunidade; e “*push*” é um espírito de não se dar por vencido: se houver impedimento em um ponto, vá explorar em algum outro lugar – é o que quer dizer o seu lema regimental: *Vestigia nulla retrorsum* – “Não desista, mantenha o impulso à frente”.

Quando estiver em dúvida se deve ir adiante ou voltar, pense no que os Zulus dizem: “Se avançarmos, morremos; se recuarmos, morremos; melhor avançar e morrer”.

É também como um jogo de futebol. Você é selecionado como um jogador avançado. Jogue o jogo; jogue para que o seu lado possa vencer. Não pense em sua própria glorificação ou nos riscos para si próprio – o seu lado está lhe dando suporte. Jogue e faça o melhor que puder de cada chance que tiver. O futebol é um bom jogo, mas melhor que isso, melhor que qualquer outro jogo, é o da exploração. Mas, como qualquer outro jogo, não adianta você entrar nele sem treinamento prévio; e espero que o que apresentei acima possa ser de alguma utilidade para ajudar você a desempenhar um papel relevante no melhor e mais valioso esporte do mundo.

Estas palestras foram originalmente preparadas para o 5º Regimento de Dragões da Guarda.

**APENDICE A - ORGANIZAÇÃO REGIMENTAL DOS BATEDORES.**Índice

Cada regimento terá um oficial como comandante da seção de Esclarecedores, um sargento como adjunto, oito Esclarecedores regimentais ou de 1ª Classe, e 16 Esclarecedores de esquadrão ou de 2ª Classe. Todo segundo-tenente deve ser instruído nos detalhes da missão de Esclarecedor e deve qualificar-se como Esclarecedor de 1ª Classe.

Além do descrito acima, haverá pelo menos quarto mensageiros treinados em cada esquadrão.

**SELEÇÃO**

A seleção dos homens para serem treinados como Esclarecedores deve exigir as seguintes qualificações:

Bom nível de conhecimento gerais, inteligência viva, bom caráter, bom golpe de vista, pouco peso.

Bom e sólido estado de saúde geral (especialmente no que concerne a doenças venéreas e bebida).

Capacidade de adaptar-se a qualquer tipo de trabalho.

Habilidade como cavaleiros.

Habilidade como nadadores.

Homens que são bons em representar, e os que gostam de sair para caçar, etc., geralmente dão bons Esclarecedores, pois são dotados de rápida presença de espírito.

**TREINAMENTO PRELIMINAR**

Devem, então, passar por um treinamento sobre:

Leitura de mapas.

Desenho de mapas.

Fazer relatórios (verbais e por escrito).

Missões das patrulhas de combate, patrulhas de reconhecimento, batedores, ordenanças, mensageiros, etc.

**TREINAMENTO ESPECIAL**

Então, eles devem receber treinamento avançado como Esclarecedores, em turmas de seis, dado por um dos oficiais Esclarecedores, tratando dos seguintes pontos:

1. Como encontrar seu caminho, percepção visual do terreno, em território estranho, à noite e durante o dia, pelo mapa, pela memorização do mapa, pela bússola, pelas estrelas, pelos pontos de referência, por informações dos nativos, etc.

2. Rapidez da percepção pela visão e pela audição, de dia e à noite, percepção de pequenos indícios, memorização de registros de pontos de referência e de informações dos nativos, etc.

3. Saber ocultar-se, seleção do fundo, esconder-se durante o dia e à noite, uso de árvores, etc.

4. Rastreamento – Rastrear homens, cavalos, veículos sobre rodas, etc., de acordo com o tipo de solo, condições do tempo, etc.

5. Deduzir informação a partir de rastros, indícios ou sons. Estudo de “Sherlock Holmes”.

6. Cavalgar através campo, transposição de obstáculos, travessia de rios, estimativa de distâncias, como poupar seu cavalo em cavalgadas de longa distância.

7. Cuidado consigo mesmo – Como manter-se fisicamente apto, preparação de carne, farinha, etc., para alimentação, técnicas de cozinha, técnicas de acampamento e bivaque.

8. Cuidado com o companheiro – Primeiros socorros para doentes ou feridos, como transportar um homem incapacitado sozinho, como transportá-lo num cavalo.

9. Cuidado com o cavalo – Ajustagem da sela, manejo das ferraduras, identificação de doenças ou manqueira, prevenção e cura. Alimentação e cuidados gerais com o cavalo quando em missões de longa distância, como amarrar o cavalo.

10. Elaboração de esboços – Como desenhar com rapidez, desenho de memória, desenho à noite, avaliação de distâncias e alturas durante o dia e à noite.

11. Relatórios – Relatórios rápidos, relatar informação de reconhecimento distante por escrito, relatórios verbais.

12. Sinalização – Sinalização por semáfora.

Na Índia, os Esclarecedores devem ser encorajados a aprender Hindustani e sinalização, e a ensinar seus cavalos a deitar.

## EXERCÍCIOS PRÁTICOS

Após complete instrução dos temas acima, os Esclarecedores devem ser postos a fazer trabalho prático em variados exercícios de reconhecimento, sobre vários terrenos, tanto em duplas quanto individualmente.

Então, eles devem participar das seguintes competições de reconhecimento:

- Aranha e Mosca: Uma patrulha (aranha) vai para um dado trecho de terreno, com algumas milhas de extensão, esconde-se e relata os movimentos do inimigo. O inimigo sai como patrulhas (moscas) tentando encontrar a patrulha oculta. Ao término do tempo estipulado, os relatórios são entregues aos árbitros que acompanham cada lado, e faz-se a pontuação.

Roubar a Luz ou a Bandeira: Dois times, compostos por Esclarecedores, formam postos avançados oponentes, distanciados de umas poucas milhas, com bandeiras ou lanternas chinesas (de acordo com a hora, se de dia ou à noite) para identificar a localização de seus (imaginários) pontos de apoio. Os Esclarecedores fazem reconhecimento e relatam as posições dos postos inimigos e, se capazes, furtam as bandeiras ou lamparinas para provar que descobriram a localização dos pontos de apoio, etc.

Esboçar e Rastrear: Uma patrulha visita uma dada série de pontos, fazendo esboços e relatórios sobre eles. Uma patrulha hostil é lançada atrás deles após um intervalo de tempo, para rastreá-los e alcançá-los.

Corrida de Carta e Bússola, conforme o regulamento. Regras detalhadas, com sistema de pontuação, foram estabelecidas para esse tipo de competição, de modo que prêmios satisfatórios podem ser dados. Equipamento: Após passar pelas provas acima satisfatoriamente, cada Esclarecedor recebe um distintivo (uma Flor de Lis ou uma Agulha da Bússola) para usar na manga da blusa. Ele vai montado num cavalo selecionado, não leva outras armas além de um revólver; deve ter uma pequena marmitta que leva suas rações e serve também como panela para cozinhar; tem também uma bússola, uma “Caderneta de Esclarecedor” e um mapa do território.

Quando em formatura, os Esclarecedores vão na fileira da retaguarda, e ficam disponíveis para quaisquer missões de patrulha de combate ou de reconhecimento. Reconhecimento de Longa Distância: para missões de longa distância, mensageiros ciclistas (dos quais pode haver 30 no Regimento) são empregados em conexão com os Esclarecedores, de modo a levar mensagens por revezamento em estradas principais, margens de canais, etc.

Cada patrulha deve ter consigo um cavalo cargueiro com picuás contendo rações completas para cinco dias. Devem levar também quatro sacos de grãos à prova d’água, com os quais se possa construir uma jangada para atravessar rios; ou, se usados individualmente, para dar flutuação a um homem que atravesse com o arreamento, equipamento e armamento.

Assim, as missões de reconhecimento podem ser cumpridas a uma distância de 60 ou 80 milhas adiante da força principal, com os relatórios, etc., chegando facilmente a uma média de dez milhas por hora para a distância toda. Um regimento em campanha deve constituir quatro patrulhas de reconhecimento, cada uma comandada por um oficial, completa com seus próprios suprimentos, etc., com uma cadeia de mensageiros de 16 ciclistas.

Operações Desmontadas: Para fazer reconhecimento desmontado (por exemplo, em montanhas, ou à noite, etc.), os homens devem ser supridos com uma bolsa de lona cáqui, como a mochila dos austríacos, para que levem, nas costas, cobertor, muda de camisa, meias, calçados, comida, marmitta, etc.

**APENDICE B - COMPETIÇÕES DE RECONHECIMENTO.**[Índice](#)**1. COMPETIÇÃO DE ARANHA E MOSCA**

Um trecho de território, digamos com umas quatro milhas quadradas, é selecionado, e seus limites definidos, e uma hora em que as operações devem cessar.

Uma patrulha de seis homens forma a equipe da “aranha”. Ela se desloca pelo terreno e seleciona um lugar onde vai se esconder para observar as patrulhas inimigas.

Uma equipe de seis homens, vestida diferentemente da outra, é a “mosca”. Eles partem meia hora mais tarde, dividida em dois grupos de três homens cada, ou três grupos de dois, para encontrar e relatar sobre a posição da “aranha”.

Um árbitro acompanha cada equipe.

Se dentro do tempo dado a “mosca” não tiver descoberto a “aranha”, a “aranha” vence. A “aranha” escreve relatórios sobre quaisquer patrulhas inimigas avistadas, e por estes relatórios é pontuada. Qualquer patrulha chegando a cerca de 50 jardas da “aranha” sem a ver é considerada capturada.

Do mesmo modo, relatórios por patrulhas “mosca”, informando a localização, etc., da “aranha” também são pontuados.

Um árbitro deve ir com a “aranha”, e um com cada patrulha de “moscas”.

**2. COMPETIÇÃO DE ROUBAR BANDEIRA**

Ideia geral.

Os competidores devem ser divididos em duas equipes, cada uma com uns 15 integrantes.

Cada força formará uma linha de postos avançados, consistindo de dois postos de “cossacos”, e Esclarecedores para fazerem patrulhas de reconhecimento num dado trecho de terreno.

A uns três quartos de milha atrás do centro de cada linha de postos avançados, serão plantadas por um árbitro quatro bandeiras, enfileiradas e distantes entre si uns 30 metros, não escondidas.

O objetivo dos Esclarecedores de cada força será descobrir onde estão posicionados os postos avançados da força oponente, e então desbordá-los para alcançar sua retaguarda, e furtar as bandeiras, trazendo-as para seu próprio lado. Seu objetivo será também impedir que o adversário faça o mesmo. Um homem não pode levar mais que uma bandeira de cada vez.

Regra 1 – Os Esclarecedores podem sair individualmente ou em duplas, ou todos juntos, como o líder julgar mais adequado. Qualquer Esclarecedor ou grupo que chegue a menos de 80 jardas de um grupo mais forte ou de um posto “cossaco” do adversário, se visto por ele, será considerado posto fora de ação como capturado ou baleado. Se nessa ocasião estiver levando bandeiras capturadas, estas não contarão como tendo sido capturadas. Se esse Esclarecedor ou grupo conseguir esconder-se ou passar sem ser visto numa distância de 80 jardas do inimigo, vale.

Regra 2 – Um posto “cossaco” não pode mover-se do seu lugar, e seu efetivo (devido a estar em posição) contará como seis homens. Mas ele pode enviar mensageiros para os outros postos ou para as patrulhas de reconhecimento do seu lado.

Regra 3 – Um árbitro ficará junto de cada posto “cossaco” e com cada patrulha que tenha mais de dois homens. Na hora indicada para término da competição, cada comandante entregará a um árbitro todos os esboços e relatórios feitos, e também uma lista nominal dos homens que enviou em patrulhas e daqueles empregados nos postos avançados.

O lado que somar mais pontos vence.

Os árbitros podem abater pontos por esforçar excessivamente os cavalos, descumprir regras, etc.

Não é permitido galopar.

Marks.

Pontuação

Para cada bandeira ou lanterna capturada e trazida..... 5 pontos.

Para cada esboço e relatório sobre a posição dos postos inimigos, até..... 5 pontos.

Para cada relatório sobre os movimentos das patrulhas inimigas, até..... 2 pontos.

Esta mesma competição pode ser feita à noite, usando-se lanternas chinesas no lugar das bandeiras.

### **3. COMPETIÇÃO DE (A) ESBOÇO E (B) RASTREAMENTO**

OBJETIVOS (A) ensinar os homens a encontrar seu caminho usando mapa.

OBJETIVOS (A) ensinar os homens a fazer esboços e relatórios *rapidamente*.

Ensinar os homens a manterem-se e aos seus rastros tão ocultos quanto possível.

Ensinar os homens a fazer uma boa vigilância

Ensinar os homens a rastrear *rapidamente*

Ensinar os homens a fazer uma boa observação a distância, e como observar vestígios próximos.

Ensinar os homens a manterem-se ocultos quando executando o trabalho.

Ensinar os homens a obter informações dos nativos.

#### **COMO CONDUZIR**

Desenhistas (A): Patrulha de três homens, “Desenhistas” (vestidos de cáqui), é enviada para fazer esboço e relatório sobre certos aspectos em um dado trecho de terreno, achando seu caminho pelo mapa, por uma distância de cinco milhas [Os Rastreadores não sabem quem são os homens enviados como Desenhistas]. São avisados de que uma patrulha inimiga estará à sua procura. É-lhes dado um adiantamento de 15 minutos.

Rastreadores (B): Patrulha de quatro homens, “Rastreadores” (vestidos de branco), parte do mesmo local quinze minutos mais tarde (dois a três minutos por milha é uma diferença justa para a partida), e mandados procurar pelo inimigo e relatar seus movimentos.

Árbitros: Um árbitro acompanha esta patrulha, para dar a partida, para verificar se jogam dentro das regras, e para receber seus relatórios (escritos no local). Ele também sabe qual o ponto de encontro final no caso de eles falharem em seguir o inimigo.

Os árbitros devem estar vestidos à paisana, para não se destacarem e ao mesmo tempo serem inconfundíveis.

Outro árbitro fica posicionado no final do percurso, para marcar o tempo de chegada de todas as equipes, e para receber imediatamente à chegada os esboços e relatórios dos “Desenhistas”.

Então, os árbitros examinam todos os relatórios e esboços e atribuem pontuação.

#### **REGRAS PARA A COMPETIÇÃO DE RASTREAMENTO E ELABORAÇÃO DE ESBOÇOS**

1. Galopar – Qualquer participante que ponha seu cavalo a galopar será desclassificado.

[Nota: Rastreadores podem acusar esta falta se poderem mostrar de forma satisfatória ao seu árbitro o rastro de algum Desenhista a galopar].

2. Prisioneiros – Se os Rastreadores alcançarem ou isolarem algum Desenhista de alguma forma que, na opinião do árbitro, resultaria em ele se tornar prisioneiro de guerra, os pontos atribuídos ao trabalho daquele Desenhista não serão computados para o seu lado.

3. Pontuação – Para obter pontuação total, um esboço ou relatório deve ser feito com capricho, com todas as particularidades conforme dadas nas instruções, e completo com o nome e o lugar do remetente, data, hora, ponto, escala, etc.

Pontuação máxima para cada esboço e relatório..... 10

Pontuação máxima para relatório de inimigo distante por rastreador ou desenhista..... 10

Pontuação máxima para rastreadores de inimigo próximo, dando o nome..... 7

Pontuação máxima para rastreadores relatando direção tomada pelo inimigo, três por milha se rastreado, ou um ponto se foi seguido por meio de informação obtida de nativos.

Um ponto será abatido do score dos desenhistas para cada vez que eles falharem em reportar patrulha inimiga quando o relatório dos rastreadores mostrar que eles podiam ver os desenhistas, e dois pontos serão adicionados para cada vez que eles reportarem avistamento do inimigo sem terem sido vistos.

4. Inimigo nomeado – O mesmo homem do inimigo não pode ser reportado pelo nome duas vezes na competição.

5. Relatório – Somente um relatório deve ser encaminhado pela patrulha de rastreadores a cada nova ocasião em que o inimigo for avistado. O homem que primeiro vir o inimigo deve fazer o relatório e entregá-lo ao árbitro.

6. Estradas – Os desenhistas não devem seguir acompanhando estradas – devem manter-se no campo em um dos lados, se o curso de uma estrada for acompanhado.

#### **4. CORRIDAS DE ESCLARECEDORES**

As atividades descritas a seguir já foram aplicadas com sucesso como provas para Esclarecedores em competições regimentais:

1. Golpe de vista – Ponha em campo três ou quatro indivíduos ou duplas, ou pequenos grupos de homens, cada grupo vestido de forma diferente (por exemplo, um de cáqui, outro com capa, outro com roupa de serviço ou de manga curta, e assim por diante) distanciados entre 500 e 1500 jardas, partindo em diferentes direções do ponto inicial. Estes grupos não precisam realmente se ocultar, mas devem escolher o fundo de modo a não ficarem tão aparentes.

Marque um percurso curto, com obstáculos, com três pontos de parada. Os competidores (em grupos de quatro) cavalgam até o ponto nº 1, onde um árbitro lhes informa a direção geral da bússola do grupo que eles devem procurar. Quando um competidor avistar o grupo, ele deve escrever um relatório descrevendo:

1. Quantos no grupo.

2. Como estão vestidos.

3. Posição em relação a quaisquer pontos nítidos do terreno nas imediações.

4. Distância da sua própria posição.

Então, ele cavalga até o próximo ponto e repete o procedimento.

Cada relatório deve estar corretamente identificado com data, local, nome do emissor e do destinatário, etc. Após completar o último relatório, o Esclarecedor vai até o posto de chegada e entrega seus relatórios.

Pontuação: cinco para cada relatório correto e completo. Abater um ponto para cada dez segundos depois da chegada do primeiro homem ao posto de chegada.

2. Corrida de natação – Homens com calças e camiseta. Partida a cerca de 400 m do rio, canal ou tanque. Cavalgar até a margem, nadar sobre ou ao lado do cavalo; montar na outra margem e galopar até a linha de chegada, distante cerca de 200 m do rio.

3. Corrida de deitar – Os competidores devem cavalgar da linha de partida até uma bandeirola. Então fazem o cavalo deitar, montam, fazem-no levantar-se, galopam até outra bandeirola, novamente fazem o cavalo deitar, e repetem o procedimento até alcançar o posto de chegada.

### **5. COMPETIÇÃO DE MENSAGEIROS**

(Conduzida pelo 18º de Hussardos<sup>44</sup>) – Cada competidor deve levar uma mensagem por uma distância de aproximadamente oito milhas.

Caminhar duas milhas.

Nadar 50 jardas (ou mais).

Correr uma milha.

Seguir em bicicleta por uma milha e meia.

Remar por duas milhas.

Cavalgar por uma milha e meia.

### **6. ENCONTRAR A MENSAGEM PERDIDA.**

Esconde-se num certo local uma mensagem para cada esquadrão, a umas 50 milhas do quartelamento. Fornece-se uma lista de dicas e pistas quanto a marcos referenciais, azimutes de bússola, etc., por meio da qual os competidores devem achar seu caminho.

Quatro Esclarecedores de cada esquadrão, montados em bicicletas, podem iniciar. O esquadrão que primeiro trouxer sua mensagem para o quartelamento vence.

### **7. MONTAR ATRAVÉS CAMPO.**

Dado um percurso no qual previamente se puseram pequenos indícios, como rastros, papel, botões, cachimbos, arranhões no solo, queimaduras em árvores, ramos quebrados, trapos, etc.

Para testar a habilidade de equitação e o golpe de vista, com os homens revezando-se em turnos para liderar na trilha.

### **8. REGRAS PARA COMPETIÇÕES DE RECONHECIMENTO**

Objetivo.

Conquistar a eficiência em domínio do cavalo, reconhecimento, transporte de mensagens, sob pressões semelhantes às do serviço em campanha.

Equipe.

De um esquadrão:

HOMENS      CAVALOS

2 Oficiais

3 Esclarecedores

1 Ciclista

1 Encarregado dos cavalos cargueiros

---

### **7. Missão.**

Se de apenas uma Seção, o Comandante da Seção e o sargento adjunto tomam o lugar dos dois oficiais mencionados acima.

---

<sup>44</sup> Em 1922 – portanto, após esta edição do livro – o 13º de Hussardos fundiu-se com o 18º, constituindo o 13º/18º de Hussardos. A unidade tornou-se mecanizada em 1937 (B-P participou da cerimônia de despedida da cavalaria hipomóvel do regimento, à época na Índia); na Segunda Guerra Mundial, foi uma das unidades que participaram do desembarque na Normandia (6 de junho de 1944) e dos combates subsequentes.

Executar uma patrulha de três dias, cobrindo mais ou menos 25 a 35 milhas por dia – partindo numa dada hora e terminando num dado local. Encontrar o caminho pelo mapa.

Relatórios.

O Comandante da patrulha deve fazer relatório sobre certos aspectos designados, e enviar esses relatórios por mensageiro.

Os aspectos que devem constar dos relatórios serão dados pelo árbitro na partida de cada dia e, como regra, serão conexos ao seu local onde fez parada; ou, se conexos ao deslocamento, serão de tal natureza que não devam envolver atrasos no deslocamento.

Suprimentos.

Barracas para abrigo, cobertores e utensílios de cozinha devem ser levados nos cavalos cargueiros. Bivacar em cada noite. Comida e forragem devem ser previamente entregues nas estações – supõe-se que a patrulha viva do que obtiver da terra. Forragem e comida podem ser levadas no cavalo, se assim se desejar.

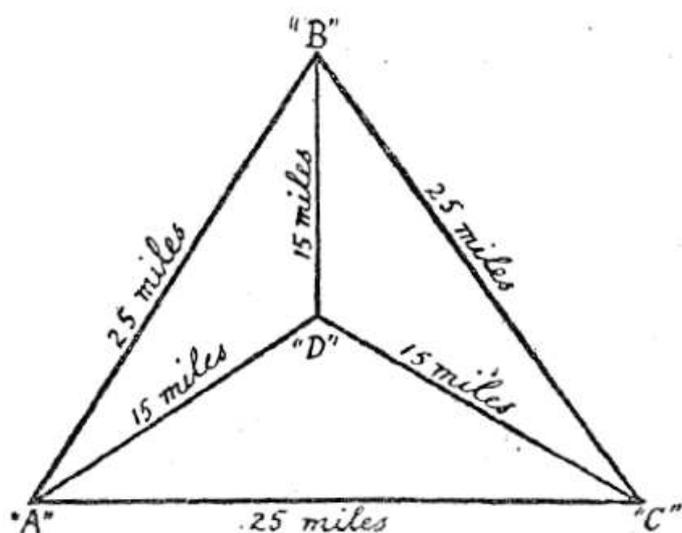
Equipamento individual.

Equipamento regular de ordem de marcha para serviço em campanha, com 100 cartuchos de munição.

Percurso.

Triangular ou com mais lados, de acordo com o número de equipes competindo.

Digamos que comecemos com três times – o percurso será um triângulo, com os lados tendo algo como 25 a 30 milhas cada.



A equipe nº 1 começa em A.

A equipe nº 2 começa em B.

A equipe nº 3 começa em C.

Todas as equipes começam às 9 da manhã num dia determinado.

E segue para a próxima estação; e desta, no dia seguinte, para a próxima, e no terceiro dia as equipes vão para sua terceira estação, que é o seu ponto de partida original, e deste seguem para D, desta forma percorrendo 40 a 50 milhas no último dia.

No quarto dia, cada equipe deve fazer um percurso de salto de seis obstáculos em D. Isso visa a garantir que se empregue uma boa seleção de cavalos, e que não haverá excesso de montaria no dia anterior.

Entrega de mensagens.

Os oficiais têm certos aspectos sobre os quais têm de relatar a cada dia – eles enviam seus relatórios no dia seguinte, por um de seus Esclarecedores, para D. Este homem permanece em D

após entregar o relatório. No terceiro dia, eles enviam o relatório para D por um ciclista, a partir da última estação que alcançaram.

Condição.

A condição dos cavalos deve ser verificada por oficial veterinário na chegada a D, e feito registro de sua temperatura, pulso, respiração, firmeza, ferimentos, eficiência para o trabalho em geral, etc.

Os árbitros nas estações também devem prestar atenção à condição geral dos cavalos ao chegarem e na partida, e têm poder para abater pontos ou desclassificar por más condições.

Pontuação.

Total.....Total Geral

Cada relatório

Tempo – Velocidade média de até 6 milhas por hora. Acima disso não deve ser contado. Abaixo disso, perde

5 pontos por fração decimal abaixo da média de 6 milhas por hora.

Condição de cada cavalo na chegada a D

Percurso de saltos, cada cavalo (exceto os cargueiros)

Ciclista, 1 ponto para cada 3 minutos de adiantamento em relação à sua patrulha na chegada a D

Deve-se deduzir pontos por qualquer infração às regras, ou ferimentos no cavalo, etc.

Árbitros.

Deve haver um árbitro em cada estação para marcar as horas de chegada e partida, e para atentar e registrar irregularidades, etc. As estações devem ser distantes de aldeias, fazendas, etc.

O chefe dos árbitros e o árbitro veterinário ficarão estacionados em D.

## APENDICE C - FORMAÇÕES DE PATRULHA.

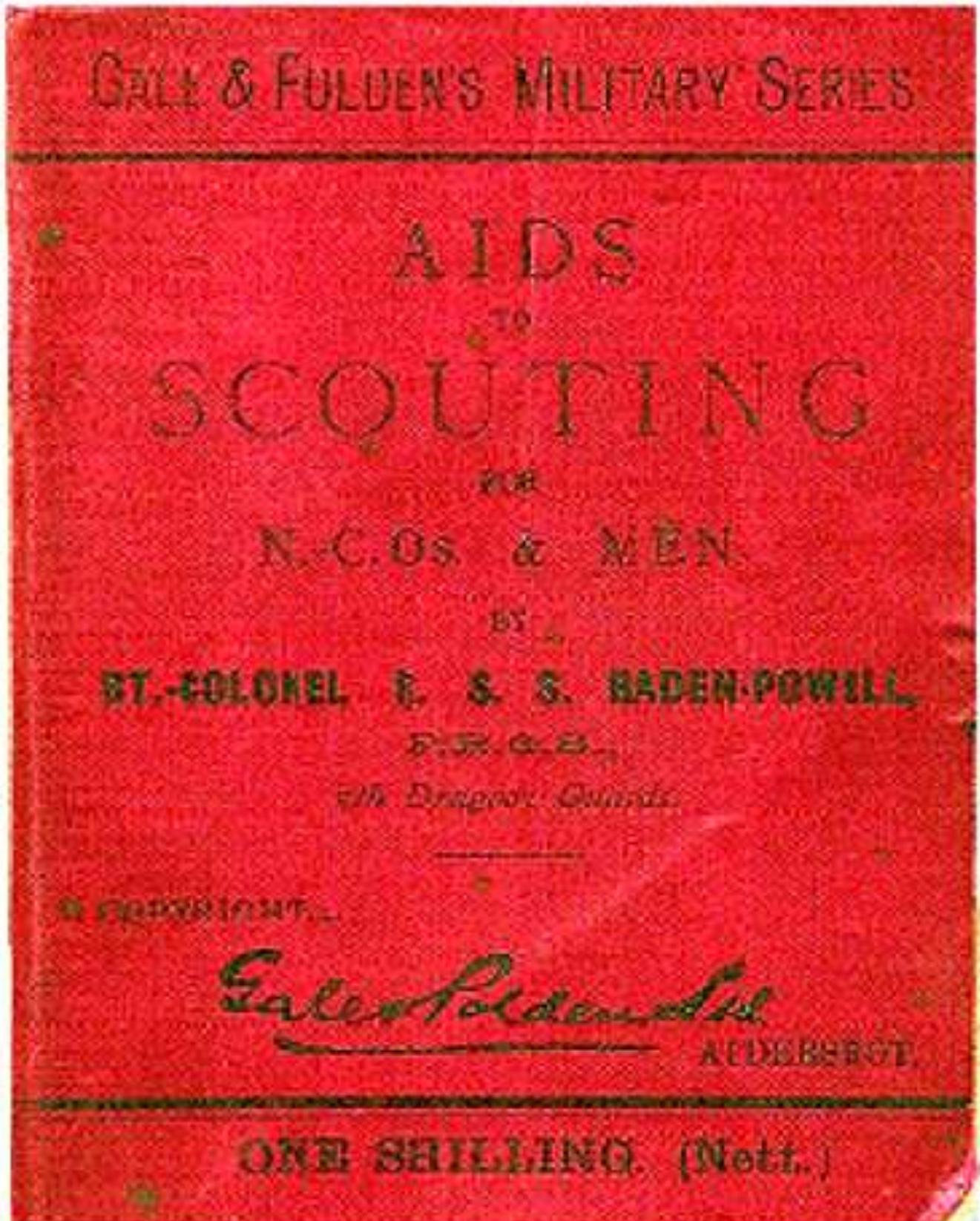
[Índice](#)

(ausente no original)

Observação do tradutor: provavelmente, aqui B-P apresenta formações como linha, coluna, losango, triângulo, indicando suas circunstâncias de melhor aplicação. Noutro escrito, B-P recomenda a formação em triângulo como sendo a que proporciona melhor apoio mútuo entre os integrantes de uma equipe. Se um for atacado, um dos outros dois pode socorrê-lo, enquanto o outro dá cobertura.

O original deste livro foi obtido em download o site: [www.thedump.scoutscan.com](http://www.thedump.scoutscan.com)

### Capa original



### Nota do Editor

O leitor deve se lembrar que estes textos foram escritos há muito tempo. Conseqüentemente, eles podem usar alguns termos ou expressar sentimentos que eram correntes na época, independentemente do que possamos pensar no início do século XXI. Por razões de rigor histórico, eles foram preservados em sua forma original.

Se você os achar ofensivos, pedimos que por favor, apague este arquivo do seu sistema. Este e outros textos tradicionais do Escotismo podem ser baixados no "The Dump".