Notionaire, ou mémorial raisonné de ce qu'il y a d'utile et d'intéressant dans les connoissances acquises depuis la création du monde jusqu'à présent / Par M. de Garsault ... ; avec figures en taille-douce.

Contributors

Garsault, François A. de 1693-1778.

Publication/Creation

Paris : Chez Guillaume Desprez, 1761.

Persistent URL

https://wellcomecollection.org/works/ugcrj2mj

License and attribution

This work has been identified as being free of known restrictions under copyright law, including all related and neighbouring rights and is being made available under the Creative Commons, Public Domain Mark.

You can copy, modify, distribute and perform the work, even for commercial purposes, without asking permission.

Wellcome Collection
183 Euston Road
London NW1 2BE UK
T +44 (0)20 7611 8722
E library@wellcomecollection.org
https://wellcomecollection.org

Q
4,053/B

GARSAULT, François Alexandre de

NOTIONAIRE,

OU

MÉMORIAL

RAISONNÉ

DE CE QU'IL Y A D'UTILE ET D'INTÉRESSANT
dans les Connoiſſances acquiſes depuis la
Création du Monde juſqu'à préſent.

Par M. DE GARSAULT, *Auteur du Nouveau Parfait Maréchal.*

Avec Figures en Taille-douce.

A PARIS,

Chez GUILLAUME DESPREZ, Imprimeur ordinaire du Roi & du Clergé de France, rue Saint-Jacques, à ſaint Proſper & aux trois Vertus.

M. DCC. LXI.

Avec Approbation, & Privilege du Roi.

WELLCOME
HISTORICAL
MEDICAL
LIBRARY

Digitized by the Internet Archive
in 2018 with funding from
Wellcome Library

https://archive.org/details/b30537599

AUX HOMMES.

HOMMES, vous voici, votre origine, votre conduite, votre imagination, votre entendement. Je vous repréſente vos œuvres, & dans vos œuvres ; vous vous reconnoîtrez ſans doute, & vous m'en ſçaurez gré. C'eſt pourquoi je vous dédie ce Recueil ; il eſt à votre portée, & votre portée eſt ſans bornes autant que l'humanité peut s'élever. Recevez

donc favorablement ce petit Ouvrage qu'a composé un d'entre vous, afin que vous puissiez y voir toute l'étendue de votre sublime génie.

Je suis très-sincérement le plus affectionné de vos Serviteurs,

De Garsault.

PRÉFACE.

QUOIQUE l'Ouvrage que je mets au jour, ſoit en partie une compilation choiſie, cependant pluſieurs choſes qui y ſont traitées, émanent de la connoiſſance que j'en ai acquiſe moi-même. Quoi qu'il en ſoit, cet aſſemblage n'a de mérite que celui de ſecourir la mémoire, quand on a ſçu les choſes dont il parle, & de donner une Notion à ceux qui ne les ſçavent pas. Celui qui par état ou par choix entreprend de ſe rendre habile dans une ſcience quelconque, doit en faire ſa principale étude, & chercher dans les Livres & dans l'inſtruction des habiles Gens, les moyens de la connoître à fond : cependant il ne ſçauroit (s'il veut vivre en ſociété) ſe borner à ſa ſcience ſeule, ſans courir riſque de devenir inſipide & quelquefois faſtidieux. Il lui faut abſolument, non toutes les ſciences au degré de celle qu'il poſſéderoit parfaitement ; mais au moins des Notions qui puiſſent le mettre au fait des autres connoiſſances, pour n'être pas tout-à-fait neuf (comme on dit) dans la lecture & dans la converſation : c'eſt pour lui qu'ont été faits nombre de Dictionnaires, qu'on pourroit appeller, avec raiſon, des *Notionaires*. Celui qui les ſçauroit tous par cœur, n'auroit rien approfondi. Ce Livre-ci eſt dans le même cas ; mais au lieu que les Dictionnaires parlent de tout en général, j'ai mieux aimé ne parler que des matieres qui ſont d'un ſi grand uſage, qu'il n'eſt, pour ainſi dire, pas permis d'ignorer ce que j'en

ai dit. Je n'ai pas pris la voie du Dictionnaire, à cauſe d'une obſervation que j'ai faite; la voici. Il faut abſolument ſçavoir le mot dont on cherche la définition ou la ſignification, pour le trouver à ſa lettre alphabétique dans un Dictionnaire, ſinon on ne ſçauroit en avoir la connoiſſance par ce moyen. C'eſt pour éviter cet inconvénient que j'ai porté l'alphabétique à la Table : ce ſont les matieres qui y ſont par alphabet; afin que ſi on ne ſe reſſouvenoit pas d'une choſe, qu'on aura lue ou entendue, appartenant, par exemple, à la Géométrie, à la Mythologie, &c. on puiſſe la retrouver ſous ces titres. Ce Mémorial eſt trop ſuccinct pour que tous les termes des choſes qu'il traite, y aient place, attendu que mon projet n'a été que d'y mettre les plus uſités & les plus intelligibles; & même lorſque les termes de l'Art m'ont paru avoir beſoin d'explication, j'ai tâché, quand il m'a été poſſible, de ſuppléer par ceux les plus généralement connus. J'ai ſongé que je ne traitois pas des mots, mais des choſes qu'il s'agiſſoit d'expliquer clairement, & de faire entendre par quelque moyen que ce fût; & que, par conſéquent, les termes les plus à la portée de tout le monde, étoient ici les meilleurs.

Ce petit Recueil renferme quantité de ſymboles & attributs, dont les Peintres & les Sculpteurs font uſage pour diſtinguer les Perſonnages qu'ils traitent; langage muet que l'ame entend par les yeux.

Il vient au ſecours de la mémoire, dans des choſes très-faciles à oublier : par exemple, quelles ſont les ſept merveilles du monde; quelle eſt

la Muſe qui préſide à l'Eloquence; nommez les neuf Muſes & leurs emplois; quand Dieu créa l'Univers, quels Etres créa-t-il le quatrieme jour? &c. De plus, on y trouvera des choſes que pluſieurs n'ont jamais ſçues.

En un mot, c'eſt un Livre familier, un *Veni mecum* qui abrege les recherches de quantité d'inſtructions répandues dans nombre de Livres qu'on a rarement ſous la main dans l'occaſion.

On a tâché de ſe ſervir du meilleur pour cette compilation; mais on n'a cité perſonne, parce que les citations ne conſtatent que l'érudition de l'Auteur, & qu'il ne s'agit ici que de ſa bonne volonté.

Si l'on n'a fait mention de preſque aucun Métier, pluſieurs raiſons en ont décidé : 1°. Cette matiere eſt de pure curioſité pour la plupart des Hommes; car celui qui n'exerce, & qui n'exercera de ſa vie aucun Métier, peut être curieux de ſçavoir les outils & la manutention de chacun; mais il en oubliera une partie, & l'autre (ſa curioſité paſſée) ne lui ſervira preſque à rien. Au lieu qu'il eſt bien autrement utile de connoître les Arts, c'eſt-à-dire, l'eſprit des Sciences, dont les Métiers ne ſont que le corps. Par exemple, j'ai un terrein dont je voudrois ſçavoir l'étendue au moyen de l'Arpentage, ſcience émanée de la Géométrie, qu'ai-je beſoin de connoître les noms des inſtrumens, dont l'Ouvrier, qui a conſtruit ma chaîne, s'eſt ſervi; comment le Coutelier eſt parvenu à faire le couteau avec lequel je pointerai mes jallons? &c. & quand je le ſçaurois, mon terrein, qui eſt ma vraie utilité, en ſera-t-il mieux arpenté?

2°. Celui qui se destine à un Métier quelconque, n'a besoin que de l'apprendre uniquement, afin de l'exercer par la suite. Il ne l'apprendra certainement pas dans un Livre, mais bien chez un Maître en travaillant; car tout Métier est de pratique, comme tout Art est de raisonnement. 3°. Au lieu de faire ici un Ouvrage portatif, on seroit tombé dans le cas de plusieurs Volumes, contre l'intention de l'Auteur & de son Titre, puisqu'on a prétendu au contraire, de plusieurs Volumes n'en faire qu'un, & donner un appas sur les connoissances utiles, qui pût amener chacun, suivant son gout, à pénétrer au delà des Notions intéressantes qu'on s'imagine y avoir répandues.

NOTIONAIRE,

OU

MÉMORIAL RAISONNÉ

de ce qu'il y a d'utile & d'intéreſſant dans les connoiſſances acquiſes depuis la Création du Monde, juſqu'à préſent.

LA RELIGION CATHOLIQUE.

DIEU.

Ses Noms.

JEHOVAH, Celui qui eſt, *Heb.*
ADONAI, le ſouverain Maître, *Heb.*
LE TRÉS-HAUT,
L'ETERNEL,
LE TOUT-PUISSANT;
INFINIMENT GRAND.
INFINIMENT JUSTE.
INFINIMENT BON.
INFINIMENT MISERICORDIEUX.

CRÉATION DU MONDE.

LES ANGES.

Les Anges qui ſont de purs eſprits, ſont les premieres créatures de Dieu. Ils ont tous été créés bons : une partie d'entr'eux ont dégénéré par orgueil, ayant voulu s'égaler à Dieu : ils ont été précipités dans les Enfers.

DES BONS ANGES.

Leurs noms, leurs hiérarchies & leurs ordres.

On diviſe les bons Anges en trois hiérarchies, & chaque hiérarchie en trois ordres.

1ere	2me	3me
Les Séraphins.	Les Dominations.	Les Principautés.
Les Chérubins.	Les Vertus.	Les Archanges.
Les Trônes.	Les Puiſſances.	Les Anges.

Leurs repréſentations.

Les Séraphins s'expriment en peinture, par une tête de bel enfant, accompagnée & ornée de ſix aîles dont deux joignent leurs pointes au-deſſus du front, deux aux oreilles, & deux dont les pointes ſe joignent au-deſſous du menton.

Les Chérubins ſe dépeignent comme les précédens, mais ceux-ci n'ont que deux aîles, ſouvent couleur de feu, qui partant de deſſous le menton, s'épanouiſſent vers les oreilles.

Les Archanges ſe peignent tout entiers, preſque nuds, en adoleſcens parfaitement bien faits, & de la plus grande beauté, les cheveux blonds épars, ayant une grande aîle à chaque épaule, dont les plumes ſont diverſifiées des plus belles couleurs.

Les Anges ſe peignent comme les Archanges, excepté que leurs aîles ſont ordinairement toutes blanches.

On peint indifféremment tous les autres ordres en enfans entiers de ſix à ſept ans, avec des aîles proportionnées à leur taille.

Les Anges n'ont point de noms.

Parmi les Archanges il n'y en a que trois qui ayent des noms :

Michel, Gabriël, Raphaël.

Michel, qu'on nomme auſſi Saint Michel, précipita les mauvais Anges en Enfer. Il eſt appellé *le Prince du Peuple de Dieu.*

Gabriël annonça au Prophéte Daniel le tems de l'avénement du Meſſie, & à la Vierge le Myſtere de l'Incarnation.

Raphaël fut envoyé à Tobie, & le guérit de ſon aveuglement.

DES MAUVAIS ANGES.

Leurs noms.

Diables.	Mauvais Génies.	Malins Eſprits.
Démons.	Princes des ténebres.	Eſprits infernaux.

On a donné aux mauvais Anges différens noms, ſçavoir : *Satan*, *Lucifer*, *Beelzebub*, *Bélial*, *Aſmodée*, *Aſtaroth*, *Léviathan.*

On repréſente les mauvais Anges avec un viſage hideux, la chair de tout le corps tannée & enfumée, deux cornes au front recourbées, les ongles des mains recourbées en griffes d'oiſeau de proie, des aîles ſemblables aux aîles de Chauve-ſouris; quelquefois avec des cuiſſes & des jambes de bouc & une longue queue.

CRÉATION DU MONDE VISIBLE.

Dieu a créé le Monde viſible en ſix jours.

Le premier, il créa le Ciel, la Terre & la Lumiere.
Le ſecond, il créa le Firmament.
Le troiſieme, il créa la Mer, les Herbes, les Arbres & les Fruits.
Le quatrieme, il créa le Soleil, la Lune & les Etoiles.
Le cinquieme, il créa les Oiſeaux & les Poiſſons.
Le ſixieme, il créa les Animaux & l'Homme. L'Homme fut nommé *Adam*, c'eſt-à-dire, terreſtre, parce que ſon corps fut tiré de la terre.
Le ſeptieme, il ſe repoſa.

Il place Adam dans le Paradis Terreſtre.

D'une des côtes d'Adam il forme la femme qui fut nommée *Eve*, qui ſignifie la vie, parce qu'elle eſt la mere des vivans.

Il chaſſe Adam & Eve du Paradis Terreſtre, parce qu'à l'inſtigation du Démon qui leur parla ſous la forme du Serpent, ils avoient mangé du fruit de l'Arbre de la ſcience du bien & du mal que Dieu leur avoit défendu.

LE DÉLUGE.

Leurs deſcendans deviennent ſi mauvais, que Dieu ſe détermine à les faire périr, en ſubmergeant toute la terre par un Déluge univerſel de quarante jours & quarante nuits.

Le ſeul Noé & ſa famille ſe ſauvent du Déluge dans l'Arche, eſpece de Vaiſſeau que Dieu leur avoit ordonné de conſtruire, dans lequel un mâle & une femelle de chaque eſpece d'animaux entrerent.

Les eaux retirées au bout de ſept mois, Noé ſort de l'Arche.

Les enfans de Noé repeuplent la terre.

L'ANCIEN TESTAMENT.

L'*Ancien Teſtament* eſt l'ancienne alliance que Dieu a faite avec ſon peuple qui eſt la poſtérité d'Abraham.

LES PATRIARCHES.

Les principaux chefs des familles ou Tribus du peuple de Dieu, ont en général le nom de *Patriarches*.

Abraham, *Iſaac* ſon fils & *Jacob* ſon petit-fils, furent choiſis de Dieu pour être les peres de ſon peuple.

Abraham eut pour épouſe *Sara*, & *Agar* qui la ſervoit, & de qui naquit *Iſmaël* chef des *Iſmaëlites*.

Iſaac fils d'Abraham & de Sara, eut pour unique épouſe *Rebecca*, de qui naquirent *Jacob*, & *Eſaü* pere des *Idumeens*.

Jacob eut pour épouſes, *Lia* & *Rachel*, & deux filles qui les ſervoient, *Bala* & *Zelpha*.

Enfans de Jacob, Chefs des douze Tribus des Hébreux.

Ruben, Simeon, Levi, Juda, Iſſachar, Zabulon, } de Lia.
Gad, Aſer, } de Zelpha ſervante de Lia.
Joſeph, Benjamin, } de Rachel.
Dan, Nephtali, } de Bala ſervante de Rachel.
Manaſſé, Ephraïm, } Fils de Joſeph, petits-fils de Jacob.

Leurs deſcendans ont été nommés ſucceſſivement *Peuple de Dieu*, *Hébreux*, *Enfans d'Iſraël*, ou *Iſraëlites*, *Enfans de Juda* ou *Juifs*.

CHEFS DU PEUPLE DE DIEU.

Moyſe, de la Tribu de Levi, Légiſlateur. On dépeint Moyſe avec deux rayons de lumiere qui s'élevent des côtés du haut de ſon front, & ſe terminent en pointe comme deux cornes lumineuſes.

Joſué, de la Tribu d'Ephraïm, ſucceſſeur de Moyſe.

LES JUGES.

Enſuite les Hébreux furent gouvernés par des Chefs qui furent nommés Juges.

Othoniel.
Aod.
Samgar.
Débora, femme.
Gédéon.
Abimélech.
Thola.
Jaïr.
Jephté.
Abéſan.
Ahialon.
Abdon.
Samſon.
Heli.
Samuël.

LES ROIS.

Enſuite les Chefs de cette nation furent appellés Rois.

Saül.

David reconnu pour Prophete; on le nomme le Prophete Roi. On le dépeint couronné d'une couronne antique, ou à pointes, jouant de la Harpe.

Salomon.

Les douze Tribus ſe partagerent : dix formerent le Royaume d'Iſraël, & deux qui furent Juda & Benjamin, formerent le Royaume de Juda. Dans ce partage on ne compte point la Tribu de Lévi : mais celle de Joſeph en forme deux, Ephraïm & Manaſſé.

Rois de Juda.		*Rois d'Israel.*	
Roboam	Ozias, *ou* Azarias	Jeroboam	Joachaz
Abia	Joatham	Nadab	Joas
Aſa	Achaz	Baaſa	Jeroboam II.
Joſaphat		Ela	Zacharie
Joram		Zambri	Sellum
Ochozias		Amri	Manahem
Joas		Achab	Phaceia
Amaſias		Ochozias	Phacée
		Joram	Oſée
		Jehu	

A ce dernier *Oſée*, finit le Royaume d'Iſraël, dont les peuples vaincus, diſſipés & emmenés en d'autres Royaumes, n'en ſont jamais revenus.

Royaume de Juda ſeul.

Suite des Rois de Juda.

Ezechias	Sellum, *ou* Joachaz
Manaſſé	Eliakim *ou* Joakim
Amon	Joachin, *ou* Jechonias
Joſias	Sédécias

A ce dernier, *Sédécias*, les peuples du Royaume de Juda furent emmenés à Babylone. Cet état d'oppreſſion que l'on appelle *la captivité de Babylone*, avoit commencé dès le regne de Joakim, & dura ſoixante & dix ans.

Zorobabel ramena une partie des Juifs.

Eſdras ramena le reſte.

Nehemias rebâtit Jéruſalem.

PROPHETES.

Les Prophetes en commençant depuis Samuël juſqu'à Malachie, au tems de Nehemias, ſe trouvent tous dans un eſpace de ſept cens ans : ils ont prédit la Venue de Jeſus-Chriſt.

On en fait deux Claſſes, les Grands Prophetes, ou ſimplement les Prophetes, & les Petits Prophetes.

Ces derniers ſont nommés Petits Prophetes, parce qu'ils ont moins écrit.

Grands Prophetes.		*Petits Prophetes.*	
Samuel	Iſaïe	Oſée	Nahum
David	Jéremie	Joel	Habacuc
Nathan	Ezechiel	Amos	Sophonie
Elie	Daniel	Abdias	Aggée
Eliſée		Jonas	Zacharie
		Michée	Malachie

LES MACHABÉES.

Mathathias, & ſes fils *Jean*, *Simon*, *Judas Machabée*, *Eleazar*, *Jonathas*.

Les Machabées à la tête des Juifs ſoutinrent le Royaume de Juda contre les invaſions des Rois de Syrie.

La poſterité de Simon qui a été le dernier des Machabées, a toujours gouverné juſqu'à Hérode, *dit* le Grand, & Marianne ſa femme.

Alors commence le Nouveau Teſtament.

LES LIVRES SACRE'S, ou DE L'ANCIEN TESTAMENT.

LOI, contenant *Le Pentateuque, ou les cinq Livres de Moyſe, ſçavoir*:

- La Geneſe.
- L'Exode.
- Le Levitique.
- Les Nombres.
- Le Deuteronome.

La Geneſe contient la Création du monde & l'Hiſtoire des Patriarches juſqu'à la mort de Joſeph.

L'Exode contient l'Hiſtoire de la ſortie des Hébreux hors de l'Egypte, & la Loi.

Le Levitique contient les Loix des Prêtres, Sacrifices, Cérémonies, &c.

Le Livre des Nombres contient le dénombrement des Hébreux, le Voyage de trente-neuf ans dans le deſert, les Guerres de Moyſe, &c.

Le Deuteronome contient une répétition abregée des Loix, & ce qui ſe paſſa pendant ſix ſemaines de la quarantieme année.

HISTOIRE.

Le Livre de Joſué renferme ce qui ſe paſſa depuis la mort de Moyſe juſqu'à celle de Joſué.

Le Livre des Juges contient ce qui ſe paſſa depuis la mort de Joſué juſqu'à celle de Samſon.

Le Livre de Ruth contient l'hiſtoire de Ruth qui devint femme de Booz, aïeul de David.

Quatre Livres des Rois contiennent l'hiſtoire de tous les Rois des Hébreux.

Deux Livres des Paralipomenes, c'eſt-à-dire, l'*hiſtoire des choſes omiſes*, contiennent pluſieurs choſes omiſes dans l'hiſtoire générale des Juifs, juſqu'au rétabliſſement de Jeruſalem.

Deux Livres d'Eſdras contiennent l'hiſtoire des Juifs délivrés de la captivité de Babylone.

Le Livre ou l'hiſtoire de Tobie, pere & fils.

L'hiſtoire de Judith qui coupa la tête à Holoferne au Siege de Bethulie.

L'hiſtoire d'Eſther, femme d'Aſſuerus, qui ſauva les Juifs d'un maſſacre général.

L'hiſtoire de Job, & l'exemple de ſa patience.

Les deux Livres des Machabées contenant leur hiſtoire.

MORALE.

Pſeaumes de David, cent cinquante.

Le Livre des Proverbes de Salomon, Livre de Morale.

Le Livre de l'Eccléſiaſte, Livre de Morale de Salomon.

Le Cantique des Cantiques, livre myſterieux, compoſé par Salomon.

La Sageſſe, livre moral, ſous le nom de Salomon. L'Auteur en eſt ignoré.

Le Livre de l'Eccléſiaſtique, Livre de Morale, compoſé par Jeſus fils de Sirach.

PROPHETES.

Iſaïe, Jérémie & Baruch avec les Lamentations de Jérémie, Ezéchiel, Daniel, & les douze petits Prophétes.

LE NOUVEAU TESTAMENT.

Le *Nouveau Teſtament* eſt la nouvelle alliance que Dieu a faite avec les hommes par Jeſus-Chriſt.

MYSTERE DE LA TRINITÉ.

Un ſeul Dieu en trois Perſonnes, Pere, Verbe ou Fils, & Saint-Eſprit ; c'eſt le Myſtere de la Sainte Trinité, qui n'a été pleinement révélé que depuis l'Incarnation du Verbe. C'eſt donc ici, avant d'entamer le Nouveau Teſtament, qu'il convient de décrire les formes ſous leſquelles on a repréſenté en deſſein & en peinture la Sainte Trinité, & les trois Perſonnes Divines, le Pere, le Fils & le Saint Eſprit.

LA SAINTE TRINITÉ.

On repréſente la Sainte Trinité par un Triangle au milieu duquel eſt écrit le mot Hebreu *Jehovah*, qui ſignifie, l'*Etre*, *Celui qui eſt*, *Celui qui ſubſiſte par lui-même*. On place ce Triangle au milieu des Cieux, & on l'environne de rayons lumineux.

LE PERE.

On repréſente le Pere comme un Vénérable Vieillard à cheveux blancs épars & à barbe blanche, entouré de nuées, la tête environnée de rayons de lumiere, au milieu de quantité d'Anges & d'Eſprits bienheureux.

LE VERBE, ou LE FILS DE DIEU.

Il eſt repréſenté ſur la Terre ou dans le Ciel.

Sur la Terre, il eſt dépeint en enfant, ou bien de moyen âge, vétu à la Romaine, la tête nuë, les cheveux médiocrement longs, & d'un blond vif, ayant peu de barbe, le viſage un peu long, la phyſionomie douce, ayant toujours la tête entourée de rayons, ce qu'on nomme une gloire, ou *auréole*.

Dans le ciel il eſt repréſenté à demi nud dans les nues, ſoutenant avec ſa main un globe terreſtre ſurmonté d'une

petite Croix, & autour de lui une troupe d'Anges & de Bienheureux.

On le repréſente auſſi ſous la forme d'un Agneau blanc.

LE SAINT-ESPRIT.

On le repréſente en forme d'une Colombe blanche qui plane dans les airs, les aîles étendues, entourée de rayons de lumiere; quelquefois on le repréſente en forme de langues de feu.

LE FILS DE DIEU

Eſt venu ſur la terre; il a pris la forme humaine dans le ſein d'une Vierge, & a ſouffert une mort ignominieuſe ſur la Croix, pour expier les péchés des hommes.

Il a fondé l'Égliſe Catholique, Apoſtolique & Romaine.

Les Noms du Fils de Dieu fait homme.

Jeſus	Notre Seigneur
Jeſus-Chriſt	Notre Sauveur
Jeſus de Nazareth	Notre Rédempteur
Jeſus Fils de Marie	L'Oint du Seigneur
Le Meſſie	L'Enfant Jeſus
Emmanuel	L'Agneau ſans tache
Le Sauveur du monde	L'Agneau de Dieu
Le Verbe fait chair	Le Verbe incarné

LES PREMIERS SAINTS, ou LES PRÉCURSEURS DE JESUS-CHRIST.

Sainte Anne, *Mere de la Vierge.*
Sainte Elizabeth, *Couſine de la Vierge.*
Zacharie, *Prêtre mari d'Elizabeth.*
Saint Jean-Baptiſte, *leur Fils, Précurſeur de Jeſus-Chriſt.*
La Sainte Vierge Marie, *Mere de Jeſus-Chriſt.*
Saint Joſeph, *Mari de la ſainte Vierge, Charpentier de profeſſion.*

Saint Jean-Baptiſte ſe dépeint ou en enfant, ayant un agneau à ſes côtés, jouant avec l'Enfant Jeſus, & tenant une petite Croix de paille; ou bien en homme fait, adminiſtrant le Baptême à Jeſus-Chriſt avec une coquille pleine d'eau qu'il lui verſe ſur la tête: on le peint auſſi dans un deſert habillé de peaux d'animaux, le poil en dehors.

La Sainte Vierge ſe peint en belle & jeune vierge, qui a ſur elle, ou auprès d'elle, l'Enfant Jeſus.

Saint Joſeph eſt repréſenté en vieillard, accompagnant la Vierge.

LA VIE DE JESUS-CHRIST.

L'Ange Gabriël annonce à la Vierge qu'elle va être Mere de Jeſus par l'opération du Saint Eſprit.

Jeſus naît à Bethléem dans une étable.

Un Ange annonce ſa naiſſance à des Bergers des environs qui viennent l'adorer.

Une Etoile conduit trois Mages, c'eſt-à-dire, Philoſophes ou Princes d'Aſie, au lieu de ſa naiſſance, où ils viennent l'adorer & lui offrir de l'Or, de l'Encens & de la Myrrhe.

Il eſt circoncis.

Il eſt préſenté au Temple par la Vierge entre les mains du vieillard Simeon.

Il fuit en Egypte avec la Vierge & Saint Joſeph, pour éviter le maſſacre des nouveaux-nés, autrement innocens, qu'Herode avoit ordonné, eſpérant que ce ſaint enfant ſeroit du nombre.

Dans ce Voyage on dépeint la Vierge montée ſur un Ane, tenant le petit Jeſus dans ſes bras, & Saint Joſeph à pied, qui conduit l'Ane par le licol.

Après la mort d'Hérode, ils reviennent à Nazareth.

Jeſus à l'âge de douze ans s'étant dérobé de Joſeph & Marie, la Vierge le retrouve prêchant dans le Temple au milieu des Docteurs.

Jeſus ne reparoît plus qu'âgé de trente ans, il ſe fait baptiſer par Saint Jean.

Il jeûne quarante jours dans le deſert, le démon l'y vient tenter.

Il commence ſes voyages dans la Judée, dans leſquels il raſſemble du milieu du peuple douze Apôtres, & ſoixante-douze Diſciples.

LES DOUZE APÔTRES.

S. Pierre *ou* Simon, *Fils de Jonas.*
S. André.
S. Jacques le Majeur, *Fils de Zébédée.*
S. Jacques le Mineur, *Fils d'Alphée.*
S. Philippe.
S. Simon *le Chananéen.*
S. Thomas.
S. Barthelemy.
S. Jude *ou* Thadée.
S. Jean l'*Evangeliſte*, *fils de Zébedée.*
S. Matthieu *Evangéliſte.*
Judas Iſcarioth, *de la Ville de Carioth, Tribu de Juda.*

MIRACLES.

Il fait beaucoup de miracles rapportés dans ſa vie par les quatre Evangeliſtes. *Matthieu, Marc, Luc, Jean.*

Il change l'eau en vin aux noces de Cana . . . . *Jean.*

Il guérit le fils d'un Officier du Roi. . . . . *Jean.*

Il guérit un malade près de la Piſcine. . . . . *Jean.*

Il guérit un Lépreux, . . *Matthieu, Marc.*

Il délivre deux poſſédés, dont il envoye les démons dans un troupeau de pourceaux qui ſe précipitent dans la mer. . . . *Matthieu.*

Il délivre un poſſédé. . . *Marc, Luc.*

Il guérit un paralytique. . . *Matthieu, Marc, Luc.*

Il guérit une hémorrhoïſſe, . *Matthieu, Marc, Luc.*

* Il reſſuſcite la fille d'un chef de Synagogue. . . . *Matthieu, Marc, Luc.*

Il guérit une main deſſechée. *Matthieu, Marc, Luc.*

Il marche ſur la mer. . . *Matthieu, Marc, Jean.*

Il délivre la fille poſſedée de la Chananéenne. . . . *Matthieu, Marc.*

Il nourrit cinq mille hommes avec cinq pains & deux poiſſons. *Matthieu, Marc, Luc, Jean.*

Il guérit un poſſedé aveugle & muet. . . . . *Matthieu.*

Il guérit un ſourd & muet. . *Marc.*

Il nourrit quatre mille hommes avec ſept pains & quelques poiſſons. . . . *Matthieu, Marc.*
Il guérit un enfant poſſedé. . *Matthieu, Marc, Luc.*
Il guérit deux aveugles. . . *Matthieu.*
Il guérit un poſſedé. . *Marc, Luc.*
Il guérit un muet poſſedé. . *Marc, Luc.*
Il guérit la belle-mere de Simon. *Marc, Luc.*
Il appaiſe une tempête étant dans une barque. . . *Marc, Luc.*
Il guérit un aveugle. . . . *Marc, Luc, Jean.*
Il guérit un lepreux. . . . *Luc.*
Il guérit le ſerviteur du Centenier. . . . *Luc.*
* Il reſſuſcite le fils unique de la veuve de Naim. . . . *Luc.*
Il guérit une femme courbée poſſedée. . . *Luc.*
Il guérit un hydropique. . *Luc.*
Il guérit dix lépreux. . . *Luc.*
* Il reſſuſcite Lazare, frere de Marthe & Marie. . . *Jean.*

Il fait une infinité d'autres guériſons & réſurrections qui ne ſont qu'indiquées ſans détail.

Il ne parloit aux Juifs que par paraboles qu'il expliquoit enſuite à ſes Apôtres & Diſciples.

PARABOLES.

De la Paille & de la Poutre.

On voit la paille qui eſt dans l'œil de ſon voiſin, & non la poutre qui eſt dans le ſien.

Du Semeur, dont une partie de la ſemence tombe ſur le chemin, l'autre partie tombe ſur des pierres, une autre au milieu des épines, la quatrieme en bonne terre. Matthieu, Luc, Marc.

1°. Entendre la parole de Dieu ſans s'y appliquer. 2°. La recevoir & n'en pas profiter. 3°. La recevoir, mais en être diſtrait par les choſes mondaines. 4°. La recevoir & en produire les fruits.

Du bon grain ſemé par le Maître du champ, & de l'ivraye ſemée par l'ennemi. Matthieu, Marc, Luc.

Les méchans ſont mêlés avec les bons dans ce monde; ils en ſeront ſéparés à la fin des ſiécles.

Du grain de ſénevé, qui quoique très-petit, forme une très-grande plante. Matthieu, Marc.

L'Égliſe & la doctrine évangélique très-petites dans leur commencement, très-étendues dans leurs progrès.

Du levain mis dans trois meſures de farine. Matthieu.

La parole évangélique répandue dans le monde, y étend ſes progrès.

D'un Roi qui donne du tems à un de ſes ſerviteurs qui lui devoit dix mille talens, pour les payer, ce ſerviteur en rencontre un qui lui devoit cent deniers, il le fait mettre en priſon, il en eſt châtié par le Roi qui le livre à la Juſtice juſqu'à parfait payement. Matthieu.

Pardonnez à votre prochain, ſinon Dieu ne vous pardonnera point.

Du pere de famille qui loue des ouvriers pour travailler ſa vigne, & paye à la fin du jour également les derniers àvenus comme les premiers. Matthieu.

Dieu récompenſera les derniers convertis comme les premiers.

Du pere de famille qui dit à un de ſes deux fils d'aller travailler à ſa vigne, le fils dit non, & cependant il y va. Il dit la même choſe au ſecond qui répond oui, & n'y va pas. Matthieu.

Ce n'eſt pas par les paroles, mais par les œuvres, que l'on plaît à Dieu.

Du pere de famille qui loue ſa vigne à des vignerons, & au tems de la recolte y ayant envoyé ſes ſerviteurs, les vignerons les battent, & tuent ſon fils qu'il y avoit envoyé enſuite. Matthieu, Marc, Luc.

Les perſécuteurs des fidéles ſeront reprouvés de Dieu.

D'un Roi qui envoye chercher les conviés aux noces de ſon fils; ils refuſent de s'y rendre, & tuent les envoyés, il en prend vengeance; il envoie enſuite dans les carrefours pour inviter au feſtin ceux qu'on rencontrera, un ſeul s'y trouve ſans la robe nuptiale, le Roi ordonne qu'il ſoit lié & précipité dans un cachot affreux. Matthieu, Luc.

Sans la robe nuptiale de la charité, il eſt impoſſible d'être admis au bonheur des Saints dans le Ciel.

Des dix Vierges, dont cinq ſages & cinq folles, qui alloient au-devant de l'époux; les ſages avoient leurs lampes allumées & pleines d'huile, l'huile manquoit aux folles. L'époux arrivant, les ſages entrent avec lui, les folles vont remplir leurs lampes & reviennent pour entrer, l'époux ne veut pas les recevoir. Matthieu.

Il faut toujours être prêt, parce qu'on ne ſçait ni le jour ni l'heure du Seigneur.

Du Maître qui allant faire un voyage, diſtribue ſon bien à ſes ſerviteurs; à l'un cinq talens, à l'autre deux, & au troiſieme un. Etant revenu, il trouva que celui des cinq talens en avoit gagné cinq autres; celui des deux en avoit gagné deux autres: mais celui d'un talent l'avoit enfoui; le Maître irrité ordonna de donner ſon talent au premier, & le fit precipiter dans un cachot. Matthieu, Luc.

Dieu rejettera & punira celui qui n'aura pas profité de la Grace.

D'un Voyageur laiſſé à demi mort par des voleurs, un Prêtre paſſe outre ſans le ſecourir, enſuite un Levite, mais un Samaritain panſe ſes plaies. Luc.

Soyez charitable, ſi vous voulez avoir grace devant le Seigneur.

De l'Enfant prodigue, qui après avoir diſſipé tout ſon bien, ſe trouvant reduit à garder les cochons, vient retrouver ſon pere qui le reçoit avec la plus grande affection. Luc.

Dieu reçoit avec bonté les pécheurs qui retournent à lui.

D'un homme riche & du pauvre Lazare qui eſt à ſa porte couvert d'ulceres, & mourant de faim, Lazare meurt & va au Ciel, le riche meurt & va en Enfer. Luc.

Les mauvais riches ont l'Enfer pour ſupplice, & les bons pauvres gagnent le Paradis.

SUITE DE LA VIE DE JESUS-CHRIST.

Jeſus-Chriſt convertit la Samaritaine & lui parle de la Grace.

Il pardonne à Magdelaine ſes péchés.

Il ſe transfigure entre Moyſe & Élie en préſence de S. Pierre, S. Jacques, S. Jean.

Il juge la femme adultere.

Il fait ſon entrée dans la ville de Jeruſalem.

Ici on le dépeint monté ſur une âneſſe, le peuple marchant devant lui, avec des palmes à la main, étendant ſes vêtemens par terre devant lui.

Il chaſſe les vendeurs du Temple.

Il fait la Cêne avec ſes Apôtres, & inſtitue l'Euchariſtie. *Matthieu*, *Marc*, *Luc*.

Il eſt arrêté la nuit près du Jardin des Olives par les Juifs, conduits par Judas Iſcarioth qui le livre pour trente deniers.

Il eſt mené devant Anne beau-pere de Caïphe, Grand Prêtre, puis renvoyé à Caïphe; enſuite envoyé à Pilâte Gouverneur de la Judée, qui le fait flageller, & le préſente au peuple en diſant, *Ecce Homo*, voilà l'Homme.

Il eſt condamné au ſupplice de la Croix, il porte ſa Croix & eſt crucifié entre deux larrons, âgé de trente-trois ans.

Il reſſuſcite trois jours après ſa mort.

Depuis ſa réſurrection il apparoît en différens tems à la Magdelaine *en Jardinier*, aux Saintes Femmes, aux deux Pelerins d'Emmaüs, aux Apôtres, aux Diſciples.

Enfin il monte au Ciel en préſence des Diſciples & des Apôtres.

Les Apôtres & les Diſciples ſe retirent à Jéruſalem, où ils éliſent S. Matthias pour remplacer le perfide Judas.

Le Saint Eſprit tombe en Langues de feu ſur la tête des Diſciples & des Apôtres aſſemblés le jour de la Pentecôte, qui veut dire en Grec, le cinquantieme jour après Pâque.

LIVRES DU NOUVEAU TESTAMENT.

L'ÉVANGILE, OU LA VIE DE JESUS-CHRIST ET SA DOCTRINE.

Les quatre Evangeliſtes & leurs Attributs.

S. Matthieu.	*un Homme* ou *un Ange.*	on leur ajoute quelquefois des aîles.
S. Marc.	*un Lion.*	
S. Luc.	*un Bœuf.*	
S. Jean.	*un Aigle.*	

Les Actes des Apôtres, hiſtoire de l'Egliſe naiſſante pendant

dant environ trente ans, *écrite par Saint Luc.*

Les Epîtres de S. Paul, *ſurnommé* l'Apôtre des Gentils, ou ſimplement l'Apôtre.

de S. Jacques, *le Mineur.*
de S. Pierre.
de S. Jean.
de S. Jude.

L'Apocalypſe, ou révélation de Dieu écrite par Saint Jean.

DES SAINTS.

On diſtingue trois ſortes de Saints: les Martyrs, les Confeſſeurs, les Saints.

Les Martyrs ont ſouffert des tourmens & la mort pour la Religion.

Les Confeſſeurs ont profeſſé hautement la Religion, & n'ont point été martyriſés.

Les Saints ont été fideles dans la pratique de la Religion.

SOMMAIRE DE LA RELIGION CHRÉTIENNE.

Les Myſteres.

La Trinité.
L'Incarnation.
L'Euchariſtie, *ou* tranſſubſtantiation, Sacrement.
Les effets des autres Sacremens.

Les dix Commandemens de Dieu donnés par Moyſe.

Adorer & aimer Dieu ſeul.
Ne point jurer.
Ne point travailler le jour du Sabat (*le Dimanche des Chrétiens.*)
Honorer pere & mere.
Ne point tuer.
S'abſtenir de toute fornication.
Ne point voler.
Ne point mentir.
Ne point convoiter la femme de ſon prochain.
Ne point deſirer le bien d'autrui.

Les Commandemens de l'Egliſe.

Sanctifier les Fêtes.
Entendre la Meſſe les Dimanches & Fêtes.
Se confeſſer au moins une fois l'an.
Communier à ſa Paroiſſe au moins à Pâques.
Jeûner tout le Carême, les Vigiles & les quatre Tems.
Manger maigre les Vendredis & Samedis.

LES VII. SACREMENS.	SIGNES VISIBLES.
Le Baptême,	*de l'eau jettée ſur la tête nue, avec les paroles preſcrites.*
La Confirmation,	*l'impoſition des mains de l'Evêque avec l'onction du ſaint Crême.*
La Pénitence,	*l'impoſition des mains du Prêtre avec les paroles de l'abſolution.*
L'Euchariſtie,	*les paroles de la Conſécration prononcées par le Prêtre.*
Le Mariage,	*l'anneau nuptial mis au doigt de la femme, & la bénédiction du Prêtre.*
L'Ordre,	*la tonſure & autres cérémonies qui ſervent à conferer chaque degré du ſaint miniſtere.*
L'Extrême Onction,	*l'onction des ſaintes Huiles aux yeux, oreilles, bouche, nés, poitrine, mains & pieds.*

LES TROIS VERTUS THEOLOGALES,

ET LEURS ATTRIBUTS.

La Foi,	*on la dépeint avec une Croix; tenant un Calice ſurmonté d'une Hoſtie rayonante.*
L'Eſpérance,	*on la dépeint les yeux tournés vers le Ciel & appuyée ſur un ancre.*
La Charité,	*on la dépeint tenant des enfans entre ſes bras, & dans la main un cœur enflammé.*

LES QUATRE VERTUS CARDINALES,

ET LEURS ATTRIBUTS.

La Prudence,	*on la dépeint tenant un miroir entouré & bordé d'un Serpent.*
La Force,	*on la dépeint en Amazone, tenant une colonne & ayant un Lion à ſes pieds.*
La Juſtice,	*on la dépeint tenant une balance & une épée, & ayant un bandeau ſur les yeux.*
La Tempérance,	*on la dépeint tenant un mors de bride, & une coupe renverſée.*

LES SEPT PECHE'S CAPITAUX,

ET LEURS EMBLESMES.

L'Orgueil,	*un Paon.*
L'Avarice,	*une Pie, une Louve.*
L'Impureté ou Luxure,	*un Bouc, un Satyre.*
La Gourmandiſe,	*un Cochon.*
L'Envie,	*un Serpent, ou une Hydre à ſept têtes.*
La Colere,	*un Lion, un Tigre.*
La Pareſſe,	*un Aſne, une Tortue.*

L'AUTRE MONDE,

OU LES LIEUX DE RÉCOMPENSES ET DE PEINES.

Les Limbes, *où étoient les ames des Juſtes avant la réſurrection de J. C.*
Le Paradis, *lieu de félicité, où ſont les Juſtes avec Dieu pendant l'éternité*
Le Purgatoire, *où les péchés ſont expiés avant d'obtenir le Paradis.*
L'Enfer, *où les méchans ſouffriront pendant l'éternité.*

LES ÉPITHETES DES NATIONS

HORS DU SEIN DE LA VRAIE RELIGION.

Les Gentils ou Payens, étoient tous les peuples qui n'étoient pas de la Religion des Juifs.

Les Idolâtres, ſont ceux qui adorent les idoles.

Les Infidéles, ſignifient tous ceux qui ne ſuivent pas la Religion Chrétienne.

Les Schiſmatiques, ſont ceux qui quoique Chrétiens, ne reconnoiſſent pas le Pape pour leur chef; ils confient le gouvernement de leurs Egliſes à des Patriarches qu'ils éliſent entr'eux.

DES HE'RESIES.

L'Héréſie (qui ſignifie en Grec opinion particuliere) ſe dépeint avec un maſque ſur le viſage & couchée ſur un amas confus de livres.

Les Hérétiques, ſont ceux qui ont expliqué à leur fantaiſie les paroles de Dieu & de J. C. & ſe ſont ſouſtrait ainſi de la Communion des Fidéles.

HE'RESIES DE SIECLE EN SIECLE.

PREMIER SIÉCLE.

On entend par le premier ſiecle celui dans lequel notre Seigneur a vêcu; on le regarde comme le quarante-unieme ſiecle du monde.

Les Simoniaques, ou Sectateurs de *Simon* le Magicien, qui prétendoit qu'on pouvoit à prix d'argent acheter le pouvoir de donner le Saint Eſprit.

Les Sectateurs de *Ménandre*, qui vouloit paſſer pour le Sauveur, & donnoit un faux Baptême.

Les Nicolaïtes qui ſuivoient les impiétés de Simon, & s'attribuoient pour chef le Diacre *Nicolas*.

Les Cerinthiens & les Ebionites, ſoutenoient que Jeſus-Chriſt n'étoit point Dieu.

DEUXIEME SIECLE.

Les diſciples de *Saturnin* condamnoient le mariage.

Ceux de *Baſilides* ſoutenoient que Jeſus-Chriſt n'avoit qu'un corps fantaſtique, & qu'il n'avoit pas été véritablement crucifié.

Les Gnoſtiques ſuivoient à peu près les erreurs des précédens & nioient la Divinité de Jeſus-Chriſt.

Les Valentiniens, les Cerdoniens & les Marcionites, ſoutenoient à peu près les erreurs des précédens, auſquelles ils ajoutoient d'autres extravagances.

Les Montaniſtes ou Cataphrygiens (chef *Montan*, Phrygien de nation) défendoient les ſecondes noces, & exigeoient trois Carêmes par an.

Les Encratites ou Continens, (chef *Tatien*,) condamnoient le mariage, avoient horreur du vin, & ne célebroient la Meſſe qu'avec de l'eau.

TROISIEME SIECLE.

Les Novatiens (chef *Novatien*) ſoutenoient que l'Egliſe n'avoit pas le pouvoir de remettre les grands crimes.

Les Sabelliens (chefs *Praxeas*, *Noëtus*, *Sabellius*) nioient la Trinité.

Les Paulianiſtes (chef *Paul de Samoſate* Evêque d'Antioche) nioient la Divinité de Jeſus-Chriſt.

Les Manichéens (chef *Manès* ou *Manichée*) ſoutenoient un bon & un mauvais Dieu.

Les Origeniſtes (chef *Origène*) ſoutenoient que Jeſus-Chriſt étoit mort, non ſeulement pour les hommes, mais encore pour les démons, & que l'Enfer ne ſeroit pas éternel.

QUATRIEME SIECLE.

Les Donatiſtes (chef *Donat* Evêque) ſoutenoient que les Sacremens donnés hors de leur Egliſe étoient nuls, que l'ancienne Egliſe étoit périe, & ne ſubſiſtoit plus que dans leur ſociété.

Les Ariens (chef *Arius* Prêtre d'Alexandrie) nioient

la Trinité & la Divinité de Jeſus-Chriſt comme les Paulianiſtes ci-deſſus.

Les Macedoniens (chef *Macedonius*) nioient la Divinité du Saint Eſprit.

Les Semi-Ariens, nioient que les perſonnes de la Trinité fuſſent d'une même ſubſtance, mais diſoient qu'elles étoient ſemblables en ſubſtance.

Les Anoméens ou Eunomiens, purs Ariens (chef *Eunomius* Evêque) diſoient que les perſonnes divines n'étoient pas même ſemblables en ſubſtance.

Les Aëriens (chef *Aërius* Prêtre) condamnoient les jeûnes & abſtinences.

Les Photiniens (chef *Photin*) nioient la Divinité de Jeſus-Chriſt.

Les Maſſaliens, ou Euchites, ou Enthouſiaſtes, nioient l'utilité du Baptême, relevoient beaucoup la Priere, diſant qu'elle tenoit lieu de tout.

Les Apollinariſtes (chef *Apollinaire*, Prêtre de Laodicée) ſoutenoient que Jeſus-Chriſt n'avoit point une ame humaine.

Les Priſcillianiſtes (chef *Priſcillien* Gentilhomme Eſpagnol) diſoient qu'il étoit permis de mentir, & de ſe parjurer.

Les Jovinianiſtes (chef *Jovinien*, Moine Italien à Milan,) diſoient que la virginité n'étoit pas d'un plus grand merite que le mariage ; & que l'homme après le Baptême étoit impeccable.

Les Collyridiens (Secte dans l'Arabie) adoroient la Sainte Vierge comme une Divinité. Cette héréſie étoit preſque toute compoſée de femmes.

CINQUIEME SIECLE.

Les Sectateurs de *Vigilance*, Prêtre Gaulois de Calagury, près de Comminges, combattoient les Reliques & l'Invocation des Saints.

Les Pélagiens (chef *Pelage*, Moine Anglois, & *Celeſtius* ſon diſciple) nioient le péché originel, & la néceſſité du Baptême, ſoutenoient que les Vertus étoient naturelles & que la Grace n'étoit pas néceſſaire.

Les Semi-Pélagiens (chef *Caſſien* Prêtre de Marſeille) ſoutenoient que le commencement du ſalut venoit de la ſeule volonté de l'homme.

Les Neſtoriens (chef *Neſtorius* Patriarche de Conſtantinople) ſoutenoient deux perſonnes en Jeſus-Chriſt, une divine & une humaine, & qu'ainſi la ſainte Vierge n'étoit pas Mere de Dieu.

Les Eutychiens (chef *Eutychès* Prêtre Grec) ſoutenoient qu'il n'y avoit en Jeſus-Chriſt qu'une ſeule nature.

SIXIEME SIECLE.

Les Agnoétes (chef *Themiſtius* Diacre Grec) attribuoient à Jeſus-Chriſt l'ignorance de pluſieurs choſes.

Les Trithéites (chef *Jean le Grammairien* ou *Philopone*) donnoient trois natures à la Trinité, & nioient la reſurrection des corps.

SEPTIEME SIECLE.

Les Monothélites (chefs *Sergius & Pyrrhus*, Patriarches de Conſtantinople, *Cyrus* Patriarche d'Alexandrie, & *Theodore* Evêque de Pharan) n'admettoient qu'une volonté en Jeſus-Chriſt.

Les Pauliciens (chef *Paul* Armenien) eſpece de Manichéens.

Mahomet entreprend d'établir une nouvelle Religion, & jette les fondemens d'un nouvel Empire.

HUITIEME SIECLE.

Les Iconoclaſtes (chef *Leon l'Iſaurien* Empereur d'Orient) ſe déclaroient contre les Images de la Croix, de Dieu & des Saints, & les mettoient en pieces.

Les Sectateurs de *Felix* & d'*Elipand* Evêques Eſpagnols, ſoutenoient que Jeſus-Chriſt n'étoit qu'adopté de Dieu.

NEUVIEME SIECLE.

Les Sectateurs de *Sergius* & de *Bahanes*, en Orient, Secte de Manichéens.

Les Sectateurs de *Claude de Turin*, Evêque; ils mêloient les erreurs des Ariens avec celles des Iconoclaſtes.

DIXIEME SIECLE.

Il n'y eut point d'héréſies nouvelles dans ce ſiecle.

ONZIEME SIECLE.

Les nouveaux Manichéens, qui commencerent de ſe répandre dans l'Occident.

Berenger, Archidiacre d'Angers, commença d'attaquer le Myſtere de l'Euchariſtie.

DOUZIEME SIECLE.

Les Sectateurs de *Tanchelin* à Anvers, ſoutenoient que les Evêques & Prêtres n'étoient pas d'inſtitution divine, & que l'Euchariſtie n'étoit pas néceſſaire au ſalut.

Les Petrobruſiens, ou Henriciens (chefs *Pierre de Bruis* François, & *Henry*, Moine apoſtat) renouvellerent les erreurs des Manichéens.

Singuliere héréſie d'*Eon de l'Eſtoile*, Gentilhomme Breton, ſur la phraſe Latine des Exorciſmes de l'Egliſe, *per eum qui venturus eſt judicare vivos & mortuos*, qui veut dire *par lui* (*Dieu*) qui viendra juger les vivans & les morts. Le mot *eum* mal prononcé faiſant à peu près *Eon*, il s'imagina que *eum* vouloit dire lui *Eon de l'Eſtoile*. Il débita donc que ce ſeroit lui *Eon* qui viendroit juger les vivans & les morts. Il eut quelque groſſiers ſectateurs; mais le Concile de Reims l'ayant condamné à une priſon perpétuelle, le reſte fut bien-tôt diſſipé.

Les Apoſtoliques, eſpece de Manichéens.

Les Vaudois ou Pauvres de Lyon (chef *Valdo* marchand de Lyon) faiſoient profeſſion d'une grande pauvreté mêlée de pluſieurs erreurs.

TREIZIEME SIECLE.

Les Albigeois, ainſi nommés, parce qu'ils infecterent principalement le Diocèſe d'Alby en Languedoc; c'étoit un mélange des erreurs des Manichéens, des Petrobruſiens & des Vaudois. Ils ſe plongerent dans toutes ſortes d'infamies & de cruautés; on tint pluſieurs Conciles contr'eux, & même on publia une Croiſade pour les anéantir.

Les Sectateurs d'*Aimeric* ou *Aimeri* (Théologien de l'Univerſité de Paris) ils nioient la Réſurrection des morts,

l'Enfer, le Paradis & la Parole de Dieu dans les Saints Peres.

Les Sectateurs de l'*Abbé Joachim* (Moine de Cîteaux) ils disoient qu'il falloit distinguer la nature divine d'avec les trois Personnes ce qui formoit une quaternité.

Les Circoncellions (en Allemagne) renouvellerent les erreurs des Donatistes.

Les Flagellans (chef, un nommé *Rainier* hermite) se donnoient la discipline dans les rues, ils débitoient que les péchés ne se remettoient que parmi eux, & quoique laïques, ils se confessoient & s'absolvoient les uns les autres.

Les Fratricelles, les Beguards, les Beguines (chefs quelques Moines apostats) mêloient ensemble les erreurs des Manichéens & des Albigeois.

QUATORZIEME SIECLE.

Les Turlupins, secte infame, ils n'avoient aucune honte de la nudité, & soutenoient que l'Oraison mentale étoit la seule bonne.

Les Lullistes (chef *Raymond Lulle* Franciscain) leurs principales erreurs rouloient sur les attributs de Dieu & sur la Trinité.

Les Wiclefites (chef *Jean Wiclef* Curé Anglois) s'éleverent contre la Jurisdiction du Pape & des Evêques, & contre plusieurs dogmes & pratiques de l'Eglise.

QUINZIEME SIECLE.

Les Hussites (chefs *Jean Hus* Prêtre, & *Jerôme de Prague* Laïque en Boheme) suivoient les erreurs de Wiclef, auxquelles ils en ajouterent d'autres.

SEIZIEME SIECLE.

Les Luthériens (chef *Luther*, Moine Augustin) disoient le Baptême inutile, & que dans l'Hostie le pain & le vin restoient en nature après la Consécration; soutenoient que la Messe n'est point un Sacrifice; nioient le Libre Arbitre; disoient les Commandemens de Dieu impossibles, &c.

Les Calvinistes, ou Huguenots, ou Presbyteriens d'An-

gleterre (chef *Calvin* Eccléſiaſtique) nioient la préſence réelle de Jeſus-Chriſt dans l'Euchariſtie, la néceſſité du Baptême, le mérite des bonnes œuvres, &c.

Les Anabaptiſtes (Secte d'Allemagne) prétendoient qu'un ſecond Baptême étoit néceſſaire.

Les Sociniens (chefs *Lelius Socin*, & *Fauſte Socin* ſon neveu) rejettoient tous les Myſteres, la Divinité de Jeſus-Chriſt, nioient la préſence de Dieu, & l'éternité des peines.

Les Zuingliens (chef *Zuingle* Suiſſe) eſpece de Lutheriens avec quelque différence; car ils nioient abſolument la préſence réelle de Jeſus-Chriſt dans l'Euchariſtie.

DES CONCILES.

Les Conciles ſont des aſſemblées des chefs de l'Egliſe pour regler différens points de Religion & de Diſcipline Eccléſiaſtique.

Il s'en eſt tenu de trois ſortes : Provinciaux, Nationaux, (*ils ont été en grand nombre*) Généraux ou Œcumeniques.

Les Conciles Provinciaux ſont ceux où tous les Evêques d'une Province s'aſſemblent.

Les Conciles Nationaux ſont ceux qui raſſemblent les Evêques de toute une Nation ſous l'autorité d'un Primat ou Patriarche.

Les Conciles Généraux ou Œcumeniques ſont ceux où tous les Evêques de la Catholicité ſont convoqués, le Pape y préſidant. Il y en a eu dix-neuf de cette eſpece dont les déciſions font Loi.

LES DIX-NEUF CONCILES GÉNÉRAUX.

A Nicée . . .	2	*Ville de Natolie, maintenant aux Turcs.*
A Conſtantinople . .	4	*Capitale de l'Empire d'Orient.*
A Epheſe . . .	1	*Ville de Natolie, maintenant aux Turcs.*
A Chalcedoine . .	1	*Ville de Bithynie, maintenant aux Turcs.*
A Latran . . .	4	*Egliſe à Rome, nommée S. Jean de Latran.*
A Lyon . . .	2	*Ville de France.*
A Vienne . . .	1	*Capitale de l'Allemagne.*
A Piſe	1	*Ville de Toſcane.*
A Conſtance . .	1	*Ville d'Allemagne.*
A Baſle . . .	1	*Ville principale d'un Canton Suiſſe.*
A Trente . . .	1	*Ville d'Italie, ce dernier a duré dix-huit ans.*

L'EGLISE MILITANTE.

LE PAPE.

La Papauté eſt la premiere dignité de l'Egliſe; celui qui en eſt revétu ſe nomme Pape & S. Pontife. Il eſt le premier Vicaire de Jeſus-Chriſt en terre, & le Chef viſible de l'Egliſe Catholique. Il eſt Evêque de Rome, où il fait ſa réſidence, & Souverain temporel de Rome, de la Campagne de Rome, du patrimoine de S. Pierre, Exarquat de Ravenne, Terre Sabine, Duché de Spolette, Marche d'Ancone, Duché d'Urbain, la Romagne, le Boulonnois, Duché de Ferrare, Orviette, Perouſe, & en France Avignon & le Comtat Venaiſſin.

Ses Ambaſſadeurs ordinaires ſe nomment Nonces.

Ses Ambaſſadeurs extraordinaires { Legats *à latere*, Legats *de latere*, Internonces.

Les Gouverneurs de ſes Domaines temporels, Vicelegats.

Habits du Pape.

Ses habillemens de tête, la Mitre, la Tiare ou Triregne. Il porte la Mitre comme Evêque. Il porte la Tiare comme Souverain. *La Tiare eſt un bonnet élevé, garni & étagé de trois Couronnes.* Voyez ci-après le Blaſon.

Son habillement ordinaire : la Soutane de ſoie blanche, le Rochet de fin lin, le Mantelet, ou Camail, ou Mozette, *de ſatin rouge en Eté, de velours rouge en Hyver.* Le Capuchon rouge, le Bonnet à oreilles, ou Barette de ſatin rouge fourrée en Hyver. Les ſouliers de drap rouge brodés en or, une Croix d'or ſur l'empeigne.

Ses habits pontificaux : l'Amict, l'Aube de toile blanche, la Ceinture de ſoie rouge avec des agraffes d'or, l'Etolle ornée de perles, le Manipule, la Chaſuble, la Mitre, quelquefois la tiare avec une calote blanche, le Pluvial rouge, les Gants.

LES CARDINAUX.

Les Cardinaux ſont nommés par le Pape regnant ; ils ſont membres de ſon Conſeil, & compoſent le Sacré College ; ils éliſent les Papes qui ſont toujours un d'entr'eux.

Le Sacré College eſt compoſé de ſix Evêques Cardinaux, cinquante Prêtres Cardinaux, quatorze Diacres Cardinaux, faiſant le nombre de 70.

Habits des Cardinaux.

Une Calote rouge donnée par le Pape, un Chapeau de velours rouge donné par le Pape, un Rochet, une Chape rouge à Capuchon, un Camail ou Mozette, une Mitre de ſoie brodée, un Saphir enchâſſé dans un anneau d'or au doigt.

Le Conclave pour élire un Pape.

Le Pape mort, les Cardinaux ſongent à en élire un autre parmi eux ; pour cet effet, ils s'enferment dix jours après la mort du Pape, dans un endroit où ils ne s'occupent que de la nouvelle élection ; cet édifice prend alors le nom de Conclave, où chaque Cardinal eſt ſeul dans ſa Cellule. Le Conclave ſe tient ordinairement dans le Palais du Pape, nommé le Vatican.

Auſſi-tôt que les Cardinaux ſont entrés, on mure toutes les portes, & on établit ſept ouvertures ou tours, comme ceux des Religieuſes, pour y paſſer les vivres & tout ce qui eſt néceſſaire. Le Conclave eſt gardé en dehors par des gens armés.

Chaque Cardinal a deux Conclaviſtes, un d'Egliſe & un d'épée ; les Cardinaux ne ſe communiquent que par leurs Conclaviſtes.

Le Pape s'élit le plus communément par ſcrutin, ou billets que chaque Cardinal, quand ils s'aſſemblent dans la Chapelle, va mettre dans un Calice couvert de ſa Patene, qui eſt ſur l'Autel ; ſur ce billet eſt le nom de celui qu'il choiſit. Le Cardinal qui a les deux tiers des voix eſt élû Pape.

Le Tribunal de la Rote de Rome.

On peut comparer ce Tribunal à la Grand'Chambre du

Parlement, parce que c'eſt lui qui juge en dernier reſſort toutes les cauſes de l'Etat Eccléſiaſtique.

Les Juges ſe nomment Auditeurs, & cette place mene au Cardinalat; ils ſont douze.

Les Douze Prelats Auditeurs de Rote.

Un Allemand, un François, deux Eſpagnols : huit Italiens, ſçavoir : *trois Romains*, *un Bolonois*, *un Ferrarois*, *un Milanois*, *un Vénitien*, *un Toſcan.*

L'Inquiſition, ou S. Office.

Ce Tribunal qui a commencé par être terrible eſt maintenant un peu plus mitigé.

L'Inquiſition eſt un Tribunal Eccléſiaſtique qui juge dans le ſens le plus étendu de ſix ſortes de choſes, ſçavoir : les Hérétiques, les Soupçonnés d'héréſie, les Fauteurs d'héréſie, les Magiciens & Maleficiers, les Rebelles & Perturbateurs du S. Office, les Blaſphemateurs.

On y inſtruit les Procès par quatre moyens, ſçavoir : par le bruit public, par les témoins, par la dénonciation des eſpions, par les coupables mêmes.

L'Inquiſition commence par ſe ſaiſir des effets du coupable ou prétendu tel, leſquels il ne revoit jamais; la procedure eſt très-lente; il faut s'accuſer ſoi-même, ou tout nier. On en ſort quelquefois par ces moyens-là.

La conduite au ſupplice que l'Inquiſition appelle Acte de foi, ſe fait de loin à loin & avec grand appareil.

Les ſupplices ſont des queſtions extraordinaires à l'eau, au feu & par l'eſtrapade, le foüet, brûlé vif, priſons perpetuelle ou à tems.

L'habit des criminels qu'on conduit au ſupplice eſt un bonnet de carton, élevé & pointu, & une eſpece de ſubreveſte de toile, ſur laquelle ſont peints des flammes & des diables; on donne au criminel un flambeau de cire jaune à la main.

Inquiſitions.

Une à Rome, & quelques autres répandues dans des Villes d'Italie qui reſſortiſſent à celle de Rome.

Une à Veniſe *à part*, une à Madrid. Quatre en Portugal, ſçavoir : trois, à Liſbonne, à Coimbre, à Evora: & une aux Indes Orientales, à Goa, ville qui appartient aux Portugais.

ARCHEVÊQUES ET PRIMATS.

Les Archevêques ſont en quelques points ſuperieurs aux Evêques qui ſont leurs Suffragans, la Juriſdiction des Evêques étant ſoumiſe à celle des Archevêques.

Parmi les Archevêques, quelques-uns ſont Primats; la Primatie eſt la Juſtice ſuperieure à celle des Archevêques, de ſorte qu'en affaire Eccleſiaſtique, on appelle de l'Evêque à l'Archevêque, puis au Primat, & enfin au Pape, ou au Concile univerſel ſelon le cas.

Les Archevêques ont tous des Diocèſes, ou Pays à gouverner pour le Spirituel, comme les Evêques.

Lorſqu'un Archevêque eſt nommé, le Pape lui envoye le *Pallium* qui eſt une longue bande de laine blanche parſemée de Croix rouges. Il porte le *Pallium* dans les Cérémonies, ſur le col, par-deſſus ſes habits pontificaux.

Du reſte l'Archevêque eſt habillé comme les Evêques.

Archevêques de France.

Paris,	*Iſle de France.*	Alby, Narbonne, Toulouſe,	*Languedoc.*
Lyon,	*Lyonnois.*		
Rouen,	*Normandie.*		
Sens, Reims,	*Champagne.*	Arles, Aix,	*Provence.*
Tours,	*Touraine.*	Vienne, Embrun,	*Dauphiné.*
Bourges,	*Berry.*		
Bourdeaux,	*Guyenne.*	Beſançon,	*Franche-Comté.*
Auſch,	*Gaſcogne.*	Cambray,	*Cambreſis, aux Pays-Bas.*

ÉVÊQUES.

Les Evêques ſont les chefs de l'Egliſe; ils ſont choiſis parmi les Prêtres. En France, c'eſt le Roi qui les nomme, & le Pape les confirme par ſes Bulles qu'il leur envoye. Les cantons qu'ils gouvernent pour le ſpirituel ſe nomment Diocèſes ou Evêchés.

Les Evêques ſont ſacrés; c'eſt d'autres Evêques ou Archevêques qui en font la cérémonie en les oignant du Saint Crême à la tête & aux mains.

Habits ordinaires.

L'habit ordinaire des Evêques & Archevêques eſt ſemblable à l'habit long des ſimples Prêtres, excepté qu'ils portent la couleur violette hors l'Avent & le Carême qu'ils ſont en noir; ils ont toujours une Croix d'or pendue ſur la poitrine, ainſi que les Archevêques. Les Archevêques outre la Croſſe qu'ils portent comme les Evêques, font porter devant eux, dans les cérémonies, la Croix, comme étant la marque de leur Juriſdiction Metropolitaine.

Habits Pontificaux.

La Mitre à la tête, le Bâton Paſtoral ou Croſſe à la main, la Croix Paſtorale pendue ſur la poitrine, (le *Pallium* aux Archevêques, *voyez ci-deſſus;*) la Ceinture, les Gants, la Chappe, l'Aube, l'Etole, le Pluvial & les Sandales.

LES ÉVECHÉS DE FRANCE

ſuivant les Provinces & leur éloignement de Paris.

SUFFRAGANS DE PARIS,

Meaux, . . .	à 10 lieues de Paris,	*Brie.*
Chartres, . . .	à 19 lieues de Paris,	*Beauce.*
Orleans, . . .	à 27 lieues de Paris,	*Orleanois.*
Blois, ...	à 40 lieues de Paris,	*Blaiſois.*

SUFFRAGANS DE SENS, à 24 lieues de Paris.

Troyes, ...	à 36 lieues de Paris,	*Champagne.*
Auxere, . . .	à 37 lieues de Paris,	*Bourgogne.*
Nevers, ...	à 55 lieues de Paris,	*Nivernois.*

Bethleem, *Faubourg de Clamecy en Nivernois*, à 45 lieues de Paris, *eſt à la nomination du Duc de Nevers.*

SUFFRAGANS DE ROUEN, à 28 lieues de Paris.

Evreux, ...	à 22 lieues de Paris,	H. *Normandie.*
Liſieux, ...	à 37 lieues de Paris,	H. *Normandie.*
Seès, ...	à 41 lieues de Paris,	B. *Normandie.*
Bayeux, ...	à 58 lieues de Paris,	B. *Normandie.*
Avranches, . . .	à 70 lieues de Paris,	B. *Normandie.*
Coutances, . . .	à 71 lieues de Paris,	B. *Normandie.*

Suffragans de Reims, à 34 lieues de Paris.

Senlis, ...	à 11 lieues de Paris,	*Iſle de France.*
Beauvais, . . .	à 17 lieues de Paris.	*Iſle de France.*
Soiſſons, ...	à 24 lieues de Paris,	*Iſle de France.*
Noyon, ...	à 24 lieues de Paris,	*Iſle de France.*
Amiens, ...	à 30 lieues de Paris,	*Picardie.*
Laon, ...	à 31 lieues de Paris,	*Iſle de France.*
Châlons-ſur-Marne,	à 38 lieues de Paris,	*Champagne.*
Boulogne,	à 55 lieues de Paris,	*Picardie.*

Suffragans de Cambray, à 41 lieues de Paris.

Arras, ...	à 40 lieues de Paris,	*Artois.*
S. Omer, ...	à 54 lieues de Paris,	*Artois.*

Suffragans de Bourges, à 50 lieues de Paris.

Clermont, . . .	à 88 lieues de Paris,	B. *Auvergne.*
Limoges, . . .	à 100 lieues de Paris,	H. *Limouſin.*
Saint-Flours, . .	à 109 lieues de Paris,	H. *Auvergne.*
Le Puy en Veſlay, . .	à 112 lieues de Paris,	*Languedoc*
Tulle, ...	à 116 lieues de Paris,	B. *Limouſin.*

Suffragans de Tours, à 51 lieues de Paris.

Le Mans, . . .	à 43 lieues de Paris,	*Maine.*
Angers, ...	à 67 lieues de Paris,	*Anjou,*
Rennes, ...	à 78 lieues de Paris,	*Bretagne.*
Dol, ...	à 78 lieues de Paris,	*Bretagne.*
Saint-Malo, . . .	à 82 lieues de Paris,	*Bretagne.*
Nantes, ...	à 87 lieues de Paris,	*Bretagne.*
Saint-Brieux, . .	à 96 lieues de Paris,	*Bretagne.*
Vannes, ...	à 102 lieues de Paris,	B. *Bretagne.*
Treguier, ...	à 104 lieues de Paris,	B. *Bretagne.*
Saint-Paul de Leon,	à 119 lieues de Paris,	B. *Bretagne.*
Quimper, . . .	à 124 lieues de Paris,	B. *Bretagne.*

Suffragans de Beſançon, à 83 lieues de Paris.

Bellay, ...	à 100 lieues de Paris,	*Bugey.*

Suffragans de Lyon, à 100 lieues de Paris.

Langres, . .	à 63 lieues de Paris,	*Champagne.*

Autun, ...	à 65 lieues de Paris,	*Bourgogne.*
Dijon, ...	à 67 lieues de Paris,	*Bourgogne.*
Mâcon, ...	à 75 lieues de Paris,	*Bourgogne.*
Challons-ſur-Saône,	à 76 lieues de Paris,	*Bourgogne.*

Suffragans de Vienne, à 106 lieues de Paris.

Die, ...	à 115 lieues de Paris,	*Dauphiné.*
Valence, ...	à 122 lieues de Paris,	*Dauphiné.*
Grenoble, ...	à 124 lieues de Paris,	*Dauphiné.*
Viviers, ...	à 132 lieues de Paris,	*H. Languedoc.*

Suffragans de Bourdeaux, à 130 lieues de Paris.

Poitiers, ...	à 74 lieues de Paris,	*Poitou.*
Luçon, ...	à 95 lieues de Paris,	*Poitou.*
Angoulême, . .	à 100 lieues de Paris,	*Angoumois.*
la Rochelle, . . .	à 103 lieues de Paris,	*Pays d'Aunix.*
Saintes, ...	à 105 lieues de Paris,	*Xaintonge.*
Perigueux, . . .	à 120 lieues de Paris,	*Perigord.*
Sarlat, ...	à 120 lieues de Paris,	*Perigord.*
Agen, ...	à 136 lieues de Paris,	*Guyenne.*
Condom, . . .	à 150 lieues de Paris,	*Gaſcogne.*

Suffragans d'Alby, à 140 lieues de Paris.

Mende, ...	à 125 lieues de Paris,	*Languedoc.*
Cahors, ...	à 126 lieues de Paris,	*Guyenne.*
Rodez, ...	à 128 lieues de Paris,	*Rouergue.*
Caſtres, ...	à 148 lieues de Paris,	*Languedoc.*
Vabres, ...	à 150 lieues de Paris,	*Rouergue.*

Suffragans d'Embrun, à 146 lieues de Paris.

Digne, ...	à 155 lieues de Paris,	*Provence.*
Senez, ...	à 160 lieues de Paris,	*Provence.*
Glandeve, . . .	à 167 lieue de Paris,	*Provence.*
Vence, ...	à 173 lieues de Paris,	*Provence.*
Graſſe, ...	à 173 lieues de Paris,	*Provence.*

Suffragans de Toulouse, à 150 lieues de Paris.

Montauban, . . .	à 140 lieues de Paris,	*Quercy.*
Lavaur, ...	à 148 lieues de Paris,	H. *Languedoc.*
Saint-Papoul, . .	à 164 lieues de Paris,	H. *Languedoc.*
Pamiers,	à 165 lieues de Paris,	H. *Languedoc.*

Lombez,

Lombez, ...	à 166 lieues de Paris,	*Gascogne.*
Rieux, ...	à 170 lieues de Paris,	H. *Languedoc.*
Mirepoix, . . .	à 175 lieues de Paris,	H. *Languedoc.*

SUFFRAGANS D'AUSCH, à 150 lieues de Paris.

Bazas, ...	à 138 lieues de Paris,	*Gascogne,*
Lectoure, . . .	à 143 lieues de Paris,	*Gascogne.*
Aire, ...	à 155 lieues de Paris,	*Gascogne.*
Dax, ou Acqs, . .	à 160 lieues de Paris,	*Gascogne.*
Bayonne, . . .	à 170 lieues de Paris,	*Gascogne.*
Comminges, Couserans, } Pays		*Gascogne.*
Tarbes, ...	à 170 lieues de Paris,	*Bigorre.*
Lescar, ...	à 170 lieues de Paris,	*Bearn.*
Oleron, ...	à 185 lieues de Paris,	*Bearn.*

SUFFRAGANS D'ARLES, à 153 lieues de Paris.

S. Paul trois Châteaux,	à 135 lieues de Paris,	*Dauphiné.*
Orange, ...	à 141 lieues de Paris,	*Dauphiné.*
Marseille, . . .	à 169 lieues de Paris,	*Provence.*
Toulon, . . .	à 177 lieues de Paris,	*Provence.*

SUFFRAGANS DE NARBONNE, à 161 lieues de Paris.

Alais, ...	à 140 lieues de Paris,	B. *Languedoc.*
Nismes, ...	à 147 lieues de Paris,	B. *Languedoc.*
Lodève, . . .	à 148 lieues de Paris,	B. *Languedoc.*
Montpellier, . .	à 152 lieues de Paris,	*Languedoc.*
Uzès, ...	à 154 lieues de Paris,	*Languedoc.*
Saint-Pons, . . .	à 155 lieues de Paris,	B. *Languedoc.*
Beziers, ...	à 157 lieues de Paris,	B. *Languedoc.*
Carcassone, . . .	à 158 lieues de Paris,	B. *Languedoc.*
Agde, ...	à 159 lieues de Paris,	B. *Languedoc.*
Alet, ...	à 175 lieues de Paris,	B. *Languedoc.*
Perpignan, . . .	à 175 lieues de Paris,	*Roussillon.*

SUFFRAGANS D'AIX, à 163 lieues de Paris.

Gap, ...	à 141 lieues de Paris,	*Dauphiné.*
Apt, ...	à 146 lieues de Paris,	*Provence.*
Sistéron, ...	à 150 lieues de Paris,	*Provence.*
Riez, ...	à 156 lieues de Paris,	*Provence.*
Frejus, ...	à 185 lieues de Paris,	*Provence.*

Les Trois Evêchés près la Lorraine, Suffragans de l'Archevêque de Trèves en Allemagne, à 74 lieues de Paris.

Verdun, ... à 60 lieues de Paris.
Toûl, ... à 67 lieues de Paris.
Metz, ... à 72 lieues de Paris.

Suffragant de l'Archevêque de Mayence, en Allemagne; à 105 lieues de Paris.

Straſbourg, . . . à 102 lieues de Paris, *Alſace.*

Il y a de plus quelques Evêques *in partibus infidelium*, c'eſt-à-dire, dans les Pays infideles; on leur aſſigne un Diocèſe, comme Joppé, Apollonie, &c. en cas de converſion de ces infideles à la Foi Catholique : ce n'eſt gueres aujourd'hui qu'un titre ſans fonction; mais ces Evêques étant ſacrés, peuvent faire toutes les fonctions d'Evêque dans quelque Diocèſe qu'ils ſoient appellés.

Coadjuteurs.

Les Coadjuteurs ſont ceux qui ſont déſignés pour ſucceder aux Evêques vivans; ils leur aident, en attendant, dans leurs fonctions, & pour cet effet, on les ſacre Evêques *in partibus.*

Des Primats.

La Primatie eſt la ſupériorité de certains Archevêques, quant à la Juriſdiction, ſur celle de pluſieurs Archevêques & Evêques. Primat des Gaules, l'Archevêque de Lyon. Pluſieurs autres ſe diſent Primats, l'Archevêque de Bourges, d'Aquitaine; l'Archevêque de Rouen, de Normandie; l'Archevêque de Sens, &c.

Juriſdiction des Evêques & Archevêques.

Un Official, *premier Juge.*
Un Vicegerent, *ſon Lieutenant dans un autre Parlement que celui dans lequel eſt le ſiége Epiſcopal.*
Un Promoteur, *eſpece de Procureur du Roi.*
Des Appariteurs, *Huiſſiers.*

Officiers des Diocèſes.

Les Grands-Vicaires.
Les Archidiacres.
Les Pénitenciers.
Les Doyens Ruraux.
Les Curés & Prieurs.
Les Vicaires.

Les Grands-Vicaires ſont des Prêtres choiſis par l'Evêque pour la police ſpirituelle du Diocèſe ; il en nomme plus ou moins, ſuivant l'étendue de ſon Evêché.

Les Archidiacres ſont des Prêtres commis pour la viſite des Paroiſſes : ils ont inſpection ſur les Curés ; ils ſont ordinairement Chanoines des Cathédrales.

Les Pénitenciers ſont quelquefois deux : *le Grand Pénitencier*, & le *Souſpénitencier*. L'Evêque leur donne le pouvoir de connoître & abſoudre des cas graves à lui reſervés.

Les Doyens Ruraux ſont des Curés choiſis par cantons pour avoir une eſpece de ſupériorité ſur leurs confreres, & abſoudre des cas reſervés à l'Evêque.

Les Curés ſont des Prêtres choiſis, ou du moins approuvés par l'Evêque, pour faire l'Office Divin, & avoir ſoin des ames des Paroiſſes qui leur ſont confiées, ſoit dans les Villes ou dans les Villages.

Les Vicaires ſont des Prêtres choiſis & payés par les Curés, pour les aider dans leurs fonctions ; ils en peuvent avoir pluſieurs, ſuivant le beſoin. *Nota*, qu'on appelle communément Prieur un Religieux qui poſſede une Cure.

Eccléſiaſtiques attachés au ſervice des Egliſes particulieres.

Beneficiers.
Chanoines Séculiers.
Abbés.
Chappelains.
Prêtres habitués.

Le nom de Beneficiers, eſt un terme général qui comprend les Eccléſiaſtiques qui perçoivent les revenus de quelque bien d'Egliſe que ce ſoit, à condition d'en deſſervir Chapelle ou Egliſe.

Les Chanoines ſéculiers, ſont des Eccléſiaſtiques fondés & raſſemblés en corps, pour faire le Service Divin dans les Cathédrales, ou dans les Egliſes Collegiales. Chaque

place de Chanoine ſe nomme une Prébende. Leurs aſſemblées s'appellent Chapitres ; & leurs chefs, Doyen, Prevôts, &c.

Les Abbés ſe diſtinguent en Regulier, Commendataire, Mitré, ſimple Abbé.

L'Abbé Regulier, eſt le chef d'un Couvent de Religieux.

L'Abbé Commendataire eſt un Eccléſiaſtique ſeculier, qui jouit de partie des revenus d'une Abbaye de Religieux, ſans avoir aucune autorité ſur eux.

L'Abbé Mitré : il y a des Abbayes dont l'Abbé Regulier a droit de porter la croce & la mitre comme un Evêque.

Simple Abbé, eſt ſouvent un homme qui n'a d'Eccléſiaſtique que le nom & l'habit, qu'il a choiſi de préférence pour raiſons à lui connues.

Les Chapelains ſont des Prêtres payés ou rentés pour deſſervir une chapelle.

Les Prêtres habitués ſont ceux qui s'engagent dans les grandes Paroiſſes pour y faire les fonctions Eccléſiaſtiques : c'eſt parmi eux que le Curé choiſit ſes Vicaires, Souſvicaires, Porte-Dieu, Sacriſtins, &c.

Les Ages requis pour pouvoir poſſeder les différens benefices.

On peut poſſeder :

Les ſimples Chapelles,	à 7 ans.
Les Prebendes des Collégiales,	à 10 ans.
Les Prébendes des Cathédrales,	à 14 ans.
Sans charge d'ame,	à 20 ans.
Abbayes & Prieurés Conventuels,	à 23 ans.
Avec charge d'ame,	à 25 ans.
Archevêchés & Evêchés,	à 27 ans.

Laïques pour le ſervice des Egliſes.

Les Marguilliers,
Les Bedeaux & Huiſſiers,
Les Chantres,
Les Enfans de Chœur,
Les Suiſſes,
Les Sonneurs.

Les Marguilliers ſont des Laïques que la Paroiſſe élit d'année en année pour recevoir les revenus des Egliſes, & les employer aux réparations, accroiſſemens, &c. dont ils rendent compte au Juge ſéculier. Leur Bureau ſe nomme la Fabrique. Les Bedeaux leur ſont ſoumis.

Leurs habits de diſtinction dans les Egliſes conſidérables eſt un habit noir, un manteau court & un long rabat ; ils ont un grand banc déſigné dans la Nef de l'Egliſe ce banc ſe nomme l'*Œuvre*.

Les Bedeaux des Egliſes Paroiſſiales qu'on nomme Huiſſiers dans les Cathédrales, ſont des Laïques qui ne ſe mêlent que du détail du dedans de l'Egliſe.

Quand les Bedeaux ſont en fonctions, ils ſont vétus pardeſſus leurs habits ordinaires d'une robe ou longue ſubreveſte ſans manches, mi-partie ordinairement en long de deux couleurs, tant devant que derriere, & quelquefois ornée ſur la poitrine, & au dos, ou à l'épaule, d'une marque adoptée par la Paroiſſe ; ils tiennent à la main une baguette platte ou verge ornée de cuivre ou de dorure, de diſtance en diſtance.

Les Huiſſiers des Cathédrales ſont vétus d'un habit noir, un chapeau ou toquet de velours, un long rabat, un manteau noir ou robe ſans manches, qui leur vient aux genoux & une baguette à poignée & à bout d'yvoire.

Les Chantres ſont des Laïques ou autres gagés à cauſe de leurs voix, pour chanter au Chœur ; alors ils ſont en habits de Chœur comme les Prêtres.

Les Enfans de Chœur ſont de jeunes enfans choiſis dans les Paroiſſes pour le ſervice du Chœur ; il faut qu'ils ayent de la voix ; ils chantent au Chœur, portent les cierges, &c. Alors ils ſont vétus d'une petite ſoutane de couleur rouge, violette, &c. La calotte & la ceinture de même couleur.

Les Suiſſes. Il n'y en a qu'un, quelquefois deux, dans les Paroiſſes ou autres Egliſes conſiderables. Leurs fonctions ſont la police exterieure ; ils portent la livrée de la Paroiſſe, le baudrier, l'épée & la hallebarde.

Les Sonneurs ſont gens gagés pour ſonner les cloches aux heures indiquées.

LES MOINES, RELIGIEUX ET RELIGIEUSES.

L'origine des Moines eſt très-ancienne ; ils ont commencé en Egypte & dans la Thebaïde par être ſolitaires ; ils ſe retiroient dans les deſerts, où ils ſe renfermoient ſeul

à ſeul dans leurs hermitages : on les nomme Anachoretes.

Ils ſe ſont enſuite raſſemblés un certain nombre avec un chef, ce qui a formé les Congrégations & les Couvens. Ils ont été nommés Cénobites.

Anciens Anachoretes.

Saint Paul Hermite, dans la Thebaïde, mort l'an 341
S. Pacôme dans la Thebaïde, Fondateur des Congrégations, mort l'an 348
S. Antoine Abbé, Pere des Cénobites en Egypte, mort l'an 356
Ste Syncletique, en Egypte, Fondatrice des Religieuſes, morte l'an . . . .

S. BASILE LE GRAND,

Evêque de Céſarée, premier Fondateur des reglemens pour la conduite des Religieux, mort en . 379

Regle de S. Basile, *ou Religieux qui ſuivent ſes Reglemens.*

Les Carmes. Ils ſe prétendent deſcendus du Prophete Elie ; ils ont commencé à s'établir ſur le Mont Carmel dans la Terre Sainte ; ils ſe ſont établis en Europe l'an 1245
Les Carmélites inſtituées par Jean Loreth Normand, Général de l'Ordre, vers l'an . . 1420
Tiers Ordre inſtitué par Emile Jaconelli Vicaire Général de l'Ordre en 1477
Les Carmélites déchauſſées, Réforme par ſainte Thereſe en 1561
établies en France par Mlle Acarie fille d'un Maître des Comptes en 1604.
Les Carmes déchauſſés, Reforme par Jean de ſaint Mathias, dit Jean de la Croix Carme, conjointement avec ſainte Thereſe en . . 1564

SAINT AUGUSTIN.

Né à Tagaſte en Afrique, Province de Numidie en 354, mort Evêque d'Hippone en 430.

REGLE DE S. AUGUSTIN.

Les Religieuſes de S. Auguſtin furent inſtituées par lui-même.

Les Chanoines * Reguliers de Latran à Rome, inſtitués par le Pape Alexandre II. l'an . . 1063

Les Chanoines Reguliers de S. Jean des Vignes, à Soiſſons, l'an 1076

Les Chanoines Reguliers de S. Antoine de Viennois en Dauphiné, l'an 1095

Les Chanoines Reguliers de Prémontré inſtitués par S. Norbert, confirmés par le Pape Honorius II, l'an 1126

Les Chanoines Reguliers de S. Victor inſtitués par Guillaume de Champeaux dit le Vénérable Archidiacre de Paris, en 1130

Les Chanoines Reguliers de S. Auguſtin. Ils ſe mirent ſous ſa regle vers la fin du onzieme ſiecle.

Les Chanoineſſes Regulieres de S. Auguſtin ſe mirent ſous ſa regle au milieu du douzieme ſiecle.

Les Jacobins, Dominicains ou Freres Prêcheurs, inſtitués par Saint Dominique Gentilhomme Eſpagnol, né en 1170, mort en 1221, en . . 1215

Les Dominicaines inſtituées en . . 1219

Les Religieux Servites inſtitués par ſept Fondateurs enſemble qui étoient tous d'une Confrairie de la Vierge à Florence en 1233

Les Religieux de la Mercy inſtitués par Pierre Nolaſque Languedocien en 1235

Les Religieuſes de la Mercy inſtituées par Antoine de Velaſco Eſpagnol en 1268

Les Religieuſes Servites inſtituées par S. Philippe de Benizy en 1285

Les Religieuſes de Ste Brigite inſtituées par ſainte Brigite Princeſſe Suedoiſe en . . . 1344

Les Clercs Reguliers *Théatins* inſtitués par quatre Fondateurs, Gaëtan de Thienne Noble Vénitien,

* *Chanoine ſignifie qui vit ſuivant les Canons ou Reglemens de l'Egliſe.*

Jean-Pierre Caraffe Néapolitain, Evêque de Theate au Royaume de Naples (d'ou eſt venu leur nom de Théatins, comme ayant été leur Superieur) Boniface de Colle Milanois, & Paul Conſiglieri Romain, en 1524

Les Clercs Reguliers de la Congrégation de Saint Paul, dits *Barnabites*, inſtitués par trois Gentilshommes Italiens, Antoine-Marie Zacharie de Cremone, Barthelemy Ferrary, & Jacques-Antoine Morigia Milanois, en . . . 1530

Les Auguſtins déchauſſés. Réforme par Thomas de Jeſus Auguſtin Eſpagnol, l'an . . 1588

Les Auguſtines déchauſſées. Reforme par Dom Jean de Ribera Patriarche d'Antioche & Evêque de Valence, l'an 1597

Les Mathurins ou Trinitaires inſtitués par Jean de Matha Gentilhomme Provençal, & Felix de Valois Hermite, en 1598

Les Chanoineſſes Regulieres de la Congrégation de Notre-Dame, inſtituées par Mlle Alix le Clerc *de Remiremont* en Lorraine, en . . 1601

Les Religieuſes de l'Annonciade celeſte inſtituées par Mlle Victoire Fornari noble Genoiſe, en . . 1605

Elles ſont preſqu'entierement vétues de bleu.

Les Religieuſes Urſulines inſtituées en Italie par Dona Angele ſurnommée de Broſſe Italienne, l'an 1537, & en France par Madame de Ste Beuve, veuve d'un Conſeiller au Parlement de Paris en . . . 1607

Les Religieuſes de la Viſitation de Notre-Dame par Saint François de Salles Evêque & Prince de Geneve, en 1618

Les Religieuſes du Verbe Incarné inſtituées par Jeanne-Marie Chezard de Matel, Dlle Françoiſe . . 1633

Les Religieuſes de l'Adoration perpetuelle du ſaint Sacrement inſtituées par le Pere le Quien Dominicain l'an 1659

Les Trinitaires réformés par deux Hermites du Diocèſe de Chartres, Julien de Monlonville, & Claude Aleph, en 1680

Les Dames Religieuſes de S. Louis de Saint Cyr

fondées en 1686 par Mde de Maintenon ſous l'autorité du Roi de France Louis XIV. pour élever deux cens cinquante Demoiſelles nobles depuis ſept ans juſqu'à douze ans pour l'entrée, & à vingt-quatre ans pour la ſortie, confirmées par le Pape Innocent XII. en 1692

SAINT BENOIST

Patriarche des Moines d'Occident, né au Duché de Spolette vers 480, mort l'an 543.

REGLE DE SAINT BENOIST.

Les Religieux de S. Benoît fondés par lui-même.

Les Religieuſes de S. Benoît ; leur origine eſt incertaine.

Les Bénédictins de l'Ordre de Cluny. *Premiere Branche de l'Ordre de S. Benoît.* Cluny fut une Abbaye vers Mâcon en Bourgogne, que Guillaume le Pieux donna à l'Ordre de S. Benoît en 910

Les Camaldules inſtitués par Romuald deſcendant des Ducs de Ravennes en Italie, l'an . . . 1012

Les Bernardins de l'Ordre de Cîteaux, *ſeconde Branche de l'Ordre de S. Benoît.* Cîteaux étoit un lieu inculte, où Robert de la Province de Champagne établit quelques Moines Bénédictins dont il devint le premier Abbé en 1098

S. Bernard y prit l'Habit en 1113, fut le premier Abbé de *Clervaux*, & fonda pluſieurs Abbayes. Cet Ordre a pris ſon nom.

Les Religieux & Religieuſes de l'Ordre de Fontevrault inſtitué par Robert du Village d'Arbriſſel en Bretagne au onzieme ſiecle, confirmé par le Pape Paſcal II. l'an 1113

Les Bernardines, l'an 1148

Fontevrault lors de l'établiſſement étoit de vaſtes campagnes en friche, près la Ville de Candes, ſur les confins d'Anjou & de Poitou. Robert y raſſembla des hommes & des filles. Il y établit deux maiſons, l'une à côté de l'autre ; l'une pour les Religieux, l'autre pour les Religieuſes, & donna à l'Abbeſſe la ſupériorité ſur les deux Couvens.

Les Celeſtins inſtitués par S. Pierre de Muron Neapolitain, qui fut enſuite le Pape Celeſtin V. l'an . . 125

Les Feuillans, reforme de Cîteaux par Dom Jean de la Barriere, Gentilhomme de Quercy, en . . 158

Les Feuillantines, la même année, & par le même Dom Jean de la Barriere.

Les Benedictins de S. Vannes, reformés par Dom Didier de la Cour Benedictin François, l'an . . 1604

Les Religieuſes de Port-Royal Ordre de Cîteaux, réformées par la Mere Angelique Arnaud, Françoiſe, en 1608

Les Bernardins de la Trappe, reformés par leur Abbé Dom Armand-Jean le Bouthilier de Rancé, François, l'an 1662

Les Bernardins de Sept-Fonts, reformés par leur Abbé Dom Euſtache de Beaufort, François, l'an . . 1663

SAINT FRANÇOIS

Fils d'un Marchand d'Aſſiſe en Ombrie, nommé Bernardon, né en 1182, mort l'an 1226, Fondateur de l'Ordre des Freres Mineurs.

REGLE DE SAINT FRANÇOIS.

Les Religieuſes de la Pénitence inſtituées par ſaint François même, l'an . . . 1212

Les Religieuſes Clariſſes inſtituées par ſainte Claire d'Aſſiſe, Demoiſelle, l'an . . 1221

Les Religieuſes Clariſſes Urbaniſtes inſtituées par Iſabelle de France, Fille de Louis VIII. Roi de France, l'an 1260

Appellées Urbaniſtes du Pape Urbain IV. qui leur donna une regle.

Le Tiers Ordre de ſaint François établi ſous le Pontificat de Nicolas IV.

Les Cordelieres inſtituées par Frere Paulet de Soligny fils d'un Gentilhomme Suedois qui demeuroit à Soligny en Ombrie, l'an . . . 1368

Les Annonciades ou des dix Vertus de N. D. inſti-

tuées par Anne de Valois Reine de France, confirmées par le Pape Alexandre VI. l'an . . 1501

Leur habillement eſt très-beau : il conſiſte en une robe griſe, un ſcapulaire écarlate, un manteau blanc, un ruban bleu qui tombe ſur leur poitrine, & auquel pend une médaille d'argent ; elles ont auſſi un anneau d'argent au doigt. La Superieure ſe nomme la Mere Ancelle, qui veut dire ſervante.

Les Capucins inſtitués par Matthieu de Baſſi de l'Ordre de S. François, qui rétablit la vraie forme de l'habit tel que S. François le portoit, & qui avoit été alteré, l'an . . . 1538

Les Capucines inſtituées par Marie-Laurence Longo de Catalogne veuve d'un Seigneur Neapolitain, l'an 1538

Les Recollects, reforme en France par l'autorité de Louis de Gonzagues Duc de Nevers, l'an . 1592

Les Recollectines inſtituées par la mere Jeanue de Néerich, dite de Jeſus, Flamande, en . 1625

Regles particulieres en France.

Les Chartreux inſtitués par S. Bruno né de parens nobles à Cologne en Allemagne, l'an . . 1086

Les Chartreuſes, l'an . . . 1116

Les Religieux de Grammont, nom d'un deſert où ils s'établirent, inſtitués par Etienne de Muret, Gentilhomme d'Auvergne, l'an . . 1124

Les Minimes inſtitués par S. François de Paule, Néapolitain, l'an 1435

Les Religieuſes Minimes, l'an . . 1495

Le Tiers-Ordre Minime, l'an . . 1501

Les Clercs Reguliers de la Compagnie de Jeſus, *ou Jeſuites*, inſtitués par Ignace fils de Dom Bertrand Seigneur de Loyola, dans le Canton de la Biſcaye Eſpagnole nommé Guipuſcoa, l'an . . 1534

Les Peres de la Doctrine Chrétienne inſtitués par Ceſar de Bus, du Comté Venaiſſin, l'an . 1592

Les Peres de l'Oratoire inſtitués par le Cardinal de Berulle fils d'un Conſeiller au Parlement de Paris, l'an 1611

Les Religieuſes Hoſpitalieres de la Charité N. D. inſtituées par Marie-Françoiſe de la Croix, ci-devant Simone Gaugaim Orleanoiſe, l'an . . 1627

Les Hermites de S. Jean-Baptiſte inſtitués par le Frere Michel de Sainte Sabine Prêtre, l'an . 1630

Les Peres de S. Lazare ou de la Miſſion, inſtitués par Vincent de Paule homme de petite extraction d'Acqs aux Landes de Bourdeaux, l'an . . 1632

Les Miſſionnaires de la Congregation du S. Sacrement inſtitués par M. Dauthier de Siſgau Gentilhomme Evêque de Bethléem, l'an . . 1632

Les Sœurs de la Charité par M^de Legras Pariſienne, ſous la direction de Vincent de Paule, l'an 1633

Les Filles de la Croix inſtituées par Me de Villeneuve, veuve d'un Maître des Requêtes, l'an . . 1640

Il y en a qui font des vœux, & d'autres qui n'en font pas.

Seminaires de S. Sulpice inſtitués par M. Olier, fils d'un Maître des Requêtes & Curé de la Paroiſſe de S. Sulpice, l'an . . . 1642

Les Religieuſes de N. D. de Miſericorde inſtituées par Antoine Yvau, Prêtre Provençal, l'an . 1642

Les Miſſionnaires Eudiſtes Prêtres Seculiers par Eudes Normand ci-devant Pere de l'Oratoire.

Les Freres Cordonniers inſtitués l'an . . 1645

Les Freres Tailleurs inſtitués l'an . . 1647

Par Michel Buche Maître Cordonnier à Paris, ſurnommé le bon Henry.

Les Filles de la Providence inſtituées par Marie de Lumague veuve de M. de Polaillon Reſident pour le Roi à Raguze, l'an 1651

Les Miramionnes ou Filles de Sainte Geneviéve, inſtituées par Me de Miramion, Pariſienne, fille de Jacques Bonneau Seigneur de Rubelles, & veuve de Jacques Beauharnois Seigneur de Miramion, l'an 1665

Les Sœurs de S. Joſeph inſtituées par Henry de Maupas du Tour Evêque du Puy en Velay, l'an . 1665

Les Sœurs des Écoles Chrétiennes inſtituées par Nicolas Barré de Picardie Religieux Minime, l'an 1678

Les Filles du Bon Pasteur instituées par Mᵉ de Combé, Hollandoise, l'an . . 1688

HABILLEMENS ECCLÉSIASTIQUES ET RELIGIEUX.

DES ECCLÉSIASTIQUES SÉCULIERS.

Les cheveux courts coupés en rond par derriere, ne descendant pas plus bas que le col. Le chapeau dont les bords ne sont point relevés. L'habit noir. Le petit manteau noir.

DES PRÊTRES.

Les cheveux rasés en rond sur le sommet de la tête, ce qu'on nomme la couronne, qui est ordinairement couverte par une calotte noire. Le petit collet au col. La soutane noire. La ceinture noire. Le manteau noir, long & traînant.

DES CHANOINES RÉGULIERS.

Le camail ou mozette sur les épaules. Le bonnet quarré sur la tête. L'aumusse de poil ou fourrure sur le bras ou sur l'épaule. Le rochet ou aube de toile. La chappe ou manteau, ou coule par-dessus le tout.

MOINES ET RELIGIEUX.

Le capuchon tenant au capuce, espece de camail : le capuchon couvre la tête, & le capuce les épaules. La robe. La ceinture. Le manteau. Le scapulaire, piece d'étoffe qui prend du col & descend plus ou moins bas que les genouils.

LES RELIGIEUSES.

Le voile sur la tête, pendant derriere les épaules. La guimpe de toile qui fait le tour du visage & cache la gorge. La robe. La ceinture. Le scapulaire. Le manteau.

LES ÉGLISES.

Toute Eglise est un bâtiment long & élevé, consacré aux exercices de la Relgion.

Le dedans de l'Eglise est séparé en deux par une balustrade, grille, &c. la Nef est le bas de l'Eglise, le Chœur en est le haut.

La Nef eſt deſtinée pour le peuple.

Le Chœur eſt deſtiné à faire le Service Divin ; on place preſque toujours une lampe pendante au milieu du Chœur.

Le maître Autel eſt ordinairement au bout du Chœur en face de la Nef : les autres Autels, quand il y en a, ſont des deux côtés le long de l'Egliſe. Qulquefois le Maître Autel eſt entre le Chœur & la Nef.

Des Parties de l'Autel.

Le Sanctuaire.

Le Retable & le Contreretable.

Le Tabernacle où l'on renferme le S. Sacrement, ainſi que le Ciboire.

Les Gradins ſur leſquels ſont poſés le Tabernacle, les Chandeliers & Cierges.

La Table.

La Pierre conſacrée.

Les trois Nappes.

Les Crédences.

Le Marchepied pour monter à l'Autel.

Le *Sanctuaire* eſt l'enceinte où eſt l'Autel, il eſt fermé ordinairement d'une baluſtrade.

Le *Retable* & le *Contreretable* eſt un ornement d'Architecture, Peinture ou Sculpture appliqué ſur la muraille contre laquelle on place l'Autel : le *Contreretable* eſt le milieu du Retable, ſoit tableau, ſtatue en bas relief ou de ronde boſſe, ou autre ornement.

Le *Tabernacle* eſt une eſpece de petit Temple, doré ou plus ou moins orné, dont le milieu eſt un enfoncement fermé d'une petite porte : on y enferme le Ciboire & le Saint Sacrement : le Tabernacle s'appuye contre le milieu du Retable, où il eſt un peu élevé ſur de petites marches qu'on nomme *le Gradin*.

Le *Gradin* vient d'être expliqué ; quand il va d'un bout à l'autre de l'Autel, il ſert encore à poſer deſſus des Chandeliers avec leurs Cierges.

La Table d'Autel eſt l'Autel même : elle eſt de Menuiſerie ; le devant eſt rempli par une étoffe, ou il eſt de marbre.

La Pierre conſacrée eſt un carreau de Pierre dure benite, qu'on enclave dans le milieu du deſſus de l'Autel.

Les Nappes d'Autel ſont des linges qui couvrent l'Autel ; on en met trois, ou deux, dont une ployée en double.

Les Credences ſont de petites Tables ou Conſoles poſées aux côtés de l'Autel, ſur leſquelles on poſe les Burettes avec le Baſſin à laver.

Vaſes de l'Autel.

Le Soleil, ou l'Oſtenſoire.

Le Ciboire & ſon pavillon ou ſurtout.

Les Burettes & leurs Baſſins & l'Eſſui-doigts.

Le Calice.

Le *Soleil* ou *Oſtenſoire* eſt un cadre rond, double, à jour, entouré de rayons ſur un pied fait comme celui d'un grand Chandelier, le tout d'argent ou de vermeil : on enferme dans ce cadre double entre deux verres une Hoſtie conſacrée, qui eſt le Saint Sacrement. On expoſe le Saint Sacrement ſur l'Autel dans certaines occaſions.

Le *Ciboire* eſt une eſpece de Calice bas, fermé d'un couvercle, auquel eſt arrêtée au ſommet une piece d'étoffe coupée en quatre parts qui couvre tout le Ciboire ; on la nomme *le pavillon* ou *le ſur-tout*. Le Ciboire contient les Hoſties pour la Communion du Peuple, pour laquelle on le ſort du Tabernacle où il eſt toujours enfermé.

Les *Burettes* ſont deux petits vaſes étroits de criſtal ou de métal, où l'on met dans l'une du vin & dans l'autre de l'eau pour la Meſſe ; le *Baſſin* ſert au lavement des mains du Prêtre. L'*Eſſui-doigts* eſt un petit linge pour eſſuyer les doigts du Prêtre au *Lavabo*.

Du Calice & de ſes accompagnemens.

Comme le Calice eſt le meuble eſſentiel de la plus auguſte cérémonie des Catholiques qui eſt la Meſſe, il eſt accompagné de pluſieurs uſtenſiles qui y ſont néceſſaires.

Le Calice eſt une coupe d'argent élevée ſur ſon pied ; la coupe eſt dorée en dedans. C'eſt dans cette coupe que le Prêtre met l'eau & le vin pour y devenir le ſang de Jeſus-Chriſt ; ſes accompagnemens ſont :

La Patene, petite aſſiette plate de vermeil doré qu'on poſe immédiatement ſur le Calice, & ſur laquelle on poſe l'Hoſtie à plat.

Le Purificatoire, linge double plié en long, avec lequel le Prêtre nettoye le dedans du Calice.

La Palle, carton quarré, doublé de toile avec lequel on couvre la Patene.

Le Corporal, linge fin en quarré qui ſe poſe à plat ſur l'Autel, & ſur lequel on place le Calice.

La Bourſe, eſpece de porte-feuille de carton recouvert d'étoffe, dans lequel on ſerre le Corporal.

Le Voile, piece d'étoffe quarrée qui ſert de couverture au Calice & à toutes les pieces ci-deſſus qu'on a poſées l'une ſur l'autre, pour emporter le tout dans la Sacriſtie, ou pour le porter ſur l'Autel.

Vêtemens du Prêtre pour dire la Meſſe.

L'Aube de toile blanche qui va juſqu'aux pieds.

La Ceinture blanche à glands.

L'Etole, grande bande d'étoffe qui tombe pardevant du col juſqu'aux pieds; il y a une croix marquée qui doit ſe trouver derriere le col, & deux autres, une vers chaque bout en bas.

Le Manipule, eſpece de petite Etole étroite, d'étoffe, qui ſe met autour du bras gauche.

La Chaſuble, vêtement ſans plis devant comme derriere, eſpece de ſubreveſte très-longue, d'étoffe, arrondie par en bas, ornée ordinairement de la marque d'une grande Croix de chaque côté, le devant ſe joint au derriere par-deſſus les épaules.

L'Amict, eſt un quarré de toile dont le Prêtre entoure ſon col avant de placer ſon Etole; il s'en ſert pour couvrir ſa tête en Hiver.

Autres Vêtemens d'Egliſe.

Le Surplis eſt le vêtement odinaire des Eccléſiaſtiques dans les Ceremonies : il eſt de ſimple toile, à manches pendantes, voltigeantes en aîles qui deſcendent plus bas que le corps du ſurplis, qui ne va qu'à mi-jambes : on met le ſurplis par-deſſus la ſoutane.

La

La Dalmatique, eſpece de Chappe décolletée & à manches courtes & larges, garnies ſur les épaules de cordons terminés par des glands qui pendent par derriere : c'eſt l'habit de cérémonie des Diacres & Soûdiacres.

La Tunique, eſpece de Dalmatique plus ſimple : c'eſt l'habit des Clercs qui aſſiſtent les Diacres & Soûdiacres.

La Chappe, habit que portent les Prêtres & les Evêques aux Offices ſolemnels ; c'eſt un vêtement d'étoffe ſans plis qui tombe par derriere juſqu'aux talons, ſurmonté d'un demi-rond d'étoffe qui garnit les épaules & le haut du dos: C'eſt auſſi le vêtement que portent les Chantres.

Les Prieres principales.

Le *Pater*, Priere à Dieu dictée par Jeſus-Chriſt.

L'*Ave*, *Maria*, répétition de la Salutation de l'Ange à la Vierge.

Le *Credo*, Acte de Foi des Catholiques.

Le *Confiteor*, Confeſſion à Dieu.

Les Parties de la Meſſe.

L'Introïte	L'Evangile	Le levé-Dieu	La Communion, Priere
La Collecte	L'Offertoire	L'autre moitié du	La Poſtcommunion
	La Secrete.	Canon	
L'Epître	La Préface	Le *Pater*	La Benediction
Le Graduel	Moitié du Ca-	La Communion	Le dernier Evangile
	non	du Prêtre	

Les Heures Canoniales.

Matines	Tierce	Vêpres
Laudes	Sexte	Complies
Prime	None	

LE BREVIAIRE.

Tout Bénéficier eſt obligé de dire tous les jours ſon Breviaire, c'eſt-à-dire, les Heures Canoniales ci-deſſus.

Beaucoup de Diocèſes ont leur Breviaire particulier ; pluſieurs Ordres Religieux ont auſſi le leur. Toutes ces différences ſont dans le choix des Pſeaumes, Hymnes, Verſets, Antiennes, & dans leurs différentes diſtributions.

Le Breviaire Romain eſt répandu dans toute l'Egliſe.

LES ORDRES SACRÉS.

Le premier dégré de l'Etat Eccléſiaſtique eſt Clerc tonſuré.

Enſuite les quatre Ordres Mineurs { Lecteur, Acolyte, Portier, Exorciſte } 5

Enfin les trois Ordres Majeurs { Soûdiacre, Diacre, Prêtre }

A la Meſſe Solemnelle,
L'Acolyte porte les Flambeaux
Le Soûdiacre chante l'Epître
Le Diacre chante l'Evangile
Le Prêtre celebre la Meſſe.

Les Titres ci-deſſus marqués 5 ne lient point abſolument; mais le Soûdiaconat engage ſans retour.

Tous ces Ordres ſe conferent par l'Evêque dans *les Quatre Tems;* qui ſont chacun de trois jours de jeûne.

On a compoſé deux Vers artificiels pour ſe reſſouvenir des tems où ils arrivent dans l'année:

Poſt Pentec. Cru. Lu. Ci.
Sunt Tempora quatuor anni.

Poſt Pentec.	Le Mercredi d'après la Pentecôte	Mai ou Juin
Cru.	Le Mercredi d'après l'Exaltation de Ste Croix	Septembre
Lu.	Le Mercredi d'après la Fête de Sainte Luce	Decembre
Ci.	Le Mercredi d'après les Cendres	en Carême

Des Excommunications, Indulgences & Jubilé.

L'Excommunication ou anathême, eſt une cenſure Eccleſiaſtique du Pape ou des Evêques, qui retranche de la Communion des Fideles & de la participation aux Sacremens de l'Egliſe les pécheurs obſtinés.

Les Indulgences ſont attachées par le Pape à pluſieurs Egliſes aux jours de certaines Fêtes, c'eſt-à-dire, que ces jours-là ceux qui viſitent ces Egliſes, avec les diſpoſitions requiſes, obtiennent certaine remiſſion des peines temporelles dûes pour leurs péchés. Il y a des Indulgences de

Decheppe

pluſieurs jours de rémiſſion & de plenieres, relativement à la durée des peines Canoniques dûes pour les péchés.

Le Jubilé des Catholiques a été établi

Tous les cent ans par Boniface VIII.	l'an 1300
Tous les cinquante ans par Clement VI.	l'an 1343
Tous les trente-trois ans par Urbain VI.	l'an 1389
Tous les vingt-cinq ans par Sixte IV.	l'an 1473

Chaque Pape à ſon avenement donne Jubilé. Par la Bulle du Jubilé, le Pape accorde la rémiſſion des peines temporelles dûes aux péchés; pourvû qu'on faſſe avec les diſpoſitions requiſes les aumônes, prieres, jeûnes & ſtations ou viſites des Egliſes indiquées par chaque Evêque dans ſon Diocèſe; & alors tout Prêtre approuvé pour la Confeſſion peut abſoudre de tous les cas reſervés.

LES ORDRES DE CHEVALERIE.

On en diſtingue de deux ſortes
Chevaliers Reguliers.
Chevaliers Seculiers.

Les Chevaliers Reguliers ou Religieux font des vœux, & ſuivent une des regles monachales ci-deſſus.

Les Chevaliers Seculiers ſont ceux qui ont été inſtitués par des Souverains ou par des Princes comme une marque d'honneur & de prédilection.

HABITS.

Les uns & les autres portent l'habit ſeculier de leur nation; mais on les diſtingue par la croix pendue à leur col, ou brodée ſur l'habit, ou ſur le manteau, par le collier tombant ſur leur poitrine, ou par le ruban, ſoit au col, ou en écharpe.

CHEVALIERS REGULIERS.

De S. Lazare de Jeruſalem, créés en Sirie . 12e ſiecle

Ils portoient une croix verte à huit pointes, ſur la poitrine & au manteau.

Ils ont été réunis a ceux de N. D. de Mont-Carmel par Henry IV. en 1607.

Ils portent en France une Croix à huit pointes émaillée de verd, pommetée d'or, une fleur de lys d'or aux quatre angles, un oval au milieu, d'un côté la Vierge; au revers ſaint

Lazare ; la croix pend ſur la poitrine au bas d'un ruban couleur d'amarante.

De S. Jean d'Acre & de S. Thomas, créés à Acre, l'inſtitution eſt inconnue; mais approuvés par le Pape Alexandre IV.

Une croix rouge ſur le manteau, un oval au milieu, où ſont les figures des deux Saints.

De Mont-Joie, créés dans la Terre Sainte après ſa conquête, par Godefroy de Bouillon, approuvés par Alexandre III. en 1380.

Une étoile à cinq pointes, ſur le manteau.

Templiers, créés à Jeruſalem en . . 1118

Une croix rouge, ſur le manteau.

De S. Blaiſe, créés par un Roi d'Armenie en . 1118

De Malte ou de S. Jean de Jeruſalem, créés à Jeruſalem en . . . . , 1118

Une croix blanche à huit pointes, ou ſur le manteau, ou ſur l'habit, ou au bout d'un ruban noir au col.

ÉTAT DE L'ORDRE DE MALTE.

Trois ſortes de Chevaliers.
- Chevaliers de Juſtice
- Chevaliers de Grace
- Freres ſervans d'Armes

Religieux Chapelains.

Sept Langues.

En France 3 { France, Auvergne, Provence } *Preuves 4 quartiers ou 100 ans de Nobleſſe.*

En Italie 1

En Allemagne 1 *Preuves 16 Quartiers, ou 400 ans de Nobleſſe.*

En Eſpagne 2 { Caſtille & Portugal. Arragon.

Dignités de l'Ordre à Malte.

Le Magiſtere, ou la place du Grand Maître.

L'autorité reſide dans le Chapitre général, où il tient la premiere place, & a deux voix.

La Charge de Grand Commandeur appartient	*à la Langue de Provence.*
de Marêchal	*à la Langue d'Auvergne.*
de Grand Hoſpitalier	*à la Langue de France.*
de Grand Amiral	*à la Langue d'Italie.*
de Drapier ou Grand Conſervateur	*à la Langue d'Arragon.*
de Grand Chancelier	*à la Langue de Caſtille & Portugal.*
de Grand Baillif	*à la Langue d'Allemagne.*

De Turcopolier ou General de la Cavalerie, appartenoit autrefois à l'Angleterre ; mais cette dignité eſt à preſent jointe au Sénechal du Grand Maître.

Quatre Ambaſſadeurs Ordinaires pris parmi les Baillifs	*à Rome.*
	à Vienne.
	à Paris.
	à Madrid.

D'Aubrac, créés par Alard Vicomte de Flandres au Diocèſe de Rodez en France, en 1120

Une Croix bleue à trois pointes, ſur l'habit.

D'Alcantara, créés en Eſpagne en 1156

Une Croix verte fleurdeliſée, ſur le manteau.

De Calatrava, créés par Dom Sanche Roi de Caſtille en Eſpagne, en . . 1158

Une Croix rouge fleurdeliſée, ſur le manteau.

De l'Ordre d'Avis, du tems d'Alphonſe premier Roi de Portugal, en . . . 1162

Une Croix verte fleurdeliſée & deux oyſeaux au bas, ſur le manteau.

De l'Aîle de Saint Michel, par Alphonſe premier Roi de Portugal, en . . 1167

Une Aîle rouge, ſur le manteau.

De S. Jacques de l'Epée, créés en Eſpagne par Ferdinand II. Roi de Leon & de Galice, en . 1170

Une Epée rouge, ſur la Poitrine.

De S. Georges de Conſtantin, créés par l'Empereur Iſaac l'Ange de Comnenes . . . 1190

Une chaîne d'or au col, une croix rouge fleurdeliſée.

Teutoniques, créés à Acre, nommés enſuite Chevaliers de N. D. des Allemands, en 1190

Une Croix noire un peu patée, orlée d'argent, ſur le manteau.

De la Mercy, créés par Alphonſe V. Roi d'Eſpagne en 1192

Un petit Scapulaire ſur l'habit avec les armes d'Alphonſe, qui ſont de gueule à trois pals d'or; on y ajouta une Croix d'argent.

De S. Georges d'Alfama en 1210

Ils furent unis à l'Ordre de Monteza ci-après.

D'Obrin, créés par Conrard Duc de Pologne en 1204

Une Epée rouge la pointe en haut qui ſoutient une étoile, ſur le manteau.

Porteglaives, créés par Albert I. Evêque de Livonie, en 1204

Deux Epées rouges en croix de S. André, ſur le manteau.

De la glorieuſe Vierge Marie, créés par Barthelemy Evêque de Vicenze en Italie.

Une Croix rouge, ſur le manteau.

De Monteza, créés en Eſpagne par Jacques Roi d'Arragon, en 1316

Une Croix rouge pleine, ſur l'habit.

De Chriſt, créés par Dom Denis Roi de Portugal, 1317

Une Croix patée rouge, & dedans une autre d'argent, ſur la poitrine.

De l'Hermine, créés par Jean IV. ſurnommé le Vaillant, ou le Conquerant, Duc de Bretagne, en 1381

Le Collier formé par des chaînes & dix hermines eſpacées, une couronne en haut, l'autre en bas & une deviſe: A MA VIE.

De l'Epi, créés par François I. Duc de Bretagne, 1540

Le Collier formé par des épis de bled arrangés, & une hermine au bas.

De Saint Etienne, créés par Côme de Medicis I. Grand Duc de Toſcane en Italie, en 1561

Une Croix rouge à huit pointes, orlée d'or, ſur le manteau & ſur l'habit.

De S. Maurice & S. Lazare, créés par Emmanuel Philbert Duc de Savoye, en . . 1572

Une Croix blanche pommetée & bordée de bandes vertes, ſur le manteau.

CHEVALIERS SECULIERS.

Il eſt enjoint à pluſieurs de dire journellement quelques Prieres marquées.

FRANCE.

Du Lion, créés par Enguerrand II. Seigneur de Coucy, Comte de Soiſſons, en . . 1080

Une médaille d'or, où eſt repréſenté un Lion.

De la Coſſe de Genet, par S. Louis en . 1234

Le Colier formé par des tiges & coſſes de genet émaillées, & entrelacées, d'où pend une croix d'or fleurie aux quatre bouts.

De l'Etoile, créés par le Roi Jean I. en . . 1358

Une Etoile blanche, ſur l'habit.

Du Chardon, créés par Louis II. ſurnommé le Bon, Duc de Bourbon en . . . 1369

Une Ceinture de velours bleu brodée d'or, dont les boucles ſont émaillées de verd, le mot ESPERANCE *brodé ſur la ceinture.*

De la Couronne, par Enguerrand V. Seigneur de Coucy, Comte de Soiſſons, en . . 1390

Une Couronne renverſée au bras droit, ſur l'habit.

Du Porc Epic, créés par Louis Duc d'Orleans, ſecond fils de Charles V. en . . . 1394

Une Chaîne d'or, d'où pend un Porc-épic d'or, autour duquel eſt la Deviſe COMINUS & EMINUS.

Du Croiſſant, crées par René, Comte de Provence, en 1448

Un croiſſant ſous le bras gauche, au Manteau.

De S. Michel, par Louis XI. en . . 1479

Une croix pareille à celle du S. Eſprit ci-deſſous, moitié plus petite, au milieu S. Michel terraſſant le Diable, au bout d'un ruban noir en écharpe, ou à la boutonniere.

Du S. Eſprit par Henry III. en . . 1578

Une croix d'or à huit pointes, émaillée de blanc, pommetée d'or, une fleur de lys d'or dans chaque an-

gle, une colombe d'un côté, & S. Michel de l'autre. Les Cardinaux & Prélats ont la Colombe ſeule à chaque envers, & la croix pendue au col avec un ruban bleu, les Laïques ont le ruban bleu en écharpe de droit à gauche.

Nota 1°. *Que tous, excepté les Eccléſiaſtiques, prennent verbalement du Roi l'Ordre de S. Michel la veille du jour qu'ils doivent prendre l'Ordre du Saint Eſprit; c'eſt pourquoi les Laïques ſont appellés Chevaliers des Ordres du Roi, & les Eccleſiaſtiques Chevaliers de l'Ordre du Roi.* 2°. *Qu'il y a ſix Commandeurs Eccleſiaſtiques & qu'un Evêque devenant Commandeur, quitte ſa croix d'or, pour ne porter plus que celle du Saint Eſprit.*

De S. Louis, créés par Louis XIV. dit le Grand; Ordre purement Militaire, en . 1693

Une Croix d'or à huit pointes pommetée d'or, une fleur de Lys d'or à chaque angle, un cercle dans lequel d'un côté eſt S. Louis, & autour la Deviſe Ludovicus Magnus inſtituit anno 1693. *A l'autre envers eſt une Epée couronnée de lauriers à ſa pointe, & la Deviſe autour*: Bellicæ Virtutis Præmium, *qui ſignifie* le prix de la vertu guerriere. *Le Cordon rouge à la boutonniere, le grand cordon en écharpe de gauche à droit.*

Cet Ordre a un revenu de 300000 liv. diſtribué . . . :

SÇAVOIR :

A 8 Grand-Croix,	pour chacun	6000 liv.
A 8 Commandeurs,	pour chacun	4000
A 16 Commandeurs,	pour chacun	3000
A 24 Chevaliers,	pour chacun	2000
A 24 autres Chevaliers,	pour chacun	1500
A 48 autres Chevaliers,	pour chacun	1000
A 32 autres Chevaliers,	pour chacun	800
Au Tréſorier,		4000
Au Greffier,		3000
A l'Huiſſier,		1400

Les 6000 liv. reſtans ſont deſtinés aux croix & autres dépenſes.

Du Mérite militaire créé par Louis XV. en faveur des

Officiers étrangers non Catholiques au Service de France en 1759

Une Croix d'or à huit pointes, pareille à celle ci-deſſus, d'un côté, au milieu une Epée en pal, & autour la Deviſe Pro Virtute bellica, *qui ſignifie* pour la Vertu guerriere; *au revers eſt une couronne de laurier, & autour* Ludovicus XV. inſtituit 1759, *le ruban bleu foncé.*

ESPAGNE.

De S. Sauveur de Montreal, par Alfonſe I. Roi d'Arragon, en 1118

Une Croix rouge ancrée, ſur le manteau.

De la Bande ou de l'Echarpe, créés par Alfonſe Roi de Caſtille, en 1330

Un ruban de ſoie rouge, large de quatre doigts en écharpe

De la Colombe, créés par Jean I. Roi de Caſtille & de Leon, en 1390

Un Colier de chaînes, au bas, une Colombe d'or la tête en bas émaillée de blanc.

Du Lys, créés par Ferdinand, Roi d'Arragon, 1510

Un Colier compoſé de Lys & de Griffons, au bout une médaille de la Vierge.

De la Toiſon d'Or, créés par Philippe le Bon, Duc de Bourgogne, en 1429

Cet Ordre paſſa en Eſpagne par des Alliances.

Un Colier de fuſils à faire du feu & de cailloux, au bas une Toiſon de Mouton, d'or.

ITALIE.

Du Nœud, créés par Louis de Tarente Roi de Naples, en 1352

Un Nœud au milieu du manteau.

De l'Étoile d'Or, à Veniſe.

Une Étoile d'or brodée ſur l'épaule gauche.

De S. Marc, à Veniſe,

Une Médaille d'or, dans laquelle eſt le Lion de S. Marc avec ſa legende: Pax tibi, Marce, Evangeliſta meus.

Du Doge à Veniſe,

Une Croix de Malte bleue & orlée d'or, au milieu le Lion de Saint Marc.

} ORIGINES inconnues.

De l'Eperon d'or, créés par le Pape Pie IV. en 155

Une Croix d'or émaillée de Rouge à huit pointes, au bas un éperon d'or.

Du Redempteur, ou du Sang précieux, créés par Vincent de Gonzagues Duc de Mantoue, en . 160

Un colier de pluſieurs cartouches d'or, dans quelques-uns des verges d'or dans des creuſets ſur le feu, dans les autres la Deviſe : Domine, probaſti me, *qui ſignifie*, Seigneur, vous m'avez éprouvé. *Au bas un oval, ou médaille dans laquelle eſt un oſtenſoir avec trois gouttes de ſang, deux Anges à genoux, pour Deviſe autour :* Nihil hoc triſte recepto, *qui ſignifie*, aucun malheur ne peut arriver à qui a reçu ce Sacrement.

De S. Janvier, créé par Dom Carlos, Roi des deux Siciles, en . . . 173[illegible]

Une croix blanche à huit pointes, ayant une fleur de lys à chaque angle, au milieu le buſte de l'Evêque Saint Janvier, croſſé & mitré, donnant la bénédiction ; à l'envers ou ſur l'étoile, eſt une couronne de laurier, au milieu de laquelle eſt un Livre fermé, ſur lequel ſont deux fioles à moitié pleines de ſang. La Deviſe eſt In ſanguine fœdus, *qui ſignifie*, l'union eſt dans le ſang. *Le ruban eſt rouge, le grand cordon va de gauche à droit.*

Pluſieurs Papes ont fait des Ordres qui ont duré très-peu ; ſçavoir : de Bethleem, de la Société de Jeſus, de S. Pierre & S. Paul, de Lorette & du Lys, de Jeſus & Marie.

ALLEMAGNE.

Du Dragon renverſé, créé par l'Empereur Sigiſmond, ... 1397

Un colier de deux chaînes d'or avec des croix à double croiſillons, au bas un Dragon renverſé.

De Jeſus-Chriſt & de la Paſſion, par le neveu de l'Electeur de Saxe Jean Georges IV.

Une Croix blanche au milieu de laquelle eſt l'image de J. C. ſur le manteau, au col un ruban bleu, & au bas la medaille de J. C.

De S. Hubert, créés par Jean Guillaume Duc de Juliers, en 1444

Un Ruban rouge en écharpe de gauche à droit, au bout une croix d'or pleine, à ſon milieu un oval, dans lequel eſt S. Hubert à genoux devant un Crucifix qui eſt entre le bois d'un cerf; ſur l'habit un cercle d'or à fond rouge entouré de rayons, dans le cercle eſt écrit en Allemand : Demeurez fermes dans la Foi.

De la Fidelité, créés par Frederic III. Roi de Pruſſe, en 1701

Une Croix bordée d'argent en étoile, au milieu un Aigle brodé ſur un fond orangé, qui tient d'une ſerre une couronne de laurier & de l'autre la foudre, ſur ſa tête eſt la deviſe : Suum quique, *qui ſignifie*, à chacun le ſien, *brodée en argent, le tout ſur l'habit à gauche; plus un ruban orangé en écharpe de gauche à droit, au bout une croix d'or émaillée de bleu, ayant à ſon milieu les lettres* F R *en chiffre enlacé, & aux angles l'Aigle de Pruſſe émaillé de noir.*

De Marie-Thereſe, Ordre Militaire, créé par l'Impératrice Marie-Thereſe d'Autriche, Reine de Hongrie, en 1757

Une croix patée, émaillée de blanc, d'un côté les armes de la Maiſon d'Autriche, qui ſont de gueules à la face d'argent, autour eſt écrit Fortitudine, *qui ſignifie*, par la valeur, *au revers vne couronne de laurier ſur fond blanc, où ſont écrits les lettres* F M T. *Le cordon coloré en trois parties égales, blanc au milieu, les deux côtés rouges, le grand cordon va de gauche à droit, le colier eſt celui de la Toiſon d'or.*

POLOGNE.

De l'Aigle Blanc, créés par Frederic Auguſte, Roi de Pologne, en 1705

Un Aigle blanc ſur l'habit; pour deviſe Pro Fide, Lege & Rege, *qui ſignifie*, pour la Foi, la Loi & le Roi.

SUEDE.

Des Séraphins, créés par Magnus IV. Roi de Suede, en 1334

Un colier mêlé de Séraphins & de croix à doubles croiſſillons, d'où pend une médaille au milieu de laquelle eſt ce ſigne IHS

RUSSIE.

De S. André, créé par le Czar Pierre Alexiowitz, Empereur de Ruſſie, en . . 1698

La croix eſt compoſée de l'Aigle noir Impérial à deux têtes, éployé, au milieu duquel eſt la croix de S. André, ſur laquelle il eſt repréſenté crucifié; au haut de la croix, au-deſſus des bras eſt à l'un S, *& à l'autre* A. *Au revers eſt écrit* Petrus Alexiowitz poſſeſſor & autocrator Ruſſiæ, *ce qui ſignifie* Pierre Alexiowitz poſſeſſeur & conſervateur de la Ruſſie. *L'Etoile ſur l'habit eſt un médaillon rond ſur lequel eſt une croix de S. André bleue, & autour eſt écrit en Langue Ruſſe*, pour la Religion & la fidélité. *Le cordon eſt bleu en écharpe de gauche à droit.*

De Sainte Catherine, créé par Catherine femme du Czar Pierre, ci-deſſus, en . . 1715 pour les Dames ſeulement.

Une croix, au milieu de laquelle eſt une medaille, au milieu de la médaille eſt Sainte Catherine ayant devant elle une croix d'argent, ſur laquelle elle poſe la main, le revers eſt émaillé de blanc. L'Etoile eſt un médaillon rond, dans lequel eſt en bas une portion de Roue ſurmontée d'une croix, dont chaque angle contient une des lettres R. O. E. S. *Autour eſt écrit en rond* ZANOBOBb IↃTEЧECTBO, *qui ſignifie*, pour l'honneur & le courage. *Le cordon eſt rouge liſeré de blanc.*

De S. Alexandre Newski, Ordre Militaire, créé par Catherine femme du Czar Pierre, ci-deſſus, en 1725

Une croix rouge quarrée, au milieu eſt S. Alexandre vétu en guerrier à cheval, foulant à ſes pieds un Dragon, les quatre angles remplis par quatre Aigles d'argent, éployés. Il n'y a rien au revers. L'Etoile eſt un médaillon rond, fond argent, dans lequel eſt le chiffre

en or du nom de S. Alexandre, ſurmonté d'une couronne Impériale d'argent fermée de rouge, ſur la bordure rouge qui entoure le médaillon eſt écrit, ЗАТРВА ЗЮТЕЧСТВО, *qui ſignifie* pour le ſervice de la Patrie. *Le cordon eſt rouge, & ſe met de gauche à droit.*

De Sainte Anne, créé par Charles-Frederic Duc d'Holſtein Gottorp, mort en 1739, beaufrere de la Czarine regnante en 1760, pere de Charles-Pierre Ulric, reconnu héritier préſomptif de Ruſſie, en 1742.

En conſéquence de quoi cet Ordre Militaire ſe diſtribue en Ruſſie.

Une croix quarrée rouge, au milieu Sainte Anne, quatre fleurons d'or rempliſſent les quatre angles de la croix, à l'envers eſt le chiffre du nom de Sainte Anne, ſurmonté d'une couronne fermée; l'Etoile eſt un médaillon rond, fond or, au milieu une croix rouge, autour du médaillon eſt écrit en Latin, AMANTIBVS JVSTICIAM, PIETATEM ET FIDEM, *ce qui ſignifie* pour ceux qui aiment la Juſtice, la Piété & la Foi. *Le cordon eſt rouge, liſeré de jaune, & ſe met de gauche à droit.*

DANNEMARC.

De l'Éléphant, créés par Chriſtierne I. Roi de Dannemarc, en 1478

Un Colier d'Éléphants & de tours, au bas un Éléphant & un Maure aſſis deſſus.

De Dannebroch, créés par Chriſtierne V. Roi de Dannemarc, en 1672

Un ruban blanc bordé de rouge en écharpe de la gauche à la droite, au bout une croix, une Etoile brodée ſur l'habit, dans laquelle eſt écrit Pietate & juſtitiâ, *ce qui veut dire*, par la pieté & par la juſtice.

SAVOYE.

De l'Annonciade, créés par Charles III. ſurnommé le Bon, en 1355

Un Colier de lacs d'amour entremêlé des Lettres FERT, *au bas du colier l'image de la Vierge.*

FLANDRES.

De S. Antoine, créés par Albert de Baviere Comte de Hainaut, en . . . 1382.

Un Colier d'or, au bout un T *d'or, & au-deſſous une clochette d'argent.*

ANGLETERRE.

Du Bain, créés par Henry I. Roi d'Angleterre, 1128

Un Ruban rouge en écharpe.

De la Jarretiere, créés par Edouard III. Roi d'Angleterre, en . . . 1326

Une Jarretiere de velours bleu à la jambe gauche, la deviſe Honni ſoit qui mal y penſe, *brodée deſſus un ruban bleu en écharpe de gauche à droit, au bas une Medaille d'or de S. Georges.*

ÉCOSSE.

De S. André, ou du Chardon, par Jacques V. Roi d'Écoſſe, en . . . 1534.

Un Ruban verd, au bas une médaille d'or dans laquelle eſt un chardon couronné d'une couronne Impériale, la deviſe eſt Nemo me impunè laceſſet, *qui ſignifie*, perſonne ne m'offenſera impunément.

UNIVERSITÉS ET AVOCATS.

UNe Univerſité eſt un corps compoſé de Profeſſeurs, ou Regens, & d'Ecoliers répandus dans des Colleges pour y apprendre pluſieurs Sciences eſſentielles à un Etat policé.

DE L'UNIVERSITÉ DE PARIS.

La premiere & la plus ancienne Univerſité de France eſt celle de Paris; les Rois la nomment leur Fille aînée: elle a été établie ſous le regne de Louis VII. dit le jeune, pere de Philippe Auguſte dans le douzieme ſiécle, & s'eſt beaucoup augmentée depuis.

Elle eſt compoſée des quatre Facultés, { Les Arts. / La Theologie. / Le Droit. / La Medecine.

Les Arts. La plus ancienne conſiſte dans les Humanités, ou Sciences humaines & Belles Lettres ; ſçavoir :

La Grammaire, ou les principes des Langues.
La Langue Latine & la Grecque.
La Poëſie.
La Rhetorique, ou l'Eloquence.
La Philoſophie ſéparée en trois Sciences, qui ſont :
La Logique, ou l'art de raiſonner.
La Phyſique, ou la connoiſſance des choſes naturelles.
La Metaphyſique, ou connoiſſance de l'ame.
Ces Sciences s'enſeignent dans ſept Claſſes, ſçavoir :

Baſſes Claſſes, quatre :	la Sixieme. la Cinquieme. la Quatrieme. & la Troiſieme.	*Hautes Claſſes, trois :*	la Seconde. la Rhetorique. la Philoſophie.

Un Ecolier eſt au moins un an dans chaque Claſſe. Pluſieurs même, ſans avoir aucun autre deſſein que celui de l'inſtruction, font deux ans de Rhetorique & autant de Philoſophie.

La Theologie, eſt la Science de la nature de Dieu, & de tout ce qui concerne la Religion ; elle s'enſeigne dans les Colleges de l'Univerſité, dont le principal eſt celui de Sorbonne ; on y apprend auſſi l'Hébreu qui eſt la Langue de l'Ecriture Sainte.

Le Droit en général eſt la Science des Loix, tant Civiles qu'Eccleſiaſtiques ; ainſi on appelle Droit Civil, celles qui maintiennent l'ordre parmi les Citoyens, & Droit Canon, celles qui regardent la Religion. Le chef-lieu où l'on enſeigne le Droit, ſe nomme l'Ecole de Droit.

La Medecine eſt la Science du corps humain, de ſes maladies & de leurs remedes ; le chef-lieu où on l'enſeigne ſe nomme l'Ecole de Medecine.

Des Dégrés de l'Univerſité.

Chacune des Quatre Facultés ci-deſſus donne les mêmes

dégrés en tout ou en partie aux Aſpirans dans celle qu'ils ont choiſie ; mais de quelque Faculté qu'on veuille être, le premier dégré qu'il faut acquerir eſt celui de Maître ès Arts. Le ſecond, celui de Bachelier. Le troiſieme, Licentié ; le quatrieme, Docteur.

Les Gradués, c'eſt-à-dire, ceux qui ſont parvenus à être Licentiés ou Docteurs, ont droit de préférence ſur les Bénefices vacans par mort dans les mois de Janvier, d'Avril, de Juillet & d'Octobre.

Un Bachelier en Droit qui a fait cinq ans d'école, eſt auſſi Gradué, quand même il ne ſeroit pas Maître ès Arts.

Le Maître ès Arts eſt celui qui, après avoir fait ſes Humanités à Paris, ou ailleurs, étudie pendant deux ans la Philoſophie dans un College Séculier de l'Univerſité ; après quoi, ayant été examiné & trouvé capable, il reçoit du Chancelier de l'Univerſité le Degré de Maître ès Arts, & des Lettres au moyen deſquelles il acquiert le droit de tenir Ecole, & d'enſeigner publiquement les Humanités & la Philoſophie.

Celui qui deſire devenir Docteur en Théologie doit, après les deux ans de Philoſophie, étudier pendant trois ans la Théologie ſous deux Profeſſeurs, & enſuite ſe faire recevoir Maître ès Arts, s'il n'a pas encore reçu ce Degré. Après ſes trois ans de Théologie, il ſubit deux examens, & s'il eſt trouvé capable, il ſoutient une Theſe appellée *Tentative ;* après quoi, il eſt reçu Bachelier en Theologie. Il étudie enſuite deux ou trois ans, au bout deſquels il ſoutient deux examens ; puis le premier Janvier il entre en *Licence* ; il eſt alors obligé d'argumenter aux Theſes à ſon rang pendant deux ans, & de ſoutenir trois Theſes, ſçavoir, *la Mineure*, *la Majeure* & *la Sorbonique*, parce que cette derniere qui dure depuis ſix heures du matin juſqu'à ſix heures du ſoir, doit ſe ſoutenir en Sorbonne. Après les deux années révolues, il reçoit la Bénédiction de Licence par le Chancelier de l'Univerſité ; & devient ainſi Licentié. Il prend enſuite le Bonnet de Docteur en ſoutenant encore une *Theſe*, & en prêtant ſerment entre les mains du Chancelier de l'Univerſité dans la Chapelle

Chapelle de l'Archevêché & dans l'Egliſe de Notre-Dame, ſur l'Autel des Martyrs ; mais il ne ſçauroit avoir voix délibérative dans les Aſſemblées de la Faculté de Théologie, qu'après avoir au bout de ſix ans enſuite ſoutenu une derniere Theſe, appellée *Reſompte*, le tout ſe monte à treize ou quatorze ans d'étude.

En Droit on peut obtenir les Degrés de la Faculté de deux manieres : par Droit commun, & par Bénéfice d'âge.

Par Droit commun, il faut avoir ſeize ans accomplis, & avoir fait ſes Humanités. Le Cours commence tous les ans à la S. Martin. La premiere année ſe paſſe à étudier ſous un Profeſſeur d'Inſtitutes. Dans la ſeconde, on eſt ſous deux Profeſſeurs, l'un de Droit Civil, l'autre de Droit Canonique. Dans cette année on ſubit l'examen de Bachelier ; & on ſoutient la Theſe de Baccalaureat, où on eſt reçu Bachelier. La troiſieme année ſe paſſe à étudier encore ſous deux Profeſſeurs, l'un de Droit Civil, ou bien de Droit Canonique, & l'autre de Droit François. Pendant cette année on ſubit l'examen de Licence, & ſix ſemaines après on ſoutient la Theſe de Licence, après laquelle, dans une Aſſemblée de la Faculté, on obtient du Doyen les Lettres de Bachelier & de Licentié, après avoir prêté le ſerment accoutumé ; ainſi les Etudes durent trois ans.

Par Bénéfice d'âge, il faut avoir vingt-quatre ans accomplis ; on ſubit en entrant l'examen de Bachelier. Trois mois après, on ſoutient la Theſe de Baccalaureat ; dès qu'on eſt Bachelier, on ſubit l'examen de Licence. & au bout de trois mois on ſoutient la Theſe de Licence.

Un an après la Licence obtenue d'une façon ou de l'autre, on peut être admis au Doctorat, en ſoutenant une Theſe pendant quatre heures ſur les Droits Canonique & Civil, après laquelle le Préſident donne la Robe & le Bonnet de Docteur.

Les Eccléſiaſtiques peuvent prendre leurs Dégrés en Droit Canonique ſeulement, ce qui eſt ſuffiſant pour pouvoir poſſeder les Cures dans les Villes murées. Il ſuffit auſſi pour être reçu aux Dignités des Egliſes Cathédrales & Col-

legiales d'être Bachelier en Droit Canonique ; mais il faut pour les Evêchés être Licentié au même Droit.

AVOCATS.

Lorſqu'on a fini ſa Licence, ſi on veut être reçu Avocat, on a dû d'avance au mois de Juillet de la troiſieme année d'étude, ſubir examen ſur le Droit François, puis étant hors des études, on peut être reçu Avocat dans tous les Parlemens du Royaume. Pour cet effet l'Aſpirant préſente ſes Lettres de Bachelier & de Licencié au Premier Avocat Général, après quoi il eſt ptéſenté lui-même à l'Audience du Grand Châtelet, & ſur la déclaration de l'Avocat Général, que ſes Lettres ont été communiquées aux Gens du Roy, il eſt admis à prêter ſerment en la Cour par le Premier Préſident, alors il prend Place au Barreau, on lui délivre une Matricule au Greffe, qui lui donne pouvoir de faire toutes les fonctions d'Avocat ; il peut alors obtenir une Charge de Magiſtrature dans telle Cour ou Juriſdiction Royale que ce ſoit, ſans quoi il n'y ſeroit pas reçu.

DOCTEURS AGGRÉGÉS.

Les Docteurs aggrégés ſont dans la Faculté de Droit ce que ſont les Profeſſeurs ou Regens dans les autres Facultés. Pour parvenir à cette place, il faut après avoir reçu le Doctorat, paſſer encore un an entier à aſſiſter aſſiduement à toutes les Theſes de Droit & y argumenter ; alors on a le droit de concourir pour obtenir les Chaires vacantes auſquelles tout Docteur en Droit, de quelque Faculté qu'il ſoit, peut concourir ; & la Place, après les épreuves requiſes, s'adjuge, par élection, au plus ſçavant & au plus digne.

Il eſt d'uſage, lorſqu'on veut faire ſon Droit, de s'adreſſer à un de ces Meſſieurs pour être inſtruit plus particulierement, & être conduit dans ſes études.

Médecine. Celui qui aſpire à recevoir le Bonnet de Doc-

teur en l'Ecole de Medecine dans l'Univerſité de Paris, eſt obligé après ſes deux ans de Philoſophie, & avoir été reçu Maître ès Arts, de faire enſuite quatre ans d'étude ſous les Profeſſeurs de la Faculté, parmi leſquels il y en a toujours deux qui n'enſeignent que la Chirurgie, l'un en Latin, l'autre en François; de ſubir pendant ce tems d'étude trois examens, & ſoutenir un Acte où il eſt interrogé par des Examinateurs auſquels il doit répondre, après quoi il eſt reçu Bachelier, s'il le mérite; alors il entre en Licence: au bout des trois mois ſuivans il ſubit un quatrieme examen ſur la matiete médicale, enſuite il ſoutient une Theſe nommée *Quodlibetaire*. Six mois après cette premiere, il en ſoutient une autre nommée *la Cardinale*. L'Hyver on lui expoſe un ſujet mort, & on l'interroge ſur l'Anatomie pendant ſept jours conſécutifs. Le même Hyver ſur un ſujet pareil on le fait opérer & exécuter lui-même toutes les opérations Chirurgicales pendant ſept autres jours; viennent enſuite deux Theſes *Quodlibetaires* à tems différens, l'une ſur la Pathologie, ou la connoiſſance des maladies tant du corps que de l'eſprit, & ſur la pratique. La ſeconde, ſur la Chirurgie; toutes ces épreuves durent deux ans, alors la Faculté accorde, à ceux qu'elle en juge dignes, le titre de Bachelier *Emérite*: peu après il eſt examiné pendant quatre jours généralement ſur toute la pratique de la Médecine, après quoi il eſt reçu Licencié par le Chancelier de l'Univerſité, dans la Sale de l'Archevêché. Ce Degré lui donne pouvoir d'enſeigner & profeſſer la Medecine. L'année ſuivante, il a encore deux Theſes à ſoutenir, dont l'une s'appelle *la Veſperie*, & l'autre *la Doctorerie*, après laquelle il reçoit le Bonnet de Docteur.

Chaque examen eſt toujours de quatre jours.

Toutes les Theſes commencent à ſix heures du matin, & finiſſent à midi.

Celui qui veut devenir Ptofeſſeur en l'Ecole, ou Docteur Regent dans la Faculté, a encore deux Actes à ſoutenir.

Tout ce qui vient d'être détaillé, fait environ ſept ans d'étude.

Quand on fait un Docteur, on lui poſe ſur la tête un Bonnet Quarré après quelques cérémonies, ce qui s'appelle donner le Bonnet de Docteur.

Du Recteur de l'Univerſité.

Le Chef de l'Univerſité ne peut être qu'un Maître ès Arts, ſon Titre eſt celui de Recteur de l'Univerſité, & ceux qui ſont ſoumis à ſon autorité ſe nomment Suppôts de l'Univerſité. On élit un nouveau Recteur tous les trois mois; s'il meurt dans cet intervalle, les honneurs funéraires qui lui ſont rendus ſont égaux à ceux des Princes du Sang.

Ses Habits de cérémonie ſont une Robe pourpre à manches froncées, ceinte d'un tiſſu de ſoie avec des pendans d'or, à cette ceinture eſt attachée une eſcarcelle ou bourſe de velours violet garnie de boutons & galons d'or, un Mantelet d'hermine ſur les épaules & le Bonnet Quarré en tête.

La marque diſtinctive des Bacheliers & Docteurs dans les céremonies, eſt un Mantelet d'hermine qu'ils portent ordinairement ployé ſur l'épaule droite, on nomme ce vêtement la fourrure.

LES UNIVERSITÉS DE FRANCE.

De Paris, Capitale du Royaume, ſous le regne de Louis le jeune, dans le . . . . douzieme ſiécle.
De Toulouſe, Capitale du Languedoc en . . 1223
De Montpellier, en Languedoc en . . 1284
De Cahors, Capitale du Quercy, par le Pape Jean XXII. au commencement du . . quatorzieme ſiecle.
D'Orleans, Capitale de l'Orleanois en . . 1305
De Perpignan, Capitale du Rouſſillon en . . 1350
D'Angers, Capitale de l'Anjou en . . . 1364
D'Orange, en Provence en . . . 1365
D'Aix, Capitale de la Provence en . . . 1409
De Poitiers, Capitale du Poitou en . . 1431
De Caen, Capitale de la Baſſe Normandie en . . 1431
De Grenoble en Dauphiné, en 1334, transferée à Valence par Louis XI. en 1452
De Nantes en Bretagne, par le Pape Pie II. en . . 1460

De Bourges, Capitale du Berry en . . . 1469
De Bourdeaux, Capitale de la Guyenne en . . 1472
De Reims, Capitale de la Champagne en . . 1548
De Douay, dans la Flandre Françoiſe en . . 1562
De Beſançon, Capitale de la Franche Comté en . 1564
De Pont-à-Mouſſon en Lorraine en . . . 1573

DES LOIX, COUTUMES ET DROIT.

LEs Loix ſont une mer ſi vaſte & ſi profonde, que leur abregé même compoſeroit des Volumes, ainſi il faut ſe reſtraindre ici à noter en géneral les choſes dont on entend parler le plus fréquemment.

Les Romains après avoir conquis les Gaules, laiſſerent aux Gaulois la liberté de ſuivre leurs propres Loix.

Les Peuples du Nord vers la Suede, Gots, Oſtrogots, Viſigots, & par la ſuite les Vandales, les Huns, les Saxons ſe repandirent en Italie, & conquirent à leur tour les Romains; tout ſe mêla, & chaque Peuple ſe conduiſoit à ſa façon.

Au commencement du cinquieme ſiecle, des Peuples d'au-delà du Rhin entrerent dans les Gaules, ces Peuples ſe nommoient les Francs, ils y firent des conquêtes ayant Pharamond pour chef, ils donnerent aux Pays qu'ils ſoumirent le nom de France. Les Loix qu'ils apporterent ſont connues ſous le nom de Loi Salique.

Pharamond eut des ſucceſſeurs, parmi leſquels Clovis eſt pour ainſi dire le premier Roi de la Monarchie Françoiſe, parce qu'il maintint les Francs ou François, contre leurs adverſaires dans le Pays dont ils s'étoient emparés, ce qui a ſubſiſté depuis, & juſqu'à preſent, ainſi que la Religion Chrétienne & Catholique qu'il embraſſa.

Depuis Clovis juſqu'à preſent, on compte trois Races des Rois de France.

SÇAVOIR : Merovingiens, *d'un des deſcendans de Pharamond.*
Carlovingiens, *de Pepin le Bref.*
Capetiens, *de Hugues Capet.*

ROIS DE FRANCE.

Premier Race MÉROVINGIENS, depuis l'an 481.

Suivant l'ordre de la filiation.	*Suivant l'ordre du regne pendant deux cens ſoixante-dix ans.* PARTAGES.
Clovis, fils de Merovée	* Clovis, *ſeul.*
ſes fils	Clodomir . . *Orleans.*
Thierry I.----*ſon fils*	Thierry I. . . *Auſtraſie partie Orientale du Royaume.*
Clodomir, Theodebert I.	
Childebert I. *ſon fils*	* Childebert I. . . *Paris.*
Clotaire I. Theodebalde.	* Clotaire I. . . . *Soiſſons*, puis *ſeul.*
ſes fils	Theodebert I. . . *Auſtraſie.*
Charibert I.	Theodebalde . . . *Auſtraſie*
Gontran	* Charibert I. . . . *Paris.*
Sigebert I.----*ſon fils*	Gontran . . . . *Orleans & Bourgogne.*
Chilperic I. Childebert II.	Sigebert I. . . . *Auſtraſie.*
ſon fils *ſes fils*	* Chilperic I. . . . *Soiſſons.*
Clotaire II. Thierry II.	Childebert II. . . . *Auſtraſie.*
ſes fils Theodebert II.	* Clotaire II. . . . *Soiſſons*, puis *ſeul.*
Charibert II.	Thierry II. . . . *Bourgogne.*
Dagobert I.	Theodebert II. . . . . *Auſtraſie.*
ſes fils	* Dagobert I. . . *la plus grande partie du Royaume*, puis *ſeul.*
Sigebert II.----*ſon fils*	Charibert II. . . . *Partie de l'Aquitaine.*
Clovis II. Dagobert II.	Sigebert II. . . . *Auſtraſie.*
ſes fils	* Clovis II . . . *Bourgogne & Neuſtrie, partie Occidentale du Royaume.*
Clotaire III.	Childeric II. . . . *Auſtraſie.*
Childeric II.---*ſon fils*	* Clotaire III. . . . *Bourgogne & Neuſtrie.*
Thierry III. Chilperic II.	Dagobert II. . . . *Auſtraſie.*
ſes fils *ſon fils*	*Thierry III. . . . *Bourgogne & Neuſtrie*, puis *ſeul.*
Clovis III. Childeric III.	*Clovis III. . . . *ſeul.*
Childebert III.	*Childebert III. . . . *ſeul.*
ſon fils	*Dagobert III . . *ſeul.* Rois fainéans.
Dagobert III.	*Chilperic II. . . . *ſeul.*
ſon fils	*Thierry IV. . . . *ſeul.*
Thierry IV.	*Interregne.*
	Childeric III. . . . *ſeul.*

Nota. Quoique le Royaume dans cette premiere Race ait été partagé entre tous les enfans, cependant on ne nomme Rois de France, dans l'Hiſtoire, que ceux qui avoient Paris dans leur appanage, ou qui ont regné ſeuls. Ce ſont ceux-là qui ſont marqués ici par une Etoile, & c'eſt pourquoi au lieu de vingt-neuf qu'on pourroit compter, on n'en compte que ſeize.

SECONDE RACE CARLOVINGIENS, Depuis l'an 751.

Suivant l'ordre de la filiation.

Pepin, *dit* le Bref.
ſes fils
Carloman.
Charles I. *dit* Charlemagne.
ſon fils
Louis I. *dit* le Débonaire.
ſon fils
Charles II. *dit* le Chauve.
ſon fils
Louis II. *dit* le Begue.
ſes fils
Louis III.
Carloman II.
Charles III. *dit* le Simple.
ſon fils
Louis IV. *dit* d'Outremer.
ſon fils
Lothaire.
ſon fils
Louis V. *dit* le Faineant.
* Charles le Gros, *oncle à la mode de Bretagne de* Charles le Simple.
* Eudes, *Comte de Paris.*
* Raoul, *ou* Rodolphe, *Duc de Bourgogne.*

Suivant l'ordre du regne pendant deux cens trente-ſix ans.

* Pepin, *dit* le Bref.
Carloman I.
* Charles I. *dit* Charlemagne, *Roy de Frante & Empereur.*
* Louis I. *dit* le Débonaire, *Roy de France & Empereur.*
* Charles II. *dit* le Chauve, *Roy de France & Empereur.*
* Louis II. *dit* le Begue.
* Louis III. *la Neuſtrie & partie de la Bourgogne.*
Carloman II. *l'Aquitaine & la Septimanie.*
* Charles le Gros.
* Eudes.
* Charles III. *dit* le Simple.
* Raoul. *ou* Rodolphe.
* Louis IV. *dit* d'Outremer.
* Lothaire.
* Louis V. *dit* le Faineant.

Nota. L'Etoile continue encore d'être marquée à cette ſeconde Race, à cauſe des deux Carlomans, dont le premier n'eſt point compté, étant mort en bref, & le ſecond n'en fait qu'un avec Louis III. Ainſi au lieu de 15, il n'y en a que 13.

Et comme chacun à la troiſieme Race ſuivante, a gouverné ſeul le Royaume entier, on n'a plus employé l'Etoile pour les diſtinguer.

TROISIEME RACE CAPETIENS.

Filiation, ou *Parenté*, *& Regne depuis l'an 987, juſqu'à l'année 1760.*

Hugues Capet.
ſon fils
Robert.
ſon fils
Henry I.
ſon fils
Philippe I.
ſon fils
Louis IV. *dit* le Gros.
ſon fils
Louis VII. *dit* le Jeune.
ſon fils
Philippe II. *dit* Auguſte.

ſon fils
Louis VIII. *dit* Cœur de lion.
ſon fils
Louis IX. *dit* Saint Louis.
ſon fils
Philippe III. *dit* le Hardy.
ſon fils
Philippe IV. *dit* le Bel.
ſes fils
Louis X. *dit* Hutin,
Philippe IV. *dit* le Long,
Charles IV. *dit* le Bel.

Branche des VALOIS, *leurs oncles.*

Philippe VI. *dit* de Valois.
ſon fils
Jean.
ſon fils
Charles V.
ſon fils.
Charles VI.
ſon fils
Charles VII.
ſon fils
Louis XI.
ſon fils
Charles VIII.
ſon Couſin germain.
Louis XII *dit* pere du peuple.
ſon neveu
François I. *dit* pere des Lettres.
ſon fils
Henry II.
ſes fils
François II.
Charles IX.
Henry III.

Branche des BOURBONS.

Henry IV. *dit* le Grand, *Roy de Navarre, par ſa femme fils d'Antoine de Bourbon, Duc de Vendôme, deſcendant par les mâles de Saint Louis.*
ſon fils
Louis XIII. *dit* le Juſte.
ſon fils
Louis XIV. *dit* le Grand.
ſon petit-fils
Louis XV. *dit* le Bien-aimé.

31 Rois.

Premiere Race	29	*ou*	16
Seconde Race	15	*ou*	13
Troiſieme Race	31		31
	75	*ou*	60

ORIGINE DES LOIX, COUTUMES ET DROIT.

Dans le tems de la premiere race, on n'avoit d'autres Loix pour juger, que de s'en rapporter à la réuſſite des combats, des duels, à l'épreuve du feu, de l'eau bouillante ou froide, toutes preuves que les Juges ordonnoient, &

dont ils étoient témoins ; mais à l'égard des animoſités & batteries entre particuliers, on n'ordonnoit que des amendes plus ou moins fortes, ſuivant la conſéquence des bleſſures, par exemple, tant pour avoir abattu un bras, moins pour un doigt, &c.

Au commencement de la ſeconde Race, le Roi Charlemagne fit écrire un Recueil de Loix compoſé de la Loi Salique, de celles de l'Empereur Romain Theodoſe, appellé le Code Theodoſien & des Capitulaires, ou Loix faites dans les Aſſemblées des Francs aux premiers mars, les Rois preſens.

A la fin de la ſeconde Race & au commencement de la troiſieme, il ne regnoit plus que la Loi du plus fort, les grands opprimoient les petits, & le deſordre étoit venu à un ſi haut point que la néceſſité d'y remedier, engagea les Nobles à juger leurs Vaſſaux & Sujets. Ces nobles étoient eux-mêmes jugés & temperés par les Seigneurs; & cette gradation remontoit juſques aux Rois Juges Souverains nés de toute la Nation. Cette façon de juger chacun dans ſon diſtrict, eſt l'origine des Coutumes différentes qui ſont en grand nombre, comme on verra ci-deſſous.

Tout ceci établi, un Allemand vint enſeigner en France les Loix Romaines dreſſées par l'Empereur Romain, Juſtinien, leſquelles avoient été obſervées en Italie, la France les trouva ſi bonnes, qu'elles prévalurent en beaucoup d'endroits, où le Code en fut ſuivi, & l'eſt encore en pluſieurs Provinces ſous le nom de Droit écrit, ou Romain. Ces Loix y ſont cependant entrelardées de quelques Coutumes, mais qui ne s'en éloignent gueres.

Provinces qui ſuivent le Droit écrit.

La Guyenne, Le Dauphiné, Le Beaujollois,
Le Languedoc, Le Lyonnois, Le Maconnois,
La Provence, Le Foreſt, Une partie de l'Auvergne.

LES COUTUMES.

Les Coutumes auſquelles on n'a point retouché n'ont aucune marque.

Les Coutumes anciennes qu'on a retouché ſont marquées A qui ſignifie anciennes, & les nouvelles ſont marquées N.

Les Coutumes particulieres ou locales ſont marquées Loc.

ISLE DE FRANCE.

Prevôté & Vicomté de Paris A.
Ville de Paris - N.
Bailliage & Châtellenie de Dourdan.
Bailliage & Comté de Montfort Lamaury, Gambais, Neauffle-le-Châtel, S. Leger en Yvelines.
Bailliage de Mantes A.
Bailliage & Comté de Mantes & Meulan N.
Bailliage de Melun A. N.
Bailliage & Comté de Dreux.
Ville & Prevôté de Noyon.
Bailliage de Senlis.
Bailliage & Comté de Clermont en Beauvoiſis.
Bailliage & Duché de Valois.
Châtellenie de Crépy.
La Ferté Milon.
Pierre Fons.
Bethiſy.
Verberie.

BRIE.

Châtellenie de Meaux.
Bailliage de Meaux.

Loc. *de Meaux*
- Châtellenie de Provins.
- Châtellenie de Montereau.
- Maroles.
- Montigny.
- Coulommiers.
- La Ferté au coul.
- Crecy.
- La Ferté Gaucher.
- Serris.
- Seigneurie de Champigny & Bélot.

Loc. *de Meaux.*
- La Joy ſur Morin.
- Choiſy en Brie.
- La Mallemaiſon Guerard.
- Laigny ſur Marne.
- Reſbetz y compris les Seigneuries de { Verouges. / Meleray. }
- Faremouſtier. { Orty. / Boitron. }
- La Selle.
- Châteaux de { Seſanes. / Trefoux. / Chantemarle. }
- Seigneuries . . { des Murs. / de Villemareul. / De Mymeaux. / de la Haute Maiſon. / de Mareul lez Meaux. }

CHAMPAGNE.

Comté de Champagne.
Bailliage de Troyes.
Bailliage de Vitry-le-François.
Bailliage de Chaumont en Baſſigny.
Sens A. N.

Loc. *de Sens.*
- Ville de Sens.
- Ville de Langres.
- Comté du Mont Saulion.
- Baronies . . { de Luſy. / de Gurgy-le-Châtel. }

Ville & Banlieue de Reims.
Terre & Seigneurie de Sedan.
Jameets.
Raucourt.
Florenges.
Duché de Bouillon.

LORRAINE.

Bailliage de Lorraine, Nancy, Voſges & Allemagne.
Bailliage d'Eſpinal.
Bailliage de Baſſigny.

Ville & Prévôté de Marſal.
Ville de Thiomville & Luxembourg François.
Ville de Metz & Pays Meſſin.
Loc *de Metz.* { Châtellenie de Rimbervilliers.
Châtellenie de Bacarat & Moyen.
Evêché de Metz.
Ville, Evêché & Comté de Verdun.
Bailliage de Clermont en Argonne.
Bailliage de Bar A. N.
Bailliage de S. Michel A. N.
Seigneurie de Gorze.

BOURGOGNE.

Pays & Duché de Bourgogne.
Comté de Bourgogne.
Baronie de Beuil A.
Comté d'Auxerre A. N.
Châlons-ſur-Saône.

ORLEANOIS ET BEAUCE.

Bailliage & Prévôté d'Eſtampes.
Bailliage & Prévôté d'Orleans A. N.
Lorris, Montargis.
S. Fargeau.
Pays de Puiſaye.
Châtillon-ſur-Loin.
Comté de Gien.
Comté de Sancerre.
Duché de Nemours.
Pays de Gatinois.
Châtellenie de Château-Landon.
Chartres & Pays Chartrain.
Châtellenie d'Aluye.
de Brou-Auton.
de Montmiral.
de la Bazoche-Gouet.
&c.

BERRY.

Bourges & Berry A.
Duché de Berry N.
Ville & Châtellenie d'Iſſouldun A.
Mehun-ſur-Evre A.
Ville & Châtellenie de Château-Melian. Loc.

Loc. *de Berry. & Lorris.*
- Dun-le-Roy.
- Preuilly.
- Charroſt.
- S. Germain des Bois.
- La Chapelle Dam-Gillon.
- Lury.
- La Pérouſe.
- Veſdun.
- Bouſſac.
- Le Châtelet en Berry.
- Château-neuf ſur Cher.
- Baronie de Château-neuf.
- Baronie de Linieres.
- Terre de Rézay.
- Terre de Thévé.
- La Tour de Veſune & Neufuy.
- Châtellenie de Beaujeu.
- Prévôté de Troy.
- Châtellenie de Nançay.

BLESOIS.

Comté & Pays de Blois.

Loc. *de Blois.*
- Bailliage & Comté de Dunois.
- Seigneuries de Marché-noir.
- de Freteval.
- Châtellenie de Romorantin.
- Millancay.
- Ville-Broſſe.
- Billy.
- Baronie de S. Aignan.

Loc. *de Blois.*
- Châtellenie de Menetou ſur Cher.
- Châtellenie de Selles en Berry.
- Châtellenie de Vallançay.
- Châtellenies de Vatan.
  - Buxeuil.
  - Villeneuve ſous Barillon.
  - Puy S. Lauriant.
- Baronies de la rue d'Yndre.
  - de la Ferté Ymbaut.
- Terre de Soeſmes.
- Châtellenie de Lépvroux & Bouge.
- Châtellenie de la Ferté-Auray.
- Trembleuy.
- Villebroſſe.
- Châtellenie de Chabrys.
- Châtellenie de Mólins.
- Bailliage d'Autroche.
- Châtellenie de Ville-Franche ſur Cher.

PERCHE.

Perche, Mortagne. } A.
Beleſme. }
Nogent-le-Rotrou. }
&c.

Bailliage & Comté du Grand Perche N.
Châtellenie & Baronie de Château-Neuf en Thimerais

NORMANDIE.

Pays & Duché de Normandie.

Loc. *de Normandie.*
- Vicomté de Rouen.
  - du Pont de l'Arche.
  - de Caudebec.
  - d'Arques.
  - de Monſtiers-Villers.
  - de Neuf-Châtel.
- Reſſort de Gournay, *ou* Conquêts de Hue, de Gournay, 24 Paroiſſes.
- Vicomtés de Caen.

Loc. *de Normandie.*
- de Bayeux.
- de Vire.
- de Falaize.
- Et Châtellenie d'Éwreux & Nonancourt.
- Et Châtellenie de Conches & Breteuil.
- de Beaumont-le-Roger.
- Comté d'Harcourt.
- Vicomté de Gisors.
- de Vernon.
- d'Andely.
- Vicomtés de Lions.
- d'Alençon.
- de Verneuil.

Bailliage & Comté d'Eu.

BRETAGNE.

Bretagne très-A. A.

Prévôté de Rennes. } Loc. *de Bretagne* A.
Ville de Nantes. }

Pays & Duché de Bretagne N.

Loc. *de Bretagne.*
- Goéllo.
- Vannes.
- Ville de Nantes.
- Vicomté de Rohan.
- Domaine de Cornoailles.
- Principauté de Leon & d'Aoulas.
- Droit de Mote.
- Droit de Quévaise, Vellée & Begarre.
- Brovére.
- Porhoet.
- S. Malo.
- Fougeres.
- Vitré.
- Canton de Convenant.
- Ploermel.
- Fougeres.
- Lamballe.
- Quintin.
- La Bussiere.

TOURAINE.

Bailliage de Touraine A. N.

Loc. *de Touraine.*
- Châtillon ſur Yndre A. N.
- Fromenteau A. N.
- Amboiſe A. N.
- Montrichard A. N.
- Mere-Monſtier A. N.
- Prully A. N.
- Azay-le-Ferron A. N.
- La Roche de Puizay A. N.
- Vicomté de la Guerche A. N.
- Ligneil A. N.
- La Motte ſur Yndre A. N.
- Baronie de Buzancois A. N.
- Châtellenie de Benche A. N.
- Baronie de S. Genoux A. N.
- Le Couldray A. N.
- Baronie de Mazieres A. N.
- Châtellenie de S. Cyran en Bréume A. N.
- de Liſle de Savary A. N.
- de Château-Regnault A. N.
- Herbaut A. N.
- Fracine A. N.
- Les Excluſes A. N.
- Châtellenie d'Argis.

MAINE ET ANJOU.

Pays & Comté du Maine.

Pays d'Anjou.

Mirebalais. Loc.

POITOU ET LA MARCHE.

Pays de Poitou A. N.

Pays de Lodunois.

Haut Pays & Comté de la Marche.

Ville de la Rochelle.

LIMOUSIN, BOURBONNOIS ET NIVERNOIS.

Limoges.
Duché de Bourbonnois A. N.
Loc. *de Bourbonnois.* { Châtellenie de Verneul. / de Billy. / de Germiny. / de S. Pourcin.
Nivernois.

ANGOULMOIS, XAINTONGE ET AUVERGNE.

Comté d'Angoulmois.
Pays de Xaintonge.
Auvergne.
{ Haut Pays d'Auvergne. Loc.
{ Bas Pays d'Auvergne. Loc.

GUYENNE ET GASCOGNE.

Pays de Bourdeaux.
Ville d'Agen.
Loc. *d'Agen.* { Pays de Marsan. / Tursan. / Gabardan.
Prévôté d'Acqs, *ou* d'Ax.
Prévôté *de* S. Sever.
Ville de S. Sever. Loc.
Ville de Bayonne.
Bailliage de la Bourt.
Vicomté de la Sole.
Ville de Bragerac.
Bearn.

LANGUEDOC ET PROVENCE.

Ville de Toulouse.
{ Statuts de Provence.
{ de Forcalquier. Loc.

PICARDIE.

Ville & Prévôté de S. Quentin, Vermandois.

Prévôté de Ribemont.
Bailliage de Coucy.
Bailliage de Vermandois, Laon.
Bailliage & Prévôté de Laon & de Vermandois.
Prevôté de Peronne A.
Gouvernement de Peronne.
Montdidier.
Roye.
Bailliage & Prévôté de Channy A. N.
Calais, Ville & Pays reconquis.
Boulenois, Ville, Pays & Sénéchauſſée A. N.
Boulogne.

Loc. *de Boulogne.*
- Bourg de Deſuréne.
- Ville d'Eſtapes ſur Mer.
- Ville de Wiſſent.
- Village de Herly.
- Terre de Queſque.
- Bailliage de Nadonchelt

Comté de Ponthieu.

Loc. *de Ponthieu.*
- Ville d'Abeville.
- Ville de Marquenterre.

Vimeu N.
Bailliage d'Amiens A. N.
Ville d'Amiens N.
Prévôté de Montreuil ſur la Mer A. N.
de Beauqueſne A. N.
de S. Riquier A. N.
de Doullens A. N.
de Fouloy A. N.
de Beauvoiſis A. N.

ARTOIS

Bailliage de S. Omer A. Loc. d'Amiens N. Loc. d'Artois.
Ville de S. Omer. Loc.
Comté de S. Pol A. Loc. d'Amiens N. Local d'Artois.
Loc.
- Ville de S. Pol.
- Ville de Therouenne A.

Vidamé de Gerberoy dans le Beauvoisis.
Comté de Guisnes.
Comté d'Artois A. N.
Ville d'Arras. Loc.
Ville de Bethune. Loc.
Pays de Langle, quatre Paroisses, S. Nicolas, Sainte Marierkerke, S. Omer, Chapelle S. Folquin.
Bailliage, Châtellenie, Ville d'Aire.
Bailliage & Ville de Lens.
Ville de Lievin.
Bailliage de Bapalme.
Bailliage de Bapaume.
Bailliage d'Hesdin A. N.
Ville d'Hesdin.

Loc. *d'Hesdin.*
- La Broye.
- Wail.
- Boubers sur Canche.
- Fillieures.
- Le Biez.
- Haravesnes & Waux.

Bailliage de Lillers.

Loc. *d'Artois.*
- De Ham.
- Châtellenie de Pernes.
- Ville de Pernes.
- Seigneurie d'Escoult.
- de S. Quentin.
- de Saudemont.
- de Richebourg l'Advoyé.
- de Bouin.
- Ville & Seigneurie de Haînes.

Seigneurie de Mazengalbe,
Vicomté de Nyelles-lez-Boulenois.
Vaucoutt & Guemappes.
Barail & Bussy.
Seigneurie de Villers-Castel.
Château de Sauty.

Saint Vaaſt.
Ville d'Hamblain.
Ville de Berneuille.
Pouvoir de Hervin.
Ville de Peules.
Ville de Haſties.
Servins grand & petit.
Ville de Frêne & Montauban.
de Vis-en-Artois.
de Bailleul-sir-Bertould.
de Ficheux.
de Roclencourt.
de Billy.
de Daimville.
de Gaverelles.
de Tilluch.
de Mons-en-Peule.
de Neuville S. Vaaſt.
d'Iſez-lez-Eſquerchins.
de Biache.
d'Ennulin.
de Meurchin.
de Bouvain.
Pouvoir de la Vigne lez Arras.
de Hées.
Prevôté de Gorre.
Pouvoir de Demencourt.
des Maulx.
de Baudemont.
S. Michel-lez-Arras.
Terroir de Fauchy.
Village de Moyenville.
Seigneurie de Bihencoutt.
Village de Boileux ou Mont.
Seigneurie de Richebourt S. Vaaſt.
Ville de Tournéhem.

FLANDRE ET PAYS-BAS.

Bailliage & Châtellenie de Lille.
Ville & Banlieue de Lille.

Loc. *de Lille.*

- Ville de Seclin.
- Ville d'Anapes.
- Bancqs de Lépine l'Apoſtelle.
- Prevôté d'Eſquermes.
- Pairie d'Eſreux.
- Francs Aleux.
- Fief du Châtelain de Lille à Phalempin.
- Comté de Herſies.
- Ville de la Baſſée.
- Echevinage d'Oſtrincourt.
- Echevinage de Neufville.
- Ville de Chiſoing.
- de Comines.
- d'Armentieres & Seigneuries de S. Simon
- de Raiſſe.
- de Lannoy.
- Seigneurie de Eerquinghehem.
- de Turcoing.
- de Mouvaulx.
- Chapitre de S. Piat de Seclin,
- Seigneurie de S. Quentin d'Ille.
- Hameaux Milfons.
- Bouſigmes.
- &c.
- Seigneurie de Bouvines.
- Seigneuries & Couvens d'Anſin.
- de Sainte Calixte.
- de Chiſoing.
- de Loz.
- de Templeve.
- &c.
- Seigneurie de Salomez.
- Ville du Pont à Wenden.

Loc. *de Lille.*
- Seigneurie de la Boutillerie.
- d'Ennetieres en Wepes.
- de Camphin.
- de Wahaignes.
- Chapitre de S. Pierre de Lille.
- Aubourdinet.
- Ammerin.

Ville & Echevinage de Tournay.

- Bailliage & Châtellenie de Douay & d'Orchies.
- Ville & Echevinage de Douay.
- Ville & Echevinage d'Orchies.

Ville de la Gorgue & de la Loi d'Arras.
Ville & Châtellenie de Bourbourg.
Ville & Châtellenie de Berg S. Winox, Cour fœodale.
Prevôté de S. Donat, à Bruges.
Baronie d'Eeckelſbeke & Seigneuries de
- Ledrynghem.
- Zuitkote.
- Houtkerke.

Ville & Seigneurie d'Hondtſchote.
Ville de Bruges, Cour fœodale.
Ville & Châtellenie de Caſſel.
Ville de Nieuport.
d'Oſtende.
Ville & Franchiſe d'Ecloo.
de Lambeke.
Châtellenie de Bouchote.
Ville & Châtellenie d'Aſſenéde.
Paroiſſes d'Iſſeldonck.
Stlydeghem.
Louendeghem.
Waerſcoot.
Doorezele.
Hyeft.

- Châtellenie d'Ypres.
- Ville d'Ypres.

Ville de Rouſſelare.
d'Eſtaires.
de Poperinghe.

Ville de Bailleul.
de Gand.
de Courtray, Cour féodale.
d'Audenarde.
Les deux Villes & Pays d'Aloſt.
Seigneurie & Franchiſe de Renaix.
Ville du Bourg de Ninove, Cour féodale.
Ville & Pays de Termonde, Cour féodale.
Pays de Waes.
Ville & Reſſort de Nivelle.
Ville de Malines.
de Bruxelles.
Pays & Comté de Hainaut A. N.
Ville & Banlieue de Mons.
Ville de Binch.
de Leſſines.
Ville & Banlieue de Valenciennes.
Ville de Landrechies.
de Chimay.
Duché de Cambray & Comté de Cambreſis.
Pays & Comté de Namur.
Duché de Luxembourg & Comté de Chigny.
Pays de Liege, Coutumes & Ordonnances.

LES COURS DE JUSTICE,

SUPÉRIEURES ET INFÉRIEURES.

COURS SOUVERAINES ET LEURS CRÉATIONS.

Les Parlemens.

PHILIPPE-LE-BEL établit à Paris & y fixa le Parlement, qui ſe tranſportoit dans les Provinces, pour y juger définitivement tous les Procès; les autres Parlemens & les Conſeils ſupérieurs ont été créés ſucceſſivement.

Le Parlement de Paris, rendu ſédentaire en . 1305.
de Toulouſe, créé en . . . . 1443.
de Grenoble en . . . . . 1453.
de Bourdeaux en . . . . . 1462.
de Dijon en . . . . . 1494.
d'Aix en . . . . . 1501.
de Rouen en . . . . . 1515.
Le Conſeil provincial d'Artois en . . . . 1530.
de Rennes en . . . . 1553.
de Pau en . . . . . 1619.
de Metz en . . . . 1632.
Le Conſeil ſupérieur de Colmar en Alſace en . 1657.
de Perpignan en Rouſſillon en 1660.
de Douay en . . . . 1669.
de Beſançon en . . . . 1674.

LES CHAMBRES DES COMPTES.

Pour tous les Comptes royaux, Sermens, Créations, &c.

De Paris, auſſi ancienne que la Monarchie, rendue ſédentaire ſous Philippe-le-Bel.
De Dijon, auſſi ancienne que la Monarchie.
De Blois, du tems des Comtes de Blois de la Maiſon de Champagne.

de Nantes, du tems des Ducs de Bretagne.
d'Aix, du tems des Comtes de Provence.
de Dol en Franche-Comté en 1494.
de Montpellier en . . . 1522.
de Pau en . . . . 1527.
de Rouen en . . . . 1543.
de Grenoble en . . . . 1633.

LES COURS DES AYDES,

Pour les Tailles, Fermes, Exemptions, Nobleſſe, &c.

De Paris en .	1355.	
de Montpellier en	1437.	unie enſuite à la Chambre des Comptes du même lieu.
d'Aix en . .	1460.	Idem.
de Rouen en .	1470.	
de Clermont en	1557.	
de Pau en . .	1632.	Idem.
de Bourdeaux en	1637.	
de Grenoble en	1638.	Idem.
de Montauban en	1642.	

LE GRAND CONSEIL.

Le Grand Conſeil, pour toutes les affaires qui regardent les biens d'Egliſe, fut rendu ſédentaire à Paris en 1492.

LA COUR DES MONOYES,

Pour tout ce qui concerne toutes les Monoyes de France.

Elle fut miſe au nombre des Cours ſouveraines par Henry II. en 1551.

Le Tribunal des Maréchaux de France.

Pour toutes les diſcuſſions qui regardent le point d'honneur parmi les Nobles, il ſe tient toujours à Paris, chez le plus ancien Maréchal de France, où tous les autres ſe rendent.

Le Conſeil de Guerre.

Il ſe compoſe ſur le champ d'une quantité ſuffiſante

d'Officiers, pour juger définitivement, ſuivant l'Ordonnance du Roi, les délits militaires.

Le Lit de Juſtice.

Le Lit de Juſtice eſt une convocation extraordinaire du Parlement de Paris, par ordre du Roi, dans laquelle Sa Majeſté ſcéant & accompagnée des Princes du ſang, des grands Officiers de la Couronne & des Grands du Royaume, il déclare ſes volontés relativement à quelques Loix ou autres matiéres importantes à ſon Etat, leſquelles le Chancelier fait enregiſtrer par ſon ordre.

JURISDICTIONS INFÉRIEURES.

Les Bailliages . .	Chef le Baillif.
Les Préſidiaux . .	Chef le Lieutenant-Général.
Les Sénéchauſées . .	Chef le Sénéchal.
Les Prevôtés . .	Chef le Prevôt.
Les Vigueries . .	Chef le Viguier.
Les Vicomtés . .	Chef le Vicomte.
Les Châtellenies . .	Chef le Seigneur Châtelin.

Ce ſont des Juſtices royales répandues dans les Villes des Provinces, pour juger en premier reſſort toutes les Cauſes qui ſe préſentent, on en appelle aux Parlemens.

Les quatre dernieres ſont, à peu près, la même choſe à l'égard du Diſtrict, les noms ſont ſeulement différens, ſuivant l'uſage des Provinces où elles ſont établies, elles ne connoiſſent toutes en dernier reſſort que des affaires & procès entre Roturiers.

Appel aux Parlemens.

Les Conſuls ou la Juridiction Conſulaire ſont des Juſtices établies dans les grandes Villes de commerce, pour juger les affaires qui regardent les Marchands & les Négocians; la Juriſdiction Conſulaire de Lyon s'appelle la conſervation de Lyon.

Appel aux Parlemens.

Les Elections ſont des Juſtices pour ce qui regarde les Tailles & les autres impoſitions répandues dans le peuple; les Conſeillers de ces Juſtices ſe nomment les Elûs. *Appel aux Cours des Aydes.*

Les Tables de marbre ſont des Juſtices pour le fait des Eaux & Forêts & des Chaſſes.

Appel aux Parlemens.

Les Maîtriſes des Eaux & Forêts ſont des Juſtices pour ce qui concerne les Bois du Roi, Chaſſes, autres Bois, & la Police des Eaux & Riviéres; les noms des Officiers de ces Juſtices leur ſont particuliers, ſçavoir:

Le Grand-Maître.
Le Maître particulier.
L'Avocat du Roi.
Le Garde-Marteau, Officier qui marque avec un marteau où ſont les armes du Roi, les baliveaux & autres arbres qui ne doivent pas être coupés.
Les Arpenteurs.

Appel aux Tables de marbre.

Les Amirautés ſont des Juſtices ou plutôt des Bureaux établis pour ce qui concerne la Marine.

Appel à l'Amirauté de France.

Les Tréſoriers de France ſont des Bureaux dans les Généralités pour les Brefs d'Etat de Finance, Domaines & Voies publiques; ils ſont relatifs aux Chambres des Comptes.

HAUTE, MOYENNE *& baſſe Juſtice.*

Les Seigneurs Châtelins ont des Juſtices de trois ſortes que le même peut avoir, Sçavoir:

La baſſe Juſtice, pour les payemens des Redevances.

La moyenne Juſtice, pour les conteſtations civiles entre les Juſticiables.

La haute Juſtice, pour la Police & pour la pourſuite des Criminels.

L'Officier de ces Juſtices, qu'on appelle le Procureur fiſcal, eſt un eſpéce de Procureur du Roi, qui veille aux interêts du Seigneur & du Public.

Appel à la Juſtice royale du lieu, & d'elle aux Parlemens.

A l'égard des Officialités : *Voyez page 34.*

OFFICIERS DE JUSTICE

En général.

Le Chancelier, chef de la Juſtice du royaume & Garde des Sceaux de France, quelques fois cependant le Roi nomme un Garde des Sceaux à part, quelques-fois auſſi, mais rarement, il tient le Sceau lui-même.

Le premier Préſident, chef.

Les Préſidens.

Les Préſidens à mortier, dans les ſeuls Parlemens.

Les Conſeillers Clercs & Laïques.

Les Procureurs généraux } Se nomment les Gens du Roi ou le Parquet, le nom de général ne ſe donne que dans les Cours ſupérieures.
Les Avocats généraux }

Les Avocats du Roi } ſe nomment ainſi dans les Cours inférieures.
Les Procureurs du Roi }

Les Préſidens recueillent les voix des Conſeillers, y joignent les leurs, & prononcent en conſéquence.

Les Conſeillers donnent leurs voix, c'eſt-à-dire, diſent tout bas leurs avis aux Préſidens à l'audience, ou rapportent les affaires dont ils ont été chargés ; les Conſeillers Clercs ne ſe mêlent point des affaires criminelles.

Les Avocats & Procureurs généraux & du Roi doivent avoir la communication des piéces des procès, & donnent leurs concluſions, les Procureurs ſur les piéces, les Avocats ſur les plaidoyers.

Officiers joints à toutes les Juſtices.

Les Greffiers écrivent les Arrêtés & Jugemens des Cours.

Les Huiſſiers ſont chargés des portes des Chambres où ſe rend la juſtice & doivent exécuter les ordres des Juges.

Les Sergens portent & mettent à exécution les ordres de la Juſtice.

Les Recors ſervent de témoins aux Sergens, & leur prêtent main-forte dans l'occaſion.

Les Procureurs ſuivent les procès & écrivent les défenſes des Parties, ils plaident quelquefois.

Les Avocats ne ſont jamais un Office de judicature; mais une profeſſion noble & libre; ils ſont réçus dans les Parlemens, & peuvent plaider les Cauſes en toutes juriſdictions ou être Conſultans, c'eſt-à-dire, donner leurs avis aux parties ou clients qui viennent les conſulter.

Nota. Les Avocats plaident la tête couverte, & les Procureurs la tête découverte.

Habillements ordinaires des Gens de Robbe.

L'Habillement ordinaire eſt la robbe noire pliſſée à queue traînante, le rabat & le bonnet quarré.

HABITS DE CÉRÉMONIE.

Le Chancelier.

Le Chancelier porte la robbe de Velours pourpre, doublée de Satin cramoiſi, le Mortier (eſpéce de bonnet) de toile d'or brodé & rebraſſé d'Hermine. Le Chancelier ne porte jamais le deuil.

Le Parlement.

Les Préſidens au Parlement portent le manteau d'écarlate fouré d'hermine.

Le Mortier du premier Préſident eſt de Velour noir, bordé de deux galons d'or.

Le Mortier des Préſidens du Parlement eſt de Velours noir bordé d'un ſeul galon d'or.

Les Conſeillers, Avocats généraux & Procureurs généraux portent la robe d'écarlate & le chaperon rouge fourré d'hermine.

Les Conſeillers d'Etat.

Ils portent la robbe de Satin noir à doubles manches pendantes.

Les Maîtres des Requêtes en Corps.

Ils portent la robbe de Velours noir, la ceinture d'or & le cordon d'or au chapeau.

Le Grand-Conſeil.

Les Préſidens portent la robbe de Velours noir.

Les Conſeillers & les Gens du Roi, portent la robbe de Satin noir.

La Chambre des Comptes.

Les Préſidens portent la robbe de Velours noir

Les Maîtres & les Gens du Roi, portent la robbe de Satin noir.

Les Auditeurs portent la robbe de Taffetas noir.

Les Correcteurs portent la robbe de Damas noir.

La Cour des Aydes.

Les Préſidens portent la robbe de Velours noir.

Les Conſeillers & les Gens du Roi portent la robbe d'écarlate & le Chaperon noir.

LES CONSTITUTIONS

DES ROIS DE FRANCE.

LEs Rois publient leurs volontés par des Ecrits; il y en a de deux ſortes. Les premiers ſont leurs Conſtitutions générales, pour être exécutées par tous leurs Sujets:

Les ſeconds ſont particuliers pour les cas qui regardent un objet ſeul.

Conſtitutions générales.

Les Edits—Loix abſolues & irrévocables.
Les Ordonnances—ordres tenant lieu de loi.
Les Déclarations—interprêtes des Edits & Ordonnances.

Conſtitutions particulieres.

Les Arrêts—déciſion du Roi à la tête de ſon Conſeil d'Etat.
Les Reſcripts—éclairciſſemens ſur quelques difficultés ou obſcurités d'un Arrêt.
Lettres de Juſſion—ordre du Roi aux Cours ſupérieures pour quelque Enregiſtrement.
Lettres-Patentes ſcéllées du grand Sceau—pour accorder titres ou autres graces, &c. à des Particuliers.
Lettres-de-Cachet—pour être envoyées à des Particuliers pour quelque ſujet.

Droits & Prérogatives des Rois de France ſur le Clergé du Royaume.

La Pragmatique-Sanction étoit une Loi eccléſiaſtique, qui rendoit les élections du Clergé de France libres, indépendantes du Pape, dévolues & appartenantes à l'ordinaire, c'eſt-à-dire à la juriſdiction des Evêques & autres Collateurs.

Le Concordat, établi entre François I. & le Pape Leon X. a aboli la Pragmatique-Sanction; par ce Concordat, le Roi a droit de nommer & préſenter aux Evêchés, Archevêchés & Abbayes, & le Pape met en poſſeſſion par des Bulles qu'il envoye au préſenté.

Le Pape a en France les annalles, qui ſont le revenu d'une année d'un Bénéfice avec Bulles, dont il a la jouiſſance.

La Régale eſt un droit du Roi de France ſur le temporel des Archevêchés & Evêchés, y joint celui de nom-

mer aux bénéfices qui en dépendent, le tout juſqu'à la prêtation du ſerment de fidélité de celui qui eſt nommé.

Les libertés de l'Egliſe Gallicane peuvent ſe réduire à deux articles.

1°. Le Pape ne peut rien ordonner en général ni en particulier ſur ce qui regarde les choſes temporelles du royaume, & les Eccléſiaſtiques même ne doivent pas lui obéir à cet égard.

2°. Quoique le Pape ſoit reconnu pour chef de l'Egliſe dans les choſes ſpirituelles, cependant en France ſa puiſſance eſt bornée par les Canons & Régles des Conciles reçues dans le royaume.

DU DROIT FRANÇOIS.

Les Coutumes, le Droit Juſtinien & les Edits ou Loix des Rois de France, le tout fondu enſemble, forment ce qu'on appelle le Droit François.

De la Nobleſſe & des Fiefs.

La Nobleſſe de race, eſt de poſſeſſion immémoriale.

Les Rois ſeuls font les Nobles, & ont deux façons d'annoblir:

Ils accordent au mérite des lettres de Nobleſſe.

Ils vendent la Nobleſſe aux Roturiers, en la joignant à de certaines charges & fonctions.

Les principales Charges des Nobles.
- Les Secrétaires du Roi grand & petit Collége.
- Les Officiers pour le ſervice du Roi commenſaux.
- Les Echevins de Paris, &c.

A ces Charges, eſt joint, preſque toujours, le droit de Committimus.

Deux ſortes de Committimus,
- au grand Sceau.
- au petit Sceau.

Le Committimus au grand Sceau, eſt le pouvoir d'évoquer les Cauſes dans tous les Parlemens du royaume, ſans paſſer par les Juriſdictions ordinaires.

Le Committimus au petit Sceau ne peut évoquer qu'au Parlement de Paris.

La

La Nobleſſe des Secrétaires du Roi, eſt héréditaire au bout de vingt ans, ou s'ils meurent dans la Charge; mais celle des Officiers Commenſaux ceſſe avec eux & leurs Veuves, &c.

La Nobleſſe ſe perd en France par le Commerce, excepté en Bretagne, où elle eſt dite dormir juſqu'à ce que quitant le Commerce, on reprenne la Nobleſſe.

Les Nobles peuvent poſſéder des Terres en roture, & même en faire valoir une certaine quantité ſans payer la Taille.

Les Rois, chefs & conducteurs de la Nation Françoiſe, aidés de leurs Parens: Alliés, Favoris, principaux Sujets & de la Nation même, ayant étendu leurs Royaume, & ne pouvant régir ſeuls le détail de leurs Etats, ont été néceſſités, après s'être reſervé & à la Couronne un Domaine convenable, de partager le ſurplus entre les principaux de leurs Sujets, ſuivant qu'ils les avoient plus ou moins aidés dans leurs Conquêtes & Guerres. Ces partages de Terres ou conceſſions des Rois, ont été nommés Fiefs ou Terres nobles. Les Peuples conquis, qui faiſoient valoir ces Terres en détail à leur profit, ſont par conſéquent devenus Sujets ou, autrement, Vaſſaux des Poſſeſſeurs de Fiefs, & n'ont reſté dans leurs biens qu'en payant auſdits Poſſeſſeurs ou Seigneurs de Fiefs, les Droits auxquels ils les ont aſſujettis.

Les Rois, au moyen de ces conceſſions, s'étoient reſervés le droit du ſervice militaire qu'ils exigeoient dans les tems de guerre, des Seigneurs de fief ſuivis de leurs Vaſſaux, d'où eſt venu *le ban & arriere-ban*, c'eſt-à-dire, Citation & ordre à toute la Nobleſſe de ſe raſſembler en corps d'armée, & d'amener avec eux leurs Vaſſaux capables de porter les armes.

Les Droits auxquels les Seigneurs ont aſſujettis, de par le Roi, leurs Vaſſaux, ſont les ſuivans; Sçavoir:

Le Sens en deniers & ſols.

Les Rentes en argent ou en grains.

Les Terrages ou Champarts.

Les Los & Ventes à toutes les mutations.

Les Corvées.

La Banalité de Preſſoirs, Fours, Moulins, Taureaux, &c.

Leur ont été réſervés,

Le Colombier à pied,

Le Droit de Chaſſe & de Péche.

Le Droit de Garenne.

Les Epaves ou Bêtes égarées.

Les Confiſcations de Meubles.

Les Succeſſions des Bâtards ſans enfans.

Leur a pareillement été accordé les Droits honorifiques de leurs Paroiſſes; Sçavoir:

Le Droit de banc dans le Chœur.

La préſéance { aux Proceſſions après le Curé. à l'Offrande & pour le baiſer de la Paix.

La recommandation au Prône, après le Roi & les Princes.

La ſépulture dans le Chœur.

Le Pain-beni, après le Curé & les Chantres.

L'Aſperſion de l'Eau-benite par le Curé.

Le Litre ou Ceinture noire autour de l'Egliſe, en dedans & en dehors, avec leurs Armes de diſtance en diſtance.

Le Cens que chaque Vaſſal doit à ſon Seigneur, & qui eſt le titre impreſcriptible du Seigneur envers ſon Vaſſal, a été le plus communément impoſé en ſols & deniers par arpent de Terre; mais ces ſols & deniers étoient alors des Monoyes d'or & d'argent: ces Monoyes ſe ſont éteintes, & le nom de ſols & deniers eſt reſté à une monoye actuelle très-baſſe, ce qui a ruiné les tenans Cens en argent; mais ceux en grains, champarts, &c. n'ont rien perdu, puiſqu'ils perçoivent en nature la même quantité de boiſſeaux de grain ou de gerbes, &c. que dans l'origine.

Les Los & Ventes ſont des droits en argent différens, ſuivant les Coutumes, qui doivent ſe payer aux Seigneurs à chaque mutation.

Les Echanges de Terres doivent droits au Roi; les Seigneurs peuvent les racheter du Traitant.

Les Corvées, ſont des obligations aux Vaſſaux de donner aux Seigneurs des journées de travail, ſans en exiger autre payement que la nourriture.

La Banalité, eſt un droit au Seigneur d'obliger ſes Vaſſaux

de ne moudre, cuire, faire leurs vins, &c. qu'aux Moulins, Fours, Preſſoirs, &c. du Seigneur, en payant le droit.

Foy & Hommage, Aveu & Dénombrement.

Les premiers Nobles ou Poſſeſſeurs de grands Fiefs dont on vient de parler ci-deſſus, en ont démembré des portions, ſoit au moyen de partages, ou par Ventes. Les Cadets qui ont partagé, ou les Etrangers qui ont acheté, ont pû vendre une portion de leurs ſous-fiefs; ce qui a conſtitué pluſieurs eſpéces de Fiefs, ſçavoir:

Le grand ou principal Fief, ou de l'aîné.

Le Fief ou Domaine ſur lequel eſt bâtie une Paroiſſe.

Le Fief ſimple.

L'arriere Fief.

Tous les Seigneurs, poſſeſſeurs des Fiefs, ſous-Fiefs & arrieres-Fiefs, ſont obligés de prêter foy & hommage au Poſſeſſeur du Fief principal, du petit au plus grand.

La foy & hommage eſt un acte de ſoumiſſion en perſonne, par lequel, vis-à-vis de ſon Seigneur, on s'avoue ſon Sujet & Vaſſal, dont eſt dreſſé acte; maintenant on ne fait plus guéres de ces ſoumiſſions en préſence, parce que les Seigneurs ſe contentent de l'acte qui contient leurs droits.

L'aveu & dénombrement, eſt une reconnoiſſance ou acte, par lequel l'Acquéreur donne au Seigneur l'état de la quantité des terres qui compoſent le Fief qu'il acquert, & pour lequel il a rendu foy & hommage, ce qui ſe fait d'obligation dans les 40 jours de ladite foy & hommage.

L'Acquéreur doit auſſi payer à ſon Seigneur les Los & Ventes, ſulvant la Coutume du lieu.

Ce qu'on appelle Terre ou Seigneurie de franc-alleu, eſt celle qui ne releve d'aucun Seigneur, & n'eſt ſujette à aucuns droits ni devoirs ſeigneuriaux; ce qui eſt très-rare, parce que le franc-alleu doit être prouvé & établi par un titre ſpécial.

Decret & Retrait.

Il eſt de la prudence de l'Acquéreur de faire un Décret en Juſtice; ce décret eſt une procédure, dont le but eſt

d'avertir les Créanciers du Vendeur, de recevoir sur le pied de l'acquisition, par les mains de l'Acquéreur, ce qui leur est dû ; sans cette précaution, si celui qui acquiert avoit payé son Vendeur, il n'en seroit pas moins obligé aux dettes des Créanciers.

Il doit encore prudemment ne faire aucune dépense sur le fonds acquis, qu'au bout de l'an & jour de la datte de son Contrat, attendu que dans cette espace de tems, tout parent du Vendeur peut se mettre à son lieu & place, en le rembourſant s'il a payé, ne lui tenant point compte des améliorations, & exigeant dommages & intérêts des dégradations ; c'est ce qui s'appelle un Retrait.

Si il est Noble, il ne payera au Roi que le centiéme denier du prix de son acquisition, mais s'il est Roturier, il payera en outre au Roi le droit de franc-Fief.

Le Roturier jouira comme le Noble de tous les droits seigneuriaux & honorifiques attachés au Fief, mais il payera la Taille dont le Noble est exempt en tout pays dans le royaume.

Quelques Principes généraux.

Il y a des proscriptions depuis 5 ans jusqu'à 40 ans.

Tout Moine ou Religieux qui a fait ses vœnx authentiques, & qui n'a pas protesté contre dans les 5 ans, est censé mort civilement.

Toutes personnes sont libres en France.

Le banissement à perpétuité est une mort civile.

Les Bâtards ne sont d'aucune famille & sans parens, ils ne succedent point, quoique légitimés, on leur accorde seulement des pensions alimentaires.

Les Adultérins & Incestueux ne peuvent être légitimés par un mariage subséquent.

Les Etrangers naturalisés par le Roi, sont comme les Regnicoles, pourvû que leurs descendans restent Sujets du Roi.

Les Aubains ou Etrangers non-naturalisés, peuvent de leur vivant jouir des droits des Regnicoles, se marier, acquérir, &c. Mais leurs successions appartiennent au Roi seul.

Le domicile eſt la demeure habituelle ; cependant on en peut choiſir un autre où les actes ſe feront, quoiqu'on n'y habite pas.

Les Meubles ſont ce qui ſe peut tranſporter.

Les Immeubles ſont ce qui eſt à demeure, comme les Terres, rentes, fonds de biens, maiſons, &c.

Les Acquets ſont à l'égard de l'Acquéreur les biens-fonds qu'il a acquis, qui deviennent après lui, des propres.

L'Uſufruit eſt la jouiſſance d'un bien qui n'appartient pas à celui qui en perçoit les fruits & les émolumens.

Les Donations en Juſtice ſont autoriſées.

Les Baux ordinaires des Maiſons, Fermes, &c. ne ſçauroient paſſer le terme de 9 ans.

Les Baux emphytéotiques ſe font depuis 10 ans juſqu'à 99 ans.

La Puiſſance paternelle dure juſqu'à l'émancipation.

La Garde noble des peres ou des ayeuls eſt le pouvoir de gérer les revenus de leurs enfans mineurs, ſans être obligés à en rendre compte.

La Garde bourgeoiſe appartient aux ſeuls Bourgeois de Paris, peres & meres, elle finit à 14 ans pour les mâles, & à 12 ans pour les filles.

Les Tuteurs ne viennent aux Mineurs qu'après la mort de pere ou de mere. On nomme aux perſonnes de condition un Tuteur honoraire & un Tuteur onéraire. On établit aux Princes & aux Grands un Conſeil de tutelle.

Les Curateurs ſe donnent aux Mineurs hors de tutelle, aux Majeurs en démence, & aux ſucceſſions vacantes.

La majorité des garçons eſt fixée à 25 ans. } Il y a des Coutumes qui
La majorité des filles eſt fixée à 25 ans. } la donnent plutôt.

Contrainte par Corps.

Pour les deniers royaux.

Pour les dépôts publics.

Pour le Stellionat.

Pour Lettres de change, Billets de change & Billets d'honneur.

Le Demandeur qui a fait mettre le Débiteur en priſon

doit payer deux mois d'avance à 5 ſols par jour, & continuer ; ſi ledit payement ceſſe pendant un mois, le Priſonier peut demander ſa liberté.

Les Empêchemens diriments qui rendent les Mariages nuls.

Ils ſont au nombre de 14. Les voici :

L'Erreur.
La Condition.
La différence de Religion.
L'Alliance.
La Parenté.
Le Lien du Mariage.
L'Honnêteté publique.
La Clandeſtinité.
Les Vœux de chaſteté ſolemnels.
Les Ordres ſacrés.
La Violence.
Le Rapt.
Le Crime.
L'Impuiſſance.

L'Erreur—eſt un Empêchement diriment, quand on a épouſé une autre perſonne que celle avec qui on comptoit ſe marier, mais nullement ſi on s'eſt trompé ſur les qualités, ſur la fortune, &c.

La Condition.—Le Mariage eſt nul, quand on a épouſé un Eſclave que l'on croyoit libre ; on peut ſe démarier.

La différence de Religion—elle rend le Mariage nul, lorſqu'un Chrétien épouſe un Infidéle non-baptiſé.

L'Alliance—on en diſtingue de trois ſortes :

Par le Mariage ; tous les parens des conjoints ſont cenſés leurs alliés ; ainſi le Veuf n'en peut épouſer aucun, qu'au quatriéme degré.

Par Adultere ou Fornication conſommés ; tous les parens ſont dans le même cas ci-deſſus, & le Mariage ſuit la même régle.

Par Alliance ſpirituelle ; les Parains & Maraines ne peuvent épouſer ni les enfans qu'ils ont tenu au Baptême, ou à la Confirmation, ni leurs pere & mere.

La Parenté.—Le Mariage eſt nul juſqu'au quatriéme degré inclusivement ſans diſpenſe ; mais on peut en obtenir par l'Evêque au quatriéme degré, par le Pape au troiſiéme, il la donne rarement pour le ſecond degré. (Voyez le deſſein des degrés de parenté ci-après.)

Le lien du Mariage — Le mari & la femme ne peuvent ſe remarier pendant l'abſcence de l'un ou de l'autre, quelque longue qu'elle ſoit, à moins de preuves certaines de mort.

L'Honêteté publique — Quand on rompt les Fiançailles, on ne peut enſuite épouſer pere, mere, frere, ni ſœur.

La Clandeſtinité — un Mariage fait ſans les formes de l'Egliſe, où il faut la préſence du Curé & 4 témoins.

Les Vœux ſolemnels—de Chaſteté ou de Religion rendent le Mariage nul.

Les Ordres—depuis Soûdiacre juſquà Prêtre, le Mariage eſt nul.

La Violence — le Mariage eſt nul, ſi le conſentement a été forcé & extorqué.

Le Rapt ou Enlevement—contre la volonté de la perſonne enlevée, ou contre celle de ſes peres & meres, Tuteurs ou Curateurs.

Le Crime—c'eſt l'homicide, pour épouſer enſuite, ſoit vivant en adultere ou non, le Mariage eſt nul.

L'Impuiſſance—ſi elle ſubſiſtoit avant le Mariage, le rend nul, mais non, ſi elle eſt arrivée depuis.

Cas où les Peres & Meres peuvent deshériter leurs Enfans.

Lorſque les Enfans ont batu Pere ou Mere, ou leur ont dit des injures atroces.

S'ils les ont accuſés de quelque crime.

S'ils ont attenté à leur vie.

S'ils ont eu commerce avec la femme ou la Concubine de leur pere.

S'ils ont laiſſé empriſoner leur pere, faute de le vouloir cautionner.

S'ils ont porté quelque grand préjudice à leurs pere ou mere.

Si par voies de fait, ils ont empêché leur pere de teſter.

S'ils ſe ſont fait Comédiens.

Si une fille a préféré un commerce ſcandaleux à un bon Mariage propoſé par ſon pere ou par ſa mere.

S'ils ſe marient, les fils paſſé 30 ans, & les filles 25 ans ; ſans avoir fait leurs ſommations reſpectueuſes à leurs pere & mere

Si les enfans d'un pere Catholique ſe ſont fait Hérétiques.

DES DEGRÉS DE PARENTÉ

Suivant le Droit Canon & le Droit Civil. Pl. I.

Les degrés de parenté ſont placés & cottés dans l'Eſtampe ſuivante, tant en montant qu'en deſcendant, ſelon le Droit Canon ou de l'Egliſe, & ſelon le Droit Civil.

Pour les Mariages, on compte les degrés de parenté ſuivant le Droit Canon.

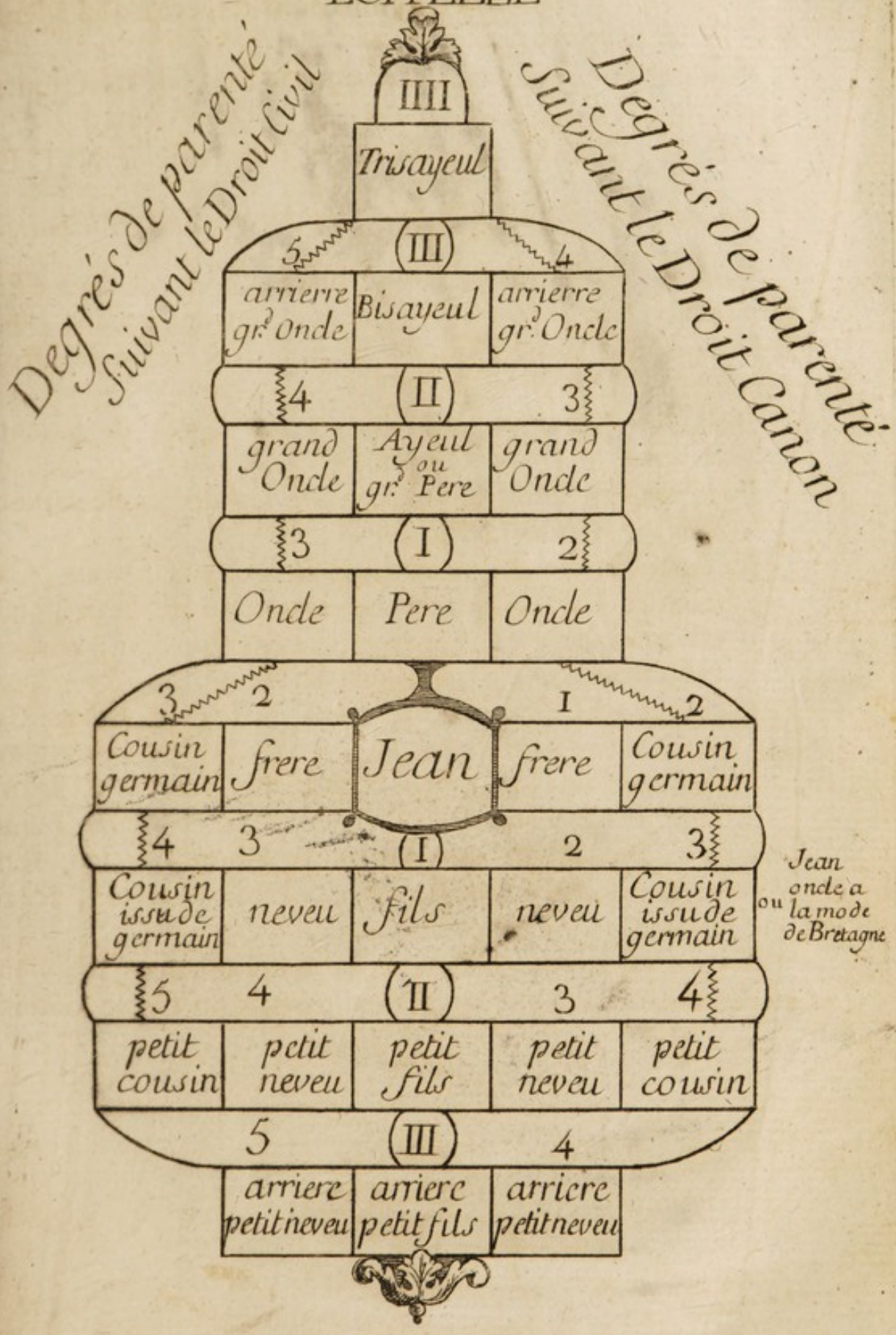
Pour les Succeſſions, on compte les degrés de parenté ſuivant le droit Civil.

La ligne directe eſt la même dans les deux Droits, Canon & Civil ; ainſi la ligne directe de Jean, qui eſt marquée, en montant & en deſcendant, en chiffres Romains, eſt toujours la même.

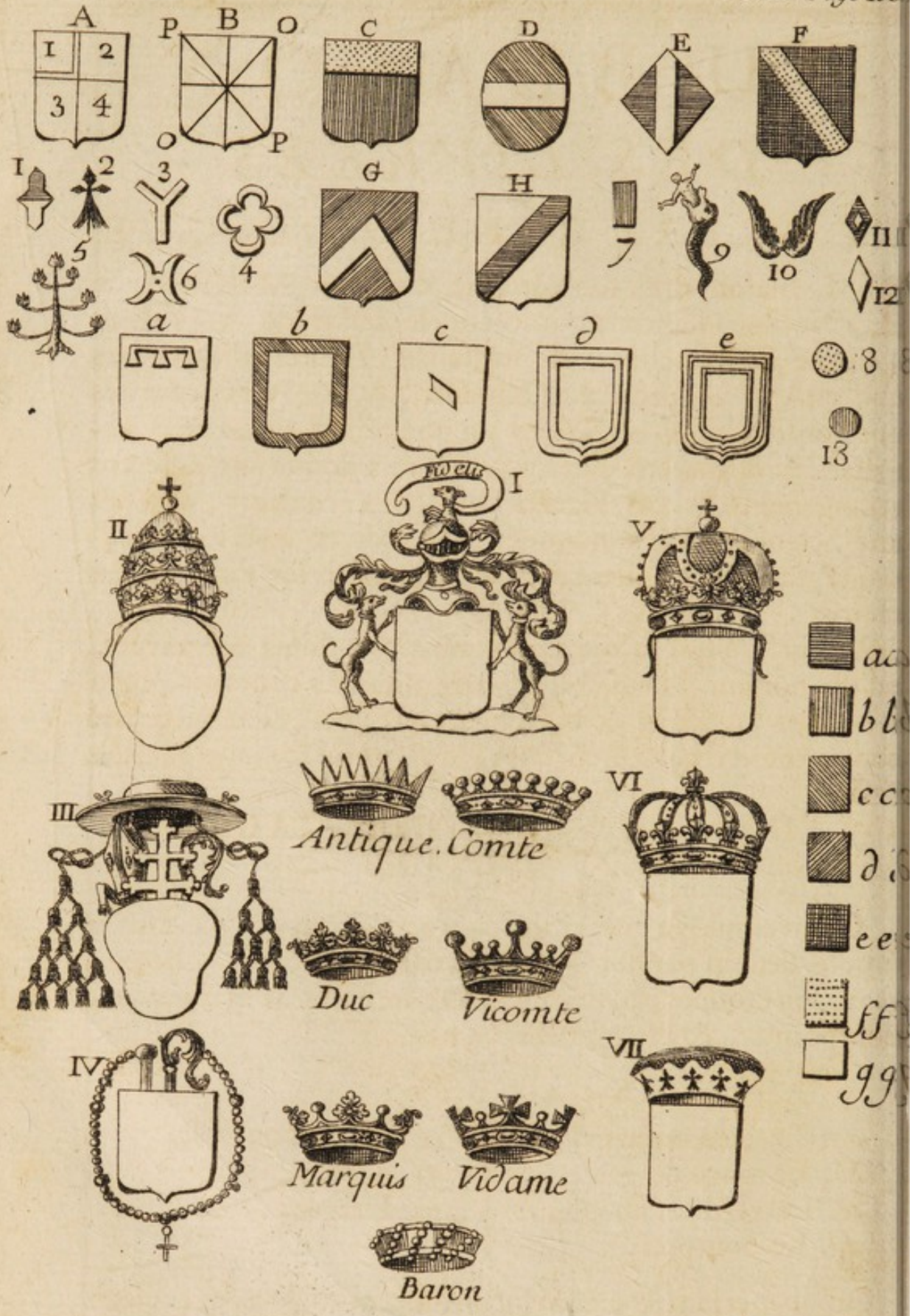
Quant aux Collatéraux, le frere de Jean eſt (*Droit Canon*) au premier degré, & (*Droit Civil*) au deuxiéme degré. Tous les degrés collatéraux relatifs à Jean, ſont marqués ſur l'échelle en chiffres ordinaires ; ainſi le Couſin iſſu de germain & le Grand-Oncle, ſont au troiſiéme degré de Jean, Droit Canon, & au quatriéme, Droit Civil, &c.

Voyez ce qui eſt dit dans les empêchemens dirimens ci-deſſus, relatifs aux degrés de parenté du Droit Canon.

ECHELLE



Jean onde a la mode de Bretagne ou


A
1
2
3
4
B
P
O
O
P
C
D
E
F
1
2
3
4
5
6
G
H
7
9
10
11
12
a
b
c
d
e
8
13
I
II
III
IV
V
VI
VII
Antique.
Comte
Duc
Vicomte
Marquis
Vidame
Baron
aa
bb
cc
dd
ee
ff
gg

DU BLASON,
DES LIVRÉES
ET ARBRE GÉNÉALOGIQUE.

LE Blaſon tire ſon origine de l'Art Militaire ; les Nobles Guerriers ornoient le deſſus de leurs Ecus (eſpéce de Bouclier) de certaines Figures allégoriques que chacun adoptoit à ſa fantaiſie, & que leurs poſtérités ont conſervées. Ces Nobles prenoient les titres de Chevaliers & d'Ecuyers. Les noms qu'on a donné aux différens arrangemens de ces Figures & à leurs couleurs, ont fait une Science qu'on a nommée le Blaſon & auſſi l'art héraldique, qui veut dire l'Art de connoître les familles des Héros.

La ſurface qui reçoit les Armoiries peintes ou gravées, qu'on nomme l'Ecuſſon, a varié pour ſes contours ; enfin ceux qui ſubſiſtent & qui ont été préférés, ſont le quarré contourné en pointe en bas, l'oval, & le lozange pour les Filles.

DES COULEURS OU EMAUX.

Pl. II.

On n'employe que cinq couleurs, qu'on déſigne dans le ſimple deſſein par des lignes droites & penchées différemment ou croiſées, & deux métaux dont l'un ſe marque avec des points, & l'autre reſte en blanc.

SÇAVOIR :

aa. Le bleu ou azur.
bb. Le rouge ou geule.
cc. Le verd ou ſinople.
dd. Le pourpre.
ee. Le noir ou ſable.
ff. L'or.
gg. L'argent, tout blanc.

On ne met jamais métail ſur métail, ni couleur ſur couleur.

Le Champ eſt la couleur ou le métail qui fait le fond, on le ſouſentend en blaſonant ; ainſi au lieu de dire

Champ d'azur ou d'argent, &c. on dit d'argent d'azur, de gueule au chef d'or, &c.

Lorſque l'Ecuſſon eſt coupé par deux lignes qui ſe croiſent quarément dans le milieu, les quatre parties que cela forme ſe nomment des quartiers. On dit que l'Ecuſſon eſt écartelé, & on nomme chaque partie un quartier qu'on compte 1. 2. 3. 4. du ſens de la Figure A

On appelle canton un quarré qui ſera enfermé dans un des quartiers, & franc canton s'il eſt dans le quartier marqué 1.

On écartelle auſſi en ſautoir en tirant les deux lignes oo$\phi\phi$ fig. B on peut dire auſſi tranché oo taillé $\phi\phi$.

Si, outre ces deux lignes, on en tire une par le milieu de haut en bas qui coupe en deux l'Ecuſſon, on dit qu'il eſt party; ſi on en tire une qui le traverſe par le milieu, on dit qu'il eſt coupé; ainſi quand tout eſt raſſemblé, on dit parti, coupé, tranché, taillé.

PIECES DE L'ECU.

C Chef—ajouté, couvert, danché, paillé, &c.
D Face—danchée, maſſonée, breteſſée, échancrée, &c.
E Pal—crenelé, aiguiſé, Pals alaizés, chevronnés, &c.
F Bande—on multiplie les Bandes depuis 1. juſqu'à 7.
G Chevron—coupé, renverſé, tourné, briſé, hériſé, &c.
H Barre ou Contrebande—elle eſt deſtinée aux Bâtards.

BRISURES DES CADETS.

Pour diſtinguer les branches cadettes des aînées, on ſe ſert des marques ſuivantes qu'on nomme Briſures.

a Le Lambel, il ſe met en chef, on diroit à préſent le Lambeau.
b La Bordure.
c Le Bâton, il ſe met au milieu.
d L'Orle.
e Le Trêcheur ou Eſſonier.

Noms & Formes particulieres dans les Ecuſſons.

1 Le Vair, petit animal qui a le ventre blanc & le dos gris, ſa peau.
2 L'Hermine, pointe de ſa queue qui eſt noire.
3 Pairle, figure en Y grec.
4 Lunels, quatre Croiſſans, les pointes en dedans.
5 Crequier. eſpéce de Ceriſier ſauvage.
6 Anilles, reſſemblans aux fers de Moulin.
7 Billette, morceau d'étoffe.
8 Bezans, eſpéce de monnoye toujours de métail.
9 Biſſe, ſerpent, Guivre quand il avale un enfant.
10 Vol, deux aîles étendues.
11 Macles, comme qui diroit mailles de cotte d'arme.
12 Fuſées.
13 Tourteaux.

On employe encore dans les Armoiries les croix, les aſtres, les élémens, les fleurs, les fruits, les animaux; on a terminé, tronqué, coupé renverſé, mêlé toutes ces figures ſuivant les idées de chacun, quelques bizares qu'elles ayent été; on a déſigné chaque variété, poſition & attitude par des noms qui s'entendoient dans le tems, mais qui ont vieilli pour la plûpart de maniere que leurs ſignifications ne ſe retrouvent plus que dans les Livres de Blaſon & dans les Dictionnaires.

Noms pour les Figures.

La Croix—patée, pommetée, coupée, engrêlée, &c.
Le Soleil eſt à 12 rayons alternatifs, droits & ondés.
Le Croiſſant—montant, renverſé, tourné, contourné, tourné en bande.
L'Etoile.
La Cométe caudée, chevelée.
Les Fruits.
Les Plantes.
Les Fleurs.
Les Pierreries. } au naturel, tiges en haut, verſées, &c.

Les Fleurs-de-lys.
Les Coquilles—oreillées.
Les Ondes—en face.
Les Flammes—en pal.
Les Poiſſons—adoſſés, montans, pâmés, oreillés, barbetés.
Les Oiſeaux—bequés, membrés.
Les Aigles & les Alerions (petits Aigles ſans bec ni jambes) éployés, lampaſſés ou langués, diadémés, couronnés.
Les Merlettes—petits oiſeaux ſans bec ni jambes.
Les Lions—paſſans, iſſans, naiſſans, rampans.
Les Léopards—paſſans.
Les Cerfs—paſſans, ſommés, armés, chevillés.
Les Licornes.
Les Ours—lampaſſés, miraillés.
Les Loups— onglés, dentés, langués.
Les Chevaux— paſſans, gais, forcenés, cabrés, effayés.
Les Bœufs ou Vaches —clarinés, colés.
Les Chiens—rampans, courans, colletés, accolés, bouclés, abboyans.
Les Dragons—volans, couronnés, langués, armés.
Les Châteaux.
Les Cloches.
Les Colomnes.
Les Epées.
Les Grains de Chapelet, &c. &c.

Ornemens extérieurs de l'Ecu.

Les nobles & preux Chevaliers couronnoient & entouroient l'extérieur de l'Ecu de leurs armoiries avec partie des armes deffenſives qu'ils portoient au combat, ils en faiſoient auſſi ſoutenir les côtés par l'animal qu'ils avoient choiſi de préférence, & qui ſervoit auſſi à tenir la deviſe du Chevalier, exemple fig. I.

Le caſque grillé & heaume ſurmonté de ſon bourlet & cimier, duquel ſort le devant du corps d'un Levrier, au collier duquel eſt attachée la banderolle qui contient la deviſe *Fidelis*.

Les ornemens qui partent de chaque côté du caſque & heaume, ſe nomment feuillards ou lambrequins.

Les deux Levriers qui ſemblent ſoutenir l'écu, ſont les ſupports ou tenans.

Tous ces accompagnemens extérieurs étoient les marques du ſimple Gentilhomme qui n'avoit d'autre titre joint à ſa Nobleſſe; mais on a mieux aimé par la ſuite ſe décorer de l'apparence d'un titre, en uſurpant les couronnes de Marquis, de Comtes, &c. leſquelles enfin ont pris la place des marques honorables de la vraie Nobleſſe, qui en effet ſont devenues très-rares en fait d'armoiries.

Les Couronnes, Chapeaux & autres accompagnemens.

Fig. II. La couronne du Pape., elle a trois couronnes à fleurons au deſſus l'une de l'autre, le tout ſurmonté d'un globe croiſeté.

Fig. III. Dans cette ſeule figure ſont les marpues de la dignité des Cardinaux, des Archevêques, des Evêques & des Abbés mitrés.

Le Cardinal n'a que le Chapeau rouge tout ſeul orné de cordons terminés par quinze houppes de chaque côté.

L'Archevêque a le Chapeau verd, dix houppes de chaque côté, & la Croix d'Archevêque entre le Chapeau & l'Ecu.

L'Evêque a le Chapeau verd, ſix houppes de chaque côté, la Mitre & la Croſſe entre le Chapeau & l'Ecu.

L'Abbé mitré n'a point de Chapeau, il a ſeulement la Mitre & le bout de la Croſſe ſur le timbre de l'Ecu.

Fig. IIII. Cette figure contient les marques de l'Abbeſſe, du Prieur & de la Prieure.

L'Abbeſſe a le ſommet de la Croſſe ſur le ſommet de l'Ecu.

Le Prieur a le Bourdon.

La Prieure, outre le bout du Bourdon, entoure l'Ecu d'un Chapelet.

Fig. V. La Couronne de l'Empereur d'Allemagne, eſt fermée & à fleurons, ſurmontée d'un globe croiſeté.

Fig. VI. Les Couronnes des Rois Chrétiens, ſont à fleurons, fermées & ſurmontées d'un globe croiſeté, excepté celle du Roi de France, qui eſt à Fleurs de lys, ſurmontée d'une Fleur de lys pleine.

Fig. VII Le Bonnet d'Electeur eſt fourré d'hermine.

La Couronne antique eſt rarement employée pour couronner l'Ecu, il s'en trouve dans les Armoiries.

La Couronne du Duc eſt à fleurons.

La Couronne du Marquis eſt à fleurons & perles ſucceſſivement.

La Couronne du Comte eſt à toutes perles.

La Couronne du Vicomte eſt à groſſes & petites perles ſucceſſivement.

La Couronne de Vidame eſt à Croix patées & perles ſucceſſivement.

La Couronne du Baron eſt un bandeau biaiſé d'un rang de perles

Les Veuves mettent autour de l'Ecuſſon une cotde en lacée en deux ou quatre endroits, ce qu'on appelle une Cordeliere.

Des Armes parlantes.

Les Armes qu'on appelle parlantes, dont on trouve nombre dans la Nobleſſe ancienne, ſont celles dont la dénomination reſſemble ou approche beaucoup du nom de celui qui les porte; par exemple les Armes de la Maiſon de Mally, ſont des Maillets; celles de la Maiſon de la Tour d'Auvergne, ſont une Tour, &c.

Nota. Les Royaumes, les Souverainetés, les Républiques, les Provinces, les Univerſités, Villes, Chapitres, &c. ont chacun leurs Armes. Les Particuliers prennent auſſi des Armes, ſoit celles de leurs ancêtres, ou celles qu'ils choiſiſſent. Les Armes ſe mettent ſur les Cachets, à la Vaiſſelle, aux Equipages.

DES LIVRÉES.

Les Livrées, dans le tems de l'ancienne Chevalerie, étoient la couleur dont le preux & courtois Chevalier bordoit & décoroit ſon armure & qu'il faiſoit porter aux gens de ſa ſuite, ſurtout dans les Tournois & combats à la barriere. Cette couleur étoit ſouvent du choix ou en l'honneur d'une belle & vertueuſe Dame dont le Chevalier étoit épris, & pour laquelle il combattoit. Ces Livrées ont par la ſuite reſté aux Domeſtiques & aux Equipages, accompagnées de galons de diverſes couleurs, en mémoire des ornemens qui accompagnoient les couleurs & armures des Chevaliers.

DES TITRES DE NOBLESSE

Et de l'Arbre Généalogique.

La Nobleſſe de race ſe prouve par les titres d'Ecuyer ou de Chevalier, & les piéces qui en fourniſſent les preuves, ſont des Actes de notoriété, comme Contrats de Mariage, Teſtamens, Actes de tutelle, partages, Tranſactions, où le titre d'Ecuyer ou de Chevalier eſt employé & énoncé.

Celui qui veut faire preuve de ſa Nobleſſe, en France, n'a autre choſe à prouver ſi-non que pendant quatre quartiers ou cent ans, ce qui eſt la même choſe, ſes ayeux & lui ont toujours porté le titre d'Ecuyer, & n'ont jamais exercé dans cet intervalle aucun métier qui déroge à la Nobleſſe.

Il ſe trouve des Chapitres & des Ordres où on exige que les ayeux mâles & femelles ayent été Nobles, ce qui s'appelle la Nobleſſe de peres & de meres; d'autres veulent la preuve de ſeize degrés ou quartiers, ce qui fait quatre cens ans.

ARBRE GÉNÉALOGIQUE.

On a quelquefois beſoin, ſoit pour prouver ſon état, ſon rang dans les ſucceſſions, ou pour exhiber ſa Nobleſſe,

de faire ſon Arbre généalogique : On nomme ainſi cet e
péce de tableau qu'on forme quelquefois en arbre, pou
faire alluſion aux branches des familles que l'on compar
alors aux branches d'un arbre, ſur leſquelles, en guiſe d
fruits, on encadre les noms de ſes ancêtres, tant en droit
ligne qu'en collatérale, ſuivant leurs alliances & le degr
de parenté. L'Arbre généalogique exprimé Pl. III. inſtruit
pleinement.

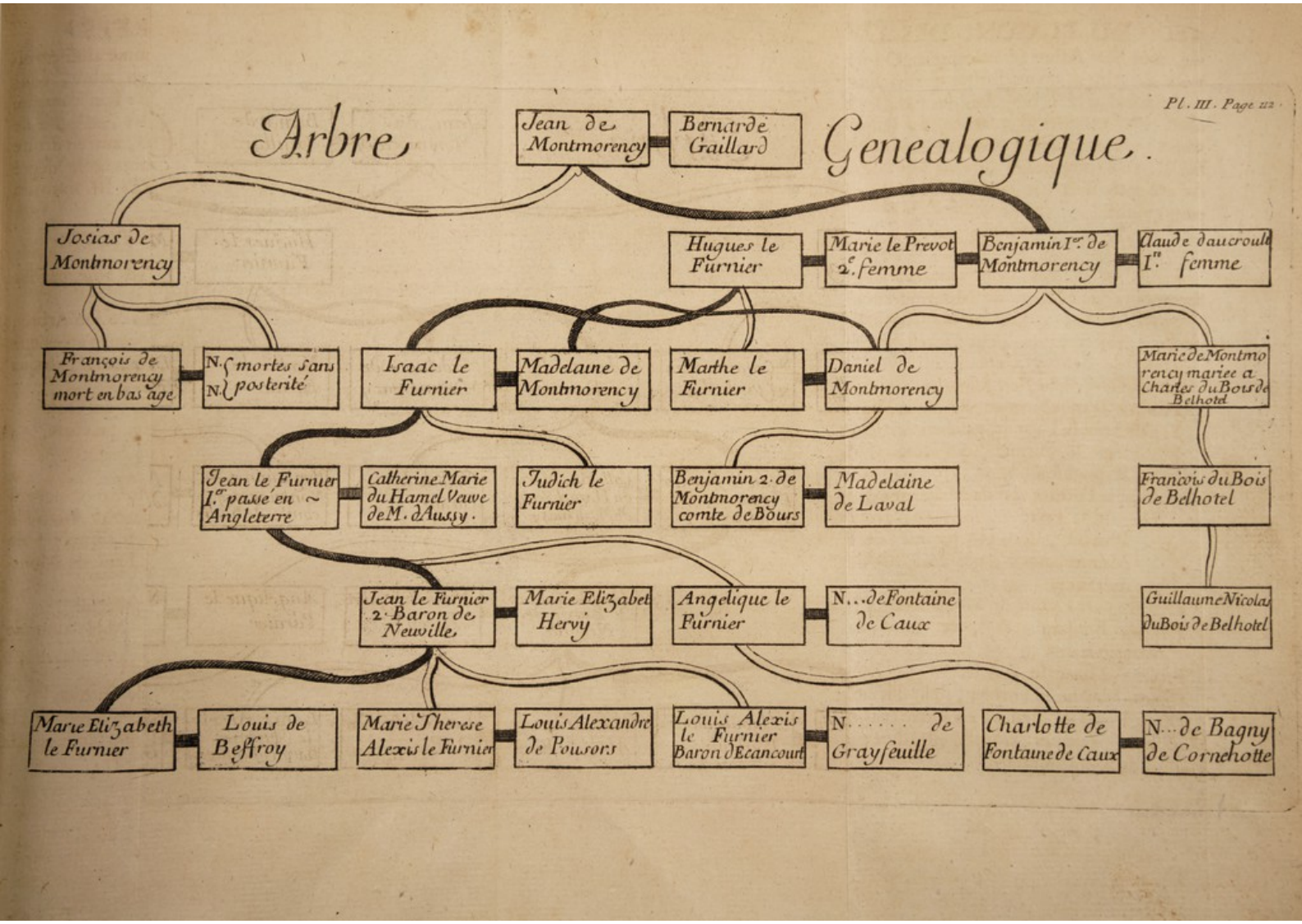
Explication de l'Arbre Généalogique Pl. III.

Louis de Beffroy veut montrer qu'il eſt allié par le
femmes à la Maiſon de Montmorancy.

Suivez de bas en haut les branches noires de ſon Arbre
on les a noirci exprès pour l'intelligence, vous verrez qu
Louis de Beffroy a épouſé Eliſabeth le Furnier (*chaqu
mari & femme ſont joints par une barre.*)
Fille de Jean le Furnier, Baron de Neuville, qui étoit
Fils de Jean le Furnier, paſſé en Angleterre, qui étoit
Fils d'Iſaac le Furnier, qui étoit
Fils d'Hugues le Furnier.
Iſaac le Furnier épouſa Madelaine de Montmorancy.
Hugues le Furnier, ſon pere, avoit épouſé Marie le
Prevoſt, ſeconde femme de Benjamin 1er de
Montmorancy, qui étoit fils de Jean de Mont
morancy.
D'autre part Daniel de Montmorancy, qui étoit
Fils de Benjamin 1er, & frere de Madelaine de
Montmorancy,
Femme d'Iſaac le Furnier
épouſa Marthe le Furnier, ſœur d'Iſaac le Furnier.

Donc Louis de Beffroy eſt entré par ſa femme dans la
Maiſon de le Furnier, laquelle eſt alliée par les femmes à la
Maiſon de Montmorancy.

Arbre Genealogique.



TITRES ET ARMES DES PUISSANCES SOUVERAINES.

EUROPE.

LE PAPE prend le titre d'Evêque, Serviteur des Serviteurs de Dieu.

On lui donne le titre de Souverain Pontife & celui de Sainteté.

En parlant de lui on dit Notre Saint Pere le Pape, en lui parlant on dit Très-Saint Pere.

Les Armes des Papes ſont leurs Armes propres, couronnées de la Tiarre papale, & derriere l'Ecuſſon deux clefs en ſautoir, dont les extrêmités paroiſſent en haut & en bas.

L'EMPEREUR D'ALLEMAGNE prend le titre de Par la Grace de Dieu, Empereur des Romains, Céſar, toujours Auguſte & ſacrée Majeſté.

On lui donne le titre de Majeſté Impériale.

En parlant de lui, on dit l'Empereur.

En lui parlant, on dit Sire.

Les Armes de l'Empire ſont d'or à l'Aigle impérial de ſable, éployé & couronné.

Electeurs.

Les Electeurs de l'Empire, ſont actuellement 9. ſçavoir 6. Laïques & 3. Eccléſiaſtiques. C'eſt eux qui éliſent l'Empereur, pluſieurs ſont Rois.

Les ſix Electeurs Laïques.

L'Electeur de Saxe—Roi de Pologne.
L'Electeur Marquis de Brandebourg—Roi de Pruſſe.
L'Electeur d'Hanovre—Roi d'Angleterre.
L'Electeur de Bohême—Royaume.
L'Electeur de Baviere.
L'Electeur Palatin.

Les trois Electeurs Eccléſiaſtiques.

L'Electeur de Treves
L'Electeur de Cologne } Archevêques.
L'Electeur de Mayence.

Les Electeurs Rois prennent le titre de leurs Royaumes.

Les Electeurs Laïques ſans Royaume, prennent le titre d'Electeur, & couronnent leurs Armes du Bonnet électoral. *Voyez le Blaſon.*

Les Electeurs Archevêques prennent le titre d'Electeur & le timbre des Archevêques.

Nota. En parlant aux Rois de l'Europe, ainſi qu'à l'Empereur, on dit Sire, ou le mot de chaque langue équivalent, car Sire veut dire Seigneur.

Nous appellons le Palais où les Rois Européens réſident la Cour; nous nommons auſſi le Louvre la réſidence du Roi de France.

Les Rois.

Le Roi de France prend le titre de Par la Grace de Dieu, Roi de France & de Navarre.

Il y a des cas où il y joint ceux de Dauphin de Viennois, Comte de Valentinois & Diois, Comte de Provence, de Forcalquier & Terres adjacentes, Sire de Mouzon, &c.

On lui donne le titre de Majeſté très-Chrétienne.

Le Pape lui donne celui de Fils aîné de l'Egliſe.

En parlant de lui, on dit Sa Majeſté.

En lui parlant, on dit Sire.

Les Armes de France ſont d'azur, à trois Fleurs de lys d'or, deux & une; la Couronne fermée de diadêmes, rinchaſſée de fleurs de lys, émaillée de pierreries, ſurmontée d'une fleur de lys redoublée, deux Anges pour ſupports.

La deviſe des Rois de France nommés Charles, depuis Charles V. juſqu'à Charles XII. étoit un K.

L'emblême & la deviſe de Louis XII. étoit un Porc-Epic, au deſſus duquel étoit écrit *Cominus & eminus*, qui veut dire: j'atteins de près & de loin.

L'embleme & la deviſe de François I. étoit une Salamande au milieu du feu, au deſſus de laquelle étoit écrit *Nutriſco & extinguo*, qui veut dire: Je nourris le feu & je l'éteins.

L'emblême & la deviſe de Louis XIV. étoit un Soleil, au-deſſus duquel étoit écrit *Nec pluribus impar*, qui veut dire : Je ſuis unique, je n'ai pas mon pareil.

Le Roi d'Espagne prend le titre de Par la Grace de Dieu, Roi des Eſpagnes & des Indes, de Caſtille & autres Provinces, dont la plûpart ont été de petits Royaumes.

On lui donne le titre de Majeſté Catholique.

Les Armes d'Eſpagne ſont écartelés d'argent & de gueule chargés de deux Châteaux d'argent 1. & 4. & de deux Lions de gueule 2. & 3. la Couronne fermée de diadêmes, cerclée de hauts fleurons, ſurmontée d'un globe croiſeté.

Le Roi de Portugal prend le titre de Par la Grace de Dieu, Roi de Portugal & des Indes.

On lui donne le titre de Majeſté très-Fidéle.

Les Armes de Portugal ſont d'argent, à cinq Ecuſſons diſpoſés en croix, chargés chacun de ſix beſans, pour repréſenter les 30. deniers avec leſquels N. S. fut vendu, la bordure de gueule chargée de 7. Tours d'argent.

Le Roi d'Angleterre prend le titre de Par la Grace de Dieu, Roi de la Grande-Bretagne ou d'Angleterre, d'Ecoſſe & d'Irlande.

On lui donne le titre de Majeſté Britannique.

Les Armes d'Angleterte ſont de gueule à trois Léopards d'or, poſés l'un ſur l'autre, armés & lampaſſés de gueule, la Couronne fermée, cerclée de fleurs de lys & de croix patées alternativement, ſommée ou ſurmontée d'une croix patée.

Le Roi de Dannemarc prend le titre de Roi de Dannemarc, de Norwége, des Gots & des Vandales.

On lui donne celui de Majeſté Danoiſe.

Les Armes de Dannemarc ſont d'or, ſemés de gueule à 3. Lions léopardés paſſans l'un ſur l'autre, de Sinople couronnés d'or.

Le Roi de Suéde prend le titre de Roi de Suéde & de Norwége, des Gots & des Vandales.

On lui donne le titre de Majeſté Suédoiſe.

Les Armes de Suéde ſont d'azur à 3. Couronnes d'or.

Le Czar de Moscovie prend le titre d'Empereur de Moscovie, Grand-Duc, Grand-Seigneur, Czar, Conservateur de toutes les Russies, Prince de Valdimir & autres Provinces.

Les Armes de Moscovie sont de gueule à un Chevalier d'argent, armé d'une lance en arrêt, qui terrasse un Dragon d'argent.

On lui donne le titre de Majesté Czarienne.

Le Roi de Pologne prend le titre de Par la Grace de Dieu Roi de Pologne.

Les Armes de Pologne sont de gueule à un Aigle d'argent, Couronné & membré d'or.

Le Roi de Prusse, Electeur, Marquis de Brandebourg, il prend le titre de Roi.

On lui donne le titre de Majesté Prussienne.

Le Roi de Sardaigne (Isle de la Méditérannée) Ducde Savoye, il prend le titre de Roi.

Le Roi de Naples en Italie et de Sicile (Isle de la Méditérannée.) Il prend le titre de Roi.

Les Républiques.

La Hollande ou les 7. Provinces-Unies, chef le Stathouder.

Le Senat ou les Etats Généraux prennent le titre de leurs Hautes Puissances.

Les Armes de la République sont d'or, à un Lion de gueule.

La Suisse ou les 13 Cantons sont 13. petites Républiques dont les Senats prennent le titre de Magnifiques Seigneurs.

Les 3. Ligues Grises, ou les Grisons, République alliée aux Suisses, Chef, un Conseil de 45. Conseillers.

La République de Valais, alliée aux Suisses, Chef, un Capitaine Général.

La République de Genéve, Chefs 16 Syndics.

La République ou Etat de Venise, Chef, le Doge.

On lui donne le titre de Serénité.

Les Armes de la République sont d'azur à un Lion aîlé

d'argent, couronné d'une Auréole tenant un Livre d'argent, ouvert.

La République de Gênes, Chef le Doge.

Les Armes de la République ſont d'argent, à une Croix de gueule.

La République de Raguſe, Chef le Doge.

La République de Lucques, Chef le Gonfalonier.

La République de Saint Marin, Chefs deux Capitaines.

L'Empereur de Turquie prend des titres à ſa volonté, les plus magnifiques & faſtueux qu'il puiſſe imaginer, comme Grand-Seigneur, Légitime diſtributeur des Couronnes de l'Univers, Maître de mille Peuples, Nations & Générations qui repoſent à l'ombre & ſous le bois de notre lance, Propriétaire des céleſtes Cités de la Méque & de Médine, Empereur de Conſtantinople & de Trebiſonde, Roi de Hongrie en Europe, de Memphis en Afrique, de Bagdad en Aſie, Roi de la Mer Méditerranée, des Mers Blanche, Noire, Rouge, Hélleſpontique, Méotique & Archipélagique, Grand Amiral de l'Océan, Commandant de la Porte de Fer, Souverain du cœur de la Terre, unique Favori de Dieu, ſon divin Porte-Enſeigne en terre, &c. &c.

On lui donne le titre de Hauteſſe.

En parlant de lui, on dit, le Sultan, le Grand-Seigneur, le Grand-Turc.

Les Armes ſont de ſinople, à un Croiſſant d'argent, timbré d'un Turban.

Le Palais où réſide le Grand-Turc ſe nomme la Porte.

ASIE.

Les Souverains d'Aſie prennent tous les titres les plus faſtueux, dans le goût du Turc ci-deſſus.

Le Roi de Perſe prend le titre de Sophy.

L'Empereur du Mogol a le titre de Grand-Mogol.

L'Empereur du Japon eſt nommé le Cubo.

L'Empereur de la Chine n'a point d'autre titre que nous

connoiſſions, les Grands Seigneurs de la Chine ont le titre de Mandarins.

Le Roi d'Arracan prend le titre de Roi de l'Eléphant-Blanc.

Le Roi de Calicut prend le titre de Samorin, qui répond au titre d'Empereur.

L'Empereur de l'intérieur de l'Iſle de Java, ſe nomme le Mataran.

AFRIQUE.

Le Chef du Royaume de Tripoly a le titre de Bey.

Le Chef du Royaume de Tunis a le titre de Bey.

Le Chef du Royaume d'Alger a le titre de Dey.

L'Empereur d'Abiſſine a le titre de Grand-Negus.

Le Roi d'Anſico prend le titre du Grand-Macoco.

AMÉRIQUE.

L'Amérique eſt preſque toute ſous la domination des Puiſſances de l'Europe. Il n'y a plus de Royaumes ni d'Empires; (*Voyez la Géographie.*) Les Sauvages ou Naturels du pays ont des Chefs qu'on nomme Caciques.

TITRES DONNÉS AUX PRINCES ET GRANDS DES ETATS DE L'EUROPE,

Soit en parlant ou en écrivant.

ÉTAT ECCLÉSIASTIQUE.

Aux Cardinaux Princes } Eminence Alteſſe Eminentiſſime Monſeigneur.
Au Grand Maître de Malthe }

Aux ſimples Cardinaux—Eminence Monſeigneur.

ALLEMAGNE.

Aux Electeurs—Alteſſe Electorale Monſeigneur.

A tous les Enfans de l'Empereur — Archiducs, Archiducheſſes.

A tous les Princes de l'Empire Souverains — Alteſſe Séréniſſime.

Aux autres non Souverains — Alteſſe.

Au Fils aîné du Duc de Baviere — le Prince de Baviere.
Au Chef de la Maiſon de Brandebourg — le Margrave.
Au Chef de la Maiſon de Saxe-Gotha — le Prince héréditaire.
Au Chef de la Maiſon Palatine — le Prince Palatin.
Au Chef de la Maiſon d'Heſſe-Caſſel — le Landgrave.

Il y a en Allemagne des Ducs, des Comtes du S. Empire & autres, des Barons, &c.

ESPAGNE.

Au Fils aîné du Roi de Portugal — le Prince des Aſturies.
Aux autres Fils & Filles — Infant, Infante.
Le titre de Dom, veut dire Seigneur, & ſe prend par les Nobles & les Religieux, les Femmes — Dona.

Il y a en Eſpagne des Ducs, des Grands d'Eſpagne, des Marquis, des Comtes.

PORTUGAL.

Au Fils aîné du Roi de Portugal — le Prince du Breſil; du reſte, comme en Eſpagne, excepté qu'il n'y a point de Grands.

ANGLETERRE.

Au Fils aîné du Roi d'Angleterre — le Prince de Galle.
A la Fille aînée — Princeſſe Royale.
Les autres Fils & Filles — Duc, Ducheſſe.
Les Seigneurs ont le titre de Milord, & leurs Femme — Miladi.
Les ſimples Nobles — Lord, leur Femme — Ladi.

Il y a en Angleterre des Ducs, Marquis, Comtes, Vicomtes, Barons.

FRANCE.

Au Frere du Roi — Monſieur Son Alteſſe Royale, ſa Femme — Madame, ſa Fille — Mademoiſelle.
Au Fils aîné du Roi — le Dauphin & Monſeigneur.
Aux autres Fils — le Duc de N. ſon Alteſſe Royale.
Aux Filles — Madame N. de France premiere, ſeconde, &c.
Au premier Prince du Sang — Monſieur le Prince, à ſon premier Fils — Monſieur le Duc.

Les Princes étrangers ayant rang de Prince en France.

Les Princes de { Lorraine. / Rohan. / La Trimouille. / Bouillon.

En leurs parlant, on dit Monſieur, & familiairement Mon Prince.

GRANDS ET NOBLESSE.

Au Chancelier de France, toute la Robe dit & écrit Grandeur Monſeigneur.

Au Garde des Sceaux, & aux Conſeillers d'Etat, toute la Robbe écrit Grandeur.

Aux Maréchaux de France, toute la Nobleſſe écrit Monſeigneur.

Aux Premiers Préſidens des Parlemens, la Robbe écrit Monſeigneur

Aux Ambaſſadeurs, tout le monde écrit Excellence.

Le titre de Monſieur & de Madame eſt commun à toute la Nobleſſe.

TITRES DES ACTES JURIDIQUES.

Un Cardinal—Eminentiſſime Monſeigneur le Cardinal de.

Un Archevêque. } Eminentiſſime & Révérendiſſime Mon-
Un Evêque. } ſeigneur.

Un Abbé Commandataire — Illuſtriſſime Meſſire l'Abbé de.

Une Abbeſſe — Illuſtre & Révérende Mere.

Un Prêtre Séculier — Meſſire.

Un Prince Sujet — Très-Haut & très-puiſſant Prince Monſeigneur.

Un Duc — Très-Haut & très-puiſſant Seigneur Meſſire.

Un Gentilhomme titré — Haut & puiſſant Seigneur Meſſire.

Un ſimple Gentilhomme — Chevalier ou Ecuyer Meſſire.

Un Bourgeois de la haute Bourgeoiſie — Noble Homme.

Un Habitant de Ville — Bourgeois, &c.

TITRES
DES DIFFÉRENS ETATS.

QUoique le mot de Monſieur & de Madame ſoit le titre général de la Nobleſſe, cependant il ſe dit dans tous les états, excepté dans celui du bas peuple.

Parmi les enfans des Gentilshommes, le cadet eſt dit le Chevalier.

Toutes les Filles Nobles ſont dites Demoiſelles, & on les nomme Mademoiſelle.

Le Sieur eſt le titre des Bourgeois, on nomme leurs femme Mademoiſelle.

Maître eſt le titre que les Juriſdictions donnent à l'Audience aux Avocats plaidans, alors il équivaut au titre de Docteur; on appelle auſſi Maître les Ouvriers ayant Maîtriſe.

Quoique Madame, ſe diſe aux femmes auſſi communément que Monſieur aux hommes, excepté au bas peuple, cependant on traite, de Madame, une femme du peuple qui ſe mêle de quelque profeſſion, comme Cuiſiniere, Fermiere, Marangere, &c.

La N. devant le nom propre, ſe dit à une femme du bas peuple.

On nomme les ſervantes, les jeunes garçons & les jeunes filles du peuple par leurs noms de Baptême, dont pluſieurs ſe déguiſent ou s'abregent comme il ſuit.

Les Garçons.

Charlot — pour Charles.
Jaco — pr Jacques.
Janot — pr Jean.
Baſtien — pr Sébaſtien.
Pierrot — pour Pierre.
Colas — pr Nicolas.
Tiennot — pr Etienne.

Les Filles.

Janette. Janon. } pour Anne.
Charlotte. Lolote. } pr Charles.
Toinette. Toinon. } pr Antoine.
Catin. Catau. } pr Catherine.
Babet. Babiche. Babichon. } pr Barbe.
Claudine. Godon. } pr Claude.

Jannette. } p^r Jéanne.
Janneton. }

Javote. } p^r Geneviéve.
Gogo. }

Margot. }
Margoton. } p^r Marguerite..
Goton. }

Nicole. } p^r Nicolas.
Colette. }

Perette. } p^r Pierre.
Perichon. }

Marion. } p^r Marie.
Manon. }

Louiſon. }
Aliſon. } p^r Louis.
Liſette. }

Jacquette. } p^r Jacques.
Jacqueline. }

Baſtienne — pour Sébaſtien
Flipote — p^r Philippes.
Iſabeau — p^r Iſabelle.
Julie — p^r Jules.
Madelon — p^r Madelaine.
Marinette — p^r Marine.
Suzon — p^r Suzanne.
Simonne — p^r Simon.
Tiennette — p^r Etienne.
Fanchon — p^r Françoiſe.
Guillemette — p^r Guillaume
Georgette — p^r George.
Henriette. — p^r Henri.

Le mot de *Dom* ſe dit avant le nom propre des Religieux originaires d'Italie ou d'Eſpagne, exemple : *Dom Bernard.*

Le nom des Moines François, ſe précéde du terme *Pere* & pour les Religieuſes, *Mere*; exemple : *le Pere Euſébe* *la Mere Angélique.*

Les Domeſtiques, parmi les Religieux, s'appellent *Freres convers*, & parmi les Religieuſes *Sœurs converſes.*

Des Lettres des Rois.

Les Rois en s'écrivant ſe donnent réciproquement le nom de Freres.

Ils traitent les Princes de Couſins.

Les Rois Chrétiens traitent les Cardinaux & le Grand Maître de Malthe de Couſins, & le Sacré Collége de Très chers & bien amés Couſins.

Du Roi de France à ſes Sujets.

Le Chancelier — de Très-Cher & Féal.
Les Evêques
Les Secrétaires d'Etat } d'Amé & Féal.
Les Cours Supérieures — d'Amés & Féaux.

Les Assemblées d'Etats
L'Université
Les Villes
Les Comtes de Lyon.
} de Très-Chers & bien Amés.

Lettres des Sujets.

Au Roi — Sire.
Aux Princes
Aux Evêques
Aux Maréchaux de France
} Monseigneur.
Aux Filles Princesses de France — Madame.
Aux Généraux d'Ordres austéres — Mon très-Révérend Pere.
Aux simples Religieux — Mon Révérend Pere.
Aux Religieuses d'Ordres austéres — Ma Révérende Mere.
A tous les Supérieurs qui n'ont point le Monseigneur, & à tous égaux — Monsieur.
A toutes les Dames — Madame.
A toutes les Demoiselles — Mademoiselle.
Aux Peres, Meres, Oncles, Tantes — Mon très-cher Pere, Mere, Oncle, Tante, &c.

Fin des Lettres.

Au Roi. — Je suis avec le plus profond respect, Sire, de votre Majesté le très-humble & très- obéissant Serviteur & Sujet.
Aux Princes & à ceux qui ont le Monseigneur. — Je suis avec un très-profond respect, Monseigneur, votre très-humble & très-obéissant Serviteur.
A celui qui est au-dessus de soi. — Je suis avec un respectueux attachement, Monsieur, Votre &c.
Aux Dames & Demoiselles égales. — Je suis avec respect, Madame ou Mademoiselle, votre &c.
Aux Hommes égaux. — Je suis sincérement ou parfaitement, Monsieur, votre &c.
Un Pere ou une Mere à leurs enfans. — Je suis votre bon Pere ou votre bonne & affectionée Mere.
Aux Inférieurs. — Je suis tout à vous, ou entierement à vous.

PARTICULARITÉS
DU ROYAUME DE FRANCE.

IL y a toujours en France quelques Cardinaux François & quelques François, Grands d'Eſpagne, ayant la Toiſon d'or.

Les douze anciens Pairs de France.

Ils ne ſubſiſtent plus qu'au Sacre des Rois de France où ils ſont repréſentés & nommés. Ils étoient ſix Eccléſiaſtiques & ſix Laïques.

Pairs Eccléſiaſtiques.

L'Archevêque de Rheims.

Les Evêques
- de Laon.
- de Langres.
- de Beauvais.
- de Chalons.
- de Noyon.

Pairs Laïques.

Les Ducs
- de Bourgogne.
- de Normandie.
- d'Aquitaine.

Les Comtes
- de Toulouſe.
- de Flandres.
- de Champagne.

Les Grands Officiers de la Couronne.

Le Grand Aumônier.
Le Grand Maître de France ou de la Maiſon du Roi.
Le Grand Ecuyer.
Le Grand Chambellan.
Le Grand Maître de la Garde-Robbe.
Le Grand Maître des Cérémonies.
Le Grand Maréchal des Logis.
Le Grand Prevôt de France ou de l'Hôtel.
Le Grand Veneur.
Le Grand Fauconnier.

Le Grand Louvetier,
Le Grand Amiral.
Le Grand Echanſon.
Le Grand Pannetier,
Les Maréchaux de France ſont Officiers de la Couronne.

Des Ducs, Marquis, Comtes, Vicomtes, Barons & Vidames.

Les Ducs ſont, pour ainſi dire, le ſeul titre actuel de Nobleſſe Françoiſe, à cauſe des honneurs que le Roi attache à leur rang. Il y a de trois ſortes de Ducs, ſçavoir:

Ducs & Pairs.
Ducs à Brevet.
Ducs à Lettres.

Le Duc & Pair eſt toujours poſſeſſeur d'une Terre conſidérable, que le Roi érige en Duché par ſes Lettre Patentes, ſans qu'il ſoit beſoin d'un nombre fixe de Paroiſſes ou Fiefs, mais ſeulement que ſes Terres ſoient enſemble, & qu'elles relevent immédiatement du Roi. Il a ſcéance au Parlement quand il s'y eſt fait recevoir. Sa Duché eſt héréditaire.

Le Duc à Brevet n'eſt point Pair, & n'a point ſcéance au Parlement. Son titre eſt héréditaire.

Le Duc à Lettres n'a ce titre qu'à vie. C'eſt une faveur du Roi pour jouir des honneurs du Louvre.

Les honneurs du Louvre ſont accordés à tous les Ducs. Ces honneurs ſont d'entrer en caroſſe juſqu'au pied de l'eſcalier du Louvre. Les Ducheſſes s'aſſeyent chez la Reine ſur un Tabouret pliant, ce qui s'appelle avoir le Tabouret: de plus, tout Duc peut avoir chez lui un dais & une eſtrade avec balcon & mettre le manteau ducal doublé d'hermine à ſes Armes, & la Ducheſſe couvrir ſon Caroſſe d'une calote d'étoffe de couleur.

Le Marquis eſt celui à qui il eſt accordé d'ériger ſa Terre en Marquiſat; il faut pour cet effet qu'il ſoit Seigneur de trois Baronies & de trois Châtellenies, ou de deux Baronies & de ſix Châtellenies.

Le Comte doit être Seigneur de deux Baronies & de trois Châtellenies, ou d'une Baronie & de ſix Châtellenies.

Le Vicomte n'eſt pas proprement un titre de dignit
c'étoit le Lieutenant du Comte, cependant quelques V
comtés ſont d'un ordre ſupérieur, comme la Vicomté
Turenne, de Melun : alors ce ſont Fiefs conſidérables, r
levant immédiatement de la Couronne.

Le Baron doit être Seigneur de trois Châtellenies unie
pour relever du Roi en une ſeule foy & hommage.

Le Vidame étoit autrefois celui qui ſuppléoit à l'Evêq
pour aller à la Guerre, & pour défendre par les armes ſe
Diocèſe, maintenant ce titre de Seigneurie eſt rare, l
plus conſidérables ſont les Vidames d'Amiens, de Chartr
& de Rheims.

Le Seigneur Châtelain eſt celui qui a haute baſſe & moye
ne Juſtice dans ſon Fief. (*Voyez page* 91.)

Priviléges des Officiers commenſaux de la Maiſon du Roi & de leurs Veuves.

Ces Priviléges ne ſont point héréditaires & ne paſſen
qu'aux Veuves des Officiers qui ont acheté les Charge
auxquelles ils ſont attachés.

La Nobleſſe & par conſéquent le titre d'Ecuyer.

Les droits honorifiques des Egliſes après les Seigneurs.

Les Proviſions enregiſtrées à la Cour des Aîdes, & en con
ſéquence exempts :

de Taxes.
de franc-Fiefs.
de franc-Aleu.
de Banc & arriere-Banc.
de la recherche de la Nobleſſe.
de Tailles.
de Subſides.
d'Impoſitions.
de Collecte.
de tutelle & de curatelle.
de logemens de gens de guerre.
de contribution aux fortifications.
de Corvées & mortes payes. [che.
de tous péages pour Proviſions de bou
de droits de gros & autresſur le vin.
de taxe de l'hérédité.
de taxes des Arts & Métiers.
de toute Charge de Ville.

Ils ont le Droit de Committimus & de Garde Gardienne.

Leurs Charges ne ſont point partagées dans les Succeſſions.

Leurs Charges ne ſont point ſujettes, ainſi que leurs gages penſions & récompenſes, à aucune hypotéque & ſaiſie.

Ils peuvent faire valoir une Ferme ſans payer la Taille.

Ils ſont diſpenſés de Marguillerie.

Les Marchands & Artiſans ont la Maîtriſe dans toutes les Villes où ils ont leurs domiciles.

Les Miniſtres que le Roi de France envoye & ceux qu'il reçoit.

Le Roi envoye des Ambaſſadeurs aux Têtes Souveraines, & il en reçoit d'elles.

Il en envoye auſſi à la République de *Veniſe* & d'*Hollande*, & il en reçoit.

Il en envoye en *Suiſſe*, & n'en reçoit point.

Il en reçoit de *Malthe*, & n'en envoye point.

Les Miniſtres plenipotentiaires ſont envoyés aux Electeurs, à la République de Gennes, à Parme, &c.

Les Miniſtres ou Envoyés — à la Diette générale de l'Empire, à la République de Pologne, &c.

Les Chargés d'affaires — à Malthe, à Florence, à la République de Valais, &c.

Les Réſidens — à Liége, à Genéve, à Dantzic, &c.

LE SACRE
DES ROIS DE FRANCE
A RHEIMS EN CHAMPAGNE.

LE Roi ayant atteint l'âge de ſa majorité, qui eſt fixé à treize ans & un jour, on procéde à ſon Sacre & à ſon Couronnement.

Louis le Jeune régla en 1179. les Cérémonies du Sacre des Rois de France, & depuis, elles ont toujours été ſuivies.

DESCRIPTION DE LA CATHÉDRALE DE RHEIMS.

Chœur.

A droite de l'Autel, eſt la Chaire ou le Fauteuil de l'Archevêque de Rheims.

A dix pieds, vis-à-vis de ladite Chaire, eſt le Fauteuil du Roi, regardant celui de l'Archevêque.

Devant le Fauteuil du Roi, eſt ſon Prié-Dieu.

Au côté droit du Fauteuil du Roi. eſt une Tribune pour les Princes & Princeſſes.

A droite de l'Autel, eſt un Banc pour les Evêques, enſuite eſt le Banc des Pairs Eccléſiaſtiques, derriere lequel eſt le Banc des Cardinaux.

Derriere le fauteuil du Roi ſont 2 ſiéges pr { le Connetable. / le Chancelier.

Derriere ces 2 ſiéges un banc pour { le Grand Maître. / le Grand Chambellan. / le pr Gentilhomme de la Chambre.

Les hautes Chaires du Chœur, à droite, ſont deſtinées pour le Gouverneur de Paris, & ceux qui doivent aller à l'Offerte.

Les hautes Chaires du Chœur, à gauche, ſont deſtinées pour les ſix Ducs & Pairs Laïques.

Le Jubé.

On monte au Jubé qui eſt au-deſſus de la grille qui ſépare le Chœur de la Nef, par deux eſcaliers conſtruits exprès de chaque côté, en-dedans du Chœur, de cinquante marches chacun.

Au milieu du Jubé, eſt le Trône & le Prié-Dieu, au bas.

A droit du Trône ſont 2 ſiéges pour { le Connetable. / le Grand Chambellan.

A gauche du Trône, eſt le Premier Gentilhomme de la Chambre.

Vis-à-vis du Trône ſont 2 ſiéges pour { à droite le Chancelier. / à gauche le GrandMaître.

A droite eſt un banc pour les Pairs Eccléſiaſtiques.

A gauche eſt un banc pour les Pairs Laïques.

Au fond du Jubé, à droite, eſt un Autel pour une Meſſe baſſe.

La Veille du Sacre,

Le Roi aſſiſte aux premieres Vêpres & au Sermon.

Le Jour du Sacre.

La Cérémonie commence à cinq heures du matin.

Le Roi qui a couché à l'Archevêché, ſe trouve alors couché ſur le Lit de Parade.

Il eſt vêtu
- d'une Chemiſe de toile d'hollande, ouverte au dos & ſur les manches.
- d'une Camiſole ou Tunique de Satin rouge, ouverte aux mêmes endroits.
- d'une Robbe longue de Toile d'argent.
- d'une Toque de Velours noir, garnie d'un cordon, de diamans, d'une plume & d'une aigrette.

Les Evêques (Duc & Pair de Laon, Comte & Pair de Beauvais) vont proceſſionellement à la porte de la Chambre du Roi. Le Chantre frappe de ſon bâton d'argent à la porte; le Grand Chambellan, qui eſt en-dedans, dit : *Que demandez-vous ?* Le Comte de Beauvais repond, *Le Roi*; le Grand Chambellan dit, *le Roi dort*. Une ſeconde fois même demande, & même reponſe. A la troiſieme fois, l'Evêque Comte de Beauvais dit : *Nous demandons N. Fils du grand Roi N. que Dieu nous a donné pour Roi.* La porte s'ouvre, le Duc de Laon va préſenter l'Eau benite au Roi, dit une Oraiſon, après laquelle les deux Evêques ſoulevent le Roi, & le menent à l'Egliſe par une Gallerie conſtruite exprès, par laquelle ils étoient venus.

Le Roi s'aſſied dans ſon Fauteuil, deux Capitaines de ſes Gardes & ſix de la Manche debout à ſes côtés.

La Sainte Ampoule.

La Sainte Ampoule (*petite Fiole remplie d'une liqueur noirâtre*) apportée à Saint Remy par une Colombe céleſte pour le Sacre de Clovis, & qui a été conſervée dans l'Egliſe de S. Remy, & a depuis ſervi aux Onctions du Sacre des Rois de France, eſt apportée par le Prieur des Bénédictins de cette Abbaye; elle eſt eſcortée par quatre Seigneurs nommés pour repréſenter les 4. Barons

ou Chevaliers de la Sainte Ampoule, & précédée dans son chemin par 60. ou 80. Païsans du Village Du-Chêne sous les armes, Tambours battans, Enseignes déployées, prérogatives qu'ils ont acquis pour l'avoir défendu & conservé contre des Ennemis qui vouloient l'enlever.

La Sainte Ampoule reçue processionellement à la porte de l'Eglise par l'Archevêque, & mise sur le grand Autel, l'Archevêque s'habille de ses Habits pontificaux pour la Grand-Messe, & accompagné de ses douze Assistans il vient au Roi pour en recevoir le Serment en faveur de l'Eglise de France.

Sermens.

Le Roi assis & couvert, prononce le Serment en Latin, dont le sens est, qu'il jure *de soutenir de toutes ses forces les droits de l'Eglise Gallicane & des Evêques de France.*

Les Evêques (Comte de Beauvais, Comte de Chalons) demandent à haute voix à l'Assemblée si elle accepte N. pour leur Roi, elle répond par acclamation.

Le Roi toujours assis & couvert, fait ensuite (*ayant les mains sur l'Evangile*) le Serment du Royaume en Latin, qui contient quatre Articles. Le premier, qu'il maintiendra la paix de l'Eglise: 2°. qu'il poursuivra & punira tous les délits & crimes: 3°. qu'il soutiendra la Justice de tout son pouvoir: 4°. qu'il exterminera toute hérésie dans son Royaume.

Il fait ensuite le Serment de l'Ordre du Saint-Esprit.

Ensuite le Roi s'étant approché de l'Archevêque & devant lui, le Premier Gentilhomme de la Chambre lui ôte sa robbe longue, l'Archevêque dit quelques Antiennes ou prieres, & le Roi va se rasseoir.

Le Grand Chambellan lui met les Bottines de Velours violet.

Le Duc de Bourgogne lui met les Eperons d'or, & les lui ôte sur le champ.

L'Archevêque ayant beni l'Epée la lui met, en l'entourant de son ceinturon, & lui ôte sur le champ, la tire du fourreau & la met à la main du Roi, qui la tenant la pointe

en haut, la porte sur l'Autel, l'Archevêque la redonne au Roi qui la remet au Connetable.

Les Onctions.

L'Archevêque met sur la Patene du Calice de S. Remy un peu de la Sainte Ampoule, qu'il prend au bout d'une aiguille d'or, & qu'il mêle avec du S. Crême pris avec une aiguille d'argent, puis il fait les Onctions au Roi au nombre de six.

La 1e. au sommet de la tête.
La 2e. à la poitrine.
La 3e. entre les deux épaules.
La 4e. sur chaque épaule.
La 5e. au pli de chaque bras.

Alors le Grand Chambellan ayant revêtu le Roi de la Tunique de la Dalmatique & du Manteau Royal.

La 6e. Onction se fait dans la paume de chaque main.

Le Roi prend les Gands benis, & l'Archevêque benit son Anneau, qui ne sert qu'aux Sacres.

L'Archevêque met { à la main droite du Roi le Sceptre royal. / à la main gauche la Main-de-Justice. / sur la tête la Couronne de Charlemagne.

Le Trône.

Le Roi monte au Jubé où est son Trône, accompagné
des Pairs Ecclésiastiques.
des Pairs Laïques.
du Grand Maître.
du Grand Chambellan.
du Premier Gentilhomme de la Chambre.

L'Archevêque ôte sa Mitre & va baiser le Roi, ce que font aussi les autres Pairs.

Pendant ce tems tout le monde crie VIVE LE ROY, & toute l'Infanterie de la garde du Roi fait en-dehors une décharge générale. Les Hérauts montent au Jubé, d'où ils lachent cinq ou six cent petits oiseaux, & jettent au Peuple quantité de pieces d'or & d'argent frappées exprès.

La Meſſe.

L'Archevêque commence la Grand-Meſſe : à l'Evangile un Cardinal porte au Roi le Livre à baiſer.

L'Offrande du Roi, portée par les quatre Seigneurs nommés à cet effet, eſt
un Pain d'or.
un Pain d'argent.
une Bourſe de Velours, dans laquelle ſont pluſieurs groſſes pieces d'or frappées exprès.
un grand Vaſe d'or ou de vermeil.

Le Roi deſcend de ſon Trône pour aller préſenter ſes Offrandes, puis il remonte.

A la fin de la Meſſe, le Roi communie ſous les deux eſpeces avec le Calice dont Saint Remy ſe ſervit au Sacre de Clovis.

Retour à l'Archevêché.

On ôte la Couronne de Charlemagne au Roi, pour lui en donner une plus legere ; puis il eſt reconduit à ſon appartement de l'Archevêché, où il ôte ſes Gands & ſa Chemiſe qu'il livre au Premier Aûmonier pour être brûlés, à cauſe qu'ils ont touché à la Sainte Onction.

LE BANQUET ROYAL

A l'Archevêché, aux dépens de la Ville de Rheims.

Le Banquet Royal ſe prépare dans une Salle de l'Archevêché, où on dreſſe cinq Tables.

La 1e. qui eſt celle du Roi, eſt devant la cheminée, elle eſt élevée ſur un eſtrade de quatre marches, entourrée d'une Baluſtrade & un Dais, au-deſſus du Fauteuil où le Roi s'aſſied avec ſes Habits royaux.

La 2e. eſt la Table des Pairs Eccléſiaſtiques, à la droite de celle du Roi, & cinq ou ſix pas au-deſſous ; ils ſont tous revêtus de leurs Habits pontificaux, & aſſis d'un ſeul côté.

La 3e. eſt la Table des Pairs Laïques, vis-à-vis de la précédente ; ils ſont tous revêtus de leurs Habits de Cérémonie, & ont une Couronne ſur la tête.

La 4e. eſt la Table des Ambaſſadeurs, compoſée du Chancelier, de l'Introducteur des Ambaſſadeurs & des Ambaſſadeurs qui ont aſſiſté au Sacre ; ils ſont aſſis de part & d'autre ; elle eſt au-deſſous de la ſeconde.

La 5e. eſt compoſée du Grand Chambellan, du Premier Gentilhomme de la Chambre, des quatre qui ont porté les Offrandes, des quatre Barons de la Sainte Ampoule ; le tout dans leur Habits de Cérémonie.

Le Roi ayant dîné, l'Archevêque dit *les Graces*, le Roi reprend ſon Sceptre & la Main de Juſtice avec laquelle il étoit arrivé au Banquet, & précédé des Pairs, il eſt reconduit dans ſa Chambre.

La Cavalcade.

Le lendemain le Roi va à cheval à l'Egliſe de Saint Remy, où il entend deux Meſſes, puis il touche des Ecrouelles dans le Parc de l'Abbé.

L'après dîner il va à Notre-Dame, où il reçoit l'Ordre du S. Eſprit par les mains de l'Archevêque.

Nota. Au défaut de l'Archevêque de Rheims, c'eſt l'Evêque de Soiſſons qui ſacre le Roi.

DE LA GUERRE.

DEpuis qu'il y a des hommes, ils ſe ſont toujours fait la Guerre, ſoit en s'oppoſant aux Ambitieux, aux Conquerans, &c. ſoit en s'attaquant par les mêmes motifs. On ſe ſervoit mutuellement d'armes offenſives & défenſives, & l'Art de la Guerre ſe pouſſa auſſi loin qu'il étoit poſſible ; c'eſt ce qu'on va reconnoître par la brieve Deſcription des armes anciennes. Enfin la Poudre à tirer ayant été découverte, on connut ſes terribles effets, ce qui a changé abſolument la façon de combattre & de ſe défendre, qui n'a plus guères de reſſemblance à la maniere ancienne. C'eſt pour donner une notion de cette différence, qu'on va parler en premier lieu des armes dont on ſe ſervoit avant la découverte de la Poudre, pour paſſer enſuite à la

maniere actuelle de faire la Guerre, principalement en France.

ARMES ANCIENNES.

Offenſives.

L'Epée — on s'en ſert encore par tout.
Les Arcs ou Flêches — les Peuples du Levant & les Sauvages s'en ſervent encore.
La Fronde — on ne s'en ſert plus.
La Javeline } hors d'uſage.
Les Javelots }
Les Chariots armés de faulx — abolis par-tout.
Les Baliſtes & Catapultes — *Voyez ci-après.*

Défenſives.

Les Caſques de fer pour la tête — abolis.
Les Cuiraſſes de fer pour le corps — on s'en ſert encore.
Les Boucliers étoient quarrés } on les mettoit au bras gauche pour
Les Ecus étoient ronds. } les oppoſer aux coups — abolis.

FORTIFICATIONS, ATTAQUES,

Et Défenſes des Villes anciennes.

Les Villes étoient entourées de foſſés & de fortes & hautes murailles crenelées, garnies de Tours quarrées ou rondes, de diſtance en diſtance.

Tortues.

Les aſſiégeans faiſoient les approches d'une Ville avec des galeries couvertes qu'ils pouſſoient à force d'hommes, pour mettre à couvert des Aſſiégés les Troupes qui travailloient à combler les foſſés ; ils appelloient ces galeries des Tortues.

Il y avoit encore alors une autre ſorte de Tortue, qui étoit formée par les Boucliers de chaque Soldat, qu'ils joignoient l'un à l'autre, par-deſſus leurs têtes ; ce qui compoſoit un eſpéce de toit, qui mettoit à couvert des Troupes entieres ; elles arrivoient ſans ſe déjoindre au pied des murailles, d'où elles montoient à l'aſſaut, au moyen de quantité d'échelles.

Le Bélier.

Le Bélier étoit une groſſe & longue Poutre ferrée par un bout ; on la ſuſpendoit en équilibre ſous une galerie qu'on approchoit de la muraille ; on la tiroit à ſoi avec force, puis la quittant tout d'un coup, elle alloit frapper la muraille avec violence par le bout ferré ; on parvenoit ainſi, mais avec beaucoup de tems, à y faire une brêche pour pouvoir enſuite pénétrer dans la Ville.

Les Mines.

Les Mines conſiſtoient à ſapper & démolir le bas des Tours & des murailles, en les étayant à meſure avec des bois debout, afin qu'en tirant enſuite tous les étais enſemble, elles vinſſent à écrouler.

Les Tours mobiles.

On conſtruiſoit des Tours de bois, au moins auſſi hautes que celles de la Ville ; on les approchoit enſuite, avec bien de la peine & du tems, on combattoit ainſi face à face.

Les Catapultes & Baliſtes.

Les Catapultes & les Baliſtes étoient des machines à reſſort ; on les garniſſoit de pierres ou de javelots, que les reſſorts, quand on les faiſoit agir, pouſſoient avec violence & très-loin ; les Baliſtes ſe chargeoient de plus gros poids que les Catapultes. On ſe ſervoit auſſi de ces machines dans les Batailles ; elles s'employoient également par les Aſſiégés.

Défenſes des Aſſiégés.

Ils ſe défendoient par quantité de flêches, de javelots, &c. qu'ils lançoient du haut de leurs murailles, ainſi que de gros quartiers de pierres, des feux d'artifices, des matieres enflammées, des poutres, &c. Ils faiſoient des retranchemens en dedans, & des ſorties pour brûler & détruire les édifices des Aſſiégeans.

L'ART MILITAIRE ET LA GUERRE SUR TERRE,

Comme elle ſe fait à préſent & particulierement en France.

On dépeint la Guerre par un *Mars* ou par une *Bellonne*, avec leurs attributs. *Voyez la Mytologie.*

Ce qui va être dit de la France, ſe doit entendre de toutes les Nations Européennes, à quelques diverſités près de peu de conſéquence.

De tous les Etats, il n'y en a pas de plus ſujets à variations, augmentations & diminutions, que l'Etat Militaire. La volonté du Roi réforme des Régimens, en crée de nouveaux, augmente ou diminue le nombre des Soldats & Officiers, change l'Exercice, la Marche, &c.

Le Roi fait ou ſoutient la Guerre par
- L'Infanterie, qui combat à pied.
- La Cavalerie, qui combat à cheval.
- Les Dragons, qui combattent à pied & à cheval.
- Quelques Huſſarts ou Hongrois, Cavalerie légere.
- L'Artillerie, corps d'Infanterie pour les machines de guerre.
- Les Villes & Places entourées de fortifications, deffendent le Royaume des inſultes & des incurſions des Ennemis.

Des Armes offenſives.

De l'Infanterie.

Le Sponton.
La Hallebarde.
L'Epée.
Le Fuſil.
La Bayonnette.
La Grenade.

De la Cavalerie.
- Le Sabre.
- Les Piſtolets.
- Le Mouſqueton.
- La Carabine.

Des Dragons.
- Le Fuſil.
- La Bayonnette.
- Les Piſtolets.
- L'Epée.

Le Sponton eſt une demi-pique dont les ſeuls Officiers des Régimens d'Infanterie ſont armés.

La Hallebarde eſt un bâton ou hampe d'environ cinq pieds de long, au bout duquel eſt un fer aſſez large, pointu par le bout, évaſé par le bas & taillé en crochet; c'eſt l'arme diſtinctive des Sergens.

L'Epée ſert à l'Officier, aux Soldats, à tout homme de guerre, & préſentement en France à tout ce qui n'eſt pas Laquais, Décroteur, ou Savetier.

Le Fuſil eſt une arme à feu dont les Soldats ou Fantaſſins & les Dragons ſont armés.

La Bayonette eſt un long poignard, dont le manche eſt une douille de fer coudée, qui ſe coule par le dehors ſur le bout du fuſil, & qui n'empêche pas de tirer; cette arme ne ſert qu'à l'Infanterie.

La Grenade eſt une boule de fer, creuſe, qu'on peut tenir dans la main, on la remplit de poudre, & on la bouche avec un tampon de bois percé, dans lequel on coule une amorce préparée; celui qui y met le feu avec une méche, lance ſur le champ la Grenade enflammée, elle crêve, & ſes éclats ſont très-dangéreux. Cet inſtrument de guerre a donné ſon nom à des Soldats choiſis dans les Régimens d'Infanterie, pour jetter des Grenades; on les nomme Grenadiers. On ne ſe ſert guères de Grenade en raze campagne, mais plus ſouvent aux ſiéges des Places.

Le Sabre eſt une eſpéce d'épée plate, large, & quelquefois courbée. Le Sabre n'a qu'un tranchant d'un bout à l'autre; il ſert principalement à la Cavalerie.

Les Piſtolets, au nombre de deux, ſont de petites armes à feu, qui ſe placent dans des fourreaux, aux côtés de l'arçon de devant la ſelle, le bout en bas. Cette arme eſt commune à tout Cavalier & Officier à cheval.

Le Mouſqueton eſt un eſpéce de Fuſil court & gros, qui ne ſert qu'à la Cavalerie; il s'attache vers ſa croſſe à un crochet nommé Porte-Mouſqueton, qui eſt au bas de la Bandouillere du Cavalier; ſon bout eſt ſoutenu à côté de l'épaule droite du cheval, dans une Botte de cuir.

Le Fuſil des Dragons ſe porte à cheval d'une façon diffi-
rente, car la croſſe ſe met dans une Botte de cuir q
pend à côté de l'épaule du cheval à droite, une corroy
qui tient à la ſelle le ſoutient vers ſa moitié, & le c
non monte par derriere le bras.

La Carabine eſt un Fuſil rayé & canelé en dedans dans
longueur, la balle qu'on y enfonce à force, étant co
trainte, porte beaucoup plus loin. Il y a des Solda
dans l'Infanterie qu'on arme de Carabines, ainſi qu'u
Régiment de Cavalerie, qui s'appelle le Régiment d
Carabiniers.

Le Canon ſert dans les batailles, mais comme il eſt auſ
employé dans les Siéges, on en fera mention dans leur
article ci-après.

Armes déffenſives.

La méche eſt une eſpéce de corde d'étoupe préparée; o
la tourne en rond ſous le Chapeau, pour amortir le
coups de Sabre.

La Cuiraſſe de fer garantit le corps des coups de feu & d'ar-
me blanche.

La Veſte de peau de Buffle ne ſert qu'à la Cavalerie; elle
amortit le coup de Sabre & la balle ſur ſa fin.

Les Bottes fortes garantiſſent les jambes des Cavaliers,
comme le Buffle leur garantit le corps.

Le Hauſſecol peut être utile par hazard, mais il eſt plutôt une
marque diſtinctive des Officiers d'Infanterie, qu'une vé-
ritable deffenſe. Ce Hauſſecol eſt une lame de cuivre
taillée en croiſſant, large au milieu, de 3 pouces ou
environ, qui ſe porte au-devant du col.

Signes d'Aſſemblée & de Ralliement

Le Drapeau pour l'Infanterie.
L'Etendart pour la Cavalerie & les Dragons.
Le Guidon particulier aux Gendarmes.

Le Drapeau eſt compoſé d'une eſpéce de lance, d'environ
onze pieds de long, finiſſant en fer de Pique, commu-
nément doré, au-deſſous duquel eſt attachée & étendue

le long du bâton une piéce de Taffetas d'environ 7. pieds en quarré, ſur laquelle les armes & la deviſe du Régiment ſont peintes & brodées. L'Officier qui doit le porter, ſe nomme l'Enſeigne.

L'Etendart eſt une eſpéce de demi-pique, au haut de laquelle eſt attaché un morceau de taffetas d'environ deux pieds en quarré, où ſont les armes & la deviſe dn Régiment de Cavalerie ou de Dragons; l'Officier chargé de l'Etendard, ſe nomme Cornette.

Le Guidon des Gendarmes reſſemble à l'Etendart, excepté que l'étoffe a plus de longueur, & qu'elle eſt fendue & évidée en deux pointes, l'Officier qui le porte ſe nomme Guidon.

Marque de Diſtinction Militaire.

Le Roi diſtingue les Officiers qui l'ont ſervi long tems en leurs donnant la Croix de Saint Louis. (*Voyez page 56.*)

Inſtrumens Militaires.

Les Caiſſes ou Tambours — pour l'Infanterie & les Dragons.
Les Fifres — pour l'Infanterie.
Les Hautbois — pour les Dragons.
Les Timbales, Les Trompettes — pour la Cavalerie.

L'ARMÉE.

Officiers Généraux pour le commendement des Armées.

Le Généraliſſime — ordinairement un Prince.
Le Général — ſouvent un Maréchal de France.
Les Lieutenans Généraux — premier grade après le Général.
Les Maréchaux de Camp — deuxiéme grade après le Général.
Les Brigadiers des Armées ſont tirés des Colonels.

Des Aydes de Camp.

Les Aydes de Camp ſont ordinairement de jeunes gens ou de jeunes Officiers que les Officiers Généraux choiſiſſent pour porter leurs ordres. Il en eſt alloué par le Roi quatre au Général, deux aux Lieutenans Généraux, & un

aux Maréchaux de Camp; ils peuvent cependant en avoir davantage, mais à leurs dépens.

Officiers Généraux pour le détail des Armées.

Les Maréchaux Généraux de Logis — indiquent les Campemens.

Le Major Général de l'Armée — porte à l'Armée les ordres du Général.

Les Aydes-Majors généraux } reçoivent les ordres du
Les Sous-Aydes Majors généraux } Major Général.

Les Directeurs généraux { de l'Infanterie / de la Cavalerie } veillent sur le détail des Troupes.

Les Inſpecteurs généraux { d'Infanterie / de Cavalerie } examinent le détail des Troupes.

Les Commiſſaires des Guerres ont chacun un nombre de Troupes à examiner.

Le Prevôt de l'Armée veille à la Juſtice Criminelle de l'Armée.

DES TROUPES.

Les Troupes ſont compoſées de Régimens { d'Infanterie. / de Cavalerie. / de Dragons.

Les Régimens ſe ſubdiviſent en Compagnies, depuis trente hommes, juſqu'à 100, 140, & plus.

Les Compagnies de Cavalerie ſont ordinairement de quarante Maîtres. (*C'eſt ainſi qu'on appelle les Cavaliers.*

Les Régimens d'Infanterie ſe compoſent depuis un Bataillon juſqu'à cinq.

Les Bataillons d'Infanterie ſont de 720. hommes; ils ſe forment de pluſieurs Compagnies du Régiment.

Les Eſcadrons de Cavalerie & de Dragons ſe compoſent de quatre Compagnies du Régiment.

Pluſieurs Régimens forment une Brigade.

INFANTERIE.

Officiers des Régimens d'Infanterie pour le Commandement.

Le Colonel Général de l'Infanterie—il n'y en a point actuellement.

Le Colonel — ce titre, quand il y a un Colonel Général, ſe change en celui de Meſtre de Camp. Il commande tout le Régiment.

Le Lieutenant Colonel — commande le Régiment en l'abſence du Colonel.

Les Commandans de Bataillon — anciens Capitaines qui commandent les Bataillons.

Les Capitaines — commandent les Compagnies & les entretiennent d'hommes.

Les Lieutenans — commandent à l'abſence des Capitaines.

Les Sous-Lieutenans — commandent en l'abſence des Lieutenans.

Les Enſeignes — ſont chargés de porter les Drapeaux.

Pour le détail du Régiment.

Le Major — a le détail pour la paye & la Police militaire du Régiment.

L'Ayde-Major — repréſente le Major, en ſon abſence.

Pour le détail du Soldat.

Le Sergent-Major — commande les Sergens.

Les Sergens — veillent au détail & à la police des Soldats.

Les Caporaux — ſont ſubordonnés aux Sergens.

Les Anſpeſſades — de même.

Le Tambour-Major — commande les Tambours, Fifres, &c.

CAVALERIE ET DRAGONS.

Officiers pour le Commandement des Régimens

Le Colonel Général.
Le Meſtre de Camp.
Le Lieutenant Colonel.
Les Capitaines.
Les Lieutenans.
Les Cornettes pour l'Etendart.

} Leurs fonctions ſont les mêmes qu'à l'Infanterie.

Pour le détail du Régiment.

Le Major.

Pour le détail du Cavalier ou Dragon.

Les Maréchaux de Logis.
Les Brigadiers.
Les Sous-Brigadiers.

DES RÉGIMENS D'INFANTERIE.

La tête de l'Infanterie Françoiſe eſt de 12 Régimens dont ſix, ſe nomment les vieux Corps & ſix, les petits vieux. On ne reforme jamais ces 12. Régimens.

Les ſix Vieux Corps.

PICARDIE — Drapeaux rouges, écartelés d'une Croix blanche.
Habit complet gris-blanc, double poche en long, Chapeau bordé d'or.

CHAMPAGNE — Drapeaux verds, écartelés d'une Croix blanche.
Habit complet gris-blanc, poches en travers, Chapeau bordé dor.

NAVARRE — Drapeaux feuille-morte, écartelés d'une Croix blanche chargée au milieu & aux quatre bouts des armes de Navarre, couronnées d'une Couronne d'or, fermée, entourrées de deux Colliers des Ordres du Roi, & 20. Fleurs de lys partagées par cinq ſur les branches de la Croix.

PIEDMONT — Drapeaux noirs, écartelés d'une Croix blanche.
Habit gris-blanc, poches en pâte de demi-écuſſon, parements noirs, Chapeau bordé d'or.

NORMANDIE — Drapeaux jaunes, écartelés d'une Croix blanche.
Habit complet gris-blanc, Boutons d'étain plats, Chapeaux bordés d'argent.

LA VIEILLE MARINE — Drapeaux verds & violets par oppoſition, écartelés d'une Croix blanche.
Habit complet gris-blanc, Boutons de cuivre, plats, Chapeau bordé d'or.

Les ſix petits Vieux.

BOURBONNOIS — Drapeaux bleus & violets par oppoſition, écartelés d'une Croix blanche.

Habit complet gris-blanc, poches en long, Boutons de cuivre, Chapeau borde d'or.

AUVERGNE — Drapeaux violets & noirs par oppoſition, écartelés d'une Croix blanche.

Habit complet gris-blanc, Boutons d'étain plats, Chapeau bordé d'argent.

Le nom du Colonel, il a été ROHAN — Drapeaux jaunes & violets par oppoſition, écartelés d'une Croix blanche.

Habit complet gris-blanc, Boutons de cuivre, Chapeau bordé d'or.

Le nom du Colonel, il a éte TALARD — Drapeaux aurore & violet par oppoſition, écartelés d'une Croix blanche.

Habit complet, gris-blanc, Boutons de cuivre, Chapeau bordé d'or.

Le nom du Colonel, il a été MARSAN — Drapeaux rouges & violets par oppoſition, écartelés d'une Croix blanche.

Habit complet, gris-blanc, poches en long, Boutons de cuivre, ronds, Chapeau bordé d'or.

LE RÉGIMENT DU ROY — Drapeaux rouges & verds par oppoſition, écartelés d'une Croix blanche, ſemée de Fleurs de lys d'or.

Juſte-au-corps gris-blanc, doublure, parement, Veſte & Culote bleus, Gances de trois en trois ſur l'Habit & Veſte de laine aurore, Chapeau bordé d'or.

Viennent enſuite les Régimens de la Reine, des Princes, ceux du nom des Provinces, les Régimens de Gentilhomme, du nom de leurs Colonels.

Les Régimens étrangers, Irlandois, Allemands, Suiſſes & Griſons.

Nota. Il y a un Colonel Général des Suiſſes, tant de la Garde du Roi, que de tous les autres Régimens Suiſſes qui ſont en France.

Les Milices & Garde-côtes.

Outre les Régimens qui forment ce qu'on appelle Tro pes réglées, les Provinces & Généralités ou Intendanc du Royaume doivent fournir chacune plus ou moins Bataillons de Milice, c'eſt-à-dire, de jeunes Païſans n mariés, qu'on renvoye enſuite chez eux au bout de que ques années, & à qui d'autres ſuccédent; on les enrég mente ſous des Colonels. Ces Milices ſont proprement pépiniere des Soldats; ils ont leurs Officiers comme l'I fanterie.

On enrégimente auſſi les Païſans capables de porter l armes dans les Provinces maritimes, pour garder les côt en tems de Guerre, afin de s'oppoſer aux deſcentes d Ennemis. On les nomme Gardes-côtes, ils ont leurs Off ciers comme l'Infanterie.

Les Compagnies franches.

Dans l'Infanterie & même dans les Dragons, il y a d Compagnies franches qui ne tiennent à aucun Régiment & ne ſont commandées que par leurs Capitaine. Cette So datesque eſt la baſe des partis de l'Armée qui ſe porten en avant à la découverte de l'Ennemi. Celui qui les com mande ſe nomme alors le Partiſan.

DES RÉGIMENS DE CAVALERIE.

Les Principaux ſont
- Le Colonel Général.
- Le Meſtre de Camp Général.
- Le Commiſſaire Général.
- Le Royal.

Viennent enſuite les Régimens qui ont le titre de Royal comme Royal Cravattes, &c. & quelques Régimens étran- gers, les Régimens des Princes, ceux des Provinces, & ceux qui portent le nom de leurs Meſtre de Camp.

RÉGIMENS DE DRAGONS.

Les Principaux ſont
- Le Colonel Général.
- Le Meſtre de Camp.
- Royal ou du Roi.

Viennent

Viennent enſuite ceux des Princes, le reſte porte le nom de ſon Meſtre de Camp.

Huſſards.

Il y a ordinairement deux Régimens d'Huſſards ou Cavaliers Hongrois. Ils portent le nom de leurs Colonels.

L'ARTILLERIE.

L'Artillerie eſt un Corps à part, dont le Diſtrict s'étend ſur tout ce qui regarde les Arſenaux, les Poudres, Canons, Bombes, Mines, & tous les agrés qui y ont rapport.

Elle a pour Troupes le Régiment Royal Artillerie Infanterie compoſé de Fuſiliers, Canoniers, Bombardiers, Mineurs, Sapeurs & Ouvriers; le tout au nombre de trois mille hommes & plus.

Officiers de l'Artillerie.

Le Grand Maître de l'Artillerie.
Un Directeur Général des cinq Ecoles d'Artillerie établies
à la Fere — en Picardie.
à Metz — en Loraine.
à Grenoble — en Dauphiné.
à Beſançon — en Franche-Comté.
à Straſbourg — en Alſace.
Un Commiſſaire Géneral des Poudres.
Un Tréſorier Général.
Un Contrôleur Général.
Un Inſpecteur Général de Magaſins.
Un Inſpecteur des Poudres.
Des Lieutenans Généraux.
Des Lieutenans Provinciaux } pour les Places fortes.
Des Commiſſaires }

Des Ingénieurs.

Les Ingénieurs ou Officiers du Génie ne ſont point enrégimentés. Leurs employ eſt de tracer les Fortifications de toute eſpéce, tant en Campagne que dans les Villes, de commander à leurs conſtruction, & de veiller à leurs entretien.

Officiers du Génie.

Le Surintendant.
Le Commiſſaire Général.
Pluſieurs Directeurs.
Les Ingénieurs en chef.
Les Ingénieurs en ſecond.
Les Inſpecteurs, Entrepreneurs, Appareilleurs, &c.

Les Invalides.

Les Invalides ſont un corps de Troupes compoſé de Soldats & de pauvres Officiers eſtropiés, ou qui ayant vieilli à la Guerre, ſe trouvent hors d'état d'en ſoutenir les fatigues. Les Officiers Invalides commandent les Soldats Invalides, ſuivant leurs rang de Guerre.

Leurs chef lieu eſt le magnifique Hôtel, près Paris, que Louis XIV. fit bâtir exprès. Ils y ont du Canon & font le ſervice comme dans une Place de Guerre; on envoye des détachemens d'Invalides dans les Places frontieres.

Officiers de l'Hôtel des Invalides.

Un Gouverneur.
Un Lieutenant de Roi.
Un Major.
Un Ayde-Major.
Un Directeur & Intendant.

LA MAISON DU ROY.

Infanterie & Cavalerie.

Ce qui forme la Garde du Roi de France, s'appelle la Maiſon du Roi. Elle eſt compoſée d'Infanterie, de Cavalerie & de Dragons, ou équivalens.

Infanterie, Maiſon du Roi.

La Maiſon du Roi, Infanterie, eſt compoſée de deux Régimens & de deux Compagnies.

Les deux Régimens { Les Gardes-Françoiſes. / Les Gardes-Suiſſes.
Les deux Compagnies { Les Cent Suiſſes. / Les Gardes de la porte.

Gardes - Françoiſes.

33. Compagnies, dont 30. de 140. hommes, & 3 de Grenadiers de 110. hommes, formant le tout 6 Bataillons.

Officiers à l'ordinaire de l'Infanterie.

Habit bleu, Veſte rouge, Boutonnieres blanches, Chapeau bordé d'argent.

Drapeaux bleus, ſemés de Fleurs de lys ſans nombre, écartelés d'une Croix blanche. Le Drapeau de la Colonelle, tout blanc.

Gardes - Suiſſes.

12. Compagnies de 200. hommes, formant 4. Bataillons; plus 12. Trabans ou Hallebardiers pour la garde du Colonel, & 48. pour la garde des Capitaines, à 12. par Bataillon.

Officiers à l'ordinaire de l'Infanterie.

Habit rouge, Veſte bleue, Boutonnieres blanches, Chapeau bordé d'argent.

Drapeaux, la Croix blanche, écartelée ſur un fond de 4. couleurs bleu, aurore, noir & rouge, en flammes ondées, aboutiſſant en pointe aux angles de la Croix. Le Drapeau de la Colonelle, tout blanc.

La Compagnie générale a ſa Juſtice particuliere. Il y a d'ailleurs une Juſtice pour tout le Regiment, & une Juſtice ſubordonnée dans chaque Compagnie.

Cent - Suiſſes.

La Compagnie eſt de 100. hommes; ſes Officiers ſont:

Un Capitaine - Lieutenant.

2. Lieutenans
2. Enſeignes.
8. Exempts.
4. Fourriers.

} my-partis en François & Suiſſes.

Gardes de la porte.

La Compagnie eſt de 50. hommes diſtribués par Sentinelles aux portes du Louvre; ſes Officiers ſont:

Un Capitaine.

Quatre Lieutenans.

Cavalerie, Maiſon du Roi.

La Maiſon du Roi, Cavalerie, eſt compoſée de neuf Compagnies, ſçavoir :

Les 4. Compagnies des Gardes du Corps.
La Compagnie des Gendarmes de la Garde.
La Compagnie des Chevaux-Legers de la Garde.
Les 2. Compagnies des Mouſquetaires { Gris. Noirs.

La Compagnie des Grenadiers à Cheval. Cette Compagnie eſt de la Maiſon, & non de la Garde du Roi.

Gardes du Corps ou du Roi.

La premiere des quatre Compagnie, ſe nomme la Compagnie Ecoſſoiſe ; on lui donne auſſi le nom de ſon Capitaine. Cette Compagnie, outre le nombre d'hommes qui eſt le même que celui des trois autres, a encore 25. Gardes, nommés Gardes de la Manche, deſquels le premier s'appelle l'Homme d'arme de France. La fonction de ces Gardes eſt d'être toujours deux debout à chaque côté du Roi, la face tournée vers lui, dans les Cérémonies, particulierement dans celles de l'Egliſe, & ſix dans les grandes Cérémonies ; ils ont alors par deſſus leurs habit un Hoqueton, & ſont armés d'une Pertuiſane à gros gland ; plus quatre Trompetes tirés des quatre Compagnies, & un Timbalier, on les nomme Trompetes & Timbalier des plaiſirs.

Quatre Compagnies de 335. hommes, ſix Brigades par Compagnie, un Timbalier par Compagnie & un Trompete par Brigade.

Habits bleus, Galons & Boutonnieres d'argent, Chapeau bordé d'argent, Bandouillieres bordées d'argent & à carreaux d'argent, entremêlées de carreaux de la couleur des Etendarts de la Compagnie.

Etendarts { Comp. Ecoſſoiſe fond blanc. / Les trois autres fond { vert. / bleu. / jaune. } } au milieu un Soleil d'or en broderie.

Officiers par Compagnie.

1 Capitaine.
3 Lieutenans, 3 Enſeignes, } Chefs de Brigade.
12 Exempts.
12 Brigadiers.
12 Sous-Brigadiers.
6 Porte-Etendards.
1 Aide-Major.
2 Sous-Aide-Majors.

Il y a 1 Major & 2 Aide-Majors pour les quatre Compagnies.

Gendarmes de la Garde.

La Compagnie eſt de 200 hommes, faiſant 8 Brigades.

Habits rouges, paremens noirs, galons d'or ſur toutes les coutures; armes, les Piſtolets & l'Epée, Etendards & Guidons, des foudres qui tombent du ciel, deviſe: *Quò jubet iratus Jupiter.*

Officiers.

LE ROI, Capitaine.
1 Commandant.
1 Capitaine-Lieutenant.
2 Sous-Lieutenans.
3 Enſeignes.
3 Guidons.
10 Maréchaux des Logis.
8 Brigadiers.
8 Sous-Brigadiers.
4 Porte-Etendards.
4 Aide-Majors.

Chevaux-Légers de la Garde.

La Compagnie eſt de 200 hommes, faiſant 4 Brigades.

Habits rouges, paremens noirs, galons or & argent ſur toutes les coutures, armés comme les Gendarmes.

Etendard, la foudre qui écraſe les Géans, deviſe: *Senſere Gigantes.*

Officiers.

LE ROI, Capitaine.
1 Commandant.
1 Lieutenant.
2 Sous-Lieutenans.
4 Cornettes.
8 Maréchaux des Logis.
2 Aide-Majors, auſſi Maréchaux des Logis.
8 Brigadiers.
8 Sous-Brigadiers.
4 Porte-Etendards.
4 Aide-Majors de Brigade.

Mouſquetaires de la Garde.

Les Mouſquetaires ſont les Dragons de la Maiſon du Roi. Ils combattent à cheval & à pied: c'eſt pourquoi ils

ont Etendard & Drapeau, Tambours & Hautbois.

La Compagnie des Mouſquetaires-Gris eſt montée ſur des chevaux gris, d'où vient ſon nom; & celle des Noirs ſur des chevaux noirs.

Chaque Compagnie eſt de 258 hommes, formant 4 Brigades.

Habits rouges. Les Gris bordés d'or, la ſubreveſte bleue, par-deſſus l'habit; au milieu, devant & derriere une Croix blanche, terminée par quatre fleurs de lis brodées, jaunes, avec des flammes qui partent des angles, la caſaque de même. Les Noirs ont en argent ou en blanc tout ce que les Gris ont en or ou en jaune. Ils ſont tous armés de fuſils, & ont des bottes-molles.

Etendard & Drapeau des Gris, une Bombe qui tombe ſur une Ville, deviſe: *Quò ruit & lethum.*

Etendard & Drapeau des Noirs, un Trouſſeau de Flêches, deviſe: *Jovis altera tela.*

Chaque Compagnie a les mêmes dignités d'Officiers.

Officiers.

LE ROI, Capitaine.
1 Capitaine-Lieutenant.
2 Sous-Lieutenans.
2 Enſeignes.
2 Cornettes.
10 Maréchaux des Logis.
4 Brigadiers.
18 Sous-Brigadiers.
1 Porte-Etendard.
1 Porte-Drapeau.
2 Aide-Majors.

Grenadiers à cheval de la Maiſon du Roi.

Les Grenadiers à cheval combattent à cheval & à pied comme les Mouſquetaires. Ils doivent auſſi ouvrir les chemins & paſſages à la Maiſon du Roi, Cavalerie: c'eſt pourquoi ils ont, outre leurs fuſils, une hache à l'arçon de la ſelle.

La Compagnie eſt de 163 hommes, formant trois Brigades.

Habits bleus, galons d'argent: ils ont des Tambours & Hautbois.

Etendard blanc, une Carcaſſe brodée en or, deviſe: *Undique terror, undique lethum.*

Officiers.

1. Capitaine.	6. Sergens.
2. Lieutenans.	3. Brigadiers.
3. Sous-Lieutenans.	6. Sous-Brigadiers.
3. Maréchaux de Logis.	1. Porte-Etendart.

LA GENDARMERIE.

La Gendarmerie eſt un corps de Cavalerie, qui n'eſt de la Maiſon du Roi, qu'à la Guerre, parce qu'alors il eſt de Brigade avec elle.

Seize Compagnies de 75. hommes, faiſant 8. Eſcadrons.

Habits rouges, galons d'argent aux poches & manches.

Depuis la cinquiéme Compagnie juſqu'à la derniere, chaque Eſcadron eſt compoſé d'une Compagnie de Gendarmes & d'une de Chevaux-Légers.

1re. Gendarmes Ecoſſois.
2. Gendarmes Anglois.
3. Gendarmes Bourguignons.
4. Gendarmes Flamans.

5. Gendarmes de la Reine.	11. Gendarmes d'Anjou.
6. Chevau-Légers de la Reine.	12. Chevau-Légers d'Anjou.
7. Gendarmes Dauphins.	13. Gendarmes de Berry.
8. Chevau-Légers Dauphins.	14. Chevau-Légers de Berry.
9. Gendarmes Bretons.	15. Gendarmes d'Orléans.
10. Chevau-Légers Bretons.	16 Chevau-Légers d'Orléans.

Officiers.

Capitaine.	Enſeigne.
Lieutenant.	Guidon.
Sous-Lieutenant.	Maréchaux de Logis, &c.

Service de la Garde du Roi.

Les Régimens d'Infanterie pour la Garde du Roi, ainſi que les Compagnies de Cavalerie & Dragons ou Mouſquetaires, ne vont en campagne que par détachemens, quand le Roi reſte; mais tout marche quand le Roi va à la guerre, excepté cependant des détachemens qui reſtent pour la Garde de la Reine, des Princes en bas âge & des Princeſſes

Le nombre des Troupes en général.

Le Roi de France peut mettre aiſément ſur pied trois cent mille François & plus ; mais ce nombre n'eſt pas toujours entretenu ; ainſi on ne peut fixer poſitivement le nombre des Troupes. Il y a environ cent Régimens d'Infanterie, ſoixante de Cavalerie & quinze de Dragons.

Les Vivres de l'Armée.

On appelle les Vivres, les fournitures, magaſins, convois, &c. deſtinés à la nourriture de l'Armée en campagne.

Officiers généraux	*Officiers pour le détail.*
L'Intendant de l'Armée.	Le Capitaine des Chariots & Caiſſons.
Les Directeurs généraux.	LesLieutenans-Conducteurs.
Les Entrepreneurs généraux.	Les Commis aux Magaſins, aux Fours, &c.

DE LA DISCIPLINE DES TROUPES.

L'Exercice, les Evolutions, les Reveües, les Camps de Paix.

Afin de rendre les Troupes adroites au combat, on fait faire, en tems de paix & même dans l'intervalle des Campagnes, l'exercice du Fuſil & de la Bayonette, & les évolutions militaires, à l'Infanterie.

L'Exercice conſiſte dans le maniement uniforme & réglé du Fuſil, ſoit pour le porter, le charger, le tirer, &c. & de la Bayonette, pour la mettre au bout du Fuſil. De tems en tems le Major du Régiment commande l'Exercice de tout le Régiment aſſemblé, ſoit de vive voix, ſoit au coup de Tambour.

La Cavalerie ne fait point d'Exercice ; elle eſcadronne ſeulement en faiſant des évolutions.

Les Dragons font l'Exercice du Fuſil comme l'Infanterie, & eſcadronnent comme la Cavalerie.

Les évolutions, tant d'Infanterie que de Cavalerie, ſont de marcher en files ſur quatre, huit, &c. hommes de

uteur ; de former des bataillons, des eſcadrons, des elotons, ſe ſéparer, ſe raſſembler, &c. Il n'y a pas moyen i d'entamer ſeulement cette matiére, dont il y a des Li- es entiers.

Pour ſçavoir ſi les Troupes ſont complettes, en bon état bien diſciplinées, il ſe fait de tems en temps des re- ues de Régiments, ou ſeuls ou pluſieurs enſemble, ſoit r le Colonel, le Major, l'Inſpecteur, le Commiſſaire, c. La revüe de l'Armée entiere ſe fait par le Général. Le oi fait la revüe des Troupes de ſa Maiſon ; quelquefois ême en tems de Paix il ordonne des Camps qui ſe nom- ent *Camps de Paix*, où tout s'exécute comme à la Guerre, our apprendre aux Troupes à camper, & les accoutumer métier de la Guerre.

LES ARMÉES EN CAMPAGNE.

Des Campemens.

La Guerre étant déclarée, le plus ſouvent par la publi- tion de Manifeſtes, Ecrits dans leſquel les Puiſſances pliquent leurs griefs, ou par quelques hoſtilités ; chaque ation qui va ſe faire la Guerre, met ſes Armées en mpagne.

La Campagne dure ordinairement, depuis le commen- ment du Printems, juſqu'à la fin de l'Automne, plutôt plus tard, ſelon la rigueur de la ſaiſon.

En France, le Général & tous les Officiers Généraux ant été nommés par le Roi, pour ſervir, l'Armée s'aſ- mble au lieu indiqué & qui eſt marqué par un Maréchal Camp.

A meſure que les Troupes arrivent, les Maréchaux des ogis, auxquels le Maréchal Général des Logis de l'Armée fait la diſtribution des Régimens, les conduiſent à leurs rrein ; alors le Major fait mettre le Régiment en bataille. es Sergens dans l'Infanterie & les Maréchaux des Logis s Régimens dans la Cavalerie & Dragons, alignent les es pour chaque Compagnie.

Enſuite on dreſſe les Tentes de façon qu'elles préſentent côté à la tête du Camp, les rangées ſont doubles, ac-

culées l'une contre l'autre, les ouvertures vis-à-vis un au
tre double rang assez éloigné pour former une rue pass
blement large, une seule Tente masque chaque doub
rang, & est ouverte en face de la tête du Camp.

Les Officiers dressent leurs Tentes sans allignement
la queue du Camp.

Les Tentes sont de trois sortes, les Canonieres, Ten
tes où campent 7. ou 8. Soldats; les Tentes ordinaires
les Marquises.

Les Marquises accompagnent ordinairement les Tent
des Officiers, elles se mettent par-dessus la Tente sur la
quelle elles forment un toit & des côtés, qui s'éloigner
de la Tente à certaine distance.

Les Vivandiers campent à la queue du Camp.

Les Officiers considérables se logent, quand cela se peut
dans les Villages ou Maisons voisines du Camp.

L'Infanterie pique ses Drapeaux à la tête du Camp
de chaque Bataillon, elle y pique aussi, de distance e
distance, les bâtons qui soutiennent les fusils debout.

La Cavalerie pique, à la tête de chaque Escadron, le
Etendarts, à côté desquels on pose les Timbales.

Garde des Drapeaux & Etendarts.

On pose sur le champ un Sentinelle à côté des Drapeau
& des Etendarts, le Fantassin l'épée à la main le jour, &
le fusil la nuit; le Cavalier en bottes & le sabre à la mai
le jour, & la nuit son mousqueton. Tous ces Sentinelle
sont tirés d'un Corps-de Garde qu'on établit d'abord. C
Corps-de Garde, dans l'Infanterie, se tient environ cen
pas en avant, & se nomme la Garde du Camp. On relév
les Sentinelles de deux heures en deux heures.

Le devoir des Sentinelles posés à la garde des Drapeau
& Etendarts est, pendant le jour, d'empêcher qu'aucun n'ap
proche trop près d'eux, & pendant la nuit de crier *qu
vive?* quand ils entendent le moindre bruit; si on ne ré
pond pas France & le nom de son Régiment, ils ont ordr
de tirer au bruit, de peur de surprise.

Gardes avancées, Grandes-Gardes, Piquet, le Mot & les Bans.

Outre la Garde ci-deſſus, qui borde toute la tête de l'Infanterie, on poſe encore en avant des Gardes avancées d'Infanterie & des Grandes-Gardes de Cavalerie, ſouvent de moindres plus près du Camp, & de plus conſidérables en avant. Ces Gardes poſent des Sentinelles & des Vedettes. On donne ce dernier nom aux Sentinelles à cheval; ainſi un Cavalier poſé à quelque diſtance de ſa Troupe, pour obſerver ce qui ſe paſſe en avant, & avertir, ſe nomme une Vedette. On releve ces Gardes tous les matins, c'eſt-à-dire, qu'on en envoye d'autres en leurs place.

De plus, il y a un piquet dans chaque Régiment, c'eſt-à-dire, un certain nombre de Soldats, tous armés, & de Cavaliers, tous bottés, leurs chevaux ſellés, pour être prêts à la moindre allarme.

L'Ordre & le Mot ſe donnent tous les ſoirs par le Général au Major-Général de l'Armée, qui le donne à tous les Majors, leſquels le communiquent à tous les Officiers. Le Mot eſt ordinairement le nom d'un Saint & d'une Ville.

Si le Général a quelque diſcipline militaire ou quelque ordre général à faire ſçavoir à toute l'Armée, il les fait publier au ſon des Inſtrumens de Guerre, c'eſt ce qu'on appelle un Ban.

Office des Inſtrumens de Guerre dans le Camp.

Les Tambours battent la Diane au point du jour à la tête du Camp, & peu après la Garde pour relever les Gardes.

Ils battent la Meſſe à l'Infanterie.

Ils battent la Retraite à la fin du jour.

Les Trompettes ſonnent la Retraite.

Les Timbaliers battent la Meſſe à la Cavalerie.

Diſpoſition de l'Armée campée.

On ſuppoſe ici l'Armée campée dans une vaſte plaine avant toute ſon étendue.

La Maiſon du Roi, Cavalerie & la Gendarmerie fermeront la droite de la premiere ligne.

La Maiſon du Roi, Infanterie, occupe le centre de l'Infanterie de la premiere ligne.

Le Régiment des Carabiniers, Cavalerie, ferme la gauche de la premiere ligne.

La 2e. ligne 3e. &c. ſont diſtribuées ſur le même plan, c'eſt-à-dire que la Cavalerie occupe toujours les aîles & l'Infanterie le centre.

Les Huſſarts ont toujours leur camp à part du reſte de l'Armée.

Le Général choiſit, quand la choſe eſt poſſible, ſon logement vers le centre de l'Armée; on nomme le lieu de ſa demeure le Quartier général; là ſe raſſemblent toutes ſortes de Marchands, des Caffés, des Bateleurs; les Recollets y logent, comme étant Aumôniers de l'Armée, en un mot ce quartier reſſemble à une Ville ambulante.

Les Fourages.

C'eſt le Général qui ordonne les Fourages pour la nourriture des chevaux; ils ſe font plus près ou plus loin du Camp ou des Ennemis. Les Troupes commandées pour ſoutenir les Fourageurs, conſiſtent ordinairement en un détachement conſidérable de Cavalerie & d'Infanterie diſtribué en avant par pelotons, à diſtance l'un de l'autre, ſe communiquant par les Sentinelles & Vedetes, poſées dans leurs intervalles, pour être avertis en cas d'alarme, & ſe prêter ſecours. Cet arrangement de Troupes ſe nomme *la Chaîne*, qui ſert de ſûreté & de déffenſe aux Fourageurs, Valets, ou Cavaliers, pendant qu'ils font leurs trouſſes; c'eſt ainſi qu'on nomme les gerbes ou bottes d'herbes, pailles & grains qu'ils rapportent au Camp pour nourrir les chevaux.

LA MARCHE DE L'ARMÉE.

Quand l'ordre vient pour la Marche de l'Armée, les Tambours battent la Générale, l'Aſſemblée & le Drapeau, les Trompettes & Timbales, battent le Boutteſelle & l'Aſſemblée, alors on ploye les Tentes, & tout vient ſe ranger autour des drapeaux & des Etendarts, on ſe forme en troupe, & on marche à ſon rang en pluſieurs colomnes, c'eſt

dire, en longues files de Régimens qui ſe ſuivent, on garde dinairement une aſſez grande diſtance entre chaque comne, & on en forme plus ou moins, ſuivant les cirnſtances des pays par où l'on paſſe.

L'Artillerie & les Bagages marchent à la tête, aux flancs, ns le centre ou derriere, ſuivant ce qui peut être à crainde l'Ennemi.

Quand il ſe rencontre des rivieres à traverſer, on jette ſſus des *Pontons*, eſpéce de batteaux de cuivre quarré-long, les joint ſur l'eau l'un à l'autre avec des cordes l'on arrête aux anneaux de chaque Ponton; on garnit le ſſus, de planches, cela forme des Ponts ſur leſquels les lomnes & toute l'Armée paſſe.

LES BATAILLES.

Il ſe trouve tant de circonſtances qui changent les ordes de Bataille, qu'il eſt impoſſible de les décrire; mais ur en donner une idée générale, il n'y a qu'à ſuppoſer une vaſte plaine où une Armée puiſſe avoir toute ſon ndue. Le plus uſité en ce cas eſt que l'Armée ſe range ſur ux lignes de front, l'Infanterie au centre, la Cavalerie deux côtés ou ſur les aîles; la ſeconde ligne ſera à trois t pas derriere la premiere ligne. Chaque corps dans les ux lignes ſera diſtant l'un de l'autre de 50. à 60. pas, mais façon que les Troupes de la ſeconde ligne ſe trouvent en e des intervalles de la premiere, le Général au centre es Officiers généraux le long des lignes d'un bout à l'autre. L'Artillerie ſera placée ſuivant les ordres du Général.

Il y aura quelques Troupes choiſies pour le corps de réve qui eſt quelquefois en troiſiéme ligne, mais toujours tiné à relever les eſpérances avanturées.

C'eſt un deshonneur à l'Infanterie de perdre ſes Draux, & à la Cavalerie ſes Timbales.

DES SIÉGES.

Les opérations des Campagnes engagent ſouvent à aſſiéer des Villes fortifiées ou à s'y défendre; cela étant, il eſt propos de donner une idée des Fortifications, avant de

parler de l'attaque & de la défenſe des Places fortifiées, do
il y a pluſieurs eſpéces, ſçavoir:

Les Places fortes ou *Places de Guerre*, ce ſont en général d
Villes fortifiées; on nomme Place d'arme, celle qui e
choiſie pour y retirer & y mettre en ſûreté les Magaſin
les Arſenaux, les Hôpitaux, &c.

Les Forteresſes ſont de moindres lieux fortifiés, comme
Bourg, un Village.

Les Citadelles ſont les Châteaux fortifiés des Villes
Guerre.

Les Forts ſont des terreins qu'on fortifie, ſoit à la tê
de défilés, d'embouchures de Riviere, de détroit
pour en défendre l'entrée, ils n'ont ordinairement d'a
tres Habitans que la Garniſon.

Les Fortins ſont de petits Forts ou des Châteaux fortifiés.

Fortifications. Pl. IV.

Pour rendre une Ville ou quelqu'autre terrein fortifié
on les entoure en tout ou en partie par quelques-uns des o
vrages tracés dans la Planche ſuivante, *Fig. I.*

A Le Corps de la Place.

B La Place d'Armes où s'aſſemble la Garniſon.

ccc Les Baſtions } compoſent ce qu'on nomme les ren
ddd Les Courtines } parts en général.

Ce qui eſt pointillé eſt le Foſſé.

e Baſtions à oreillons.

F Tenaille.

f Caponiere au-delà du Foſſé.

GG Demi-Lunes ou Ravelins.

HH Lunettes pour couvrir une demi-Lune.

K Contregarde.

L Ouvrages à cornes.

M Ouvrages à couronne.

N Cavalier élevé pour y placer des batteries ſupérieures.

P Caponiere garnie de Paliſſades, on la met au fond d
Foſſés ſecs.

222 Traverſes dans le chemin couvert.

33 Avant-Foſſé du ruiſſeau qui coule au pied du Glacis.

SS Places d'armes du chemin couvert.

Fig. 2.

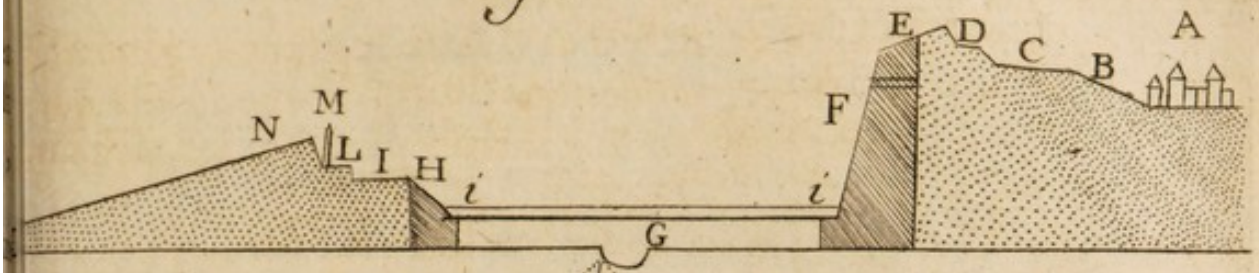


Fig. 1.

Fig. 3.

Le Brun f.

v Glacis.
Cuvette dans les Foſſés ſecs.

Au dehors du Glacis.

Lunete.
Flêche.
Redoute.

Fig. II. Profil des Remparts.

La Ville qui eſt enfoncée.
Le Talus qui mene au Terreplein.

Nota. Tout ce qui eſt pointillé eſt terre, & tout ce qui eſt ombré muraille de brique ou de pierre.

Le Terreplein.
Une Banquette.
Le Parapet.
L'Eſcarpe.
Le Foſſé ſec ou plein d'eau.
Les Ponts pour communiquer au chemin couvert.
La Contreſcarpe.
Le Chemin couvert.
Une Banquette.
Les Paliſſades,
Le Glacis.

Fig. III. Plan d'un Baſtion.

La Gorge ou entrée.
Les Flancs où ſont les embraſures des Canons.
Les Epaules.
dd Les Faces.
e L'Angle.
ff Les Angles des flancs.
gg Les Courtines.

On voit dans le profil où coupe *fig. II.* que la Ville eſt ſ'abry d'inſulte, le plus que faire ſe peut, par les fortifications qui s'élevent au-deſſus, car on monte pour arriver au Terreplein, ſur lequel les Troupes de la Garniſon ſe répandent, d'où elles montent encore ſur la Banquette, pour garnir les Parapets & tirer ſur les Aſſiégeants en cas d'approches; c'eſt par cette raiſon que le Parapet eſt en talus du côté de la campagne.

Les Parapets ſont aſſez hauts pour donner ſur le chemin couvert qui eſt au-delà du Foſſé & qui a communication

à la Ville par des Ponts ſur leſquels paſſe la partie de
Garniſon commandée pour border le chemin couvert,
montant ſur la Banquette, afin de tirer ſur la campag
le long du Glacis.

Comme le but des Aſſiégés eſt d'empêcher les Aſſiégea
d'approcher du corps de la Place, preſque tous les ouvrag
avancés qu'on voit dans le plan *fig. I.* ne ſont conſtrui
qu'à cette intention & à peu près ſur les mêmes principe
c'eſt-à-dire, Baſtions, demi-baſtions, Courtines, Foſſé
Glacis, &c. d'ailleurs on profite de tout, d'un ruiſſea
d'un rocher, d'une hauteur, d'un Marais &c. Plus u
Place eſt fortifiée, ſoit par l'art, ſoit par la nature,
par les deux enſemble, plus un Siége peut tirer en longue
& donner le tems au ſecours d'arriver, ou laſſer l'Enne
& faire lever le Siége.

Officiers des Places fortes.

Le Gouverneur.
Le Lieutenant de Roi.
Le Major.
L'Ayde-Major.

Armes & Défenſes communes aux Aſſiégeans & aux Aſſiégés.

Les Canons.
Les Bombes ou Mortiers.
Les Perdreaux.
Les Grenades.
Les Carcaſſes.
Les Pots à feu.
Les Bales à feu.
Les Petards aux Aſſiégeans.
Les Faſcines.
Les Gabions.
Les Sacs à terre.
Les Sauſſiſſons de 2 ſortes.
La herſe aux portes de la vill
Les Guerites aux Aſſiégés.
Les Fougaſſes.
Les Mines.
Les Contremines.
Les Innondations.
Les Chauſſetrapes.
Les Chevaux de friſe.

Les Canons ſont de différens calibres, depuis 6. livres
de bale, c'eſt-à-dire, le boulet péſant 6. livres juſqu
24. & 36. livres; les gros Canons ſont principalemen
employés aux Siéges, les moindres, comme plus porta
tifs, ſervent plus communément en raze campagne.

Dans un Siége, les Aſſiégés & les Aſſiégeans ſe ſerven
du Canon, les uns pour s'oppoſer aux approches & détruir
le

les travaux, les autres pour détruire les fortifications.

On les charge d'un boulet ſeul, ou à mitrailles, autrement à cartouche, avec toutes ſortes de ferremens, ou à boulets ramés, qui ſont deux boulets unis par une chaîne, ou à boulets rouges, c'eſt-à-dire, rougis au feu, qui embraſent où ils portent.

Les Bombes dont les plus groſſes péſent 500. livres, ſont de gros boulets creux, garnis de deux ances de fer. On les remplit de poudre, on bouche enſuite le trou d'un tampon de bois percé d'outre en outre; on remplit le trou du tampon, d'une poudre compoſée, qui brule lentement, c'eſt ce qu'on nomme ſa fuſée. Le Mortier eſt un vaſe de fonte arrondi, ouvert par en haut dans toute ſa largeur & en équilibre ſur ſon affut; on met dedans de la poudre juſqu'à une certaine hauteur, puis de la terre & la Bombe par-deſſus. On place le Mortier la gueule en haut, plus ou moins incliné; on allume la fuſée de la Bombe, & tout de ſuite on met le feu à la lumiere qui eſt au bas du Mortier, dont la poudre chaſſe la Bombe très-haut en l'air, d'où elle retombe plus ou moins loin, ſuivant l'inclinaiſon qui a été donnée au Mortier; elle crêve en arrivant à terre, & envoye au loin ſes éclats, qui ſont très-dangéreux.

Les Perdreaux ſont pluſieurs petites Bombes qu'on arrange ſur la poudre du Mortier, & qui en crêvant chacun de ſon côté occupent plus d'eſpace.

Les Grenades ſont de très-petites Bombes, que les Soldats allument & jettent auſſitôt avec la main.

Les Carcaſſes ſervent plus rarement, ce ſont des bandes de fer, ajuſtées en rond, à jour comme une grille de fer, garnies par dehors de pluſieurs crochets; on emplit le dedans, de Grenades & de matieres combuſtibles, & on les envoye à l'ayde du Mortier, elles mettent le feu où elles s'accrochent.

Les Pots à feu ſont des tapons de cordes enduites de réſine, gaudron & autres matieres inflammables; on les envoye la nuit, à l'ayde du Mortier. Ces matieres arrivées à terre, y brûlent une eſpace de tems, & rendent une lumiere qui fait voir aſſez loin ce qui ſe paſſe du

côté de l'Ennemi ; on s'en ſert dans les attaques d nuit.

Les Bales à feu ſont en petit ce que les Pots à feu ſont e grand, on les jette à la main aux mêmes intentions.

Les Petards ne ſervent qu'aux Aſſiégeans, quand ils veule briſer la porte d'une Ville ; c'eſt un eſpéce de gros va de fer rempli de poudre, qu'on attache à la porte ave de fortes vis, puis on y met le feu.

Les Faſcines ſont des fagots de cinq pieds de long, liés d deux liens, dont on ſe ſert pour revêtir les Tranchée & pour combler les Foſſés d'une Ville ; c'eſt ordinaire ment la Cavalerie qui les apporte à la queue des Tra chées.

Les Gabions ſont des paniers de la forme d'un tonnea ſans fond d'environ trois à quatre pieds de haut & d deux pieds & demi de large ; ils ſervent aux revêtiſſemen des Tranchées ; on les remplit de terre.

Les Sacs à terre ſont des Sacs de groſſe toile d'un pied & de mi de haut ; on les remplit de terre, ils ſervent au Tranchées.

Les Sauciſſons ſont de deux ſortes, leſquelles ne ſe reſſem blent en aucune façon. On appelle Sauciſſons des Faſcine très-longues, ayant dix à douze pieds de long, liées d trois liens, leſquelles ſervent à conſtruire les embraſure des Canons dans les Tranchées. L'autre eſpéce de Sau ciſſon va être expliqué en parlant des Mines.

Les Mines ſont des Galleries que l'on creuſe ſous terre, leſ quelles répondent & communiquent à des chambres o fourneaux qu'on remplit de tonneaux de poudre ſous u terrein qu'on a deſſein de faire ſauter en l'air ; c'eſt alor qu'on ſe ſert de Sauciſſon. Le Sauciſſon, en ce cas, eſ une eſpéce de corde d'étoupes nommée méche enduit de poudre préparée, entourée de papier, puis de parche min ; pour empêcher l'humidité, on enferme cette méche depuis le fourneau, le long des Galleries, juſques dehor dans de petites boëtes nommées *Augets* ; on met, quan il eſt tems, le feu au bout du Sauciſſon, la méche brûl lentement, le feu arrive aux fourneaux, enflamme l poudre des barils, dont l'effort fait ſauter en l'air le ter-

rein au-deſſus & les Troupes qui s'y rencontrent.

Les Fougaſſes ſont de petites Mines qu'on conſtruit en peu de tems, & qui font en petit l'effet des Mines.

Les Contre-Mines ſont conſtruites comme les Mines, elles font partie des fortifications d'une Ville, les aſſiégés conduiſent les galleries & les fourneaux ſous leurs ouvrages, quelquefois même juſques ſous la campagne, ſoit pour éventer les Mines des Aſſiégeans, ou pour faire ſauter des Batteries, des parties de Tranchées, &c.

Les Innondations s'exécutent de la part des Aſſiégés pour noyer les travaux des Aſſiégeans, en lâchant les Ecluſes qui retiennent les eaux d'une Riviere, d'un Marais, &c. à portée de la Ville.

Les Chauſſes-Trapes ſont des eſpéces de Chardons de fer, qui jettés ſur terre, ont toujours quelques pointes en haut.

Les Chevaux de friſe ſont des morceaux de bois lardés de pointes de fer, de façon qu'il ſe trouve toujours quelques rangs de pointes en haut.

On ſe ſert de ces deux dernieres Machines en pluſieurs occaſions, comme pour empêcher la Cavalerie d'avancer, pour défendre un Aſſaut, répandues & ſemées ſur le terrein d'une brêche, &c.

Des Lignes de Circonvallation & de Contrevallation.

Lorſqu'une Armée qui fait le ſiége d'une Ville, peut avoir à craindre une forte & nombreuſe Garniſon, ou pour empêcher que rien n'entre & ne ſorte de la Place; elle l'entourre quelquefois avec des Lignes de *Circonvallation*.

Si en même tems elle appréhende que l'Armée ennemie vienne l'attaquer par ſes derrieres, elle s'enferme elle-même dans des Lignes de *Contrevallation*.

Les Lignes de Circonvallation ſervent encore à fortifier une Armée en pleine campagne.

Toutes ces Lignes ne ſont autre choſe que des foſſés en forme de fortifications, la terre du foſſé jettée en-dedans, c'eſt-à-dire du côté du Camp; mais lorſqu'il eſt néceſſaire de les rendre très fortes, on y forme des Redens, qui ſont des angles rentrants & ſaillants, des demi-baſtions, &c. de diſtance en diſtance: on y ajoute un avant-foſſé, au-delà

duquel on creuſe deux ou trois rangs de Puits de ſix pied de gueule, terminés au fond en pointe de Verre à boire. Tous ces Puits ſe touchent & enfin un dernier foſſé. On ſe ſert auſſi de Chauſſe-Trapes, on fait des Abatis de bois &c. ſouvent on fraiſe les foſſés, c'eſt-à-dire, qu'à meſure qu'on les fait, on met vers les deux tiers du Parapet de terre qu'on éleve, un rang de Piquets longs & pointus qu'on place horizontalement & près l'un de l'autre, puis on acheve en mettant de la terre par-deſſus pour terminer la Crête.

Travaux & Attaques des Aſſiégeans.

Le Siége d'une Place forte commence toujours par des Tranchées, eſpéce de foſſés qui ſe creuſent en allant vers la partie de la Ville que le Général juge à propos d'attaquer. Le côté de l'attaque étant donc réſolu, on ouvre les Tranchées juſqu'à deux ou trois, à diſtances l'une de l'autre, & autant que l'on peut, hors de la portée du Canon de la Ville. La queue de la Tranchée eſt l'endroit où on a commencé à l'ouvrir.

Des Soldats commandés ſans autres armes que les outils néceſſaires pour remuer la terre & qu'on nomme alors les *Travailleurs*, commencent par piquer des Gabions à la file, ſuivant la ligne que l'Ingénieur indique, lui préſent; ce qui ſe fait ordinairement de nuit. Ces Gabions ſe piquent debout ſur le terrein, & toujours du côté de la Place. Les Travailleurs qui ſuivent, creuſent le foſſé, laiſſant deux pieds au moins de banquette le long des Gabions; ils fouillent & jettent la terre dans les Gabions, à meſure qu'ils ſont remplis, on met ſur chacun 6. Faſcines du ſens du foſſé, en Gerbées, c'eſt-à-dire 3. puis 2. & 1. Les Sacs à terre ſe poſent deux l'un ſur l'autre, dans les intervalles que donnent les deux Gabions qui ſe touchent, & jettant toujours la terre du foſſé, il ſe forme en-dehors un eſpéce de Glacis qu'on nomme le revers de la Tranchée. Les foſſés dont nous parlons ſe font de deux pieds & demi de profondeur, ſur 7. 8 & plus de largueur; on les fait aller en zigzag, pour qu'ils ne puiſſent pas être enfilés par le Canon de la Place; c'eſt ce qu'on nomme *les Boyaux* de la Tranchée.

A meſure que la Tranchée avance, les Troupes commandées pour la garnir, y entrent. On reléve les Troupes de la Tranchée toutes les 24. heures, au matin.

Au bout d'un certain eſpace, on forme la premiere paralélle qui va d'une tranchée à l'autre, & qui eſt effectivement paralélle à la Ville; le foſſé de la paralélle ſe conſtruit comme celui des Boyaux, avec la différence cependant que celui-ci a 15 ou 18 pieds, plus ou moins de largeur, & que de diſtance en diſtance on ouvre des quarrés creux, pour y mettre plus ou moins de piéces de Canon en batterie; les embraſures s'en conſtruiſent de 10. ou 12. pieds d'épaiſſeur, par des rangs de Sauciſſons qui ſe recouvrent avec de la terre. Ces batteries ſe nomment *à ricochet*, parce qu'en chargeant moins les Canons, les Boulets gagnent plutôt le terrein, d'où faiſant pluſieurs bonds & ricochets en avant, ils balayent la campagne, rendent les ſorties des Aſſiégés dangereuſes, tombent dans le chemin couvert & ravagent par-tout où ils paſſent.

On continue les Boyaux, on fait quelquefois une ſeconde paralélle avant la derniere, qui ſe fait au bas du Glacis, & eſt deſtiné à l'attaque du chemin couvert.

Au moment marqué, les Troupes commandées ſortent de la derniere paralélle, & attaquent le chemin couvert; ſi elles parviennent à ſauter dedans & à s'en emparer, le logement ſe fait auſſi-tôt.

Ce logement eſt une Tranchée avec Gabions, Sacs à terre. Cette Tranchée ſuit exactement, en dehors ſur le Glacis, tous les angles & retours du chemin couvert; on creuſe en même tems les batteries en arriere. Ces batteries ſont alors deſtinées à battre en brêche, c'eſt-à-dire, à faire écrouler les murailles des fortifications ſur leſquelles elles tirent à toute volée; on met entre deux batteries de Canons, & plus en arriere, une batterie de Bombes, qui de leurs côté, concourent à accélerer la brêche.

On ſonge à la deſcente du foſſé, s'il eſt ſec, ou à le combler, s'il eſt plein d'eau.

Si le foſſé eſt ſec, les Sappeurs commencent par faire près du logement un Puits, au fond duquel ils percent une Galerie qui, paſſant ſous le chemin couvert, va s'ouvrir dans le foſſé.

Si le foſſé eſt plein d'eau, on creuſe tant qu'on peut, à l'abri; mais il faut abſolument ouvrir dans le chemin couvert. C'eſt alors qu'on ſe ſert de Gabions & Faſcines, & de plus, on ajoute un *Blindage*. Ce qu'on nomme *Blindes*, ſont des Chaſſis quarré-longs d'environ 4. pieds de large & de 6. à 7. pieds de long, appointés par un des côtés; on fait entrer les pointes dans les Faſcines & Gabions qui viennent de ſervir à faire un mur à la Galerie extérieure, on ſoutient ces Blindes de l'autre côté avec des Fourches, dont chacune étaye deux Blindes; on jette Faſcines & terre ſur ces Chaſſis, ce qui forme un toit épais qui met à l'abri de la Mouſqueterie de la Ville, autant que faire ſe peut; lorſqu'on a pouſſé le Blindage juſqu'au foſſé plein d'eau, on jette dedans force faſcines, on comble ainſi le foſſé de proche en proche; on continue la Galleries ſur les Faſcines avec Faſcines, Gabions & Blindes, juſqu'à la brêche. Il s'agit alors d'attaquer l'Ouvrage qu'on veut prendre; ſi on y réuſſit, on s'y loge ſur le champ, par la même méthode dont on s'eſt ſervi pour faire le logement du chemin couvert, &c.

Défenſes des Aſſiégés.

Les Aſſiégés ſe défendent à coups de Canon qu'ils tirent de leurs Baſtions & autres Ouvrages, tant ſur les Tranchées, que ſur les batteries des Aſſiégeans, pour les démonter, & à coups de Fuſils, pour empêcher les approches. Ils font des ſorties qui ont pour objet de repouſſer les Troupes qui gardent les Tranchées, de les combler, d'enclouer le Canon & de détruire leurs travaux; les autres Défenſes ſont de faire jouer Contremines & Fougaſſes, ſuivant les occaſions, de ſe retrancher en-dedans des Ouvrages affoiblis par le Canon des Aſſiégeans, de lâcher les Ecluſes, s'ils en ont, &c.

Reddition des Places.

Lorſque les Aſſiégés ont perdu tout leurs terrein & que les brêches ſont faites au corps de la Place, il arrive ſouvent que le Général Aſſiégeant, envoye un Trompete au Gouverneur de la Ville, pour le ſommer de ſe rendre &

de lui livrer la Place ; s il y consent, on travaille à la Capitulation, quelquefois aussi le Gouverneur sentant bien qu'il ne peut plus se défendre, envoye des Tambours sur la brêche pour battre la Chamade, & fait arborer le Drapeau blanc, tout cela signifie qu'il demande à capituler. Alors le Général s'avance, & on se parle sur la brêche ; si les conditions ne conviennent pas, chacun se retire & le Siége se continue ; mais si on est d'accord, toute hostilité cesse sur le champ.

Il arrive rarement qu'un Gouverneur attende un Assaut général, parce que, si la Ville est prise d'Assaut, elle est toujours livrée au pilliage, & la Garnison passée au fil de l'épée.

Les Capitulations différentes.

Il s'en fait de trois espéces, sçavoir :

1°. Les honneurs de la Guerre pour la Garnison, qui sont de sortir de la Place Tambours battans, Méche allumée, Drapeaux déployés, du Canon & des Mortiers.

2°. La Garnison Prisoniere de Guerre.

3°. La Garnison désarmée & à la discrétion du Vainqueur.

DU BLOCUS.

On bloque une Place, lorsqu'on l'entoure simplement de Troupes sans l'assiéger, afin que rien n'y entre ni n'en sorte, ou pour s'en rendre maître par famine ; on y joint quelquefois des lignes de Circonvallation.

Quartiers d'Hyver.

Lorsque la Campagne est finie, on distribue les Troupes dans des Quartiers d'Hyver, c'est-à-dire, qu'on les envoye communément passer l'Hyver dans les Villes voisines du Théatre de la Guerre, pour les rassembler plus aisément à la Campagne prochaine.

Publications de Paix.

En France, quand la Paix est faite, elle se publie hautement à Paris, Capitale du Royaume, par le Roi d'armes & les Hérault d'armes, de la façon suivante.

Les Hérаults d'ames, au nombre de onze, ont chacun le titre d'une Province de France, & le Roi d'armes de la France a le titre de l'ancien cry de Guerre des Rois de France.

Titre du Roi d'armes—Montjoye Saint Denis.

Les titres des onze Hérаults, ſont :

Bourgogne.
Normandie.
Rouſſillon.
Alençon.
Charolois.
Picardie.
Touraine.
Xaintonge.
Angoulême.
Dauphiné.
Lyonnois.

L'ordre étant donné pour la Publication de la Paix, les Hérаults ſe vêtiſſent d'une Toque de Velours noir, avec un Cordon d'or, de leurs Cottes d'armes de Velours pourpre, ſur laquelle eſt brodé en or, devant & derriere, le nom de leurs Provinces, accompagné de trois Fleurs de Lys & trois Fleurs de Lys ſur chaque manche ; ils ſont chauſſés avec Trouſſes & Brodequins. Le Roi d'armes a de plus la Couronne royale d'or au-deſſus des trois Fleurs de Lys. Tous montent à cheval, & vont de Place en Place, à chacune deſquelles le Roi d'armes annonce à haute voix que la Paix eſt faite entre &c.

DE LA MARINE,

ET DE LA GUERRE SUR MER.

LA Marine eſt en général les Vaiſſeaux de toute eſpéce d'un Etat quelconque, deſtinés à voguer ſur les Mers; ainſi elle renferme l'Art de la Navigation, ſoit pour voyager, commercer, ou combattre; différens moyens forment cet Art: ceux que la nature indique, doivent ici avoir le premier rang.

Des Vents & de la Bouſſole.

Les Vents font avancer les Vaiſſeaux, & la Bouſſole les dirige au Nord ou au Midi.

Les quatre Vents principaux ſont ceux du Nord, du Levant, du Midi & du Couchant.

Mais, comme le Vent vient indifféremment de tous côtés, il a fallu, pour déſigner le Vent qui ſouffle dans les intervalles de chaque Vent principal, comme du Nord au Levant &c. en fixer un certain nombre qu'on nomme en général Rhombes ou airs de Vent. C'eſt pourquoi on trace un cercle qu'on diviſe en trente-deux parties égales & qu'on nomme la *Roſe* des Vents; en voici les noms.

Nom des 4. principaux Vents, ſuivant les Navigateurs.

Le Vent du Nord eſt nommé Nord & s'écrit N.
Le Vent du Levant eſt nommé Eſt & s'écrit E.
Le Vent du Midi eſt nommé Sud & s'écrit S.
Le Vent du Couchant eſt nommé Oueſt & s'écrit O.
} en abrégé.

On eſt généralement convenu que toutes les Cartes géographiques ſeront diſpoſées de maniere que le Nord fait toujours le haut de la Carte, le Levant à droit du Spectateur, le Midi au bas & le Couchant à gauche. J'ai diſpoſé la Roſe des Vents, *Pl. V.* ſur ce principe; de plus, on y déſigne toujours le Nord par une fleur de lys, & le Midi par une pointe de flêche.

Les trente-deux Vents.

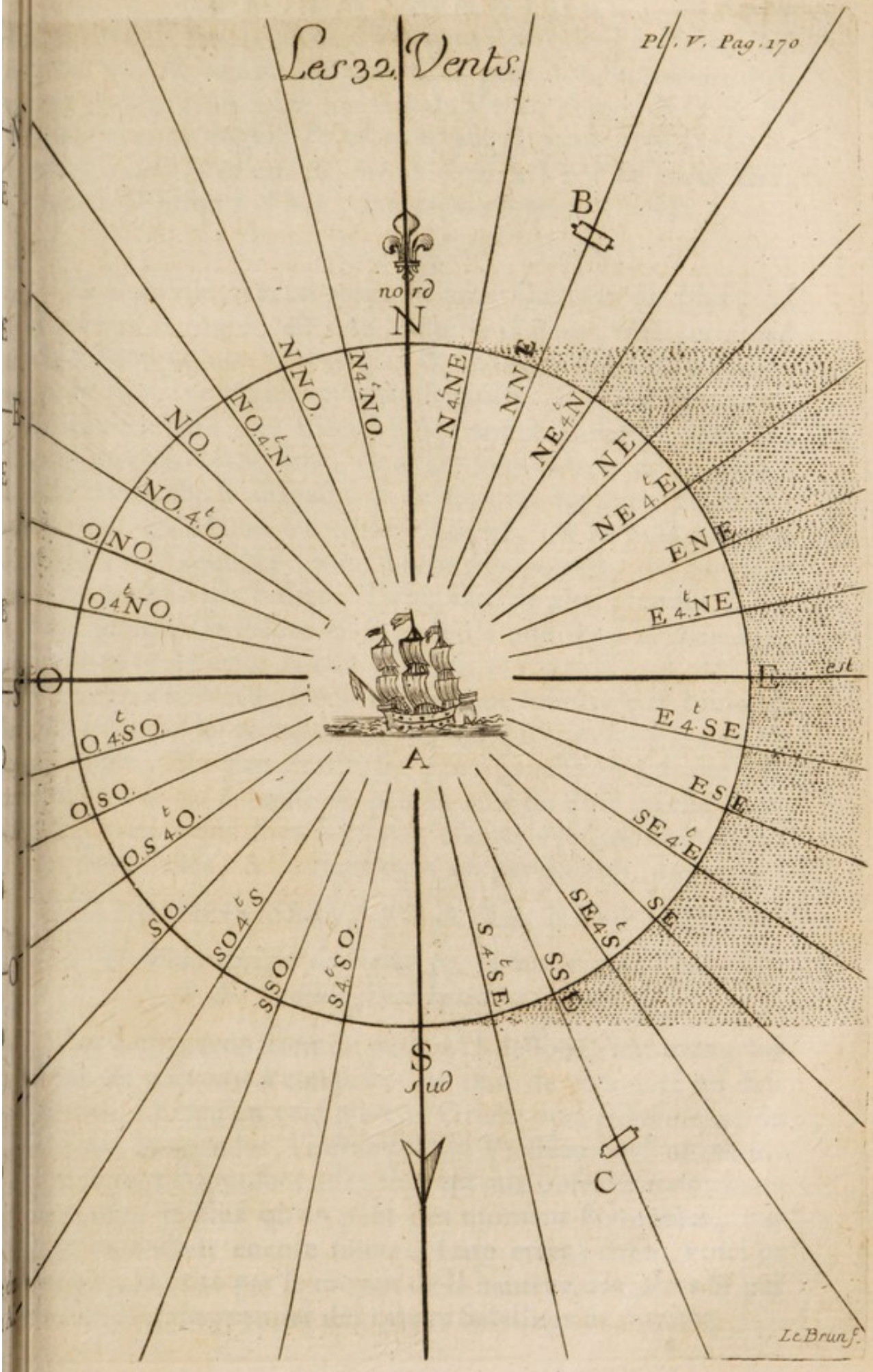
I. NORD, *Septentrion*, *Bize*, *Tramontane*.——I
Nord *quart de Nord-Eſt*.—N 4^t. NE
Nord-Nord-Eſt.——NNE
Nord-Eſt *quart de Nord*.—NE 4^t. N
NORD-EST, *Galerne*, *grec*.——NE
Nord-Eſt *quart d'Eſt*.——NE 4^t. E
Eſt-Nord-Eſt.——ENE
Eſt *quart de Nord-Eſt*.——E 4^t. NE

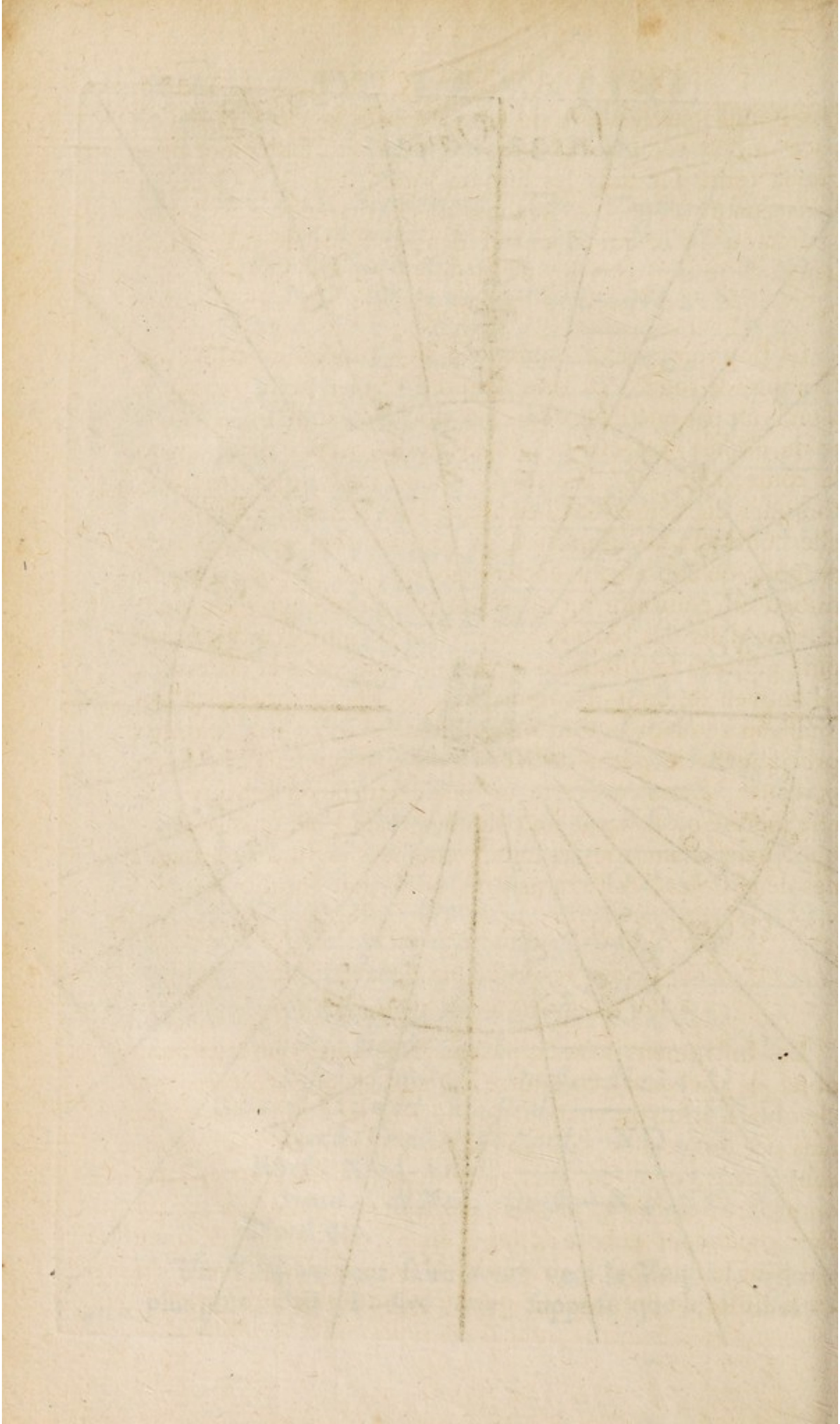
II. EST, *Levant*, *Oriental*, *Solaire*, *d'Amont*.——
Eſt *quart de Sud-Eſt*.——E 4^t. SE
Eſt-Sud-Eſt.——ESE
Sud-Eſt *quart d'Eſt*.——SE 4^t. E
SUD-EST, *Siroco*.——SE
Sud-Eſt *quart de Sud*.——SE 4^t. S
Sud-Sud-Eſt.——SSE
Sud *quart de Sud-Eſt*.——S 4^t. SE

III. SUD, *Sur*, *Méridional*, *Marin*, *d'Aval*.——
Sud *quart de Sud-Oueſt*.—S 4^t. SO
Sud-Sud-Oueſt.——SSO
Sud-Oueſt *quart de Sud*.—SO 4^t. S
SUD-OUEST.——SO
Oueſt *quart d'Oueſt*.——O 4^t. O
Oueſt-Sud-Oueſt.——OSO
Oueſt *quart de Sud-Oueſt*.—O 4^t. SO

IIII. OUEST, *Ponant*, *d'Abas*, *Briſe*.——(
Oueſt 4^t. *de Nord-Oueſt*.—O 4^t. NO
Oueſt-Nord-Oueſt.——ONO
Nord-Oueſt 4^t. *d'Oueſt*.—NO 4^t. O
NORD-OUEST, *Maeſtral*.——NO
Nord-Oueſt 4^t. *de Nord*.—NO 4^t, N
Nord-Nord-Oueſt.——NNO
Nord 4^t. *de Nord-Oueſt*.—N 4^t. NO
Nord &c.

Un Vaiſſeau peut faire route vers le Vent à la ligne c
plus près, c'eſt-à-dire, que, ſuppoſé que le Vaiſſeau


Les 32. Vents.
nord
N
NNO
N 4 NO
N 4 NE
NNE
NO
NO 4 N
NE 4 N
NE
NO 4 O
NE 4 E
O NO
ENE
O 4 NO
E 4 NE
O
est
E
E 4 SE
O 4 SO
A
ESE
O SO
SE 4 E
O S 4 O
SE
S O
SO 4 S
SE 4 S
SSE
SSO
S 4 SO
S 4 SE
S
sud
B
C
Le Brun f.



ſoit pouſſé par le Vent d'Eſt imité dans la *Pl. V.* par l'eſpace qui eſt rempli de points, il peut non-ſeulement diriger ſa route ſur tous les airs du Vent, depuis NO & S, mais encore voguer & avancer par ſa manœuvre ſur les lignes B ou C; ce qui eſt entrer dans le Vent de trois Airs, depuis N juſqu'à NNE, ou depuis S juſqu'à SSE.

La Bouſſole.

La Bouſſole, qu'on nomme auſſi Compas de Mer, ou Compas de route, eſt une Aiguille d'acier poli, terminée d'un bout par une fleur de lis, & de l'autre finiſſant en pointe de flêche: on aimante cette Aiguille, c'eſt-à-dire, qu'on la coule deſſus une Pierre d'Aimant à pluſieurs repriſes, toujours du même ſens, en allant vers la fleur de lis; alors elle contracte la diſpoſition de tourner toujours au Nord: & pour qu'elle en ait entiere liberté, on la poſe par ſon milieu en équilibre ſur un pivot très-pointu; on contient le tout dans des boîtes; il s'en fait de plus grandes & de plus petites: le Pilote en a toujours une dans ſa chambre, au moyen de quoi il connoît nuit & jour de quel côté ſon Vaiſſeau a le Nord. Cette Aiguille ne montre pas toujours préciſément le point du Nord; car ſuivant les Pays qu'on parcourt, elle s'en écarte un peu à gauche ou à droite, & elle incline ou ſe baiſſe un peu du côté du Pole qu'elle indique; mais étant ſous la ligne, elle ne s'incline vers aucun des deux Poles, & ſe tient dans un parfait équilibre.

INSTRUMENS SERVANT A LA NAVIGATION.

1°. *Pour diriger ſa Route par la hauteur du Pole & des Etoiles fixes pendant la nuit.*

Les Inſtrumens dont on parlera ci-deſſous, ont tous pour objet de parvenir à connoître de nuit de quel côté on fait chemin. Lorſqu'on veut aller à l'Orient ou à l'Occident, du ſens des longitudes, l'inſtabilité du Vaiſſeau ou d'autres inconvéniens s'oppoſent aſſez ſouvent aux obſervations; mais on profite le plus qu'on peut des momens favorables, qui ſont cependant encore ſujets à faire errer: enfin, voici ce qui peut ſe faire par le moyen de la hauteur des aſtres & par les Eclipſes du premier des quatre Satellites de Jupiter.

*

Les Inſtrumens qui ſervent aux opérations ci-deſſus ſont :

L'Aſtrolabe.
Le Demi-Cercle.
Le Quart de Cercle.
L'Arbalêtrille.
Le Quartier Anglois.

L'Aſtrolabe eſt un Cercle diviſé par le côté en ſes trois cens ſoixante degrés. On le tient ſuſpendu par un anneau ; une regle arrêtée à ſon centre, & qu'on peut faire cependant tourner ſur toute ſa circonférence à une Pinule fendue ou trouée à chaque bout. Quand on voit l'Aſtre au travers des deux Pinules, le degré du Cercle où la regle reſte alors, eſt l'élévation de l'Aſtre au-deſſus de l'Horizon.

Le Demi-Cercle & *le Quart de Cercle* ayant de même une regle tenue au centre & mobile, donnent également les degrés ; mais au Quart de Cercle, c'eſt un plomb au bout d'un fil qui tombe perpendiculairement ſur les degrés.

L'Arbalêtrille eſt compoſée d'une regle épaiſſe, diviſée en degrés & minutes ſur ſes quatre faces. Cette regle ſe nomme la Flèche : elle eſt paſſée dans deux mortoiſes faites dans le milieu de deux autres regles plus courtes, qui peuvent couler ſur elle à angle droit ; ce qui reſſemble aſſez à la Croix d'un bâton d'Archevêque, ou à la Croix de Lorraine : ces deux regles coulantes ſe nomment les Marteaux. Il y en a un plus court que l'autre. On met l'œil au bout de la regle, & on aligne les deux Marteaux, en les faiſant gliſſer juſqu'à ce qu'ils arraſent l'Aſtre : alors les diviſions ſur la regle indiquent ſa hauteur ſur l'Horizon.

Le Quartier Anglois eſt un Inſtrument compoſé, qui fait l'effet de ceux qui viennent d'être décrits.

Le ſeul Inſtrument dont on puiſſe ſe ſervir en Mer pour obſerver les Eclipſes des Satellites de Jupiter, principalement du premier, parce qu'il s'éclipſe derriere ou devant Jupiter trois ou quatre fois par ſemaine, eſt la Lunette d'approche. Les Eclipſes de ce Satellite ſont d'un grand ſecours dans la Navigation pour les longitudes. Pour cet effet, on doit être muni d'une liſte des heures de ſes Eclipſes pendant l'année, obſervées dans un même lieu ; & ſi dans l'endroit où on ſe trouve en Mer, il s'éclipſe plutôt ou plus tard, on eſt plus ou moins vers l'Orient ou vers l'Occident.

2° *Pour connoître la quantité de chemin qu'on fait en Mer.*

D'autres Inſtrumens ont été imaginés pour découvrir, au-
nt que faire ſe peut, le chemin qu'on fait par heure, ſçavoir:
Le Sablier.
Le Loch.
Le Quartier de réduction.

Le Sablier qu'on nomme auſſi *Horloge de Sable*, eſt com-
ſé de deux Fioles de verre renverſées l'une ſur l'autre,
nt les deux goulots ſont maſtiqués enſemble, & ne ſe
mmuniquent en-dedans que par un très petit trou par où
ſable factice, fait, à ce qu'on dit, de coquilles d'œuf mi-
s en poudre très fine, dont on garnit la Fiole de deſſus,
mbe petit à petit dans celle de deſſous par un petit trou,
ſe vuide totalement, ſoit en une heure ou en pluſieurs
ivant leurs grandeurs, après quoi on retourne le Sablier
ur recommencer. Cet inſtrument ſert de Pendule en Mer
ur compter les heures.

Le Loch eſt un morceau de bois d'environ un pied de
ng, creuſé en petit batteau garni de plomb en-deſſous,
taché à une longue ficelle nouée de toiſes en toiſes; on
jette en Mer à la poupe, & on ne commence à compter
s nœuds ou toiſes que quand il eſt au-delà de l'agitation
e le Vaiſſeau cauſe à l'eau; alors le Loch eſt ſuppoſé im-
obile ſur la Mer. On dit que ſi en une demie minute on
e 24 toiſes, le Vaiſſeau fait une lieue par heure ſi 48 toiſes,
ieues &c. mais cela eſt très ſujet à erreur.

Le Quartier de réduction eſt un quart de Cercle tracé
r une ſurface plate & rempli de quantité de quarts de
ercles à diſtance égale & à centre commun, coupés par
s quarrés de lignes droites en équerre l'une à l'autre;
eſt à l'aide de toutes ces lignes, que les Pilotes tracent
réduiſent en petit le chemin du Vaiſſeau, prenant tou-
urs le centre commun des quarts de Cercle pour le point
départ du vaiſſeau.

3°. *Pour connoître le fond & le terrein du fond de la Mer.*

On ſe ſert pour cet effet d'un ſeul Inſtrument, ſçavoir La Sonde.

La Sonde eſt un cone ou un morceau de fer fait en p de ſucre ; on remplit de ſuif ſa baſe, qui eſt creuſe ; l'attache par l'anneau qui eſt à ſon bout pointu à une co diviſée par braſſes, chaque braſſe a cinq pieds ; on j la Sonde à la Mer, & on lâche la corde juſqu'à ce la Sonde touche au fond, par ce moyen, on ſçait, en tirant la Sonde, non ſeulement de combien on eſt au-d ſus du fond de la Mer, mais encore quel eſt l'eſpéce terrein qu'elle a touché, car il s'en attache des petites p ties au ſuif, ou il ſe trouve rayé s'il a donné ſur des ches. Cet Inſtrument eſt eſſentiel pour connoître la profo deur des écueils ſous l'eau, bancs de ſable, &c.

Cartes.

On s'aide de tout ce qu'on peut en Mer, ſoit Car Marines, deſſeins de veues de Côtes, petites Cartes par culieres des pays, &c.

Latitudes & Longitudes.

Les Latitudes ſont l'élévation du Pole ſur l'horizon l'endroit où on eſt, ſoit Pole Artique ou Antartique ; ai on ſçait de combien on avance vers le Nord ou vers le M di aidé en même tems par la Bouſſole.

Les Longitudes ſont la diſtance qui ſe trouve de l'e droit où on eſt, au premier Méridien qu'on a fixé, pc les Navigateurs, à l'Iſle de Fer, en voguant d'Orient Occident, ou d'Occident en Orient ; mais pluſieurs inco véniens ont empêché juſqu'à préſent d'avoir les Longitud juſtes en Mer. Les Eclipſes des Satellites de Jupiter, ſur-to du premier, qui arrivent tous les deux ou trois jours, ſont d'un grand ſecours. *Voyez à l'Aſtronomie, cy - aprè*

Des Marées, Flux ou Flot, Reflux ou Juſſan.

La Mer, c'eſt-à-dire, les eaux de l'Océan, montent tous jours lunaires ſur les bords des Terres qu'elles arroſent ux fois & s'en retirent deux fois, ce qu'on nomme Ma- , eſt un Flux & Reflux; ainſi il y a deux Marées dans aque jour lunaire.

Quand la Mer ceſſe de monter, on dit pleine Mer, & le Mer, quand elle ceſſe de deſcendre.

La Marée retarde tous les jours d'environ trois quarts eure, comme la Lune.

Vers les nouvelles & pleines Lunes, les intervalles des rées ſont plus près l'une de l'autre, que dans les quadra- es (*Voyez à l'Aſtronomie, cy-après.*) & ſont beaucoup s hautes aux nouvelles & pleines Lunes des Equinoxes, en autres tems.

La Mer Méditerranée & la Mer Baltique n'ont ni Flux Reflux par elles-mêmes; elles ſe reſſentent ſeulement un des Marées de l'Océan.

DES VAISSEAUX.

Preſque toutes les Nations navigent ſur les Mers par le ours des Bâtimens de bois que chacune à conſtruit à ſa niere, ſoit pour combattre ſes Ennemis au milieu mê- e des flots, ou pour entreprendre des Voyages de long urs, & entretenir un commerce conſidérable dans les pays plus reculés.

Les Bâtimens qui vont en Mer, ſe nomment en général s Vaiſſeaux; les plus conſidérables prennent encore le m de Navires. On en a imaginé de tant de formes & ndeurs, qu'il faut ſe reſtraindre ici à parler ſeulement ceux dont on ſe ſert, principalement dans nos Mers, t à Voiles, pour profiter des Vents, ou à Rames, pour ſervir de l'eau même, ſçavoir :

Le Vaiſſeau de Guerre, ſa Chaloupe & ſon Eſquif.

La Fregate.

Le Vaiſſeau Marchand.

La Corvette.

Le Brûlot.

La Galiote à Bombes.
La Flutte.
La Tartane.
Le Brigantin.
Le Chiabec.
La Galere.

Les Vaiſſeaux de Guerre ſont de différentes groſſeurs co me depuis 130 pieds de long juſqu'à 170 & depuis vi pieds de large juſqu'à quarante ; les plus gros ont t ponts ou étages, les moindres deux, & depuis 50 Can juſqu'à 120, le tout à peu près.

La Chaloupe eſt un Batteau long ſans Voile, qu'on e barque avec le Vaiſſeau & dont on ſe ſert à rames en de beſoin.

L'Eſquif eſt un Batteau plus petit que la Chaloupe, dont on ſe ſert également.

La Fregate eſt un eſpéce de Vaiſſeau plus petit & p bas qu'un vrai Vaiſſeau ; elle a communément deux po & porte depuis 20 juſqu'à 30 Canons.

Le Vaiſſeau Marchand eſt un médiocre Vaiſſeau, qui principalement à tranſporter des Marchandiſes ; on y e barque auſſi du Canon ; on ne définit ſa groſſeur que la quantité de Tonneaux ou de fois 2000 livres qu'il p porter ; ainſi un Vaiſſeau de 50 Tonneaux eſt celui qu peut charger de 50 fois 2000 liv. qui eſt 100000 liv. &

La Corvette eſt une petite Fregate qui n'a qu'un por & porte depuis 12 juſqu'à 18 Canons.

Le Brûlot eſt un vieux & petit Vaiſſeau qu'on remp d'Artifice, il ne ſert qu'en Guerre, en s'accrochant à Vaiſſeau ennemi, pour tâcher d'y mettre le feu.

La Galiote à Bombe eſt un petit Bâtiment de Guerre c n'a qu'un demi-pont ; les Mortiers y ſont poſés ſur un am de Cables qui vont juſqu'au fond de cale.

La Flute eſt un gros Bâtiment renflé qui ſert à tranſpo ter les Vivres ; c'eſt un eſpéce de Magazin pour les Eſcadr

Le Brigantin eſt un petit Vaiſſeau de bas bord, qui à Voiles & à Rames.

Le Chiabec eſt un petit Bâtiment à Voiles & à Rame il eſt deſtiné à tranſporter des Munitions.

La Tartane eſt un Barque de Pêcheur à un ſeul Mât garni d'une Voile Latine ou en triangle.

Les Galeres ſont des Bâtimens de bas bord ou plats qui vont à Rames, & qui cependant ont deux Mâts garnis chacun d'une Voile en triangle ou Latine dont la plus grande ſe nomme la Bâtarde; elles ont ordinairement 120 pieds de long, 18 pieds de large & 5 piéces de Canon à leurs bouts, dont une très groſſe, nommée *le Courſier*, 2 moindres & 2 petites; elles ont 25 à 30 bancs pour ranger ſur chacun 4, 5 ou 6 Rameurs, ce qui fait, pour 30 bancs à 6 Rameurs, 180 hommes. Les Galeres craignent les gros-tems, ainſi elles ne peuvent guères aller que le long des côtes pour les défendre des approches de l'Ennemi.

La plûpart des Rameurs ou Forçats, ſont gens condamnés par la Juſtice à ramer ſur les Galeres; il y en a de condamnés à tems & d'autres à perpétuité. La Chiourme eſt un terme générique qui ſignifie tous les Rameurs aſſemblés & en leurs place ſur la Galere.

Le Roi de France entretient environ 40 Galeres.

Il n'y a plus depuis peu de Général des Galeres, la Charge eſt abolie.

Les Galeres ſont maintenant diſtribuées dans tous les Ports conſidérables de la France, & leurs Officiers roulent avec ceux de Vaiſſeaux.

Les Comites ou Comms ſont prépoſés pour le détail & la Police des Galériens ſous les ordres des Officiers.

Les principales Galéres ſont : La Réale, la Patronne & la Capitaineſſe.

Vaiſſeaux affectés à certains Pays.

Le Gallion d'Eſpagne eſt un très gros Vaiſſeau de haut bord, qui eſcorte la Flotte de Cadix dans ſon trajet au Golfe de Méxique.

La Carraque de Portugal eſt à peu près comme le Gallion d'Eſpagne, mais encore plus gros.

La Galéaſſe de Veniſe eſt une groſſe Galére, le plus grand de tous les Bâtimens à Rames & à Voiles; elle porte juſqu'à 20 Canons; elle a 3 Mâts, ſçavoir : *Maeſtre*, *Miſene* & *Artimon*; elle a 32 bancs couverts de 6 ou 7

Forçats chacun ; elle embarque des Troupes.

Le Bucentaure de Veniſe eſt un gros Bâtiment qui ne ſ aux Venitiens que le jour de l'Aſcenſion ; il eſt reno mée à cauſe de la ſinguliere Cérémonie à laquelle il ſe qui eſt celle d'aller épouſer la Mer. La Cérémonie Mariage ſe termine par un Anneau d'or que le Do jette dans la Mer.

PARTIES DES VAISSEAUX.

Les parties des Vaiſſeaux, dont on va parler, ſont c les que tout le monde doit principalement connoître, a tendu qu'elles ſont les plus vulgaires dans les Récits & da les Relations des Gens de Mer, Voyageurs & autres.

L'Avant ou la Proue.
L'Arriere ou la Poupe.
La Quille.
Le Maître Bau.
Les Flancs.
Les Ponts ou Etages.
Le Gaillard.
Les Pompes.
Les Sabords.
La Cale.
Les quatre Mâts, ſçavoir : Le Mât de Beaupré. Le Mât de Miſéne. Le grand Mât. Le Mât d'Artimon.
Les Vergues.
Les Voiles.
Les Cordages & Cables.
Les Hautbans.
Les Ancres.
Le Leſt.
La Cargaiſon.
L'Arrimage.
La Sainte Barbe.
La Soute aux Poudres.

La Proue ou *l'Avant* eſt le bout du Vaiſſeau qui fend l'ea

La Poupe ou *l'Arriere* eſt le derriere du Vaiſſeau, où attaché le Gouvernail qu'on nomme auſſi le Timon.

La Quille eſt, pour ainſi dire, la baſe du Vaiſſeau & la partie la plus baſſe ſous l'eau, dans toute ſa longueur ; elle eſt formée par de groſſes piéces de bois attachées l'une à l'autre de la Proue à la Poupe.

Le Maître-Bau eſt l'endroit où le Vaiſſeau a ſa plus grande largeur.

Les Flancs ſont en général les côtés du Vaiſſeau.

Les Ponts, depuis un juſqu'à trois, ſont les étages du Vaiſſeau, où ſont placés les Canons.

Le Gaillard eſt un quatriéme étage ou le plus haut Pont d'un Vaiſſeau, mais il ne va pas d'un bout à l'autre ; on le diſtingue en *Château d'avant* & *Château d'arriere*, l'un à la Proue l'autre à la Poupe. Il y a des Vaiſſeaux qui n'ont point de Gaillard.

Les Pompes ſont pluſieurs dans un Vaiſſeau ; elles ſervent à jetter à la Mer l'eau qui y ſera entrée par quelque cauſe que ce ſoit.

Les Sabords ſont les ouvertures ou fenêtres par leſquelles on tire les Canons le long des flancs ; on les ferme avec des Volets nommés *Mantelets*.

La Cale eſt, pour ainſi dire, les Caves du Vaiſſeau ; les plus baſſes de ces Caves ſe nomment *le fond de Cale*.

Mâts.

Les 4 Mâts ſont des arbres entiers Pins ou Sapins entés l'un au bout de l'autre, poſés debout ſur le Vaiſſeau, excepté le ſuivant qui eſt penché ſur la Mer ; ils ſont deſtinés à porter les Voiles.

1er. *Le Beaupré*, il eſt à la Proue & penché en avant ſur la Mer, il a juſqu'à 60 pieds & plus de long.

2e *Le Mât de Miſene*, il eſt derriere le Beaupré & en eſt aſſez proche ; il a environ 70 pieds de long.

3e *Le grand Mât*, il eſt vers le milieu du Vaiſſeau ; il a environ 100 pieds de long.

4e *Le Mât d'Artimon*, il eſt à peu près entre le grand Mât & la Poupe ; il a environ 90 pieds de long.

Nota. Que toutes ces proportions diminuent à meſure que le Vaiſſeau eſt plus petit.

Les Vergues ſont de très longues perches attachées libr
ment en travers par le milieu aux Mâts, & c'eſt à ch
cune de ces Perches que chaque Voile eſt liée dans tou
ſa largeur.

Voiles.

Deux Voiles au Mât de Beaupré, la plus baſſe ſe nom
me *la Sivadiere*, celle d'au-deſſus, la Voile de *Perroquet*.

Trois Voiles au Mât de Miſéne, la plus baſſe ſe nom
me *la Miſene*, celle d'au-deſſus la Voile d'*Hunier*, la pl
haute la Voile de *Perroquet*.

Trois Voiles au grand Mât, la plus baſſe ſe nomme
Cape, les deux autres la Voile de *Hunier* & la Voile de *Pe*
roquet.

Deux Voiles d'Artimon, la plus baſſe ſe nomme la Vo
d'*Artimon*, celle d'au-deſſus la Voile de *Perroquet*.

Les Cordages & *Cables* qu'on nomme en général *les Manœ*
vres, ſervent effectivement à manœuvrer les Voiles &
fortifier & étayer les Mâts.

Les Haubans ſont de groſſes Cordes ayant d'autres Cord
en forme d'échelons d'un Hauban à l'autre. Les Hauba
vont ſe rendre aux Hunes, eſpéces de plateaux rond
enfilés par leurs centre dans les Mâts, pour les affer
en leurs places.

Les Ancres ſont de groſſes barres de fer, courbées en a
évaſé, terminé par les deux bouts en forme de fer
flêche; du milieu de l'arc s'éléve à plomb une autre ba
de fer droite, terminée par un anneau mobile, ſous lequ
eſt un morceau de bois en travers, pris par ſon centr
on attache un Cable à l'anneau & lorſqu'on veut arrê
le Vaiſſeau, on file le Cable, c'eſt-à-dire, on lai
deſcendre l'Ancre au fond de la Mer, où il s'accroche p
l'une ou l'autre de ſes pointes & arrête le Vaiſſeau a
quel il tient par le Cable filé. Un Vaiſſeau eſt ordina
rement muni de pluſieurs Ancres de groſſeurs différent

Le Leſt d'un Vaiſſeau eſt un poids qu'on y ajoute au fond
Cale, pour l'aſſurer & lui faire garder l'équilibre; c'
ordinairement de ſable ou de cailloux dont on ſe ſert.

La Cargaiſon eſt la charge d'un Vaiſſeau en Marchandiſes.

L'Arrimage eſt l'arrangement des Marchandiſes dans un Vaiſſeau.

La Sainte-Barbe eſt la Chambre où les Canoniers ſerrent leurs uſtenciles d'artillerie.

La Soute aux Poudres eſt le plus bas étage du Château de Poupe où on met le Magazin des Poudres.

TERMES DE MARINE LES PLUS FAMILIERS:

1° *Par rapport au Vaiſſeau.*

Stribord.	Amener.
Bas-Bord.	Touer.
Jetter le Grapin pour aborder.	Relâcher.
Eſtre éloigné de 1 ; 2 &c. Cables.	Lever l'Ancre.
	Porter vers un endroit.
Lâcher ſa bordée.	Doubler.
Garnir le Pont.	Croiſer.
Faire le quart.	Donner la chaſſe.
Virer de bord.	Bon, mauvais Voilier.
Mouiller.	Iſſer, frêler les Voiles.
Faire de l'eau.	Ranger la côte.
Toucher.	Le bord.
Echouer.	La rade.
Une Voile.	Le Port.

Stribord eſt la droite du Vaiſſeau pour celui qui de dedans regarde la Proue.

Bas-Bord eſt le côté gauche.

Nota. On nomme auſſi un Vaiſſeau plat Vaiſſeau de bas-bord, parce qu'on donne le nom de haut-bord à un gros Vaiſſeau.

Jetter le Grapin ou *aller à l'abordage*, c'eſt accrocher un Vaiſſeau ennemi par le moyen des Grapins (*Voyez les Armes des Vaiſſeaux, page 192.*) pour ſauter dedans, y combattre & tâcher de s'en emparer.

Eſtre éloigné d'un, de deux &c. Cables, façon de parler figurée; on appelle en Mer l'éloignement de 100 toiſes, une longueur de Cable.

Lâcher ſa bordée, ſe dit d'un Vaiſſeau qui prêtant le flanc à

l'Ennemi, fait tirer tous les Canons de ce flanc.

Garnir le Pont eſt ranger les Soldats le long des Ponts du cô
té du Vaiſſeau ennemi.

Faire le quart, c'eſt veiller à ce qui ſe paſſe dans le Vaiſſea
& aux environs; chacun fait ſucceſſivement le quart dan
ſon diſtrict; on reléve le quart toutes les trois heures
demi.

Virer de bord, c'eſt faire tourner un Vaiſſeau afin qu'il prê
ſon autre flanc au Vent ou à l'Ennemi.

Mouiller, c'eſt arrêter le Vaiſſeau en jettant l'Ancre pr
d'une Terre où on veut deſcendre.

Faire de l'eau, c'eſt envoyer à terre pour y faire proviſio
d'eau douce pour le Vaiſſeau.

Toucher, ſe dit quand le Vaiſſeau heurte contre un roch
caché ſous l'eau, ſous un banc de ſable, &c.

Echouer, ſe dit quand un Vaiſſeau s'ouvre ou ſe briſe co
tre une côte, contre un rocher, &c.

Une Voile, ce mot ſignifie un Vaiſſeau, en langage marin
Nous apperçumes une Voile à la pointe du jour, cela ve
dire, Nous apperçumes un Vaiſſeau.

Amener veut dire abbatre les Voiles pour s'arrêter ou n'alle
pas ſi vîte; le Vainqueur oblige auſſi l'Ennemi vaincu d'
mener, afin qu'il puiſſe approcher plus aiſément.

Touer, ſignifie ſe ſervir de rames dans la Chaloupe qu'o
lie au Vaiſſeau pour le tirer vers la terre, dans certain
occaſions.

Relâcher, c'eſt aborder à quelqu'Iſle ou Terres dans le cou
rant d'un Voyage pour quelques néceſſités du Vaiſſeau
ſoit pour le radouber, qui eſt le raccommoder, ou p
quelqu'autre raiſon.

Lever l'Ancre, c'eſt le tirer du fond de la Mer pour ſe reme
tre en marche.

Porter vers quelqu'endroit, c'eſt diriger la manœuvre &
gouvernail vers cet endroit.

Doubler, ſoit un Cap ou autre Terre avancée en Mer, c'e
paſſer de l'autre côté.

Croiſer, c'eſt ſe tenir long-tems en Mer dans un certai
eſpace, le plus ſouvent pour attendre que l'Ennemi p
roiſſe, afin de le combattre.

Donner la chaſſe à un Vaiſſeau ennemi, c'eſt le pourſuivre pour tâcher de le combattre ou de s'en emparer.

Un bon Voilier eſt le Vaiſſeau qui avance beaucoup en Mer; *mauvais Voilier*, c'eſt le contraire.

Uſſer & frêler les Voiles, c'eſt les ployer & les attacher à leurs Vergues.

Ranger une côte, c'eſt couler tout du long.

Le Bord; il y a des occaſions où un Vaiſſeau s'appelle bord, par exemple, au lieu de dire, J'allai dans le Vaiſſeau d'un tel, je dinai dans ſon Vaiſſeau; on dit, J'allai à bord d'un tel Vaiſſeau, je dînai à bord d'un tel.

La Rade, eſt un endroit en Mer remarqué pour pouvoir y jetter l'Ancre en attendant un Vent favorable pour entrer dans le Port.

Le Port eſt un endroit connu le long d'une côte où la Mer ſe trouve preſque environnée par des Terres avancées qui mettent les Vaiſſeaux en ſûreté contre les Vents.

2° *Par rapport au Vent.*

Vent frais.	Eſtre ſous Vent.
Vent arriere ou en Poupe.	Aller à baſſes Voiles.
Vent largue.	Aller à la bouline.
Vent contraire.	Une Houle.
Tempête ou gros tems.	Forcer les Voiles.
Calme.	Cingler.
Roulis.	Louvoyer.
Briſans.	Letanguage.
Dériver ou aller à la dérive.	La Lame.
Prendre le vent.	

Vent frais ſe dit d'un Vent aſſez fort pour faire enfler les Voiles & faire avancer le Vaiſſeau rondement.

Vent arriere ou en poupe, c'eſt celui qui ſouffle directement à la Poupe du Vaiſſeau.

Vent largue, eſt le plus avantageux de tous les Vents; c'eſt un Vent frais qui vient un peu de côté, car il enfle toutes les Voiles, au lieu qu'au Vent arriere, la premiere Voile qu'il enfle, met à l'abri celles de devant.

Vent contraire eſt celui qui vient en face de la Proue ou Avant du Vaiſſeau.

La Tempête ou le gros tems eſt un concours de Vents contraires l'un à l'autre & très violents, ſouvent accompagnés de tonnerre & d'éclairs; alors les vagues de la Mer s'élevent ſi haut, & un Vaiſſeau eſt tellement battu, que les Mâts ſe rompent, les Voiles ſe déchirent, de façon qu'étant hors d'état de manœuvrer, il périt quelquefois ſans reſſource.

Le Calme eſt une ſuppreſſion totale de Vent; alors le Vaiſſeau, n'ayant plus le ſecours des Voiles, ne ſçauroit avancer d'aucun côté.

Le Roulis eſt un balancement du Vaiſſeau à droite & à gauche, occaſionné ou par de groſſes vagues, ou quelquefois par ſes Mâts & ſa conſtruction défectueuſe.

Les Briſants ſont les vagues de la Mer, qui donnant contre des côtes élevées ou contre des rochers, reviennent avec impétuoſité, ce qui empêche les Bâtimens legers ou les Chaloupes que les Vaiſſeaux envoyent pour reconnoître les Terres, d'y aborder.

Dériver ou aller à la dérive, c'eſt lorſque le Vaiſſeau s'écarte petit à petit d'un côté ou d'autre de ſon chemin, ſoit par des courans qui l'emmenent, ou par quelque Vent qui le pouſſe de côté.

Prendre le Vent ſe dit en guerre, lorſqu'on met le Vent derriere ſoi par la manœuvre pour arriver ſur l'Ennemi, c'eſt ce qu'on appelle avoir le deſſus du Vent.

Eſtre ſous Vent, c'eſt en terme de guerre avoir le Vent contraire.

Aller à baſſes Voiles, c'eſt ne ſe ſervir que des Voiles baſſes dans un gros tems ou tems orageux.

Aller à la Bouline, eſt ſe laiſſer aller à un Vent de biais.

La Houle eſt la Mer encore groſſe à la ſuite d'un orage précédent.

Forcer les Voiles, c'eſt ſe ſervir de toutes ſes Voiles pour tâcher d'atteindre l'Ennemi qui s'enfuit ou pour l'éviter.

Cingler vers un endroit, c'eſt y aller à toutes Voiles, en profitant d'un Vent frais pour y arriver plus promptement.

Louvoyer, c'eſt aller en avant petit à petit en prêtant ſuc-

ceſſivement les flancs droit & gauche au Vent contraire.

tanguage eſt un défaut de conſtruction d'un Vaiſſeau, qui fait qu'en voguant, la Proue s'incline perpétuellement vers la Mer.

Lame eſt la vague qui vient ſe briſer contre la terre & ſe diſſipe enſuite. Les Lames ſe ſuccédent l'une l'autre.

ES SALUTS, SIGNAUX ET PAVILLONS.

Les Saluts ſe font en Mer par un ou pluſieurs coups de anon, ſoit en entrant ſoit en ſortant d'un Port, ou quand s Vaiſſeaux de différentes Nations ſe rencontrent; les luts ſe rendent. Les Vaiſſeaux d'une moindre Puiſſance uent les premiers de quelques coups de Canon ſans bou- s, la Puiſſance ſupérieure repond par un moindre nom- e.

Une autre eſpéce de ſubordination eſt de baiſſer ſon Pa- llon, lorſqu'on eſt à portée de la vue de Vaiſſeaux appar- nans à une Puiſſance ſupérieure. Baiſſer le Pavillon, n'eſt tre choſe que de l'approcher & le coler, pour ainſi dire, ntre ſon bâton, de maniere qu'il ne voltige plus & qu'il ſoit plus apperçu.

Les Signaux ſe font de Vaiſſeau à Vaiſſeau aſſemblés ur faire la même route; il s'en fait de pluſieurs ſortes :

Des coups de Canon.

Des feux allumés.

Des Pavillons, Flammes &c. placés différemment.

La quantité de coups de Canon tirés près à près ou à ms plus ou moins éloignés, ſignifient tout ce dont on convenu dans la Flotte; on ſe ſert auſſi de ce ſignal ndant la nuit, quand on eſt hors de portée de ſe faire tendre autrement.

Les Feux allumés pendant la nuit, lorſqu'on peut les voir, nifient auſſi différentes choſes, ſuivant les endroits du aiſſeau où on les allume.

Il y a des occaſions, où pendant le jour on place en dif- rens endroits du Vaiſſeau des Flammes ou Banderoles de verſes couleurs ou à divers Pavillons, tout cela pour le ême but.

PAVILLONS, CORNETTES OU GIROUETTES

Flammes ou Banderoles. *Pl. VI.*

Les Pavillons ſont des eſpéces d'Etendarts plus longs q larges. A. Chaque Nation a ſon Pavillon particulier.

Indépendamment du Pavilllon, les Vaiſſeaux ont enco des Cornettes ou Girouettes B. plus étroites & plus lo gues que les Pavillons & terminées par deux pointes.

Les Flammes ou Banderoles C. ſont étroites & très lo gues, terminées par deux pointes.

Les Pavillons & les Cornettes ſont les marques diſtin tives de la Nation à laquelle le Vaiſſeau appartient; l Banderoles ou Flammes ſervent d'ornement aux Galére comme auſſi de Signaux aux Vaiſſeaux.

Places des Pavillons. { Au haut du grand Mât. / Au Mât de Beaupré. / Sur le plancher de la Poupe.

Places des Girouettes. { Au Mât d'Artimon. / Au Mât de Miſéne.

Les Flammes ſe mettent aux Vergues ou autres endroi pour Signaux.

Nota. En Guerre, on ſe munit aſſez communément de Pavillon pareils à ceux des Ennemis, ſoit pour les tromper en arborant leu Pavillon, afin de leurs ôter toute méfiance & ſe ſauver, ſi on n'eſt p le plus fort, ou d'approcher d'eux pour les combattre.

Dans une Armée navale:

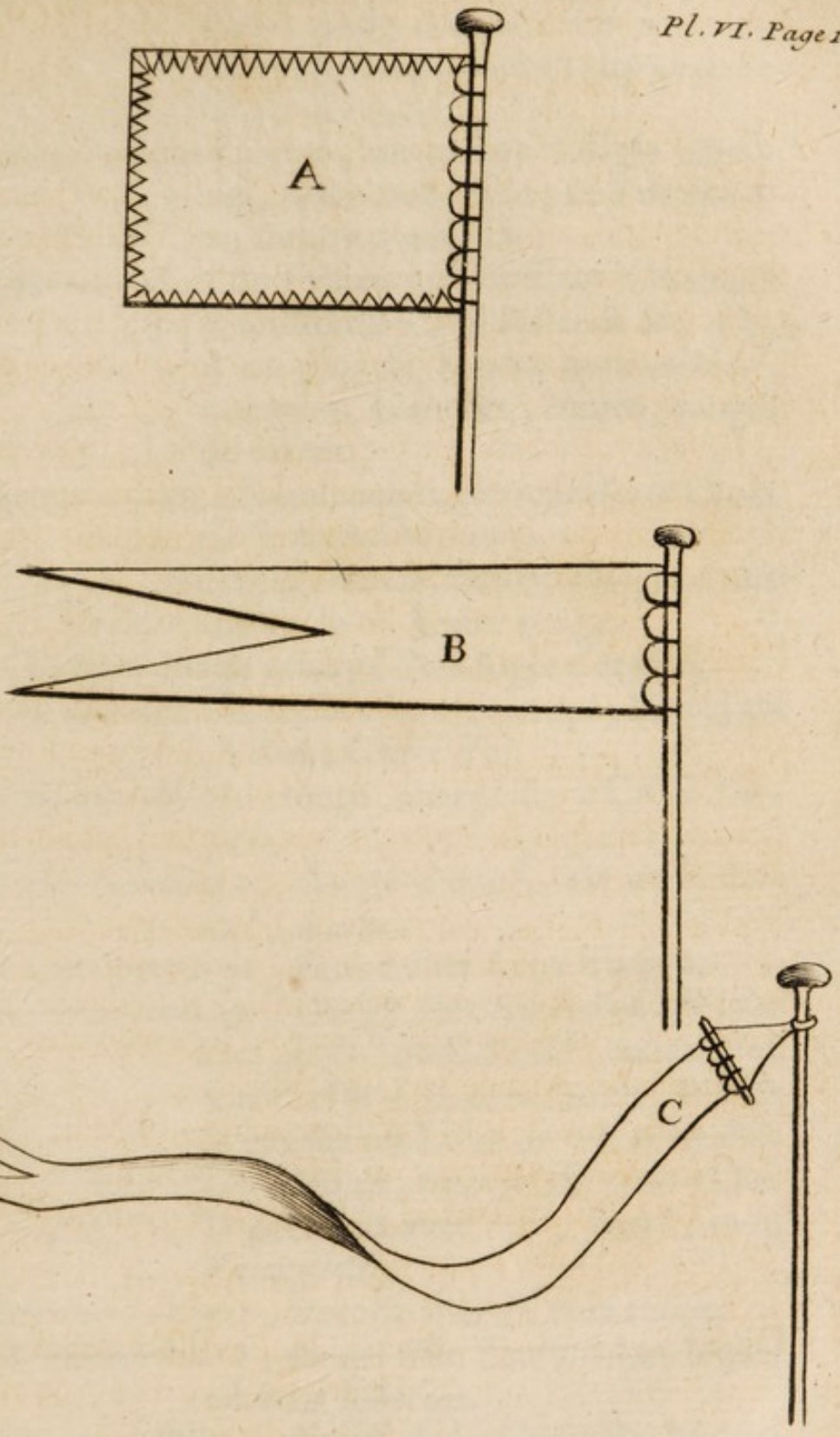
L'Amiral a ſon Pavillon au grand Mât.
Le Vice-Amiral, au Mât de Miſéne.
Le Contre-Amiral, au Mât d'Artimon.

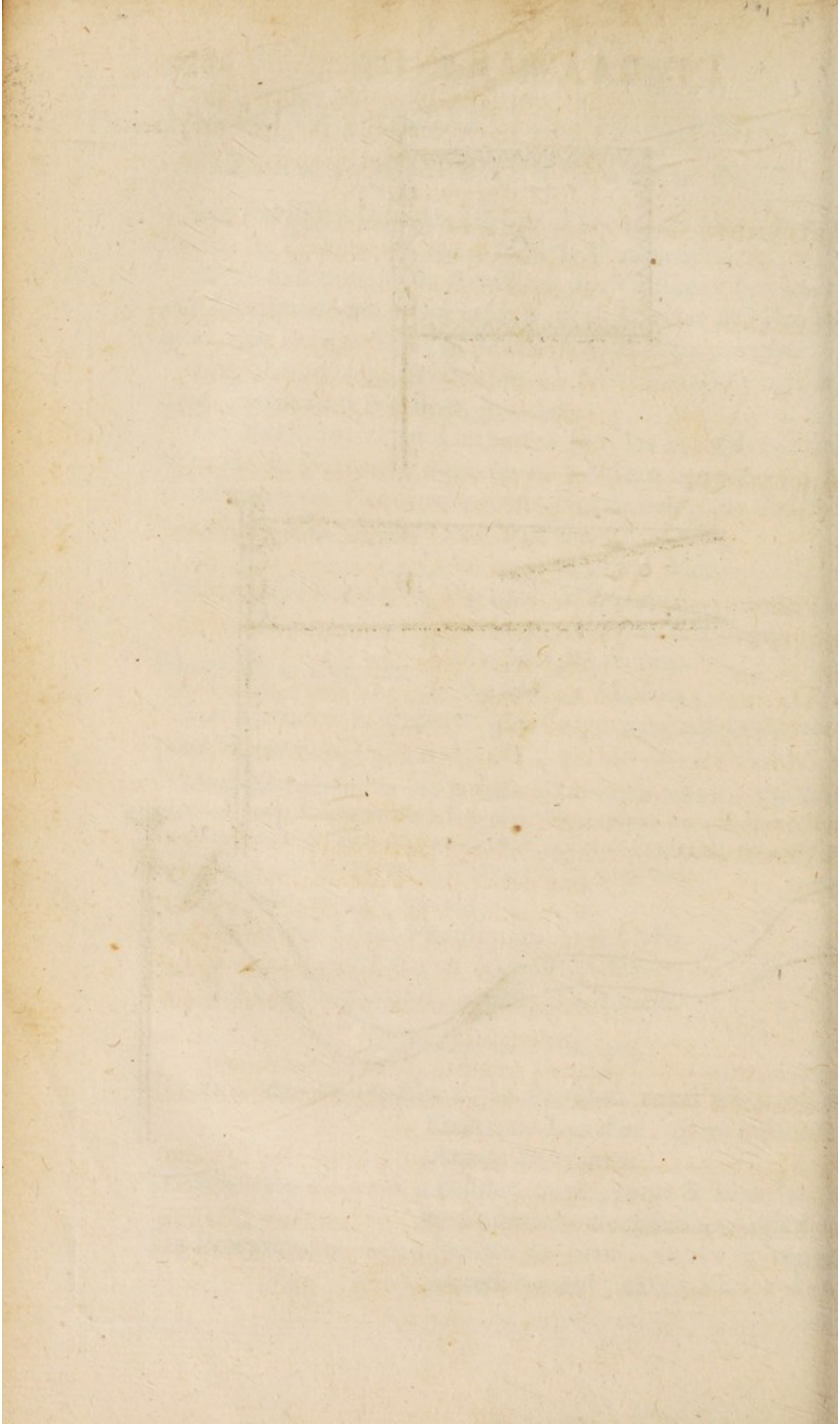
Pavillons des Nations.

De France———Blanc, le Pavillon royal eſt ſemé d Fleurs-de-Lys d'or, & au milieu le Armes de France.

D'Eſpagne———à 3 bandes rouge, jaune & blanche, l bande blanche chargée d'un Aigle d'or

De Portugal——17 bandes en biais, vertes & rouge ſucceſſivement, excepté les 2 d'en


A
B
C



bas qui ſont bleue & rouge, une Croix noire écartelée ſur le tout, dont le franc quartier eſt chargé d'une Croix d'argent.

ALLEMAGNE——fond jaune, au milieu l'Aigle impérial, tenant une épée nue à droite & un ſceptre à gauche.

HOLLANDE——ſoit du Prince ou des Etats Généraux d'Amſterdam, de Zélande &c. a 3, 6 ou plus de bandes entremêlées, orangées, blanches, bleues, rouges & noires.

ANGLETERRE——en général rouges, chargés d'une Croix de S. André blanche.

Ecoſſe & *Irlande*, blancs, chargés d'une Croix de S. André rouge.

E POLOGNE——rouge, chargé d'un Aigle d'argent.

E SUEDE——fendu comme une Cornette, bleu chargé d'une Croix d'or.

E DANNEMARC—fendu, rouge, chargé d'une Croix d'argent.

E MOSCOVIE——blanc, chargé d'une Croix de S. André, d'azur.

E ROME——rouge, chargé d'un Ange d'argent.

E VENISE——rouge, chargé d'un Lion d'or aîlé, ſur une petite bande d'azur, tenant une Croix d'or à la pate droite, & ſous la gauche un Livre où eſt écrit *Pax tibi, Marce, Evangeliſta meus* : Que la paix ſoit avec toi, Marc, mon Evangéliſte.

E GENNES——blanc, traverſé d'une Croix rouge.

E RAGUSE——blanc, chargé d'un Ecuſſon dans lequel eſt écrit *Libertas*.

E MALTHE——blanc, chargé de la Croix de Malthe rouge.

E TRIPOLY——verd, chargé de 3 Croiſſans d'or en triangle, dont les pointes ſe regardent.

DE TUNIS——————les pointes du Pavillon émouſſées bandes, bleue, rouge, verte, rouge, bleue.

D'ALGER——————le Pavillon taillé à ſix pans en exagone rouge, chargé d'une tête de Turc avec ſon turban.

DE SALÉ——————trois bandes jaune, blanche, rouge; blanche chargée de Croiſſants d'or les pointes en dehors.

DE MAROC——————rouge, bordé tout autour, le bord crenelé ſur l'étoffe en dents de ſcie, pointe en dedans rouges & blanches alternativement, chargé de Ciſeaux entr'ouverts, poſés horizontalement

DE LA CHINE——————jaune, chargé d'un Hibou noir ou d'un Dragon noir, dont la gorge eſt ſi belle.

DU JAPON——————rouge, chargé près du bâton d'un Croiſſant d'or & au milieu de deux Epées bleues, en ſautoir.

DU GRAND TURC—le Pavillon fendu, rouge, chargé d'un Ecuſſon oval, l'Ecuſſon chargé de Croiſſants d'or, les pointes en dehors, ou bien l'Ecuſſon bleu & les 3 Croiſſants d'argent.

DU ROI DE PERSE—jaune, chargé de 3 Croiſſants d'argent

DU GRAND MOGOL-rouge, chargé d'une Femme nue qui danſe; au deſſus de ſa tête eſt écrit *NOCH NIET HALF GEWONNEN*, qui ſignifie: Il n'y a pas encore la moitié de vaincu.

DES OFFICIERS ET DES TROUPES DE MER

Pour le Commandement.

L'Amiral de France.

Deux Vice-Amiraux. { un du Levant. un du Ponant.

Quatre Lieutenans Généraux

s Chefs d'Eſcadre—Ils ont rang de Maréchal de Camp.

s Capitaines { de Vaiſſeaux. / de Fregates. / Commandans les Gardes Marine. / de Flutte. / de Brûlot. } ils ont rang de Colonel.

es Lieutenans { de Vaiſſeaux. / de Frégates. } ils ont rang de Capitaine;

es Enſeignes de Vaiſſeaux—ont rang de Lieutenant.

ydes-Majors.

Artillerie des Vaiſſeaux.

ommiſſaires Généraux d'Artillerie.

apitaines d'Artillerie de Galiotes à Bombes.

eutenans / us-Lieutenans / ydes. } d'Artillerie.

TROUPES DE MER.

20 Compagnies Franches, chacune commandée par un Lieutenant de Vaiſſeau, Officiers à l'ordinaire.

Compagnie de Gardes Pavillon Amiral, commandée par un Lieutenant de Vaiſſeau, Officiers à l'ordinaire.

Compagnies de Garde-Marines, chacune commandée par un Capitaine de Vaiſſeau.

Inſpecteurs des Compagnies-Franches.

Majors des Compagnies-Franches.

Officiers pour la Police.

Le Secrétaire Général de la Marine.

L'Intendant des Armées navales.

L'Intendant / Les Commis principaux / Les Commis ordinaires } des Claſſes.

Les Intendans de Marine, un à chaque Port.

Les Intendans des Colonies Françoiſes.

Les Controleurs Généraux de la Marine.

Les Inſpecteurs Généraux.

Les Commiſſaires Ordonnateurs.
Les Commiſſaires de Marine.
Les Ecrivains principaux.
Les Ecrivains du Roi.
Les Garde-Magazins.

Officiers Mariniers.

Ces Officiers ſont, pour ainſi dire, les premiers en Matelots. Ils commandent les manœuvres, chacun d leurs diſtrict.

Le Maître commande tout le corps des Matelots.
Le Pilote pour la conduite & le chemin du Navire.
Le Contre-Maître. } ſous les ordres du Maître.
Le Quartier-Maître. }
Le Boſſeman pour les Cordages & Ancres.
Le Maître Voilier pour les Voiles.
Le Maître de Hache pour les Charpentes &c.
Les Matelots ſont les Manœuvres du Vaiſſeau.
Les Mouſſes ſont les jeunes Apprentifs Matelots.

Claſſes de la Marine.

Ce qu'on appelle Claſſes dans la Marine, eſt un enrô ment général de Matelots & Pilotes, qui a été fait da toutes les Provinces Maritimes de la France, & qu'on réparti en pluſieurs Claſſes qui ſervent alternativement to les 3 ou 4 ans.

Les Claſſes ſont répandues dans les Provinces ſuivantes

La Guienne.
La Bretagne.
La Normandie.
La Picardie.
Le Poitou.
La Xaintonge.
Le Pays d'Aunix.
L'Iſle de Ré & d'Oleron.
La Riviere de Charente.
Le Languedoc.
La Provence.
Les Pays conquis & reconqui

JUSTICE DE L'AMIRAL

Et Bureaux de l'Amirauté.

Le principal Siége de l'Amirauté, dont l'Amiral de Fra ce ou Grand Amiral eſt le Chef pour juger les procès q

gardent les Prises, les Vaisseaux échoués &c. se tient au lais, à Paris. C'est à ce Siége que ressortissent tous les ureaux de l'Amirauté répandus dans toute la France.

Bureaux.

Rochelle——————Pays d'Aulnis.
s Sables d'Olonne—Poitou.
ourdeaux——————Guienne.
yonne——————Gascogne.

ntes.	Bretagne.	Calais.	Picardie.
nnes.		Boulogne.	
Malo.		Abbeville.	
est.		S. Valery.	
Brieu.		Bourg-d'Ault.	
orlaix.			
uimper.			

	Marseille.	Provence.
	S. Tropés.	
ouen.	Toulon.	
Treport.	Arles.	
ieppe.	Martigues.	
en.	Frejus.	
Valery en Caux.	Antibes.	
scamp.		
Hawre.		
udebec & Quillebeuf.		
onfleur.		
ives.	*Normandie*	
ougues.		
Estréan.		
rand-Camp & Isigny.		
rentan.		
Hogue.	Narbonne.	Languedoc.
rfleur.	La Ciotat.	
nerbourg.	Agde.	
Port-Bail.		
outence.		

DE LA GUERRE EN MER.

Armes des Vaiſſeaux.

Les Canons, plus ou moins gros.

Les Pierriers, eſpéces de petits Canons montés en éc libre ſur des Fourches qu'on appelle *Chandeliers*. On charge de balles, de cailloux & autre mitraille.

Les Bombes, dans leurs Galiotes.

Les Armes des Troupes de Mer, ſont ſemblables à celles l'Infanterie ſur Terre; elles ont de plus des Haches. fait auſſi uſage des Grenades.

Les Grappins ſont des eſpéces de petits Ancres à pluſie pattes ou crochets, qui, étant jettés d'un Vaiſſeau à l'a tre, le tiennent accroché de façon qu'en tirant les cor auxquelles les Grappins ſont attachés, on approche aſ le Vaiſſeau ennemi, pour pouvoir ſauter dedans & combattre corps à corps.

Des Combats.

C'eſt ici encore plus que ſur Terre, où il eſt difficile ſe ranger en bataille, ou plutôt d'y conſerver ſes rang le vent n'a qu'à changer, tout eſt confondu ou écarté; tempête ſépare la Flotte & la diſperſe quelquefois au loi Les haſards dominent ſur la Mer, cependant il y a des L vres d'évolutions d'ordres de batailles, & de moyens manœuvrer les Flottes entieres.

Mais pour donner une notion de l'Armée navale rang en bataille, il faut ſçavoir qu'elle ſe diviſe en 3 Eſcadre chaque Eſcadre ſe poſe à diſtances l'une devant l'autre, lignes de front.

Chaque Eſcadre eſt cenſée commandée, la premiere p l'Amiral, la ſeconde par un Vice-Amiral & la troiſiem par l'autre Vice-Amiral.

Les Ecadres rangées, la preuiere eſt l'Avant-Garde, ſeconde, le Corps de bataille, & la troiſiéme l'Arriere-Gard

Les Brûlots & autres petits Bâtimens ſe tiennent aſſ loin derrierre.

Celle des deux Flottes qui a le Vent bon, ſoit naturel lemen

ement ou bien qu'elle ſoit venue à bout de le gagner, arivé ſur l'Ennemi, alors on ſe canonne, on tâche de rompre Mâts, Cordages &c. de ſe couler à fond en perçant les flancs du Vaiſſeau près de l'eau, de mettre le feu aux poudres pour le faire ſauter en l'air, de le brûler à l'aide des brûlots qui tâchent de s'y cramponner, enfin de mettre le Vaiſſeau ennemi hors de combat. On s'approche ſouvent à portée de faire des décharges de mouſqueterie, quelquefois on arrive aſſez près pour lancer des Grapins & ſauter dans le Vaiſſeau ennemi pour combattre corps à corps.

Les Vaiſſeaux ennemis les plus maltraités ſe retirent; on les pourſuit juſqu'à ce qu'on les prenne ou qu'on ne puiſſe plus les atteindre. C'eſt ainſi qu'on ſe rend maître de la Mer.

Lorſqu'il s'agit ſoit d'un Combat naval prémédité, ſoit de quelque deſcente dans le Pays ennemi, ou d'aſſieger des Villes maritimes, on embarque des Troupes de Terre.

Quelquefois on s'approche par Mer d'une Ville maritime pour la bombarder, ſans débarquer.

Il ſe fait auſſi des Combats particuliers d'un Vaiſſeau, à deux &c.

Machines Infernales.

On a tenté quelquefois de renverſer des Villes par des machines infernales, qui ſont des carcaſſes de Vaiſſeaux remplies d'artifices qu'on laiſſe aller vers la Ville, après avoir mis le feu à un Sauciſſon, qui brûlant lentement, doit communiquer à l'artifice qu'au bout de quelque tems; mais jamais cela n'a réuſſi. La Nation Angloiſe en a toujours été la dupe.

LA MYTHOLOGIE

LA Mithologie eſt la Deſcription & l'Hiſtoire des Die des Idolâtres, inventés & adorés premierement par l Egyptiens & Pays-adjacents, adoptés & augmentés enſu par les Grecs & les Romains. La connoiſſance de cet am d'Idoles, quoiqu'aſſez vaine par elle-même, eſt cependa devenue d'une certaine conſidération parmi nous, pour l'i telligence des plus fameux Poëmes de l'antiquité, & po nous mettre au fait de quantité d'évenemens ſuppoſés, q les grands Peintres ont traité dans leurs Tableaux, ai que de nombre de Statues faites par les Sculpteurs l plus renommés. Ces Divinités Payennes, dont il faut avo quelque notion, compoſent ce que nous nommons *la Fab* C'eſt d'elle que nous tirons des Allégories aſſez heureu pour louer les Héros & les Grands Hommes. Les Peintr d'Hiſtoire prennent ſouvent les Sujets de leurs Tablea dans la Mythologie, & les Sculpteurs en repréſentent l Divinités.

PRINCIPAUX DIEUX DES EGYPTIEN

Oſiris ou le Soleil.
Iſis ou la Reine du Ciel ou le Symbole de la Terre.
Horus leurs fils, Dieu du Labourage.
Apis ou Serapis, le Dieu des Enfers.

OSIRIS.

On le trouve dépeint tenant un Fouet ou un Sceptre portant ſur ſa tête la Fleur du *Lotus*, Plante aquatique c Nil, ou ayant un bonnet, ſur ſa tête terminé par des corn de Bœuf &c.

ISIS.

Elle eſt dépeinte ayant un Croiſſant ou une Lune ſ la tête, ou ayant pluſieurs mammelles, des aîles de Vautou hermaphrodite &c.

HORUS.

Il eſt dépeint en Enfant accompagné d'un Serpent, ou en Homme fait, ayant une tête d'Epervier, ou accompagné des Symboles de l'Agriculture &c.

APIS OU SERAPIS.

On le repréſente ayant une meſure de bled ſur la tête, un croc de Batelier, ou un aviron à la main &c.

Tous ces Dieux étoient, comme on voit, ornés & entourés de Symboles & d'Allégories, ainſi que ceux que les Grecs & les Romains ont emprunté des Egyptiens qui vont être détaillés.

De plus ces mêmes Egyptiens adoroient des Crapeaux, des Serpens, des Oignons &c. & enfin tout ce qu'ils imaginoient.

RELIGION DES GRECS ET DES ROMAINS.

La Création.

Dieu *ou* La Nature *ou* Le Deſtin } débrouille le Cahos, amas confus de la matiere & ſépare les 4 Elémens qui ſont :

Le Feu.
L'Air.
La Terre.
L'Eau.

Le Feu eſt l'Elément du Soleil.

L'Air eſt l'Elément des quatre Vents & des Oiſeaux. } Eurus——Vent d'Orient.
Zéphire—Vent d'Occident.
Borée——Vent du Nord.
Aquilon—Vent du Midi.

La Terre eſt l'Elément qui forma les Animaux terreſtres, les Arbres & Fruits, les Herbes & l'Homme.

L'Eau eſt l'Elément qui a produit les Poiſſons de Mer & d'Eau douce.

Saturne & ſes Enfans.

Alors parut Saturne ou le Tems. Ses 3 Enfans furent :
Jupiter, Dieu du Ciel & de la Terre.
Neptune, Dieu des Eaux de la Mer.
Pluton, Dieu des Enfers.

Les quatre Ages.

L'Homme dégénéra aſſez promptement de ſa premiere innocence ; ce qui compoſe quatre Ages :
L'Age d'or, où l'Homme étoit le plus juſte.
L'Age d'argent, où l'Homme devint moins vertueux.
L'Age d'airain, où l'Homme commença à ſe corrompre.
L'Age de fer, où l'Homme devint tout à fait corrompu & impie.

Les Géans.

Des Hommes d'une grandeur démeſurée, ayant pour Chefs Typhon, Tiphée ou Encelade, entaſſerent des Montagnes l'une ſur l'autre, & allerent attaquer Jupiter juſques dans les Cieux, qui les foudroya & les renverſa dans les Enfers.

Le Déluge.

Jupiter irrité, réſolut de faire périr le genre humain. Neptune, ſon frere ſe joint à lui. Jupiter en preſſant les Nuages, & Neptune en gonflant ſes Eaux, ſubmergent toute la Terre par une Inondation & un Déluge général qui fit périr tous les hommes, excepté Deucalion & Pirrha ſa femme, qui furent protégés par les Dieux, parce qu'ils étoient les ſeuls qui ne les avoient point offenſés. Ils ſe ſauverent dans une petite Barque qui s'arrêta au ſommet d'une montagne, dans la Phocide.

Repeuplement de la Terre.

Les Eaux du Déluge étant retirées, Deucalion & Pirrha allerent au Temple de Themis, Déeſſe de la Juſtice, pour ſçavoir d'elle comment ils pourroient repeupler la Terre.

Elle leurs dit de jetter par-deſſus leurs épaules les os de leurs Grand-Mere. Ils interprêtérent qu'il falloit que ces os fuſſent des pierres, qui ſont les os de la Terre, leurs Grand-Mere. De ces pierres jettées par Deucalion, naquîrent des Hommes, & par Pirrha, des Femmes. Ce fut ainſi que la Terre fut repeuplée.

LES GRANDS DIEUX.

Les Payens appelloient les Grands Dieux, ceux à qui ils avoient donné les plus grands appanages & l'autorité ſuprême ſur le genre humain.

Saturne ou le Tems.
Cybelle, ſa femme, la Terre ou la Mere des Dieux.
Jupiter, Dieu du Ciel & de la Terre.
Junon, ſa femme & ſa ſœur.
Neptune, Dieu de la Mer—Amphitrite, ſa femme.
Pluton, Dieu des Enfers—Proſerpine, ſa femme.
Diane ou la Lune ou Hécaté, Déeſſe de la chaſteté.
Mars, Dieu de la Guerre.
Venus, Mere de l'Amour, Déeſſe des plaiſirs.
Cupidon ou l'Amour, fils de Venus.
Vulcain, mari de Venus, Dieu du feu.
Céres, Déeſſe de l'Agriculture.
Bachus, Dieu du Vin.
Minerve ou Pallas, Déeſſe des Sciences.
Apollon ou Phœbus ou le Soleil.
Mercure, Méſſager des Dieux.

SATURNE.

Saturne, qui eſt le Tems & le pere de Jupiter, de Neptune & de Pluton, ſe repréſente en Vieillard, aîlé, tenant une faulx à la main, ou un Serpent tourné en rond, qui ſe mord la queue, ou une Horloge de ſable, ou un Aviron, ou bien mordant & rongeant des pierres.

CYBELLE.

Cybelle, femme de Saturne, dite Mere des Dieux & la Terre, a divers attributs; tantôt on la peint tenant un

Diſque, eſpece de Palet, ou ayant une Tour ſur ſa tête & une Clef à la main. Son Char traîné par deux ou quatre Lions. Le Pin lui eſt conſacré.

JUPITER.

Jupiter, Dieu du Ciel & de la Terre, fils de Saturne, eſt repréſenté barbu, couronné, aſſis ſur un Aigle, au milieu des Nues, ayant à ſa main le Foudre ou le Tonnerre. Le Chêne lui eſt conſacré.

JUNON.

Junon, ſœur & femme de Jupiter, eſt couronnée d'une Thiare antique; ſon Char eſt tiré par deux Paons. Elle en a un à côté d'elle.

NEPTUNE.

Neptune, Dieu de la Mer, eſt repréſenté ſur les Eaux, dans un Char fait en coquille, traîné par deux Chevaux-Marins, dont les pieds de devant ſe terminent en nageoires & les cuiſſes en longues queues de poiſſon. Il eſt couronné & tient à la main une Fourche de fer à trois dents, nommée *Trident*. Amphitrite eſt ſa femme.

PLUTON.

Pluton, Dieu des Enfers, eſt couronné d'une Couronne d'Ebenne; il tient à ſa main une Fourche de fer à deux dents, nommée *Bident*. Son Char eſt tiré par trois Chevaux noirs nommés *Abaſter*, *Methée* & *Nonius*. Proſerpine eſt ſa femme.

DIANE.

Diane, Déeſſe de la Chaſteté, ou la Lune, ou Hécate aux Enfers. Ses attributs, comme Diane, ſont un arc, des flêches & des Chiens de Chaſſe, & comme Lune, un Croiſſant au deſſus du front. Son Char eſt traîné par deux ou quatre Biches.

MARS.

Mars, Dieu de la Guerre, eſt dépeint armé de pied en cape, avec Caſque, Cuiraſſe &c. ayant un Coq auprès de lui.

VENUS.

Venus, Déeſſe des Amants, née de l'écume de la Mer, ſe peint en jeune Femme d'une beauté parfaite. Son Char eſt traîné par deux Pigeons blancs, ou deux Cignes, quelquefois par des Moineaux.

CUPIDON.

Cupidon ou l'Amour, fils de Venus, eſt un Enfant tout nud, ayant des aîles, un bandeau ſur les yeux, armé d'un arc & d'un carquois rempli de flêches.

VULCAIN.

Vulcain, Dieu du Feu, mari de Venus, eſt repréſenté boiteux, & dépeint en Forgeron, tenant un gros marteau.

CÉRÉS.

Cérés, Déeſſe de l'Agriculture, ſe dépeint couronnée d'épics de Bled mêlés avec Coquelicoqs & Bluets. Elle tient un gerbe d'une main & de l'autre une faucille. Son Char eſt tiré par des Dragons aîlés.

BACHUS.

Bachus, Dieu du Vin, eſt courronné de pampres de vignes & de raiſins, tenant d'une main une Coupe & de l'autre un Tirſe (*qui eſt une Gaule entourée de ſeps de vigne.*) Son Char eſt traîné par des Tigres ou par des Panthéres. Le Bouc lui eſt conſacré.

MINERVE OU PALLAS.

Minerve ou Pallas; elle eſt nommée Minerve, lorſqu'elle fait le rôle de Déeſſe de la Sageſſe & des beaux Arts, & Pallas quand elle devient Déeſſe des belles actions guerrieres.

On la dépeint toujours le Caſque en tête, tenant l'Egide, qui eſt ſon Bouclier, ſur lequel eſt repréſenté une tête de Gorgone, une lance à la main & une chouette à côté d'elle.

Apollon, Phœbus ou le Soleil.

C'eſt toujours le même Dieu. Il ſe nomme Apollon, quand il preſide à la Poëſie, à la Muſique & aux Beaux-Arts; alors il a une Lyre à la main, & il eſt couronné de Laurier.

Lorſqu'il devient Phœbus ou le Soleil, il eſt dépeint dans le Ciel, tout éclatant de lumiere, conduiſant ſon Char, tiré par quatre Chevaux nommés *Ethon*, *Pirois*, *Eous* & *Phlegon*.

Mercure.

Mercure eſt le Meſſager de Jupiter & des Dieux. Il eſt le Dieu de l'Eloquence, du Commerce, & le Conducteur des Ames aux Enfers. Il a de petites aîles à la tête & aux talons, & tient à la main ſon Caducée (*baguette, le long de laquelle ſont deux Serpents entortillés, terminée par deux aîlerons.*) On met un Chien & un Coq à côté de lui.

LES PRINCIPAUX DIEUX

Inférieurs, ou du ſecond rang.

Bellone——Déeſſe des Batailles.
Eole.——Dieu des Vents.
Plutus——Dieu des Richeſſes.
Momus——Dieu de la Raillerie.
Iris——Déeſſe de l'Air, Meſſagere de Junon.
Flore——Déeſſe des Fleurs, Zéphire, ſon Amant.
Pomone——Déeſſe des Fruits.
Thémis——Déeſſe de la Juſtice.
Priape——Dieu des Jardins.
Thetis——Déeſſe de la Mer.

Bellone.

Bellone, Déeſſe des Batailles, ſe dépeint armée, tenant d'une main une Baguette enſanglantée, les cheveux épars & la fureur dans les yeux.

Eole.

Eole, Dieu des Vents, ſe tient à côté d'une grande

orte qui ferme un Rocher où il tient tous les Vents enfermés. Il eſt couronné & a un Sceptre à la main. Il fait ſortir & rappelle les Vents, ſuivant ſa volonté.

PLUTUS.

Plutus, Dieu des Richeſſes, eſt magnifiquement vêtu, & entouré de monnoyes d'or & d'argent, & des pierreries.

MOMUS.

Momus, Dieu de la Raillerie, eſt dépeint tenant à la main une Marotte, (*bâton terminé par une tête ou maſque comique, coëffée ridiculement & entourée de grelots.*)

IRIS.

Iris, Déeſſe de l'Air & Méſſagere de Juuon, eſt repréſentée jeune, aîlée & aſſiſe ſur un Arc-en-Ciel.

FLORE ET ZÉPHIRE.

Flore, Déeſſe des Fleurs ou du Printems, eſt dépeinte jeune & toute ornée de guirlandes de fleurs. Zéphire, ſon amant, ſe peint ſous la figure d'un jeune adoleſcent, avec des aîles de Papillon.

POMONE.

Pomone, Déeſſe des Fruits ou de l'Automne, eſt repréſentée plus âgée que Flore, & entourrée de toutes ſortes de fruits.

THÉMIS.

Thémis, Déeſſe de la Juſtice, ſe peint avec un bandeau ſur les yeux, & à la main une balance ou une épée.

PRIAPE.

Priape, Dieu des Jardins & des Semences, ſe dépeint en eſpéce de Satyre. Il tient une Serpe.

THÉTIS.

Thétis, Déeſſe de la Mer, ſon Char eſt traîné par des Dauphins. C'eſt dans ſon ſuperbe Palais, ſous la Mer, que le Soleil va ſe rafraîchir, & coucher toutes les nuits.

LES DIVINITÉS.

Les Divinités Céleſtes.

Les trois Graces : *Euphroſine, Thalie & Aglaia.* C les dépeint en jeunes & belles Filles, toutes nues, s'e trelaſſant l'une l'autre par les bras & par les mains. Ell accompagnent preſque toujours Venus.

Les neuf Muſes.

Clio.
Melpoméne.
Thalie.
Euterpe.
Terpſicore.
Erato.
Calliope.
Uranie,
Polymnie.

Clio préſide *à l'Hiſtoire.* Ses attributs ſont une Couron de laurier ſur la tête, une Trompette à la main droite un Livre à la main gauche.

Melpoméne préſide *à la Tragédie.* Ses attributs ſo d'être ſuperbement vêtue, chauſſée avec des Cothurnes tenant d'une main des Sceptres & des Couronnes, & c l'autre un Poignard.

Thalie préſide *à la Comédie.* Ses attributs ſont d'êtr couronnée de lierre, un Maſque à la main & des Brode quins aux jambes.

Euterpe préſide *à la Muſique.* Ses attributs ſont d'êtr couronnée de Fleurs ; elle tient un papier de Muſique.

Terpſicore préſide *à la Danſe.* Ses attributs ſont une Cou ronne de guirlandes, & un Tambour-de-Baſque à la mai

Erato préſide *à la Poëſie Lirique.* Ses attributs ſont un Couronne de Roſes & de Myrthe, tenant d'une main un Lyre, de l'autre un Archet, & à côté d'elle un petit Cu pidon aîlé & armé.

Calliope préſide *à la Poëſie Hiſtorique.* Elle a un ai majeſtueux ; elle eſt couronnée de lauriers ; elle tient d'un main une Trompette, & de l'autre un Poëme Epique, te que *l'Iliade, l'Ænéide &c.*

Uranie préſide *à l'Aſtronomie.* On lui donne une Robb bleue, parſemée d'Etoiles ; on la couronne d'Etoiles ; ell tient un Globe à la main.

Polymnie préſide *à l'Eloquence*. Ses vêtement ſont blancs; elle a ſur la tête une Couronne de perles ; elle tient un ſceptre de ſa main gauche.

Les 9 Muſes & Apollon, leurs Chef, habitent ſucceſſivement

Les Montagnes { d'Hélicon. du Pinde. de Pierius. du Parnaſſe.

Le Cheval Pégaze , qui a des aîles, ſuit les Muſes, & eſt toujours au ſommet de ces Montagnes. On le dépeint dans l'atitude d'un Cheval prêt à s'envoler.

La Fontaine d'Hypocrene coule au bas du Parnaſſe qu'on appelle *le Sacré Vallon*.

LES DIVINITÉS DE LA MER.

Amphytrite ou la Mer.
Glaucus.
Les Tritons.
Les Néréïdes.
Les trois Syrênes.

Amphytrite , femme de Neptune , eſt dépeinte dans une Coquille de Mer , traînée par des Dauphins.

Glaucus , Dieu Marin , fils de Neptune , eſt repréſenté ayant les cheveux plats , la tête couronnée de Plantes Marines. Ses cuiſſes finiſſent en queues de Poiſſon.

Les Tritons , Divinités Marines , Meſſagers des Dieux de la Mer. On les repréſente comme Glaucus , ſoufflans dans des Coquilles de Mer , faites en Cornets recourbés.

Les Néréïdes ou Nymphes de la Mer , ſont dépeintes toutes nues , nageant ſur les eaux; leurs cuiſſes terminées en queues de Poiſſon ; leurs cheveux plats, entrelaſſés de Perles & de Corail.

Les trois Syrênes ſont nommées { Parthenope. Ligée. Leucoſie. } *ou* { Aglaophéme Piſinoé. Thelxiepie.

On les dépeint toutes nues , leurs cuiſſes terminées en queues de Poiſſon ; elles nagent ſur la ſuperficie de la Mer. L'une tient une Miroir oval, l'autre deux Flûtes , & la troiſieme une Lyre.

Elles enchantoient par leurs beauté & la douceur de

leurs ſons ; mais elles précipitoient dans la Mer & dévoroient ceux qui s'en laiſſoient approcher.

LES DIVINITÉS DES BOIS ET DES EAUX DOUCES.

Pan, Dieu des Bois.
Les Faunes & les Silvains.
Les Satyres.
Les Dryades.
Les Amadryades.
Les Fleuves.
Les Nayades ou Nymphes.

Pan, Dieu des Bois, des Bergers & des Chaſſeurs, dépeint très barbu, ayant des cornes au front, des cuiſſes, jambes & pieds de Bouc, & une queue de Bouc.

Les Faunes & les Silvains, Divinités *des Bois*, ſont couronnés de feuilles. Ils ont de très petites cornes, n'ont point les jambes de Bouc. On les peint quelquefois boiteux, principalement les Faunes.

Les Satyres ſont tous velus, le nez aquilin, recourbé en deſſous & écraſé ; du reſte comme Pan.

Les Dryades ſont les Nymphes *des Forêts*. On les dépeint avec des guirlandes de feuilles & de fruits ſauvages, au milieu des Futayes.

Les Hamadryades ſont les Nymphes *des Boſquets*. Chaque Boſquet un peu conſidérable a ſon Hamadryade. On le peint envirronnées de Buiſſons, tenant une branche d'Arbriſſeau & couronnées des feuilles & fruits du même Arbriſſeau.

Chaque Fleuve a ſa Divinité repréſentée par un Vieillard, la barbe & les cheveux droits, couronné de joncs & appuyé ſur une Urne, de laquelle ſort la ſource du Fleuve.

Les Nayades ſont les Nymphes qui préſident *aux Rivieres, aux Ruiſſeaux & aux Fontaines*. Celles des Rivieres ou des Ruiſſeaux conſidérables, ſont appuyées ſur une Urne plus ou moins groſſe, de laquelle ſort la Riviere ou le Ruiſſeau. Celles des Fontaines tiennent une Coquille, de laquelle la Fontaine ſort. Elles ſont toutes couronnées de roſeaux ou d'autres herbes aquatiques.

LES ENFERS ET LEURS DIVINITÉS.

Pluton est le Dieu des Enfers. *Voyez page 198.*

Caron est le Nautonier des Enfers. Il est peint en Batelier, dans sa Barque, sur le Fleuve Acheron. Les Ames y entrent l'une après l'autre. Il les passe à l'autre bord.

Cerbere est un Chien monstrueux à trois têtes, qui garde la porte des Enfers.

Les 5 Fleuves des Enfers sont :
- L'Acheron.
- Le Styx.
- Le Lethé ou Fleuve d'oubli.
- Le Cocyte.
- Le Phlégéton.

L'Acheron, Fleuve qu'on passe d'abord dans la Barque à Caron pour entrer en Enfer.

Le Styx, Fleuve d'Enfer qui en fait neuf fois le tour. Quand les Dieux jurent par le nom de ce Fleuve, leurs serment est inviolable

Le Lethé ou Fleuve d'oubli. Les Ombres sont obligées d'en boire pour oublier tout ce qu'elles ont fait sur la terre.

Le Cocyte, Fleuve qui entoure le Tartare, qui est le lieu des supplices.

Le Phlégéton, Fleuve dont les eaux sont bouillantes.

Les trois Juges d'Enfer.

Les trois Juges d'Enfer sont :
- Minos.
- Eacus.
- Radamante.

Ces Juges examinent les Ames, condamnent les mauvaises au Tartare, & envoyent les bonnes dans les Champs-Elisées.

L'Enfer.

L'Enfer est séparé en deux parts :
- Les Champs-Elizés.
- Le Tartare.

Les Champs-Elizés sont la demeure des Justes ; c'est un lieu de délices.

Le Tartare eſt un abîme tout en feu, deſtiné aux ſupp
ces des Méchans & des Criminels.

Les plus fameux Criminels ſont :
- Les Danaïdes.
- Tantale.
- Ixion.
- Prométhée.
- Siſyphe.

Les Danaïdes, au nombre de 49, tirent perpétuelleme
de l'eau avec des ſceaux percés ; pour avoir aſſaſſi
leurs maris en une nuit.

Tantale a une ſoif dévorante ; il eſt au milieu de l'eau, c
s'éloigne de ſa bouche à meſure qu'il veut boire ; po
avoir fait manger aux Dieux ſon fils qu'il avoit tué.

Ixion eſt attaché tout le long du dos ſur la circonféren
d'une roue qu'une Furie tourne perpétuellement
pour avoir voulu violer Junon.

Prométhée eſt attaché à un rocher ; un Vautour vient to
les jours lui manger le foie ; pour avoir dérobé
feu du Ciel.

Siſyphe, inſigne Voleur, roule perpétuellement une gro
pierre du bas d'une montagne en haut, où elle l
échappe & retombe en bas.

DIVINITÉS INFERNALES.

Les trois Parques.
Les trois Furies ou Euménides.
Les trois Gorgones.
Les trois Harpies.

Les trois Parques.

Leur office eſt de filer la vie des hommes.
Cloto tient la Quenouille.
Lacheſis tourne le Fuzeau.
Atropos tient les Cizeaux pour couper le fil de la vie.

Les trois Furies ou Euménides.

Leur office eſt d'exécuter les ordres de Pluton & de
Juges, pour tourmenter les méchantes Amés.

Alecto.
Mégere.
Tiſyphone.

Leurs attributs ſont d'être nues, décharnées, armées de flambeaux ardents, la tête remplie de Serpents au lieu de cheveux.

Les trois Gorgones,

Méduſe.
Euryale.
Sthénio.

On les dépeint avec des Serpents en guiſe de cheveux & tenans des Serpents à leurs mains.

Les trois Harpies.

Aello.
Ocypete.
Cœleno.

On les repréſente avec un viſage de Femme, les mamelles pendantes, des aîles de Chauve-Souris, des griffes au bout des mains & des pieds, des jambes d'oiſeau de proye, & une queue; elles ont une faim dévorante.

DEMI-DIEUX.

Les demi-Dieux étoient des hommes qui ont été immortaliſés & qui ſont dans les Cieux. Les plus célébres ſont:

Hercule.
Caſtor & Pollux, freres.
Théſée.

Hercule ſe dépeint ayant ſur la tête une tête de Lion & la peau du Lion autour du corps, une Maſſue à la main. Son Char & tiré par deux Chevaux.

Caſtor & Pollux, freres, ſe dépeignent ayant chacun une Etoile ſur la tête, chacun ſur un Cheval volant, l'un montant au Ciel, & l'autre en deſcendant pour ſe rendre aux Enfers, où ils ſe rendent pendant ſix mois l'un après l'autre.

Théſée vainqueur du Minautore, ſe dépeint en Guerrier le ſabre à la main.

Dieux domeſtiques des Grecs & des Romains.

Les Lares.
Les Pénates.

Les Lares étoient de petites Statues d'argent, de cire, d'autres matieres. On en avoit dans les famill où on les regardoit comme protecteurs.

Les Dieux Pénates étoient à peu près la même choſe. Ce ci étoient regardés comme Dieux Tutélaires maiſons.

Les douze Sybilles.

Les Sybilles étoient de vieilles femmes qui prophétiſoi avec anthouſiaſme, comme étant inſpirées. Il y a eu douze, ſçavoir :

La Sybille	de Perſe.	de Cumes, en Italie.
	de Libie.	de l'Helleſpont.
	de Delphes.	de Phrygie.
	d'Yonie.	Tiburtine.
	Erithrée.	de Colofone.
	de Samos.	de Theſſalie.

Les ſept Sages de la Grece.

Thalés de Milet.	Bias.
Sàlon.	Cléobule.
Chilon.	Periandre.
Pyttacus.	

DE L'ASTRONOMIE.

L'Aſtronomie ſe repréſente vêtue de bleu, couronnée d'Etoiles, tenant d'une main un Globe céleſte, & de l'autre un Compas ſphérique.

Les trois Syſtêmes du Monde.

L'arrangement général de l'Univers a été conçû de diverſes façons, principalement par trois Aſtronomes renommés :

CLAUDE PTOLOMÉE, natif de Péluſe ; il vécut à Alexandrie ſous les Empereurs Adrien & Marc-Aurele vers l'an 138.

NICOLAS COPERNIC, Aſtronome & Médecin, puis Chanoine, Polonois, né à Thorn, dans la Pruſſe Royale, l'an 1472, mort en l'an 1548.

TICHO-BRAHÉ, fils d'un Seigneur Danois, né en Dannemarc l'an 1546, mort en l'an 1601.

SYSTÊME DE PTOLOMÉE.

Il admet deux régions. { La région éthérée. / La région élémentaire.

La région éthérée eſt compoſée { du premier mobile. / de deux Cieux qu'il nomme Criſtallins. / du Firmament. / du Ciel de chacune des ſept Planettes.

Le premier mobile tourne d'Orient en Occident, & communique ſon mouvement aux 10 autres Cieux ci-deſſus, ſçavoir 1°. aux deux Criſtallins.

2°. Au Firmament bleu où ſont attachées les Etoiles fixes.

3°. Au Ciel de chacune des ſept Planettes { Saturne. / Jupiter. / Mars. / Le Soleil. / Mercure. / Venus. / La Lune.

La région élémentaire a pour centre la Terre. Elle com
mence ſous la cavité du Ciel de la Lune, & renferm

les quatre élémens { Le Feu. / L'Air. / L'Eau. / La Terre dont le Globe eſt immobi au centre de l'Univers.

La Terre eſt compoſée de terre & d'eau, l'Air & les Eau céleſtes entourent la Terre, & ſont eux-mêmes entou rés par le Feu.

Nota. Les 7 Planettes ci-deſſus, ſuivant Ptolomée, ont chacu non-ſeulement le nom d'une Divinité payenne, mais on les a enco déſigné par des marques particulieres. De plus les Alchimiſtes ont don à chacune le nom d'un Métail, ce qui a tellement paſſé en uſage qu'au lieu d'écrire ou d'imprimer Mars, on écrit ♂, & au lieu de di du Fer, on dit du Mars &c.

Noms.	*Marques.*	*Métaux.*
Saturne	♄	Le Plomb.
Jupiter	♃	L'Etaim.
Mars	♂	Le Fer.
Le Soleil	☉	L'Or
Mercure	☿	Le Vif-Argent.
Venus	♀	Le Cuivre.
La Lune	☾	L'Argent.

SYSTÊME DE COPERNIC.

Copernic a compoſé un ſyſtême du Monde bien différen de celui de Ptolomée, ou plutôt il l'a dirigé & perfection ſur les idées de Pythagore, d'Ariſtarque *de Samos* & d Cardinal Cuſa. Ce Syſtême a le mérite de ſuivre les régle générales de la Nature, & de les reconnoître par-tout dan l'arrangement de l'Univers, & c'eſt en cela-même qu'il eſ préférable à tous les autres; auſſi eſt-il généralement adopté Le voici :

Le Soleil eſt un Globe de lumiere roulant ſur lui-mêm au centre de l'Univers qu'il ne quitte jamais. Il éclaire le ſept Planettes ſuivantes.

Planettes de Copernic.

Inférieures entre le Soleil & la Terre. { Mercure. Venus, l'Etoile du point du jour, l'Etoile du Berger.

La Terre.

La Lune, Planette de la Terre.

Supérieures au-delà de la Terre & de la Lune. { Mars. Jupiter avec ſes quatre Lunes ou Satellites. Saturne avec ſes cinq Lunes ou Satellites.

Le tout enveloppé par le Firmament bleu, ſejour des Etoiles fixes, ſoit Signes, ſoit autres Conſtellations.

SYSTÊME DE TICHO-BRAHÉ.

Ticho-Brahé ſuit à l'égard d'un premier mobile le Syſtême de Copernic.

Il met, comme Ptolomée, la Terre au centre de l'Univers, avec la Lune qui tourne autour d'elle.

Il met le Soleil à ſon rang de Planette, tournant autour de la Terre, ſelon Ptolomée; mais il devient ici le centre des Planettes de Mercure, de Venus, de Mars, de Jupiter & de Saturne qui tournent autour de lui pendant ſon cours autour de la Terre.

Nota. Ici on reprend le Syſtême de Copernic juſqu'à la fin de ce Traité.

DÉTAIL DES PLANETTES, SUIVANT COPERNIC.

Le Soleil, conſidéré comme un tourbillon de lumiere occupant le centre de l'Univers, tourne autour de lui-même en 25 jours & demi.

Il eſt un million de fois plus gros que la Terre.

Mercure tourne autour du Soleil en 88 jours.

Son tour autour de lui-même eſt inconnu.

Il eſt 25 fois plus petit que la Terre.

Il a des Phaſes comme notre Lune, c'eſt-à-dire, qu'il croît & décroît.

Comme il ne s'éloigne jamais du Soleil de plus de 2[illegible] degrés, il eſt preſque toujours confondu dans ſes rayons; ce qui fait qu'on l'apperçoit rarement.

Venus eſt égale au Globe de la Terre; elle tourne ſur elle-même en 23 heures 20 minutes.

Elle tourne autour du Soleil en 224 jours 18 heures.

Elle a des Phaſes comme notre Lune.

La Terre a 2865 lieues de diamétre (la lieue de 2282 toiſes.)

Elle tourne ſur ſes Poles en 23 heures 56 minutes

Elle tourne autour du Soleil en 365 jours 5 heu. 49 m. 12 ſ.

On a decouvert depuis peu qu'elle n'eſt pas parfaitement ronde, mais un peu applatie vers ſes Poles.

La Lune, Planette de la Terre, tourne autour en 27 jours 7 heures 48 minutes.

Elle eſt 50 fois plus petite que la Terre. (*Voyez ci-après page 219. le détail de la Lune.*)

Mars tourne ſur ſon axe en 24 heures 40 minutes.

Il tourne autour du Soleil en un an 331 jours 22 heures.

Il eſt cinq fois plus gros que la Terre.

Sa lumiere eſt rougeatre.

Jupiter tourne ſur ſon axe en 9 heures 56 minutes.

Il tourne autour du Soleil en 11 ans 313 jours.

Il eſt 1170 fois plus gros que la Terre.

Il eſt accompagné par 4 Lunes qu'on nomme ſes Satellites, qui tournent autour de lui.

Satellites.	Le plus proche	en	1 jour	18 heures	29 m.
	Le ſecond	en	3 jours	13 heures	18 m.
	Le troiſiéme	en	7 jours	4 heures	
	Le quatriéme	en	16 jours	18 heures	5 m.

Saturne tourne autour du Soleil en 29 ans 155 jours.

Son tour ſur lui-même eſt inconnu.

Il eſt 980 fois plus gros que la Terre.

Il a à quelque diſtance autour de lui un anneau lumineux large & plat qui l'entoure.

Il eſt accompagné par cinq Lunes ou Satellites qui tournent autour de lui.

Satellites.	Le plus proche	en	1 jour	21 heures	19 m.
	Le ſecond	en	2 jours	17 heures	41 m.
	Le troiſiéme	en	4 jours	13 heures	47 m.
	Le quatriéme	en	15 jours	22 heures	41 m.
	Le cinquiéme	en	72 jours	8 heures	

DES POLES DU MONDE,

De ceux de la Terre et de ses Mouvemens.

Les Poles du Monde ſont deux points fixes & immobiles dans les Cieux. Ces deux points ſont oppoſés, c'eſt-à-dire, vis-à-vis l'un de l'autre. C'eſt autour d'eux que la Voute céleſte paroît tourner ; mais c'eſt le mouvement journalier de la Terre, qui nous donne cette apparence.

Les deux extrémités de l'axe de la Terre regardent les deux Poles du Monde, dont l'un ſe nomme *le Pole Arctique* ou *de la petite Ourſe*, & l'autre *le Pole Antarctique*, qui ſignifie *le Pole oppoſé à l'Arctique*.

Le premier mouvement de la Terre eſt ſur ſon axe, c'eſt-à-dire, ſur ſon eſſieu, la comparant à une Boule tournante ſans changer de place. Ce mouvement s'accomplit en 23 heures 56 minutes.

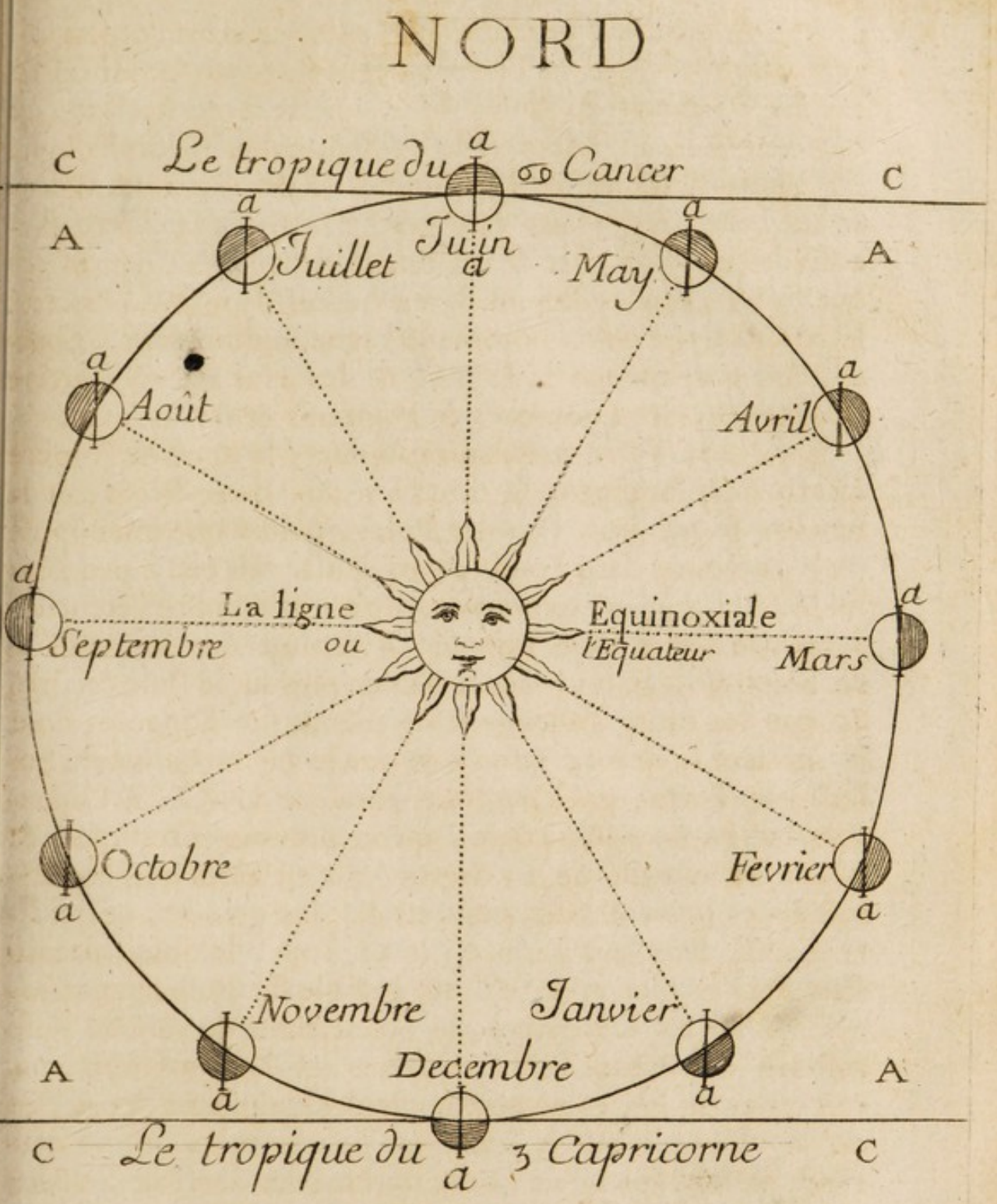
Son ſecond mouvement, qui eſt de circuler autour du Soleil en 365 jours 49 m. 12 ſ. ne décrit pas exactement un cercle, mais un véritable oval très court, à l'un des foyers ou centres duquel le Soleil eſt placé ; ce qui va être expliqué plus au long.

Planche VII.

L'axe de la Terre ou ſes deux Poles, ſur leſquels elle tourne journellement, comme il vient d'être dit, cet axe, dis-je, & par conſéquent le Globe entier circulent pendant chaque année autour du Soleil, ſans s'incliner de côté ni d'autre, comme on le peut voir dans la *Pl. VII.* où la Terre eſt repréſentée de mois en mois. L'axe *daa* &c. conſervant toujours ſa même direction paralélle à lui-même, on y voit auſſi que ſon cours annuel forme un oval AAAA très peu allongé, & que le Soleil B n'eſt pas dans le milieu de l'oval, mais occupe un de ſes deux centres.

Pendant ce cours de la Terre, elle préſente ſucceſſivement tous ſes points au Soleil qui en éclaire toujours une moitié, pendant que l'autre eſt dans l'obſcurité; cela étant, lorſque la Terre ſe rencontre au point où les rayons du centre du Soleil font équerre avec ſon axe, ce qui arrive le 21 Mars & le 22 Septembre; alors la ligne du commencement de l'ombre ſuit la direction des Poles, & les jours ſont égaux aux nuits par toute la Terre ſucceſſivement pour tous ſes habitans dans les 24 heures, ce qui fait 12 heures de jour & 12 heures de nuit. C'eſt cette ligne ou rayon qu'on nomme la Ligne équinoxiale, l'Equateur ou ſimplement la Ligne; & les tems où ceci arrive ſont appellés les Equinoxes de Printems & d'Automne.

Enſuite la Terre marchant toujours, la ligne de l'ombre quitte néceſſairement ſa direction aux deux Poles, & la lumiere gagne vers l'un des Poles, tandis que ſon oppoſé (*a*) s'enfonce dans l'ombre, ce qui ſe fait peu à peu, enfin le jour gagnant toujours ce Pole, & l'ombre s'étendant à meſure ſur le Pole oppoſé, il s'enſuit que la préſence du Soleil allonge les jours de plus en plus ſur le Pole éclairé, & que les nuits s'allongent de même ſur l'oppoſé, dont la lumiere ſe retire, juſqu'à ce que le rayon qui va du Soleil à la Terre, paſſe par une paralélle CCCC à l'Equateur ou Ligne équinoxiale, qu'on nomme Tropique, & qui en eſt éloigné de 23 degrés $\frac{1}{2}$; c'eſt alors que la différence des jours & des nuits eſt la plus grande; ce qui arrive auſſi deux fois l'année: le 22 Juin, le Soleil paroiſſant alors le plus près qu'il eſt poſſible du Pole ſeptentrional, & le 21 Décembre, le Soleil étant du côté du Pole auſtral; & comme la Terre, dans ces deux poſitions, paroît ralentir ſon mouvement pendant pluſieurs jours, ce qu'on reconnoît par le Soleil qui ne monte ou qui ne deſcend pas ſenſiblement, on a nommé ces jours le Solſtice d'Eté en Juin, & le Solſtice d'Hyver en Décembre.


NORD
C
Le tropique du ☋ Cancer
C
A
Juillet
Juin
May
A
Août
Avril
La ligne
Equinoxiale
Septembre
ou
l'Equateur
Mars
Octobre
Fevrier
Novembre
Janvier
Decembre
A
A
C
Le tropique du ♑ Capricorne
C
MIDI

LE ZODIAQUE OU LES DOUZE SIGNES ET L'ECLIPTIQUE.

Immenſement loin, au-delà de la Planette de Saturne, qui eſt la plus éloignée du Soleil & de la Terre, paroît la voute du Firmament parſemée d'un nombre infini d'étoiles fixes; on en diſtingue pluſieurs pelotons, à chacun deſquels on a anciennement donné un nom particulier; mais on les nomme en général les Conſtellations.

Parmi les Conſtellations, on en a remarqué 12 de ſuite qui forment un large cercle. Le mouvement de la Terre s'accomplit de façon qu'elle trouve chaque mois le Soleil entre elle & une de ces 12 Conſtellations. L'eſpace circulaire qu'elles occupent dans le Ciel, eſt ce qu'on appelle le Zodiaque. Il eſt large de 16 degrés. Une ligne qu'on ſuppoſe partager en deux bandes égales la longueur du Zodiaque, s'appelle l'Ecliptique, parce que les Eclipſes de Soleil & de Lune n'arrivent que lorſque ces aſtres ſe rencontrent ſous cette longue ligne. Le Cercle du Zodiaque ne va point du ſens de l'Equateur ou Ligne équinoxiale, car il le traverſe en biais en deux points oppoſés.

On a nommé les 12 Conſtellations dont on vient de parler les 12 Signes, & on a imaginé pour chacun un nom & une marque particuliere qui ſert à les écrire ou à les imprimer. Chaque Signe occupe ou eſt cenſé occuper 30 degrés dans le Ciel. On a commencé à les compter anciennement par celui du Belier qui répondoit alors au mois de Mars, & on continuoit de ſuite d'Occident en Orient; mais par un mouvement très lent des Etoiles fixes ou plutôt de la Terre d'Orient en Occident, la Conſtellation du Belier eſt maintenant éloignée de l'endroit où elle avoit été obſervée, lors du calcul ancien, ainſi que tous les autres Signes & Conſtellations de 29 degrés & plus. On conſerve néanmoins toujours leurs noms relativement aux Saiſons (comme on va voir) quoiqu'ils ne ſoient plus dans la même poſition (par rapport à la Terre) dans laquelle ils étoient quand on les a nommés.

On trouve 6 Signes du côté du Nord, qu'on nomme Septentrionaux, & 6 du côté du Midi, qu'on nomme Méridionaux.

Signes Septentrionaux.

Le Belier——♈——Mars—Equinoxe du Printems.
Le Taureau——♉——Avril.
Les Gemeaux——♊——Mai.
Le Cancer——♋——Juin—Solſtice d'Eté.
Le Lion——♌——Juillet.
La Vierge——♍——Août.

Signes Méridionaux.

La Balance——♎——Septembre--Equinoxe d'Automne.
Le Scorpion——♏——Octobre.
Le Sagittaire——♐——Novembre.
Le Capricorne—♑——Décembre—Solſtice de l'Hyver.
Le Verſeau——♒——Janvier.
Les Poiſſons——♓——Février.

LES ZONES ET LES SAISONS.

Le mouvement annuel de la Terre qui ſe rapproche ou s'éloigne de la Ligne, ſejour du Soleil, lui occaſionne plus ou moins de chaleur & de froid, ainſi que l'égalité & l'inégalité des jours & des nuits; c'eſt ce qui a donné lieu à la diviſion en 5 Zones ou eſpaces circulaires ſous leſquelles ſont ſituées les Terres & les Mers qui ſe trouvent entre la Ligne & les deux Poles, ou pour mieux dire toute la ſurface du Globe terreſtre.

SÇAVOIR:

La Zone torride ou brûlante, au milieu du Globe, du ſens de l'Orient & de l'Occident.

Les deux Zones tempérées aux deux côtés de la torride.

Les deux Zones froides des deux extrémités des tempérées juſqu'aux Poles.

La Zone torride eſt ſeule, parce qu'elle tient le milieu. Elle va par le Levant & le Couchant. Elle eſt terminée dans ſa largeur par les deux Tropiques, ce qui lui donne 47 degrés de large.

Les deux Zones tempérées ſont de chaque côté de la tor-

ride, & occupent chacune un eſpace de 43 degrés en largeur. Elles finiſſent aux Cercles polaires.

Les deux Zones froides ou glaciales commencent aux Cercles polaires & finiſſent aux Poles; chacune eſt large de 23 degrés.

Les Saiſons ſont relatives aux Zones, c'eſt-àdire, que dans la Zone torride il n'y a qu'une Saiſon, qui eſt l'Eté, grande chaleur & les jours ſont égaux aux nuits toute l'année.

Dans les Zones tempérées l'année a quatre Saiſons, le Printems, l'Eté, l'Automne & l'Hyver; ce qui va être expliqué.

Quand la Terre, faiſant ſa route annuelle, trouve le Soleil entre elle & le Tropique du Capricorne, ſon progrés & ſon retour ſont preſqu'imperceptibles pendant quelques jours, c'eſt-à-dire, qu'alors en 8 ou 10 jours on ne s'apperçoit pas que la Terre avance ou revienne du Tropique, c'eſt dans ce tems que les nuits ſont les plus longues de l'année. Ces jours ont été nommés le Solſtice, & réellement c'eſt le Terreſtice d'Hyver. Ce Terreſtice arrive au commencement de notre Hyver, vers le 20 Décembre: 3 mois après, elle eſt parvenue au-deſſous du Bélier, alors les jours deviennent égaux aux nuits vers le 20 Mars; ce point ſe nomme l'Equinoxe du Printems. Trois mois après, la Terre arrive au Tropique du Cancer, nous avons le Terreſtice d'Eté & les jours les plus longs de l'année vers le 20 Juin. Les trois mois d'enſuite font notre Eté juſqu'au commencement de l'Automne, vers le 20 Septembre, alors les jours redeviennent égaux aux nuits; ils décroiſſent toujours enſuite juſqu'au 20 Décembre, Terreſtice d'Hyver &c.

Nous habitons la Zone tempérée boréale, la Zone tempérée qui eſt de l'autre côté de la Ligne, ſe nomme auſtrale; elle a l'Eté quand nous avons l'Hyver, ſon Automne eſt notre Printems &c.

Celui qui voudroit jouir de chaque Saiſon dans ſon plus beau, devroit paſſer l'Hyver en Eſpagne, le Printems en Italie, l'Eté en Angleterre & l'Automne en France.

Les deux Zones froides qui occupent l'eſpace dit ci-deſſus,

entre les Cercles polaires, ayant l'un & l'autre Pole pour centre, n'ont que deux Saiſons, l'Eté & l'Hyver ſéparés en ſix mois de jour & ſix mois de nuit. Il y fait un froid extrême quaſi toute l'année. L'Hyver de l'une eſt l'Eté de l'autre &c.

DU MÉRIDIEN ET DE L'HORIZON.

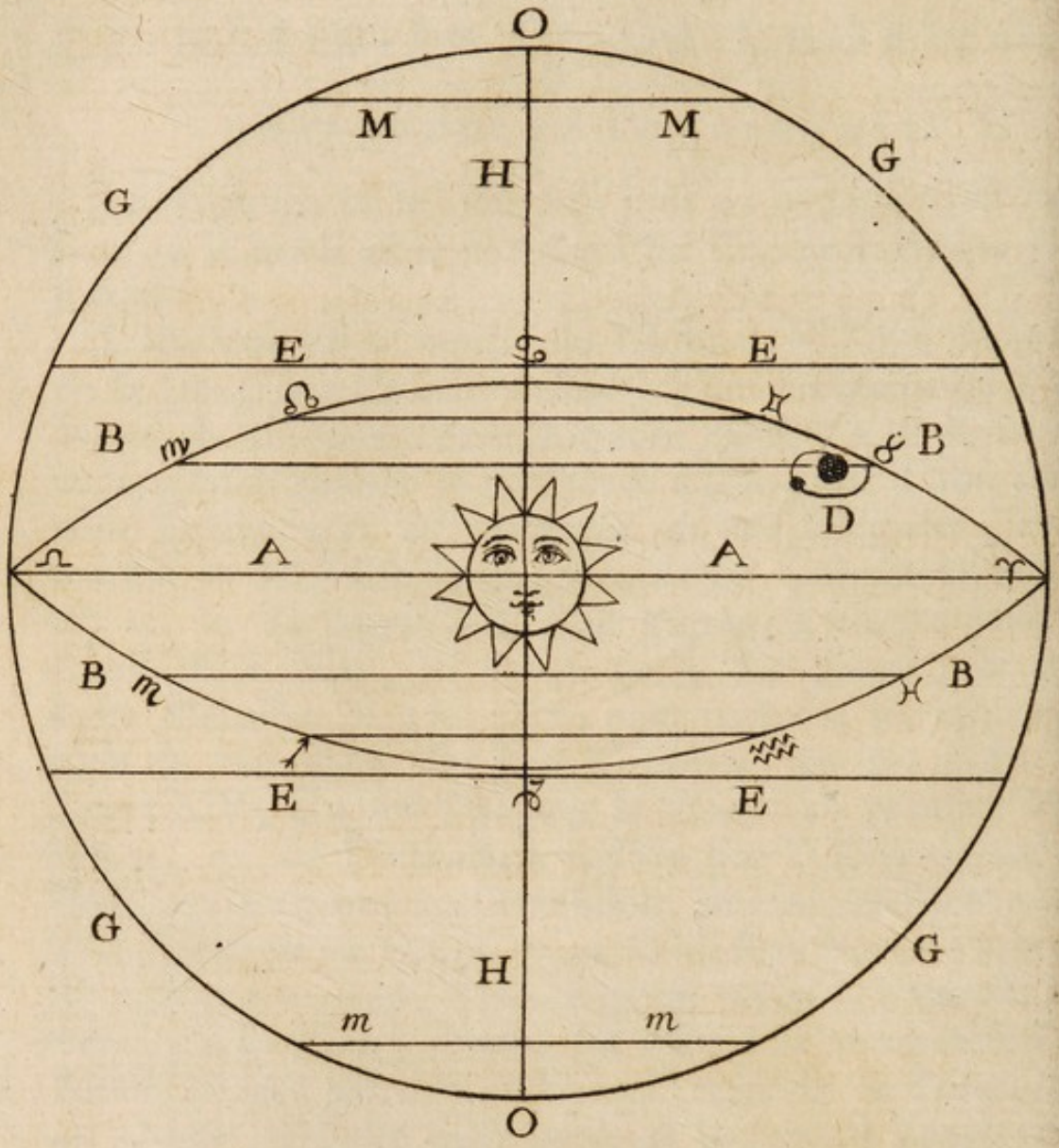
LATITUDES ET LONGITUDES.

Le Méridien eſt le milieu du jour ou le midi. C'eſt l'inſtant où le Soleil eſt le plus élevé ſur l'Horizon chaque jour à midi.

L'Horizon eſt la moitié du Globe de la Terre à l'égard de la place que chacun occupe, d'où il s'enſuit qu'il y a autant de Méridiens & d'Horizons qu'il y a de places occupées. Mais comme la différence d'une place à une autre n'eſt ſenſible qu'à des diſtances un peu éloignées, on a marqué les Méridiens de degré en degré, quelquefois même de 10 en 10 degrés, & pour s'arranger encore mieux Louis XIII a fixé, en faveur de la Navigation, le premier Méridien d'où on part, pour compter les autres, l'Iſle de Fer, l'une des Iſles Canaries; & par ordre de Louis XIV, il a été tiré pour la France un premier Méridien, qui de Dunkerque paſſant par l'Obſervatoire de Paris, va ſe terminer en Rouſſillon, au pied des Pyrennées vers Villefranche. Quand on va du Midi au Nord en ſuivant un même Méridien, l'eſpace qu'on parcourt s'appelle *Latitude* (la Bouſſole y conduit ſur Mer.) Si on traverſe d'un Méridien à un autre, d'Orient en Occident ou d'Occident en Orient, l'eſpace quon parcourt ſe nomme *Longitude*.

DE LA SPHERE.

Pour rendre palpables les ſyſtêmes de l'Univers, on a conſtruit des Spheres où on voit en place tous les Cercles qu'on vient d'expliquer & quelques autres encore qu'on va nommer. On monte les Spheres ſur un pied de bois ou d'autres matieres. Ces Cercles ſont au nombre de neuf;


O
M
M
H
G
G
E
E
B
B
D
A
A
B
B
E
E
G
G
H
m
m
O

SÇAVOIR:

: Cercle de l'Equateur.
: large Cercle du Zodiaque, au milieu duquel eſt la Ligne de l'Ecliptique.
:s 2 Cercles des Tropiques.
:s 2 Cercles polaires.
: Cercle des Horizons.

} tous ceux-ci viennent d'être expliqués.

Les deux Colures ſont proprement deux Méridiens i coupent l'Equateur ou Ligne équinoxiale en 4 points. une la coupe aux deux Solſtices, autrement Terreſtices Hyver & d'Eté, l'autre Colure aux deux Equinoxes de rintems & d'Automne.

Explication de la Planche VIII.

Cette Planche eſt deſtinée à ſervir de récapitulation à la ìpart des choſes qu'on vient de dire.

Le Soleil au centre.

A La Ligne équinoxiale & un Horizon.

EE Les deux Tropiques, ♋ celui du Cancer, ♑ celui du pricorne.

Les Signes rangés le long du Zodiaque qui coupe la Li-e équinoxiale au point ♎ la Balance & au point ♈ le lier.

La Terre & la Lune faiſant leurs cours annuel.

BB La Zone torride.

IEM, *Em* } Les deux Zones tempérées.

Mmm Les deux Cercles polaires.

D Les deux Zones glaciales & les deux Poles.

H Un Méridien.

GGG Le Firmament.

LA LUNE.

La Lune eſt la Planette de la Terre, elle l'éclaire lorſ-elle eſt éclairée elle-même par le Soleil. Elle tourne our de la Terre & ne l'abandonne jamais. On diſtingue

ſur ſa ſurface pluſieurs tâches irrégulieres répandues çà
là, les unes lumineuſes, les autres plus brunes, ce q
forme des apparences de Montagnes, de Terres, de Lacs &
La Lune tourne autour de la Terre, non en rond ma
en oval & d'un ſens qu'elle paroît parcourir chaque m
les 12 Signes du Zodiaque; ce qui fait qu'elle s'avance p
jour de 12 degrés vers l'Orient. Elle tourne en un an a
tour du Soleil conjointement avec la Terre.
Le mois *périodique* de la Lune eſt le tems qu'elle em
ploye à revenir au même point du Zodiaque dont elle éto
partie le mois précédent. Ce mois eſt de 27 jours 7 he
res 48 minutes.
Le mois *Synodique* de la Lune eſt le tems compris e
tre une nouvelle Lune & la ſuivante. Il eſt de 29 jours 1
heures 44 minutes.

Des Phaſes de la Lune.

La Lune reçoit ſa lumiere du Soleil, & elle circule e
oval autour de la Terre; tout cela vient d'être dit, ma
comme dans un oval les deux bouts ſont plus loin l'un d
l'autre & les deux côtés plus rapprochés, cette façon de ci
culer en oval rend la Lune plus près de la Terre quan
elle parcourt les côtés de l'oval, & plus éloignée quand el
eſt à l'un ou à l'autre bout. Pendant ſon cours de chaqu
mois, elle eſt de jour en jour plus ou moins éclairée p
le Soleil. Ces viciſſitudes d'ombre & de lumiere ſe nom
ment les Phaſes de la Lune.

1re *Phaſe*, *Nouvelle Lune.* CONJONCTION.

Le jour de la Nouvelle Lune eſt le commencement du mo
lunaire. Ce jour le Soleil l'éclaire par derriere, ainſi no
ne pouvons pas jouir de la reflection de ſa lumiere. Elle
trouve alors à un côté de ſon oval.

2e *Phaſe*, *le Croiſſant & le* 1er *Quartier.* QUADRATURE.

Le lendemain, ſon bord occidental ſe voit éclairé com
me un filet de lumiere en portion de Cercle. Cette lumie
s'étend de jour en jour ſur la Lune & ſe nomme le Croi

nt jusqu'à ce que toute sa moitié occidentale soit éclai-
e, alors elle est parvenue à son Premier quartier & à un
ut de son oval.

3e *Phase*, *Pleine Lune.* OPPOSITION.

La lumiere s'étend de plus en plus jusqu'à ce que la Lune
t entierement éclairée; ce qui se nomme Pleine Lune.
le est alors au côté de son oval, vis à vis le Soleil qui
éclaire le Globe entier, c'est-à-dire, la face qui nous re-
rde.

4e *Phase*, *le Décours & le Dernier Quartier.*

QUADRATURE.

Le côté qui avoit été éclairé au Premier Quartier est main-
nant celui qui s'obscurcit petit à petit; alors la Lune est
te en décours, & lorsque l'ombre s'est emparée de toute
moitié occidentale, dans cet état elle est parvenue à son
ernier Quartier & à l'autre bout de son oval.

Enfin l'ombre gagnant de plus en plus, la Lune s'obs-
rcit totalement & devient la Nouvelle Lune du mois
vant.

ouv. Lune.	●	Conjonction--petite distance de la Terre
r Quartier.	☽	Quadrature—grande distance de la Terre.
eine Lune.	○	Opposition—petite distance de la Terre.
r Quartier.	☾	Quadrature—grande distance de la Terre.

BSERVATIONS SUR LES PLANETTES.

Tout ce qui a été observé à l'égard des Planettes, donne
soupçon assez bien fondé que, la Planette la Terre, étant
bitée par les hommes & par les animaux, toutes les au-
s pourroient bien l'être aussi par des êtres quelsconques,
elles sont toutes éclairées par le Soleil; elles tournent
ntes autour de lui. Les plus éloignées ont plusieurs Lunes
i les éclairent &c.

Planche IX.

La Planche IX. a été faite pour exposer aux yeux l'ap-
rence de Jupiter & de Saturne avec leurs Satellites, &
même tems pour donner une idée du volume du Soleil,

en comparaiſon de toutes les Planettes. Ne pouvant da un ſi petit eſpace en meſurer exactement les véritables c menſions & diſtances, cette repréſentation, quoiqu'imp faite, doit ſervir à faire appercevoir qu'il eſt plus vraiſe blable que des petits corps ſe meuvent autour d'une ma immenſe, que ce ſoit le contraire qui s'exécute.

DES ECLIPSES DU SOLEIL, DE LA LUNE

Et du Premier Satellite de Jupiter.

Les Eclipſes prédites & annoncées bien avant qu'ell arrivent, ſont la marque la plus évidente de l'infaillibili de l'Aſtronomie & de la juſteſſe de ſes calculs.

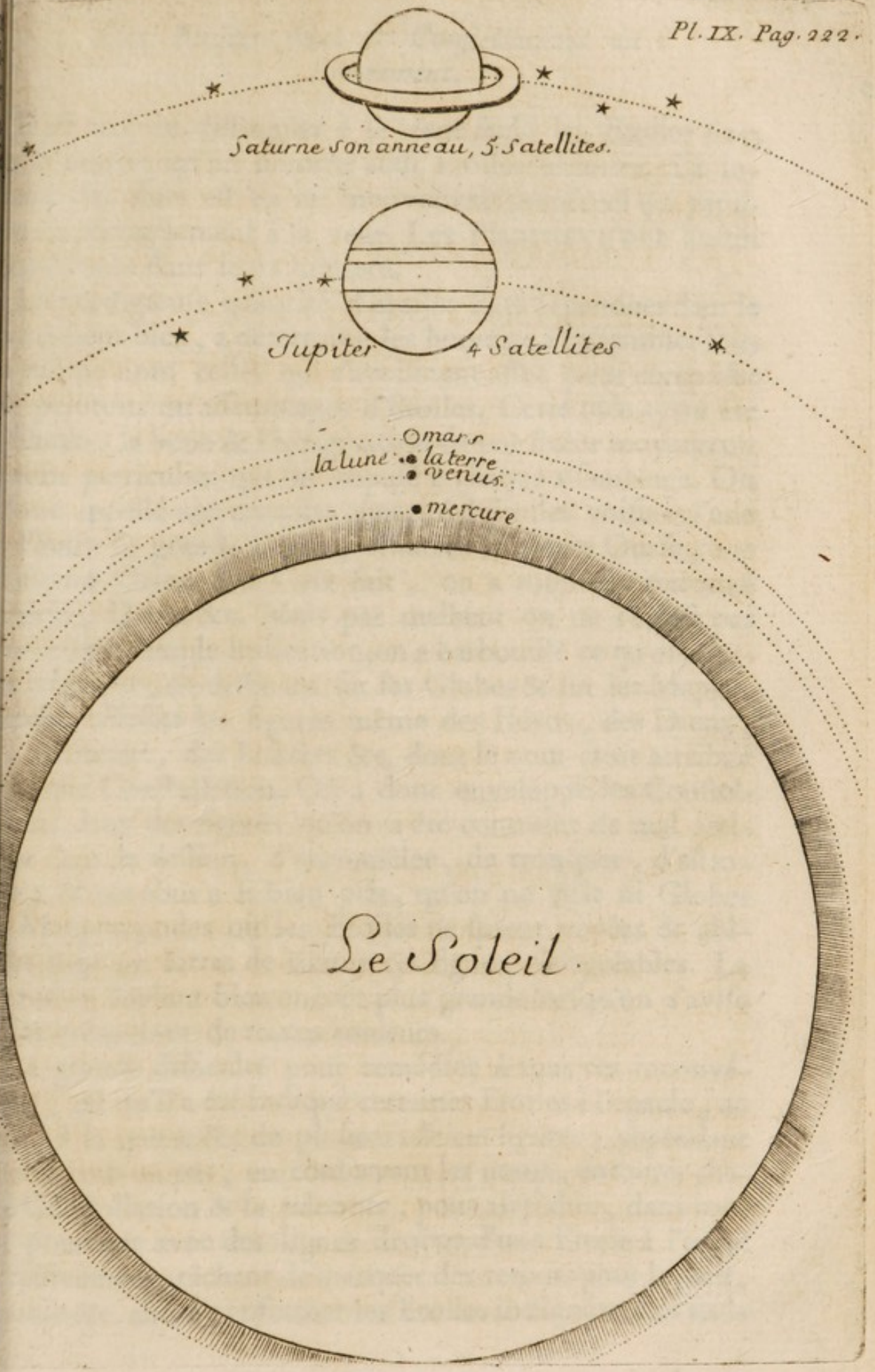
Le Soleil nous eſt éclipſé plus ou moins par la Lune quan elle paſſe entre lui & la Terre.

La Lune eſt éclipſée en partie ou totalement quand Terre ſe rencontre entre la Lune & le Soleil.

Les quatre Satellites de Jupiter, qui lui ſervent de L nes, tournent autour de lui & s'éclipſent ſucceſſiveme à nos yeux lorſqu'ils paſſent derriere ou devant lui; m comme le premier, qui eſt le plus proche de cette Planett y paſſe très fréquemment & juſqu'à 15 ou 18 fois par moi on a compoſé des Tables de ſes Eclipſes qui ſont très u les pour la connoiſſance des longitudes en Mer.

DES COMÉTES.

Un Aſtre nouveau qui paroît ſubitement dans le Cie qui s'y laiſſe voir plus ou moins de nuits & qui diſpar enſuite totalement, ſe nomme une Cométe, parce q cette Etoile eſt preſque toujours environnée d'une chevel de rayons de lumiere ou d'une queue de pareils rayo quelquefois très longue : cette chevelure & la queue o quelquefois paru enſemble ; la queue ſe dirige ordinai ment au Couchant. L'origine des Cométes eſt juſqu'à pr ſent inconnue & très peu intéreſſante.


Saturne son anneau, 5 Satellites.
Jupiter 4 Satellites
mars
la lune
la terre
venus
mercure
Le Soleil.

Des Etoiles fixes & Conſtellations du Firmament.

Il eſt aiſé de diſtinguer à la veue ſeule les Etoiles fixes
s Planettes qu'on nomme auſſi Etoiles errantes. La lu-
ere des fixes eſt en un mouvement perpétuel qui papil-
e continuellement à la veue. Les Planettes n'ont aucun
ouvement dans leurs lumiere.

La prodigieuſe quantité d'Etoiles fixes répandues dans le
rmament bleu, a déterminé les hommes à raſſembler ſous
même nom celles qui s'avoiſinent aſſez pour compoſer
s pelotons ou aſſemblages d'Etoiles. Cette idée ayant été
écutée, la veue & l'imagination furent fixées moyennant
nom particulier qui fut impoſé à chaque aſſemblage. On
lonc appellé une certaine quantité d'Etoiles voiſines l'une
l'autre la grande Ourſe, d'autres la petite Ourſe, une
ixiéme Orion &c. Cela fait, on a toujours retrouvé
Ourſe, Orion &c. Mais par malheur on ne s'en eſt pas
nu à cette ſimple indication, on a barbouillé ce qu'on vou-
t néttoyer, en déſſinant ſur les Globes & ſur les Mappe-
ndes céleſtes les figures même des Héros, des Dieux,
s Animaux, des Inſectes &c. dont le nom étoit attribué
chaque Conſtellation. On a donc enveloppé les Conſtel-
ions dans des figures qu'on a été contraint de mal arti-
ler dans le deſſein, d'entremêler, de tronquer, d'eſtro-
er; & cet abus a ſi bien pris, qu'on ne voit ni Globes
Mappemondes où les Etoiles ne ſoient noyées & abî-
ées dans un fatras de toutes ces figures deſagréables. La
nfuſion devient bien encore plus grande lorſqu'on s'aviſe
les enluminer de toutes couleurs.

La grande difficulté pour remédier à tous ces inconvé-
ens, eſt qu'il a été indiqué certaines Etoiles à l'épaule, au
ed, à la queue &c de pluſieurs de ces figures; cependant
pourroit-on pas, en conſervant les noms, entourer cha-
e Conſtellation & la jalonner, pour ainſi dire, dans tout
n pourtour avec des lignes droites d'une Etoile à l'autre
ceſſivement, tâchant de marquer des retours pour le pied,
paule &c. afin d'y enfermer les Etoiles indiquées. Les ſeuls

noms paroiſſent ſuffiſants pour conſerver les idées.

Cette méthode eſt eſſayée ici *Pl. X & XI.* & il ſera aiſé voir ſi elle eſt meilleure ; on a fait en ſorte que les Co tellations reſſemblaſſent, autant que faire ſe peut, à le noms. Par exemple, on a tâché de repréſenter la gran Ourſe comme un animal à quatre pieds, l'Hydre com un Serpent &c.

On aperçoit dans le Ciel des Etoiles de ſix grande différentes, & on les cotte depuis premiere grandeur j qu'à ſixieme grandeur. On compte auſſi les nébuleuſes, c'e à-dire, celles dont la lumiere eſt ſombre & brouillée ; qui fait ſept ordres d'Etoiles.

PLANISFERE ARCTIQUE

Planche X.

Pour aider à concevoir l'expoſition du Ciel, il f avertir que le centre de cette Mappemonde eſt celui l'Ecliptique ; ainſi la circonférence coupe les douze gnes comme par la moitié, dont l'une eſt exprimée cet Hémiſphére & l'autre ſur celui de la Planche ſuivant qui eſt l'Hémiſphére antarctique.

Centre de l'Ecliptique.

* *Le Pole arctique.*

A *La grande Ourſe*; elle eſt remarquable par 7 Etoiles t brillantes qui forment ſa croupe & ſa queue. Vulgaire appelle ces 7 Etoiles *Le grand Chariot le Chariot de David*, ſuppoſant que les quatre d poſées en quarré ſont les quatre roues du Chario & que les trois autres, au bout l'une de l'autre, ſo les chevaux. La Conſtellation, comme on voit, s tend au-delà.

B *La petite Ourſe* près du Pole eſt entierement co poſée de 7 Etoiles, dont quatre ſont rangées en qua ré comme les quatre du Chariot cy-deſſus, & tro au bout l'une de l'autre, comme les trois dudit Ch riot ; mais celui'ci eſt à contreſens de l'autre. plus en avant de ces trois chevaux-ci ou plutôt l' toile du bout de la queue de la petite Ourſe, eſt

pe

peu de distance du point du Pole, ce qui fait qu'on la nomme *l'Etoile polaire.*

Avertissement.

On va parcourir maintenant la circonférence du Cercle liptique qui représente la partie boréale des douze Signes, commençant par les Signes septentrionaux & finissant r les méridionaux.

L'autre Hémisphére donnera leurs partie australe.

IGNES SEPTENTRIONAUX,

LEURS PORTIONS BORÉALES.

Le Belier; il a trois Etoiles remarquables, une de la deuxieme grandeur, une de la troisieme grandeur & une de la quatrieme grandeur.

Le Taureau; il a cinq Etoiles brillantes qui représentent un V consonne. La plus grande qui est de la premiere grandeur se nomme *Aldébaran* ou *Palilovini* ou *l'œil du Taureau.*

Les Jumeaux ou *Castor & Pollux*; les deux Etoiles qu'on nomme ainsi, sont brillantes, Pollux plus que Castor. Plus trois Etoiles de la deuxieme grandeur, dont une à un pied de Pollux, une au genouil & une à la cuisse.

Le Cancer ou *Ecrevisse*; son Etoile la plus remarquable, quoique nébuleuse, se nomme *Présépé* ou *la Créche.*

Le Lion; il a une Etoile de la premiere grandeur, très éclatante, nommée *Régulus* ou *le cœur du Lion.* Plus cinq Etoiles dont une de premiere grandeur nommée *la queue du Lion*, deux de la deuxieme grandeur, l'une au col, l'autre au dos & deux aux pieds de la troisieme grandeur.

La Vierge. Ce Signe est très étendu & a beaucoup d'Etoiles; les plus remarquables sont celle de sa tête & de son col. Plus une de premiere grandeur vers le milieu de son corps, nommée *l'Épy de la Vierge.*

SIGNES MÉRIDIONAUX.

LEURS PORTIONS BORÉALES.

I *La Balance* ; ce Signe a deux Etoiles remarquables : une très brillante, l'autre de troiſieme grandeur.

L *Le Scorpion* ; il a à ſa tête trois Etoiles diſpoſées en arc ; ſçavoir une de la premiere grandeur, deux de la deuxieme grandeur ; ſon cœur en a une de la premiere grandeur, nommée *Antharés*, après laquelle il eſt une trace de très petites Etoiles terminée par une Etoile de la troiſieme grandeur, nommée *Jarnac du Scorpion*.

M *Le Sagittaire* a deux Etoiles remarquables de troiſieme grandeur.

N *Le Capricorne* ; les Etoiles de ſa tête ſont plus ſombres que celles de ſa queue.

O *Le Verſeur d'eau* ou *le Verſeau* ; il a au bout de ſon torrent d'eau une Etoile de la premiere grandeur nommée *Fumhoam*.

P *Les Poiſſons, le boréal & l'auſtral* ; il n'ont point d'Etoiles remarquables, ſeulement une qui eſt à la queue du boréal.

On va ſuivre maintenant dans l'intérieur du Globe en ſpirale d'abord en deſcendant.

Q *Andromède* ; cette Conſtellation a à ſa tête une Etoile très brillante, ſon corps en a trois remarquables de troiſieme grandeur, brillantes, diſpoſées en arc, à diſtances égales. Le Vulgaire les nomme *les trois Rois*.

R *Le Triangle* ; il a trois Etoiles remarquables.

S *La Fleur de Lys* a quatre Etoiles de la quatrieme & cinquieme grandeur.

T *La Tête de Méduſe* a une ſeule Etoile remarquable nommée *Algol*.

V *Les Pleyades* joignent le Taureau ; ce ſont ſix ou ſept Etoiles très brillantes ; elles ſont placées préciſement au Tropique du Cancer.

X *Perſée* ; il a ſept Etoiles remarquables, entr'autres une au bras boréal & une au genouil auſtral ; la plus

petite mais la plus luiſante eſt vers ſon milieu.

Le Chartier ou *l'Eriſton* ; il a au dos une Etoile de la premiere grandeur qu'on nomme *Capella* ou *la Chevre*. Son fouet eſt compoſé de petites Etoiles ; il a au pied une Etoile de la troiſieme grandeur & à l'épaule une de la deuxieme grandeur.

La grande Ourſe, ci-devant décrite.

La Chevelure de Berenice ou *l'Etoile pouſſiniere*, eſt un amas d'Etoiles brillantes.

Le Bouvier ou *le Gardien de l'Ourſe* ou *Bootés*. Les Etoiles de ſa tête & de ſon bras ſont remarquables. Il a au bras deux Etoiles de cinquieme grandeur ; il en a une très brillante vers ſes cuiſſes, nommée *Arcturus*.

La Couronne ſeptentrionale ; elle a huit Etoiles dont une de deuxieme grandeur.

Le Serpentaire ou *Ophiucius* & *le Serpent* DD EE. L'Etoile la plus claire du Serpentaire eſt à ſa tête ; il en a deux brillantes aux genouils, une à la main & une à l'épaule. Le Serpent a à ſa tête quantité de petites Etoiles de quatrieme & cinquieme grandeur ; ſa plus brillante eſt à ſon col.

L'Aigle, il a pluſieurs petites Etoiles de quatrieme & cinquieme grandeur, & une plus belle de deuxieme grandeur.

Ganimede ou *Antinous*. On n'y voit que des Etoiles de la quatrieme & cinquieme grandeur.

Le Dauphin ; il a à ſa tête quatre Etoiles de la quatrieme grandeur, formant entr'elles un lozange.

Le petit Cheval ; il n'a aucune Etoile remarquable.

Pegaze ; il a deux Etoiles remarquables, une à ſa tête, une à ſa bouche, & pluſieurs autres belles Etoiles, entr'autres trois de la deuxieme grandeur, nommées *Scheat*, *Markab*, *Algenib*. Une Etoile de ſon genouil & une de ſon col forment avec Scheat un petit triangle équilatéral.

En deſcendant vers le Pole.

Caſſiope ; ſes Etoiles ſont très luiſantes, ſur-tout les

cinq principales qui ſemblent former trois triangles.

mm *Cephée*; il a trois Etoiles de quatrieme & cinquieme grandeur, formant un triangle, & au genouil une très luiſante.

B *La petite Ourſe*, ci-devant décrite.

nn *Le Dragon*; ſa queue fait un pli entre la grande & la petite Ourſe, ſon corps & ſa tête font un autre pli du ſens contraire; ſa tête a deux Etoiles de la troiſieme grandeur, un peu rouges & peu éclatantes. Dans un pli ou coude ſont encore deux Etoiles de la troiſieme grandeur; le corps eſt garni d'Etoiles, celles de ſa queue ſont très petites.

oo *Hercule*; il eſt rempli d'Etoiles brillantes. Il a quatre Etoiles remarquables, toutes de la troiſieme grandeur, ſçavoir une à la tête, moins brillante, une à chaque épaule & une au milieu du corps, laquelle avec les trois cy-deſſus forme un grand lozange. Une Etoile ſeule à ſon Midi ſe nomme *l'Ecrevice*.

pp *La Lyre*; elle a une Etoile de la premiere grandeur, nommée *Vera*, à côté de laquelle il y en a trois de cinquieme grandeur.

qq *La Flêche*; elle a quelques Etoiles de quatrieme grandeur.

rr *Le Cigne* eſt dans la Voie lactée, il a pluſieurs Etoiles brillantes, ſçavoir une à l'aîle du Nord de troiſieme grandeur, au bec une de quatrieme grandeur, une très claire à la queue. Parmi celles du corps & de l'aîle du Midi, il y en a une de deuxieme grandeur, trois de troiſieme grandeur & pluſieurs de quatrieme grandeur.

PLANISPHÉRE ANTARCTIQUE.

Les douze Signes du Zodiaque étant coupés chacun en deux portions par la ligne circulaire de l'Ecliptique, leurs portion boréale eſt exprimée dans le précédent Planiſphére & cottée par des lettres. Les mêmes lettres vont ſervir ici attendu que ce Planiſphére antarctique eſt terminé par la même Ligne écliptique, le long de laquelle ſont diſtribuées les portions auſtrales des mêmes Signes; ainſi on dira:

SIGNES SEPTENTRIONAUX.

LEURS PORTIONS AUSTRALES.

C *Le Belier.*
D *Le Taureau.*
E *Jumeaux.*
F *Le Cancer.*
G *Le Lion.*
H *La Vierge.*

} Leurs description est dans le Planisphére arctique ci-dessus.

SIGNES MÉRIDIONAUX.

LEURS PORTIONS AUSTRALES.

La Balance.
L *Le Scorpion.*
M *Le Sagittaire.*
N *Le Capricorne.*
O *Le Verseur d'eau.*
P *Les Poissons.*

} Leurs description est dans le Planisphére arctique ci-dessus.

p *Le Poisson austral* y est tout entier.

Q *La Baleine*; elle abonde en petites Etoiles de la quatrieme, cinquieme & sixieme grandeur; elle en a une très brillante vers sa queue.

R *Le Fleuve Eridan*; il produit divers contours & grand nombre d'Etoiles peu brillantes; cependant il a à son extrémité une Etoile de premiere grandeur, nommée *Acamar.*

S *Orion*; il est rempli de quantité d'Etoiles; celles qui l'environnent sont très éclatantes, trois petites à sa tête, une brillante de la deuxieme grandeur à sa main droite, & à l'épaule du même côté une rouge & très brillante, nommée *Bellatrix*; à sa Ceinture sont trois Etoiles brillantes de la deuxieme grandeur, à un pied une Etoile très éclatante de la premiere grandeur, nommée *Rigel.*

Le Lievre est au pied d'Orion dans lequel il est confondu.

T *La Colombe*; elle est remarquable par une Etoile brillante de la deuxieme grandeur.

V *Le grand Chien* ; il a d'un côté une Etoile de la deuxieme grandeur, & au côté oppoſé deux Etoiles de la troiſieme grandeur. Son Etoile qu'on nomme *Sirius* ou *la Canicule* eſt de la premiere grandeur.

X *Le petit Chien* ; il a une Etoile claire de la premiere grandeur, nommée *Procyon.*

Y *Le Navire* ; c'eſt une très grande Conſtellation peu recommandable en Etoiles ; cependant il y en a une à ſon Mât de premiere grandeur ; on la nomme *Canope.*

Z *L'Hydre*, Conſtellation très longue ; ſa tête a pluſieurs Etoiles remarquables ; ſon corps en a qui ſe diſtinguent des autres ; l'Etoile de ſon cœur eſt de la premiere grandeur.

z *La Coupe* qui y eſt unie vers le milieu de ſa longueur, a pluſieurs Etoiles dont il ſe forme un quarré.

La queue de l'Hydre a une Etoile claire de la deuxieme grandeur.

aa *Le Corbeau* ; il a aux aîles deux Etoiles de la deuxieme grandeur.

bb *Le Centaure* ; on lui donne quatorze Etoiles dont aucune de remarquable.

cc *La Cruſero* ; elle a quatre Etoiles.

dd *Le Loup* ; il n'a rien de remarquable.

ee *La Mouche* ; elle a quatre Etoiles.

ff *Le Triangle Méridional.*

gg *L'Autel.*

ii *Le Paon.*

ll *L'Indien.*

mm *Le Toucan.*

nn *La Grue.*

oo *Le Phœnix.*

Autour du Pole antarctique.

pp *La Dorade.*

qq *Le Poiſſon volant.*

rr *Le Caméléon.*

ſſ *L'Oiſeau de paradis.*

tt *L'Hydre mâle.*

• *Centre de l'Ecliptique.*

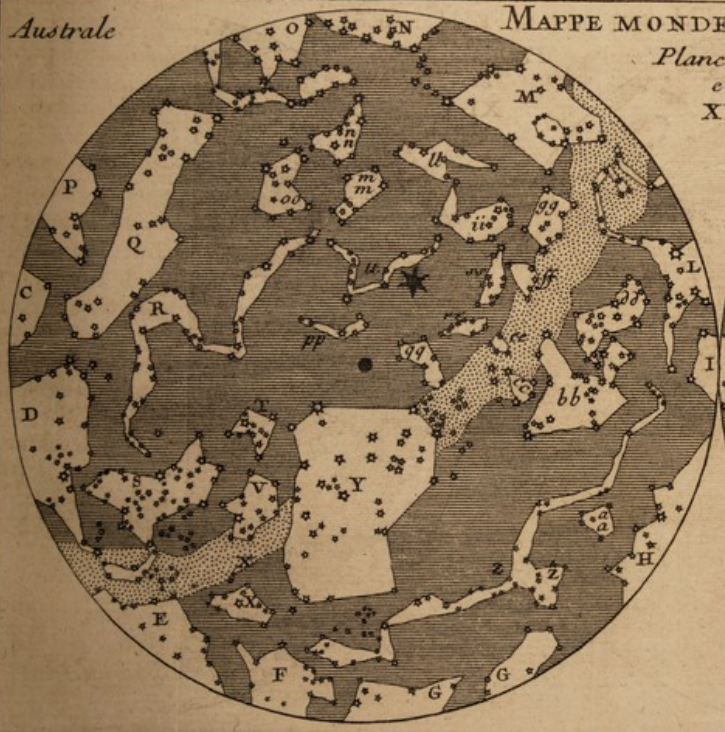
* *Pole antarctique.*

La Voye Lactée ou *de Lait*, que le Vulgaire nomme *le Chemin de S. Jacques* & les Aſtronomes *Galaxie*, eſt une eſpace blanchâtre, en forme de ceinture plus ou moins large,

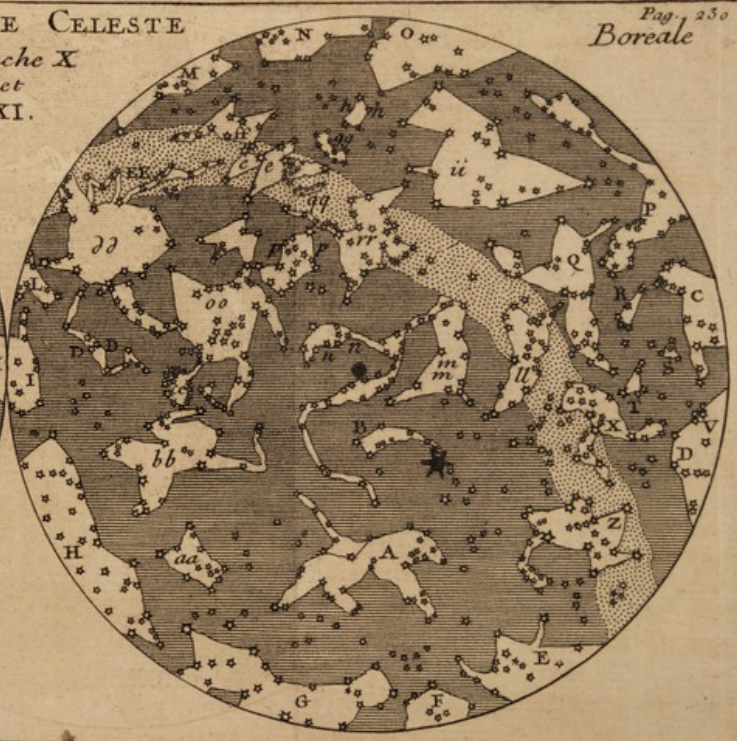
MAPPE MONDE CELESTE

Planche X
et
XI.

Australe



Boreale



qui paroît être attachée au Firmament & qui en fait tout le tour du Midi au Nord. On a découvert que c'eſt un amas immenſe d'Etoiles près à près l'une de l'autre qui forme cette apparence.

MOYEN très aiſé d'avoir le point de midi ou des lignes méridiennes ſur toutes les croiſées d'une Maiſon où le Soleil donne juſqu'après midi, ſans aucune opération aſtronomique.

CADRAN HORIZONTAL. *Pl. XII.*

Un Cadran horizontal bien fait & bien orienté, eſt la baſe du moyen qu'on propoſe. Voici la façon de le faire.

1°. Il faut avoir une Platine bien dreſſée & unie, de cuivre, de pierre dont le grain ſoit fin, d'ardoiſe ou d'étain; le bois n'y convient pas, attendu qu'il ſe tourmente & gauchit très facilement.

2°. Il faut y tracer un Cadran horizontal de la maniere ſuivante.

Ayant votre Platine bien dreſſée, tirez par le milieu la ligne GH qui deviendra la ligne de midi.

Coupez-la à angles droits environ aux deux tiers de ſa longueur par la ligne *66* qui deviendra la ligne de ſix heures tant du matin que du ſoir.

Tracez légérement le modéle du Stile, afin d'éffacer ces traces quand le Cadran ſera achevé: pour le tracer, de la jonction de la ſeconde ligne ſuſdite, GH *66* à l'endroit F prenant GH pour baze, élevez ſur cette ligne, par le moyen d'un rapporteur qui eſt un demi cercle diviſé en degrés, un angle de 49 degrés pour Paris ou de plus ou moins, ſuivant la hauteur du Pole de l'endroit où vous ſerez & ſur l'angle FBO que vous venez de faire. Marquez un point plus près ou plus loin du centre F ſuivant que vous voulez votre Stile plus court ou plus long; ce point eſt marqué B. Elevez enſuite ſur la ligne du midi GH un perpendiculaire A qui aille ſe terminer au point B; ainſi FAB ſera tracé & ſera la forme & la grandeur du Stile que vous taillerez par la ſuite ſur ce modéle, ſoit en cuivre, en fer-blanc, en tole.

Du point B de la ligne FBO, abaiſſez une perpendiculaire juſqu'à la rencontre de la ligne du midi en E. Portez avec le Compas la longueur de cette perpendiculaire ſur ladite ligne qui ſera de E en I.

Faites traverſer la ligne XEY à volonté; qu'elle ſoit paralelle à la ligne *66*.

Du point I comme centre, tracez un demi cercle qui touche le point E, diviſez-le en 12 parties égales.

Du centre I tirez dix lignes qui, paſſant par dix points de diviſion du demi cercle, iront s'arrêter à la ligne XEY.

Du centre F & par l'extrémité des lignes qui aboutiſſent à la ligne XEY, tirez autant de lignes que vous tracerez profondément, parce que ce ſera les lignes des heures avant & après midi; prolongez au-delà d'F les ſeules lignes IV, V, VII, VIII, & le Cadran ſera fait lorſque vous aurez effacé toutes les lignes excepté FH *66* & toutes celles des heures qui viennent d'être marquées profondément.

Il ne s'agit plus que de couper le Stile qu'on poſera à plomb depuis F juſqu'en A, & qu'on fera tenir debout par quelque moyen, ſoit avec oreilles viſſées, ſoit maſtiqué ou à tenon & mortoiſe, prenant bien garde qu'il n'incline d'aucun côté.

Ce Cadran doit être poſé 1°. bien de niveau, 2°. bien orienté & 3°. arrêté bien ferme en ſa place.

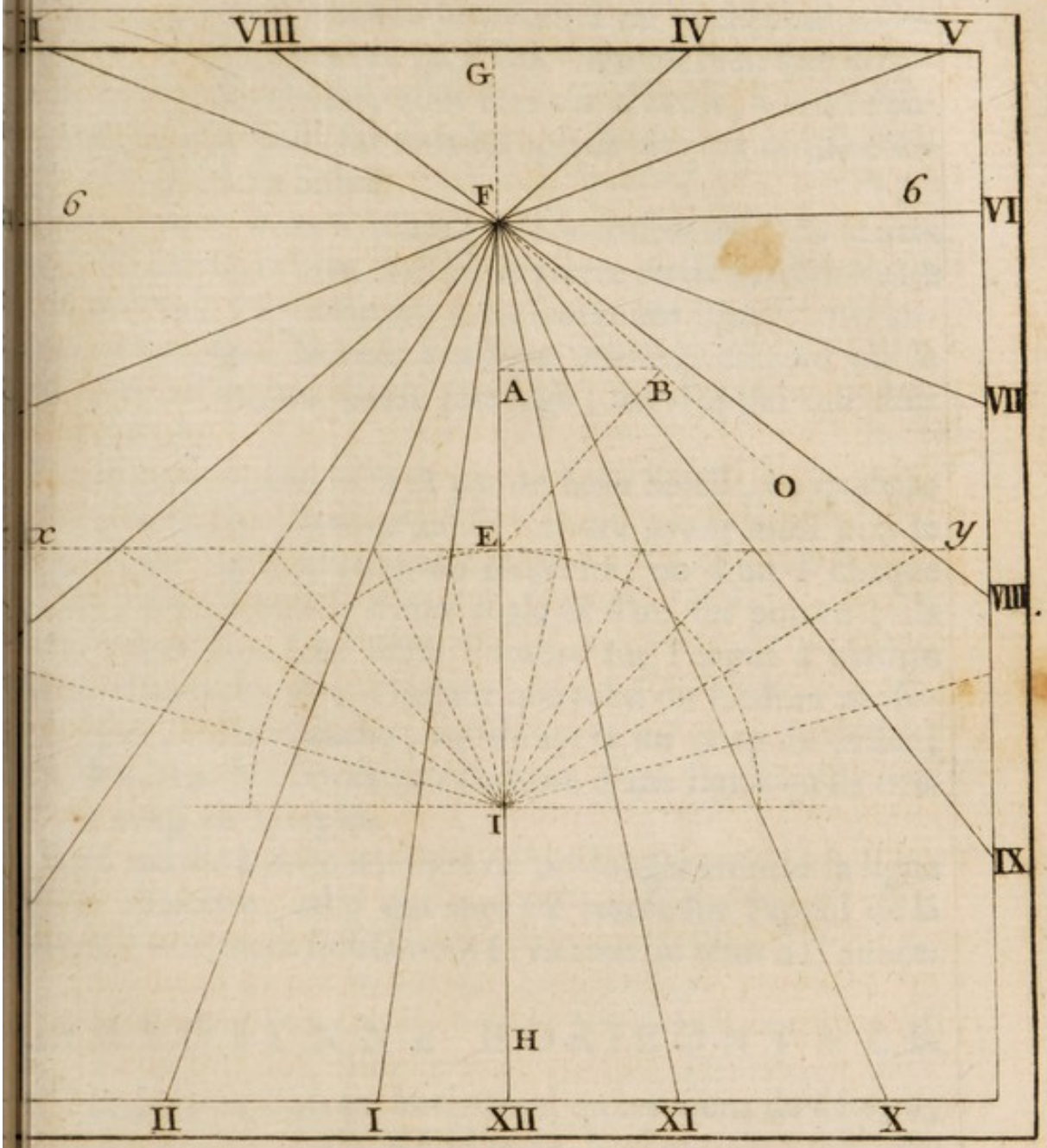
1°. Pour le bien orienter, il faut connoître la déclinaiſon de l'Aiguille aimantée; elle eſt indiquée tous les ans dans pluſieurs Almanachs. On poſe donc la Bouſſole à la place qu'on deſtine pour le Cadran, & marquant 2 points vis-à-vis des deux bouts de cette aiguille, on tire une ligne de l'un à l'autre.

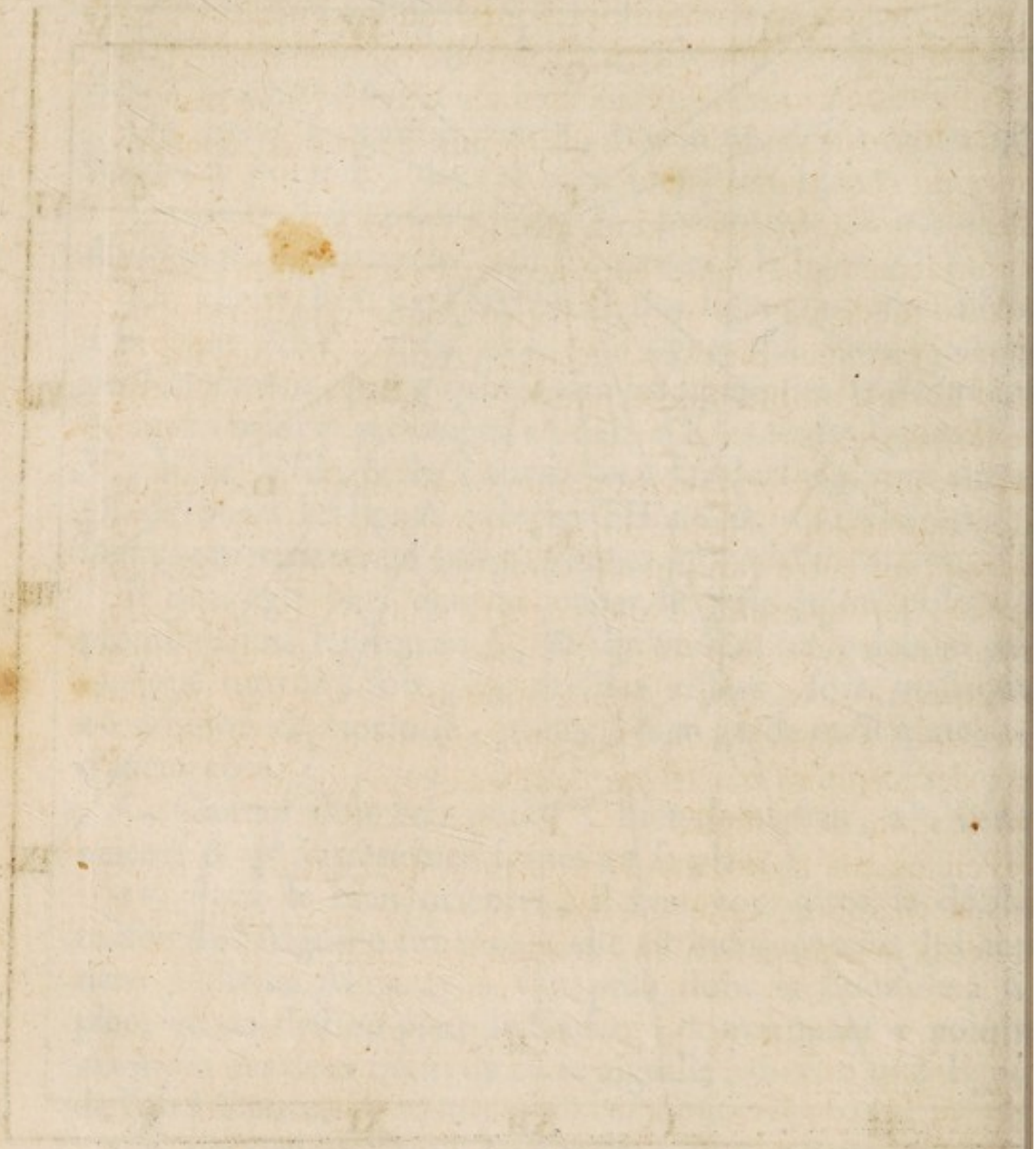
On poſe enſuite le Cadran le dos ou penchant du Stile regardant le Soleil de facon que la ligne de midi ſoit exactement correſpondante à la ligne ci-deſſus qui repréſente l'Aiguille aimantée, & avec un niveau on le place bien horizontalement.

On arrête enfin à demeure le Cadran, ſoit avec de la maconnerie, du maſtic, des clouds &c.

On poſe communément ces Cadrans dans des places où le Soleil donne toute la journée, afin qu'ils marquent les

CADRAN HORISONTAL





heures depuis le lever juſqu'au coucher; pour cet effet on les poſe dans les jardins à portée de la maiſon, ſur un pilaſtre de pierre.

Ayant un pareil Cadran horizontal ou quelqu'autre Cadran que ce ſoit, pourvû qu'il ſoit juſte ou bien une excellente ligne méridienne, vous êtes sûr d'avoir, ſi vous voulez, la ligne de midi ſur tous les appuis de vos croiſées expoſées du côté du Soleil.

Faites poſer bien à plomb, & incruſtez avec de la maçonnerie une régle bien dreſſée de pierre ou de marbre haute de deux pieds ou environ, à l'encoignure que forme endehors l'épaiſſeur du mur à chaque croiſée, du côté où le Soleil porte l'ombre dudit jambage, ſur l'appui qui doit être de pierre.

Cette préparation faite & par un beau Soleil, en quelque ſaiſon que ce ſoit, quelqu'un ſe tiendra avant midi près le Cadran, un autre homme ou pluſieurs, un à un à chaque croiſée, ſeront munis d'une régle & d'un fer pointu; ils feront razer avec leur régle l'ombre ſur l'appui à meſure qu'elle avance, & dans l'inſtant que celui du Cadran proférera *Midi*, s'il eſt proche, ou donnera un coup de ſifflet, ceux des croiſées borderont l'ombre d'une ligne qu'ils tireront le long de la régle.

Il eſt inutile à cette maniere de prolonger enſuite la ligne dans la chambre, celle qui aura été tracée ſur l'appui de la croiſée la marquera ſuffiſament & en tous les tems de l'année.

MÉRIDIENNE HORIZONTALE.

Si au lieu du Cadran horizontal qu'on vient de décrire, on préféroit une ligne Méridienne horizontale, ſoit que l'on ſoit en lieu où on n'auroit pas le Soleil aſſez long-tems, ou pour quelqu'autre raiſon, voici la maniere de la tracer.

On ſe ſervira des mêmes matériaux avec leſquels on fait les Cadrans horizontaux. *Voyez cy-deſſus.*

On fera dans le milieu, vers les trois quarts du quarré, un trou ou une mortoiſe pour y faire entrer & y fixer à demeure le bout du Stile, c'eſt-à-dire, d'une Verge de fer qui

ſoit courbée par le haut, finiſſant en pointe émouſſée ou bie
large & plate à ſon extrémité qu'on percera d'un trou ron
tout au travers, cette plaque, & ſon trou regardant le pla
d'au-deſſous.

Le Stile bien arrêté & maſtiqué en ſa place, ſans per
cher de côté ni d'autre, & n'étant ni trop élevé ni trop cour
pour qu'en quelque Saiſon que ce ſoit l'ombre ne ſorte p
du plan ou ne ſoit pas aſſez allongée ; on mettta le tout ſu
ſon pied dans un parfait niveau & à demeure. On oppoſe
le dos recourbé du ſtile au Soleil vers l'heure de midi.

On aura un plomb de cuivre terminé en pointe ſur
tour, on le ſuſpendra la pointe en bas à une ſoye fine, o
poſera le bout de la ſoye qu'on tiendra avec la main
bout de la pointe émouſſée ou au centre du trou rond d
bout du Stile, & on la laiſſera deſcendre juſqu'à ce qu
la pointe du bas du plomb, à laquelle on viendra de me
tre un peu d'encre, marque un point noir ſur le plan. C
point noir ſera le centre de 8 à 10 demi-cercles qu'on tr
cera avec un Compas armé d'un crayon taillé fin.

Les tems qu'il faut choiſir, quand on n'eſt pas Aſtronc
me, ſont l'un des deux Solſtices d'Hyver ou d'Eté. Celu
d'Hyver eſt préférable, parce qu'alors l'ombre eſt la plu
allongée, & on peut mieux proportionner la hauteur do
il faudra que ſoit le Stile pour que le point de midi n
ſorte pas du plan.

En ces tems, qui durent 8 ou 10 jours de ſuite, o
en ſaiſira un pendant lequel le Soleil ſera ſans nuages, ver
huit heures du matin. On commencera à examiner ſ
cercles, & dans l'inſtant que le bout de l'ombre ou le cen
tre lumineux du trou arrivera ſur un cercle, n'importe le
quel, on y marquera un point. On retournera l'après-dîne
vers 4 heures, & on marquera un autre point, quand il
arriveront ſur le même cercle du côté oppoſé. On peut
lendemain recommencer le même procédé ſur quelqu'autr
cercle.

Tout cela exécuté bien exactement, tirez une lign
droite d'un point à l'autre du même cercle, meſurez la mo
tié de cette ligne, marquez-y un point ; puis poſant
régle au bas du Stile, vers le milieu de ſon épaiſſeur, d

milieu, tirez une ligne au point que vous venez de marquer, vous pouvez la prolonger juſqu'au bout du plan. Cette ligne eſt celle où ſe marquera le point de midi pendant toute l'année & tant qu'elle ſubſiſtera.

DE L'ASTROLOGIE
OU
SCIENCE CABALLISTIQUE.

L'Aſtrologie, Science très ancienne, très fauſſe & très folle, s'eſt diviſée en pluſieurs branches. L'objet de toutes en général a été de découvrir l'avenir par des régles de pure imagination qui ſuppoſent l'influence des Planettes & des Etoiles fixes ſur les corps terreſtres, au moyen de quoi on a compté pouvoir s'inſtruire des ſecrets de la Nature & du ſort des humains. Les Peuples, amateurs du myſtérieux, (ils le ſont preſque tous) ont donné à ces Sciences frivoles une confiance aveugle; mais il s'eſt élevé dans tous les tems nombre de vrais Sçavans qui ont combattu la trop grande crédulité par des raiſonnemens ſi forts & ſi ſolides, que cette Science & ſes ſuites ſont, pour ainſi dire, anéanties & ne ſubſiſtent plus que dans quelques mauvais Almanachs que le Peuple ignorant ne laiſſe pas de lire avec avidité & une ſorte de confiance.

La Caballe eſt la Science par excellence d'où ſont émanées toutes celles qui vont ſuivre. Un de ſes points principaux qui ont percé juſqu'à nous, eſt que tous les élémens ſont habités par des peuples d'eſprits.

L'Air par les Sylphes.

Le Feu par les Salamandres.

La Terre intérieurement par les Gnomes.

L'Eau par les Ondains.

La Science Hermétique, qui eſt la tranſmutation des métaux en or pur, & l'or potable qui préſerve l'homme de tous maux, y eſt auſſi enclavée.

L'Aſtrologie judiciaire ſe vantoit de prédire tout ce qui

doit arriver pendant le cours de la vie, maladie, ſanté bonne ou mauvaiſe fortune, la pluye, le beau tems par moyen d'un thême céleſte compoſé d'un quarré ſubdivi en douze triangles dont un ſe nommoit l'Horoſcope. Chaqu triangle ſe nommoit Maiſon ; chaque Maiſon étoit cel d'une Planette ou d'une Conſtellation. Chaque aſpect d Signes & Planettes entr'elles formoit leur influence bon ou mauvaiſe &c. De tout ce brouillamini réſultoit tout que l'Aſtologue jugeoit à propos de prédire, (*Voyez l'A manach de Mathieu Laenſbergh, celui de Moult &c.* No avons cependant profité de l'Aſtrologie pour les noms d jours de la ſemaine, chacun deſquels ils avoient conſacré une Planette, ſçavoir:

Le Lundi——à la Lune.	Le Jeudi——à Jupiter.
Le Mardi——à Mars.	Le Vendredi——à Venus.
Le Mercredi—à Mercure.	Le Samedi——à Saturne.

Le Dimanche ſeul, qui étoit le jour du Soleil, leur été ôté & eſt conſacré au Seigneur Dieu.

La Géomance compoſe auſſi un thême ; mais elle préd par un calcul de points jettés à l'avanture.

La Chiromancie prédit la bonne & mauvaiſe fortun par les rides ou lignes que font les plis de la paume de main. C'étoit la Science de certains Bandits nommés *Bo hëmiens*, qui ont couru la France & ſuivi les Armées pen dant quelques tems, diſant, ce qu'ils appelloient *la bonn Avanture*. Ils entroient ſous ce prétexte dans les maiſons où ils voloient tout ce qui leur tomboit ſous la main, & en lèvoient juſqu'à des enfans.

La Métopoſcopie travaille ſur les mœurs & le tempéra ment à l'inſpection du front.

La Phyſiognomonie fait la même opération ſur le viſag & ſur tout le corps.

La Nomancie caballiſtique tire la bonne ou mauvai fortune en calculant des Planettes poſées entre chaque lettr d'un nom propre.

LE CALENDRIER
OU
L'ARANGEMENT DU TEMS.

Le mot Calendrier eſt dérivé de Calendes qui étoit le premier jour de chaque mois des Romains.

Chaque mois étoit diviſé en { Calendes. Nones. Ides.

Les *Calendes* étoient le premier du mois.
Les *Nones* étoient le 5 de certains mois, le 7 des autres.
Les *Ides* étoient 8 jours après les Nones.

Les mois dans leſquels le Nones étoient le ſept étoient
Mars. Mai. Juillet. Octobre.
Les mois dans leſquels les Nones étoient le cinq étoient
Janvier. Février. Avril. Juin.
Août. Septembre. Novembre. Décembre.

Calendrier de Romulus.

Romulus fixa l'année à dix mois, en commençant par Mars. L'année avoit 304 jours.

Calendrier de Numa Pompilius.

Numa ajouta deux mois, Janvier & Février, ce qui faiſoit l'année de 355 jours.

Au bout de deux ans, il y avoit un mois de 22 jours, Deux ans après, il y avoit un mois de 23 jours, & ainſi de deux ans en deux ans.

Calendrier de Jules Céſar.

Jules Céſar fit l'année de 365 jours 6 heures, & pour remédier aux erreurs précédentes, la premiere année de ſa réforme fut de 15 mois ou 445 jours.

Calendrier Grégorien.

Grégoire XIII. Pape, reforma le Calendrier Julien ou de

Jules Céſar, & commença en 1582. Cette année fut ra
courcie de 10 jours, à commencer à minuit du 4 Octob
on compta le 15 au lieu du 5.

Il régla que dorénavant chaque quatrieme année aurc
un jour de plus & ſe nommeroit *Biſſextile*, ayant 366 jou
& que la derniere de chaque 400 ans ſera biſſextile.

Le ſiécle eſt de 100 ans.

L'année eſt de douze mois qui ont les uns trente, l
autres trente-un jour; le ſeul mois de Février eſt de
jours & aux années biſſextiles de 29 jours.

Mois.	*Jours.*
Janvier	31.
Février	28 ou 29 à l'année biſſextile.
Mars	31.
Avril	30.
Mai	31.
Juin	30.
Juillet	31.
Août	31.
Septembre	30.
Octobre	31.
Novembre	30.
Décembre	31.

L'heure eſt de 60 minutes; elle ſe partage en 4 quarts d'heu

Le premier quart d'heure——15 minutes.
Le ſecond quart d'heure ou la $\frac{1}{2}$——30 minutes.
Le quatrieme quart ou les $\frac{3}{4}$——45 minutes.
Le quatrieme quart d'heure——60 minutes ou l'heure
complie.

La minute eſt de ſoixante ſecondes; ainſi quand une Ho
logue ou Pendule ou Montre a une aiguille des minute
cette aiguille fait tout le tour du cadran en une heure, pa
tant de midi & revenant à midi; ainſi:

Quand l'aiguille des minutes eſt ſur midi, il eſt que
qu'heure que ce ſoit du cadran.
Quand elle eſt ſur 3 heures, il eſt le quart
Quand elle eſt ſur 6 heures, il eſt la demie.
Quand elle eſt ſur 9 heures, il eſt les trois quarts.

Quand elle eſt de rechef ſur midi, l'heure ſuivante commence.

L'aiguille des ſecondes fait le tour du cadran en une minute.

L'Année Solaire eſt de 365 jours de 24 heures chacun de minuit au minuit ſuivant; plus ſix heures moins onze minutes.

L'Année Lunaire eſt de 354 jours.

L'Epacte eſt la différence des 11 jours que l'Année Solaire a de plus que l'année Lunaire.

Le Cycle Solaire eſt de 28 ans; les Lettres Dominicales l'indiquent.

La Lettre Dominicale qui eſt une des 7 premieres lettres de l'Aphabeth, change tous les ans & marque tous les Dimanches de l'année, elle ſe retrouve être la même au bout de 28 ans.

Le Cycle Lunaire eſt de 19 Années Solaires, au bout deſquelles la Lune ſe retrouve au même point où elle étoit avec le Soleil 19 ans auparavant.

Le Nombre d'Or étoit le Cycle Lunaire; mais il eſt devenu aſſez inutile depuis que l'Epacte qui y ſupplée a été trouvée par ſon moyen.

L'Indiction Romaine eſt une révolution de la Terre de 15 en 15 années.

Trouver l'âge de la Lune depuis le jour de la Nouvelle Lune, au moyen de l'Epacte.

Il faut ajouter au nombre de l'Epacte marqué dans les Almanachs pour l'année courante, le nombre des jours du mois où on eſt & le nombre des mois écoulés depuis Mars. Si ces nombres paſſent 30, ſouſtrayez les 30 & ajoutez le reſtant de l'Epacte, vous aurez le quantieme de la Lune, mais quelquefois à un ou deux jours près.

Avant Mars il faudra ſe ſervir de l'Epacte de l'année précédente.

Trouver par les doigts quels ſont les mois de 30 jours & ceux de 31 jours.

En regardant le dos de la main ouverte, tenez le pouce tendu, pliez le premier doigt, le ſecond tendu, le troiſieme plié, le petit doigt tendu.

Chaque doigt tendu eſt 31 jours, & chaque doigt p
30 jours. Commencez par Mars au pouce 31 jours & all
de ſuite, revenez au pouce, & au ſecond tour vous fi
rez au premier doigt plié, qui ſera Février, ayant 28 jo
ou 29 jours en Biſſextile.

Les Fêtes Mobiles. 8.

La Septuagéſime. — L'Aſcenſion.
Les Cendres. — La Pentecôte.
Pâques. — La Trinité.
Les Rogations. — La Fête-Dieu.

La Septuagéſime; c'eſt le Dimanche qui ſe trouve 70 jo
avant les Octaves de Pâques.

Les Cendres; c'eſt le premier jour de Carême, 46 jo
avant Pâques.

Pâques eſt la Fête mobile qui régle toutes les autres; e
ſe fête le premier Dimanche avant la Pleine Lune
Mars (*3 Fêtes de ſuite.*) Cependant elle ne peut ê
avant le 22 Mars, ni après le 25 Avril. Quand Pâq
eſt en Mars, on dit qu'il eſt bas & en Avril qu'il eſt ha

Les Rogations ſont les Prieres & Proceſſions pour les bi
de la terre; elles ſe fêtent pendant les trois jours
précédent l'Aſcenſion.

L'Aſcenſion de N. S. eſt 40 jours après Pâques.

La Pentecôte ou *la Fête du S. Eſprit* eſt 50 jours ap
Pâques.

La Trinité eſt le Dimanche d'après la Pentecôte.

La Fête-Dieu ou *du S. Sacrement* eſt le Jeudi d'après
Dimanche de la Trinité. Son Octave nommée *la pe
Fête-Dieu*, eſt le Jeudi ſuivant & n'eſt Fête que juſq
midi.

Les Fêtes Immobiles.

Le premier Dimanche de l'Avent eſt quatre ſemaines av
Noël. L'Avent continue juſqu'à Noël.

Noël ou *la Nativité de J. C.* eſt le 25 Décembre. 3 Fê
de ſuite.

Les Rois ou *l'Epiphanie* eſt le 6 Janvier.

La Purification ou *la Chandeleur* eſt le 2 Février.

L'Annonciat

L'Annonciation de la Vierge eſt le 25 Mars.
L'Aſſomption de la Vierge eſt le 15 Août.
La Nativité de la Vierge eſt le 8 Septembre.
La Touſſaints ou *la Fête de tous les Saints* eſt le premier Novembre. 2 Fêtes de ſuite.
La Conception de la Vierge eſt le 8 Décembre.
L'Année a 52 Dimanches.

LA PHYSIQUE
DES
QUATRE ÉLÉMENS D'ARISTOTE.

Les 4 Éléments ſont { La Terre. / L'Eau. / L'Air. / Le Feu.

LA TERRE.

IMmédiatement au-deſſous de la ſuperficie de la Terre, & plus ou moins profondément, ſon ſuc nouricier qu'on nomme *la Séve*, développe & échauffe les ſemences des plantes & des arbres; Leurs racines reſtent en terre & les tiges, branches, feuilles, fleurs & fruits s'élevent plus ou moins au-deſſus. Elle nourrit & fait croître toutes ces productions au moyen d'un ſuc qu'elle leurs communique. Ce ſuc introduit par les racines s'appelle *la Séve*.

On trouve auſſi ſur ſa ſurface & dans ſon intérieur des pierres, des cailloux & des rochers.

Elle ſoutient & nourrit les Animaux terreſtres qui vivent de ſes productions ainſi que tous les autres.

Son intérieur, qu'on nomme ſes entrailles, reçoit & renferme plus ou moins profondément les Eaux douces & vives; il produit auſſi les Pierres les plus précieuſes, les Métaux, les Minéraux & Marcaſſites.

L'EAU.

L'Eau généralement parlant ſe diviſe en { Eau ſalée. / Eau douce. / Eau céleſte.

L'Eau ſalée eſt les Mers.

L'Eau douce eſt les lacs, les fleuves, rivieres, ruiſſeaux, ſources ou fontaines.

L'Eau céleſte eſt les Nues.

Les propriétés de l'Eau ſont : 1°. De peſer en tous ſens ce qui lui fait garder un niveau parfait ; c'eſt pourquoi la moindre pente la fait couler. 2°. Son état naturel eſt d'être glacée, mais l'Air & le Feu, qui la pénétrent, la rendent liquide. 3°. Mêlée avec la chaleur de la Terre, elle l'humecte, la tempére & aide à ſa fécondité. C'eſt là le plus grand effet de l'Eau céleſte, quand elle tombe en pluye ſur la Terre. 4°. C'eſt l'Elément des poiſſons. 5°. L'Eau douce ſert à preſque tous les beſoins des hommes. 6°. L'Eau de la Mer leurs donne le ſel, & porte leurs Vaiſſeaux dans tous les pays, même les plus reculés.

Quantos effundit in uſus.

Remarques Particulieres.

Si on conduit l'Eau d'une ſource dans des tuyaux en pente pour la laiſſer s'échaper enſuite par un ajutoir proportioné elle fera un Jet-d'Eau qui s'elevera environ les deux tiers de la hauteut de la ſource.

On meſure l'Eau courante par pouces & lignes de ſuperficie ; voici comment : Poſez un vaſe qui contienne quatorze pintes, de façon que toute l'eau que vous voulez meſurer y entre. Si elle emplit ce vaſe en une minute, elle eſt dite fournir un pouce d'eau ; ſi elle le remplit avant la minute expirée, elle donne plus d'un pouce ; ſi la minute eſt paſſée avant qu'il ſoit plein, elle donnera moins d'un pouce.

L'équilibre de l'eau avec l'air eſt dans l'article ſuivant.

L'AIR.

L'Air eſt un fluide qui entoure à une hauteur conſidérable le Globe de la Terre, & au milieu duquel tous les êtres terreſtres vivent, comme les poiſſons dans l'eau. Nous ne le voyons point quoiqu'il nous environne; mais nous nous apperçevons de toutes ſes propriétés & modifications.

1°. Il péſe plus ou moins. Davantage lorſque ſes parties ſont dilatées par la chaleur; c'eſt ce qu'on nomme l'Air raréfié. Moins quand ces mêmes parties ſont rapprochées l'une de l'autre; on dit alors que l'Air eſt condenſé.

Ces deux modifications le rendent capable de reſſort & d'élaſticité, c'eſt-à-dire, de s'échapper avec plus ou moins d'effort & de violence en ſe raréfiant, des endroits où il étoit condenſé.

2°. Il communique à nos ſens directement ou par réflexion ce qu'il reçoit de lumieres, de bruits, d'odeurs &c.

3°. Il eſt agité & forme les Vents.

4°. Lorſqu'il eſt raréfié à un point extréme, il ſe ſubtiliſe ſi fort, que pluſieurs de ſes parties deviennent du feu.

5°. Toute matiere en eſt plus ou moins pénétrée.

Son équilibre avec l'eau eſt de 32 pieds d'élévation, c'eſt-à-dire, que lorſqu'une Pompe, par le moyen de ſon piſton, a élevé l'eau dans un tuyau à la hauteur de 32 pieds, elle ne ſçauroit la faire monter au-delà, s'il étoit poſſible; car alors on ſeroit obligé de ſupporter en entier le poids de l'eau qu'elle feroit outrepaſſer les 32 pieds ſuſdits, parce que l'air extérieur au bout de ce terme, ne ſe trouve plus en équilibre avec l'eau.

Son équilibre avec le Vif-Argent eſt de 27 à 29 pouces, c'eſt-à-dire, que mettant le Vif-Argent pur dans un tuyau de verre bouché hermetiquement par en-haut, l'air qui péſe au bas du tuyau ne peut faire monter le Vif-Argent que depuis 27 juſqu'à 29 pouces, ſuivant qu'il eſt plus raréfié ou condenſé.

LE FEU.

Le Feu eſt une matiere extrêmement ſubtile & dans un mouvement continuel.

Le Feu produit la lumiere, cependant toute lumiere n'eſt pas Feu brulant.

Le Feu qui produit la lumiere eſt le Soleil; il vivifie tout & ne conſomme rien par lui-même; il excite le mouvement & la fermentation dans les autres élémens que ſa douce chaleur pénétre. Si le Soleil étoit un feu tel que celui des matieres terreſtres embraſées, il conſommeroit dans peu l'Univers & s'éteindroit après avoir tout embraſé.

Tout l'air ſubtil ou matiere ſubtile tend au centre de notre Univers qui eſt le Soleil, d'où par un mouvement de rotation, des particules en ſont renvoyées circulairement, non-ſeulement à notre Planette pour l'éclairer, mais encore à toutes les autres.

Cet Ouvrage ne peut comporter la foule d'éclairciſſemens & d'explications qu'il ſeroit néceſſaire de donner pour interpréter le peu de mots qu'on vient de dire.

La lumiere des Phoſphores, des Vers luiſans, du Bois pourri &c. peut être comparée à celle du Soleil, car elle éclaire & ne brûle point.

Le Feu brûlant eſt une matiere aërienne en mouvement & ſi ſubtile, qu'elle va pénétrant les pores intimes de tous les corps. Si par quelque choc, effort ſubit ou autrement on augmente ſon mouvement, elle ſe change en lumiere brûlante qui conſomme en diviſant & diſperſant tout ce qu'elle touche. Son activité ſe communique de proche en proche. L'incendie augmente & ne peut plus être vaincue qu'en ſéparant les combattans par l'eau; liquide froid, naturellement en repos & par conſéquent ſon antagoniſte. On peut encore l'éteindre en lui ſupprimant l'air qui la ſoutient & l'anime.

Le Feu que produit le caillou frapé, peut ſe comparer à celui des Volcans ou Montagnes brulantes. Ces Montagnes ont leur intérieur rempli de cavernes & de larges gouffres aſſez avant ſous terre. Dans ces cavernes, la chaleur des entrailles de la terre deſſéche les matiéres qui s'y trouvent, & les rend par conſéquent inflammables; elle échauffe de même & fait bouillir les eaux ſouterreines qui vont ſe rendre dans ces cavités; ce qui fait qu'on voit perpétuellement ſortir de la fumée par le ſommet perce

de la Montagne. Mais si (ce qui arrive de tems en tems) une piéce de rocher vient à se détacher de la voute, & tomber au fond du goufre sur quelque rocher inférieur, elle fera l'effet du fusil que l'on bat sur l'amadou ; les matiéres s'enflamment, on entend heurler les souterreins, & ensuite par un effet pareil à celui de la poudre à tirer allumée dans un Canon, on voit sortir avec violence les matieres minérales fondues & autres qui peuvent enfiler l'ouverture du Volcan. A l'égard de celles qui ne trouvent aucun issue, elles excitent en se consumant d'affreux tremblemens de terre.

Le Feu modéré entretient la chaleur dans les corps ; ainsi on pourroit prendre à peu près à la lettre ce que les Amants croyent dire par métaphore à leurs Maîtresses : *Le feu dont je brûle pour vous. Le feu qui me dévore &c.*

Le Feu mitigé par l'eau, cuit les alimens qui nous nourrissent, les remédes qui nous guérissent &c.

Nota. La Terre & tous les corps terrestres, ainsi que l'eau & tous les corps aquatiques tendent au centre du Globe de la Terre.

Le Feu & l'Air tendent au centre de l'Univers qui est le Soleil.

LES MÉTÉORES.

Comme les Météores émanent des quatre Elémens susdits en tout ou en partie, c'est ici leurs place.

Les Météores sont
- Le Vent.
- L'Ouragan.
- La Trombe de Mer, Pompe, Syphon, Puchot.
- L'Eclair & le Tonnerre.
- Le Tremblement de terre.
- Les Volcans.
- La Pluye.
- La Grêle.
- La Neige.
- La Rosée.
- L'Arc-en-Ciel.
- Les Etoiles tombantes.
- Les Ardents ou Feux folets sur Terre, & le Feu nommé S. Elme ou Sainte Héléne, ou les deux Feux appellés par les Marins Castor & Pollux.
- L'Aurore boréale.

Le Vent eſt une agitation plus ou moins grande de l'air mis en mouvement par quelque cauſe que ce ſoit. Les conjectures ſur les cauſes du Vent ſont trop étendues pour en entreprendre le détail dans cet Ouvrage.

L'Ouragan ou *la tempête* ou *le Tourbillon de Vent* eſt formé par pluſieurs Vents venant de divers côtés qui ſe choquent & ſe combattent.

La Trombe ou *Trompe de Mer*, autrement *la Pompe*, *le Syphon*, *le Puchot* eſt occaſionné par un tourbillon de Vent qui tournant en rond enferme l'eau de la ſuperficie de la Mer, la fait élever & la ſoutient juſqu'à la hauteur des baſſes Nuées ; l'eſpéce de Nue qui en provient, crêve peu après & retombe en pluye ſi épaiſſe & ſi abondante que les Vaiſſeaux ſur leſquels elle arrive en ſont ſouvent ſubmergés. On tache quand on la voit venir, de la crêver à coups de Canon, avant qu'elle puiſſe arriver au Vaiſſeau.

L'Eclair eſt de deux ſortes ; c'eſt toujours une lumiere ſubite ; mais elle eſt ou une lumiere blanche étendue dans l'air, qu'on appelle Eclair de chaleur, parce qu'elle eſt cauſée par les ſouffres de l'air qui s'enflamment, ou c'eſt un trait de lumiere & de feu qui perçant la Nue deſcend en zigzag. Ce trait eſt une flamme très ſubtile, cauſée par le choc d'une Nuée ſupérieure contre une inférieure ; quand la Nuée baſſe eſt percée de façon que le zigzag arrive juſqu'à terre, il brûle ou tue tout ce qu'il rencontre en ſon chemin ; mais plus ſouvent il n'y arrive pas & ſe diſſipe dans l'air.

Le Tonnerre eſt proprement le bruit que fait l'Eclair en perçant la Nuée. Ce bruit s'allonge par le retentiſſement des échos de l'Air & de la Terre.

Le Tremblement de Terre eſt occaſionné par la fermentation des ſouffres qui ſont dans les entrailles de la Terre.

Les Volcans viennent d'être expliqués à l'article du Feu, ci-deſſus *page 253*. Il y en a pluſieurs. *Voyez la Géographie cy-après.*

La Pluye eſt la diſſolution d'une Nuée en gouttes d'eau quand elle eſt ſi chargée & ſi peſante que l'air ne peut plus la ſoutenir.

La Grêle ſe forme de la pluye qui traverſe dans ſa chûte un air ſi froid qu'elle ſe géle par gouttes plus ou moins groſſes.

La Neige eſt cauſée par les vapeurs de la terre, qui nageant dans un air froid, ſe congellent en menus flocons extrêmement blancs qui tombent ſur terre ſans changer de conſiſtence.

La Roſée eſt cauſée par les vapeurs de la terre qui n'ont pu, pendant la chaleur du jour, s'élever juſqu'au Ciel des Nuées; la fraicheur du ſoir les fait retomber en eau ſur la terre. Le ſerein eſt le commencement de cette chûte, après le coucher du Soleil.

L'Arc-en-Ciel eſt toujours occaſionné par la pluye oppoſée à notre égard aux rayons du Soleil; ainſi nous voyons l'Arc-en-Ciel devant nous ſi nous tournons le dos au Soleil, il nous apparoît ſur la Nuée comme un grand demi-cercle aſſez large & toujours de trois couleurs, rouge en haut, puis jaune, puis bleu; il en paroît ſouvent une autre en-dehors, éloigné de pluſieurs toiſes du premier, mais dont les couleurs ſont bien plus foibles. Toutes ces apparences qui s'évanouiſſent à meſure que la Nuée ſe diſſipe, ſont cauſées par les rayons du Soleil qui donnent ſur chaque goutte d'eau; ces rayons s'y rompent & reviennent à nos yeux plus ou moins directement, ce qui nous fait voir différentes couleurs.

Les Etoiles tombantes ou *qui filent* ne ſont autre choſe que des exhalaiſons ſouffrées qui s'enflamment dans l'air ſerein, principalement en Eté. Elles ſont une traînée ou queue de lumiere & diſparoiſſent dans l'inſtant. On ne les voit que la nuit à cauſe de ſon obſcurité.

Les Feux folets ou *Ardents ſur Terre*, *le Feu de S. Elme ſur Mer*, ſont de petites flammes légeres & ſautillantes qui paroiſſent la nuit le long des eaux ſur Terre, & qui ſur Mer ſemblent s'attacher aux cordages des Vaiſſeaux après la tempête, voltigeans de l'un à l'autre ſans faire aucun dommage. Tout cela provient d'exhalaiſons ſouffrées qui prennent feu par la température de l'air.

Quand on apperçoit deux de ces petits feux aux cordages d'un Vaiſſeau, on les nomme *Caſtor* & *Pollux*.

L'Aurore boréale étant une apparence dans le Ciel beaucoup plus rare que tous les phénoménes & météores dont on vient de parler, qui à cauſe de leurs fréquence, ont été expliqués au long par nombre de Phyſiciens. L'Aurore boréale, dis-je, mérite donc qu'on s'étende davantage ici pour en donner une connoiſſance plus ample & pour en ôter le merveilleux que le peuple n'eſt que trop porté à croire.

Afin de parvenir à expliquer l'Aurore boréale, on dira 1°. que le Soleil eſt toujours entouré d'un Athmoſphére qui eſt un amas de matiere fluide qu'il rend lumineuſe & qu'il maintient en mouvement par le ſien propre ſur ſon axe, & comme ſon impulſion eſt plus véhémente à ſon milieu ſphérique que vers ſes poles, ſon Athmoſphére doit prendre & prend effectivement la forme d'une lentille, de laquelle il eſt le centre. Cette lentille nous préſente ſon bord étroit à peu près comme nous voyons l'anneau de Saturne, ou plutôt ſous la forme d'un fuzeau ou d'une olive.

2°. L'Athmoſphére du Soleil ne dépaſſe jamais le Zodiaque. Il eſt capable, comme notre air, de condenſation & de raréfaction, c'eſt-à-dire, de tenir plus ou moins de place.

3°. Lorſque l'Athmoſphére ſolaire augmente d'étendue, (ce qui arrive quelquefois pendant pluſieurs années & ceſſe auſſi pendant des tems conſidérables) l'Athmoſphére aerien qui environne la Terre & qui a plus de 200 lieues en hauteur, peut en tournant avec elle effleurer, toucher ou recevoir en lui partie de celui du Soleil, ſelon que celui-ci eſt plus ou moins étendu ou raréfié.

4°. Comme la lumiere du Soleil eſt de beaucoup ſupérieure à celle qu'il communique à ſon Athmoſphére, on ne peut appercevoir cet Athmoſphére que lorſque le Soleil eſt aſſez enfoncé ſous l'horizon après ſon coucher ou avant ſon lever, pour que ſon crépuſcule n'en puiſſe plus empêcher la veue; alors ſi l'Athmoſphére

de la Terre ſe trouve mêlé avec celui du Soleil, il ſe forme une lumiere que l'air refléchit juſqu'à nous; nous nommons cette lumiere Aurore, parce qu'elle eſt ordinairement aſſez douce, & Boréale, parce qu'elle paroît entre le Couchant & le Nord (*Le Vent du Nord ſe nomme* Borée.)

5°. Il y a des Aurores boréales qui ne ſe dénottent que par une clarté tranquille. En général la lumiere des Aurores boréales ne ſe rend ſenſible que 2, 3 ou 4 heures après le coucher du Soleil.

Voici les apparences des Aurores boréales qu'on appelle completes; on voit d'abord un eſpéce de brouillard aſſez obſcur, formant à l'horizon un arc de cercle très obtus. Cet arc eſt bordé en-deſſus par un arc lumineux, celui-ci par un obſcur ſurmonté d'un lumineux; cela va quelquefois juſqu'à 6 l'un ſur l'autre, trois obſcurs & trois lumineux.

Du premier arc s'élevent en montant des jets de lumiere de couleurs variées; quelques unes coupent l'arc en partant de l'horizon, en même tems l'air ſe remplit de vibrations & d'éclairs qui, dans les grandes Aurores boréales, viennent s'évanouir au Zenit; c'eſt ce qu'on appelle *la Couronne*; tout cela continue en s'affoibliſſant juſqu'à l'approche du jour.

Tous ces ſignes dépendent du mouvement des 2 Athmoſphéres qui ſe rencontrent, ſe choquent ou ſe pénétrent.

Nota. On ne peut voir les Aurores boréales dans notre Eté, à cauque les deux crépuſcules du ſoir & du matin ſe ſuivent de trop près, ns notre Hyver elles s'enfoncent au Nord; ainſi nous ne les apperons guères que vers les Equinoxes du Printems & de l'Automne, is plus communément en Automne.

E LA LUMIERE ET DU SON.

La Lumiere du Soleil n'employe que ſept à huit minu pour parvenir juſqu'à nous.

Le Son pour parvenir juſqu'à nous, parcourt environ 3 toiſes par ſeconde.

DE L'AIMANT.

L'Aimant eſt une pierre minérale ou métallique qu'
trouve de différentes figures & groſſeurs dans les Mines
fer ; elle eſt communément de couleur noire ou ferru
neuſe ; un de ſes bouts, en ſuivant ſon fil, ſe tourne to
jours vers le Nord. D'ailleurs elle attire & ſoutient du fer pr
portionément à ſes forces, c'eſt-à-dire à ſa groſſeur. Qua
on frotte le fer ſur l'Aimant, il acquiert toutes ſes propri
tés, qui ſont, comme on vient de dire, de tourner au No
& d'attirer d'autre fer.

Ce qui donne à l'Aimant toutes les vertus qu'il poſſéd
n'eſt juſqu'à préſent que conjecturé & peu certain.

La ſeule vraie utilité qu'on retire de l'Aimant, eſt d'
frotter des Aiguilles de fer, puis de les placer en équilib
ſur des pivots, pour qu'elles puiſſent tourner libreme
vers le Nord, ce qui eſt d'une grande conſéquence princ
palement aux Navigateurs qui par ce moyen trouvent to
jours un point fixe qui leurs indique leurs chemin, du Mi
au Nord & du Nord au Midi.

DE LA GÉOGRAPHIE
OU
DESCRIPTION DU GLOBE TERRESTRE.

ON dépeint la Géographie en Femme qui tient d'une main un quart de cercle & de l'autre un compas.

La Terre eſt juſqu'à préſent deux eſpaces ſolides d'une ſi grande étendue, entourrées des eaux ſalées de la vaſte Mer, ſur laquelle Mer ſont encore ſemées des portions de Terres plus ou moins grandes entr'elles. Voilà tout ce qui forme le Globe de la Terre.

Le premier de ces deux eſpaces, qu'on nomme *le vieux Continent*, eſt à peu près connu de toute ancienneté. On le diviſe en trois parts qu'on nomme *Parties du Monde*.

Noms des trois parties du vieux Monde :
- L'Europe.
- L'Aſie.
- L'Affrique.

Le ſecond eſpace eſt nouvellement découvert ; on le nomme *le nouveau Monde* ou *l'Amérique*.

D'autres Terres & d'autres portions de Mer reſtent encore à découvrir du côté du Pole oppoſé au notre.

De la Terre relativement à la Mer.

La Terre & la Mer ſe joignent toujours bord à bord, & comme la Terre a le long des Mers ſes bords avancés, recullés, hauts ou bas, on a donné des noms à toutes ces irrégularités.

Parties des Terres au bord des Mers.
- Pointe.
- Cap.
- Promontoire.
- Péninſule.
- Anſe.
- Baye.
- Port.
- Havre.
- Golphe.
- Iſthme.
- Iſle.
- Détroit.

Pointe eſt une portion de terrein qui avance dans la M
en s'étréciſſant.

Cap eſt une avance plus conſidérable & arrondie.

Promontoire eſt un Cap terminé par une élévation de ter

Péninſule ou *preſqu'Iſle* eſt une portion de terre avan
dans la Mer & qui en eſt preſqu'entourée, m
qui tient encore au Continent par un ſeul endr

Ance eſt un enfoncement peu conſidérable de la Mer
avance dans les terres.

Baye eſt un enfoncement plus étendu.

Port eſt un enfoncement de la Mer dans les Terres, a
conſidérable pour y mettre les Vaiſſeaux à l'a
des Vents. On fortifie les Ports.

Havre eſt l'eſpace que contient l'embouchure d'un Fleuve
entrant dans la Mer.

Golphe eſt un enfoncement de la Mer dans les Terres
étendu & ſi conſidérable, qu'on a donné à qu
ques uns le nom de Mers.

Iſthme, eſpace de Terre très étroite, ayant la Mer à
deux côtés. Cet eſpace joint toujours enſemble de
grands Continents.

Iſle, portion de Terre plus ou moins grande, totalem
environnée par la Mer. Il y en a une grande qu
tité.

Détroit, Terres avancées vis-à-vis l'une de l'autre, c
reſſerrent la Mer.

Superficie de la Terre.

Variétés de la ſurface de la Terre.

- Les Montagnes.
- Les Tertres.
- Les Pics.
- Les Collines & Coteaux.
- Les Valons & Valées.
- Les Plaines.
- Les Bois.
- Les Prairies.
- Les Landes.
- Les Deſerts.

Montagnes ſont des élévations de terre plus ou moins hautes & étendues ; quelques unes ſont ſi élevées que leurs cime monte au-deſſus des Nues. Celles-ci ſe nomment *des Monts*.

Tertres ſont de petites Montagnes dans les Plaines, dont le ſommet eſt de peu d'étendue.

Pics ſont des Tertres dont la pente eſt très roide & quelquefois inacceſſible.

Collines ou *Coteaux* ſont des pentes qui deſcendent d'une Plaine haute dans des Valées.

Valées ſont des Plaines au bas des Montagnes & des Coteaux. Les Valons ſont des Plaines étroites, ſérrées entre des Montagnes.

Plaines ſont des ſuperficies de terre plattes & plus ou moins étendues.

Bois ſont des amas d'arbres qui occupent une ſurface plus ou moins conſidérable ſur la Terre. On appelle *Forêt* les Bois les plus étendus.

Prairies ſont des terreins bas & humides, qui produiſent de l'herbe utile à la nourriture de pluſieurs eſpéces d'animaux.

Landes ſont des Terres ingrates qu'on abandonne ſans les cultiver.

Déſerts ſont des terreins d'une grande étendue communément remplis de ſable, que les hommes ni les animaux ne peuvent habiter à cauſe de leurs ſtérilité.

Volcans ſont des Montagnes en forme de Tertres, dont le ſommet eſt percé, & par lequel il ſe fait de tems en tems des éruptions de flammes, de matieres ſouffrées & de minéraux fondus qui portent l'horreur & la déſolation à pluſieurs lieues aux environs.

Il y en a trois fameux
- Le Mont Véſuve, près Naples.
- Le Mont Etna, dans l'Iſle de Sicile.
- Le Mont Ecla, dans l'Iſle d'Iſlande, près du Pole arctique.

Des Eaux douces de la Terre.

Les Eaux douces de la Terre ſont dormantes & courant

Eaux dormantes
- Les Lacs.
- Les Etangs.
- Les Marais.
- Les Mares.
- Les Mollieres.

Eaux courantes
- Les Sources & les Fontaines.
- Les Ruiſſeaux.
- Les Rivieres.
- Les Fleuves.
- Les Torrents.

Les Lacs ſont des étendues d'eau très conſidérables au m lieu des Terres & auxquels on n'apperçoit aucu écoulement.

Les Etangs reſſemblent à de petits Lacs ; ils ſont faits main d'homme pour y nourrir du poiſſon.

Les Marais ou *Marécages* ſe forment dans des terreins b où les eaux ſe raſſemblent & ne peuvent s'écouler.

Les Mares ſont des creux formés naturellement dans l Terres & qui ſe rempliſſent des eaux de la pluye.

Les Mollieres ſont des terreins humectés juſqu'à la ſuperfic par des Sources profondes en terre qui ne peuve monter plus haut. Les Mollieres ſont communéme de peu d'étendue.

Les Sources & les Fontaines. Les Sources ſont l'iſſue de l'ea qui a coulé dans la Terre, & qui en ſortant diri ſon cours ſur ſa ſuperficie. Toutes les eaux coura tes viennent de Source. Les Fontaines proviennen de petites Sources ; elles vont, après un cours pe conſidérable, ſe joindre à de plus grandes eaux ou bien ſe perdre en terre.

Les Ruiſſeaux ſont formés par de médiocres Sources & font plus ou moins de chemin ſans ſe mêler avec le eaux des Rivieres, des Lacs &c.

Les Rivieres doivent leurs origines à des Sources. Elles cou lent ſuivant les pentes, traverſent des terreins con

ſidérables, groſſies dans leurs cours par différentes eaux qui y entrent, elles vont enfin ſe perdre dans les Fleuves.

Fleuves ſont formés comme les Rivieres, ils groſſiſſent par les mêmes moyens; ils finiſſent par ſe rendre à la Mer, dans laquelle ils s'abîment.

Torrents ſont des eaux qui ſe ſont fait un lit en tombant des montagnes. C'eſt les orages, les pluyes & les neiges fondues qui les forment; après leurs écoulement impétueux ſouvent leurs lit reſte à ſec. Ils entraînent quelquefois avec eux des arbres déracinés, de groſſes pierres &c.

Noms des Mers.

La Mer qui n'eſt qu'une, a cependant été appellée de ers noms.

La portion qui entoure l'ancien Continent a été nommée :

Orient——Océan Indien——ou Mer des Indes.
Midi——Océan Ethiopien—ou Mer d'Ethiopie.
Couchant—Océan Atlantique.
Nord——Océan ou Mer Glaciale.

La portion qui entoure le Nouveau Continent a été mmée :

tre l'ancien & le nouv. Cont.—Mer du Nord.
l'autre côté de l'Amérique ou
Nouveau Continent————Mer du Sud ou pacifique.
tout à fait au Midi————Mer Magellanique.

Dans l'ancien Continent, on a donné le nom de Mer uatre Golfes très conſidérables & à un Lac immenſe, voir :

La Mer Méditerrannée—entre l'Europe & l'Affrique.
La Mer Baltique—au Nord de l'Europe.
La Mer Rouge—entre l'Aſie & l'Affrique.
La Mer Noire—en Aſie, au bout de la Méditerrannée, & qui y communique.
La Mer Caſpienne—au milieu des terres, en Aſie; Lac immenſe.

Les obſtacles qu'on rencontre dans la Mer.

Les Courants.
Les Rochers ou Ecueils.
Les Bancs-de-Sable.
Les Bares.
Les Détroits.

Les Courants ſont des directions que prennent de cert
nes eſpaces d'eau de la Mer, coulant au milieu
la Mer même comme une Riviere ſur la Terre.
emmenent les Vaiſſeaux inſenſiblement, & les éc
tent ſouvent de leurs route.

Les Rochers ou *Ecueils* ſont placés à différentes hauteu
dans la Mer, ou élevés au-deſſus de ſa ſuperfici
ou à fleur-d'eau, ou enfin plus enfoncés.

Les Bancs-de-Sable ſont des terreins plus ou moins étendu
formés par les Sables de la Mer accumulés; ils ſo
ordinairement ſous l'eau; il s'en rencontre de tr
proches de la ſuperficie.

Les Barres ſont le plus ſouvent des Bancs-de-Sable ve
l'entrée d'un Port ou l'embouchure d'un Fleuve
qui les rendent très difficiles à franchir.

Les Détroits ſont dangéreux à cauſe des Vents qui s'y e
gouffrent, & tourmentent terriblement la Mer q
y eſt reſſerrée.

Les Détroits les plus renommés.

Au Nord de l'Europe les Détroits { de Vaigats—dans la Moſcovie. / du Sund—entre la Suede & le Da nemarc.
Au Nord de l'Amérique les Détroits { de Davis / d'Hudſon } vers le Cercle polai arctique.
A l'Orient Méridional de l'Europe les Détroits { de Gallipoli / de Conſtantinople } Turquie d'Europe
Au Midi de l'Aſie, le Détroit de Babelmandel—entre l'A rabie & l'Abiſſinie d'Affrique à l'entrée de la Mer Roug
Au Midi oriental d'Aſie, le Détroit de la Sonde—entre l Iſles de Java & de Sumatra.

A l'Occide

A l'Occident de l'Europe { Le Pas de Calais—entre la France & l'Angleterre. / Le Détroit de Gibraltar—entre l'Espagne & l'Affrique.

Au Midi de l'Amérique, les Détroits { de Magellan / de Lemaire } à la pointe de l'Amérique.

Des quatre parties du Monde.

L'EUROPE. L'AFFRIQUE.
L'ASIE. L'AMÉRIQUE.

L'EUROPE.

On dépeint l'Europe comme une belle femme, un casque en tête, tenant un sceptre d'une main & de l'autre une corne d'abondance, un cheval à côté d'elle.

Les Etats & Puissances de l'Europe.

LA FRANCE—Royaume Catholique, héréditaire.
L'ALLEMAGNE—Empire Catholique, Lutherien, Calviniste, électif.
LA BOHÊME—Royaume Catholique, Lutherien, Calviniste.
LA HONGRIE—Royaume Catholique, Protestant.
LA FLANDRE ou LES PAYS-BAS AUTRICHIENS—Etat Catholique.
LA HOLLANDE—République, Religion prétendue reformée.
LA POLOGNE—Royaume Catholique, électif.
LA PRUSSE—Royaume Lutherien, héréditaire.
LE DANNEMARC & LA NORWEGE—Royaume Lutherien, héréditaire.
LA SUÉDE—Royaume Lutherien, héréditaire.
LA MOSCOVIE & LA RUSSIE—Empire Schismatique Grec, héréditaire.
L'ANGLETERRE, L'ECOSSE, (Isle) L'IRLANDE (Isle)—Royaumes Calvinistes, héréditaires, au même Roi.
L'ESPAGNE—Royaume Catholique, héréditaire.
LE PORTUGAL—Royaume Catholique, héréditaire.
LA SAVOYE—Duché Catholique, héréditaire } au même Roi.
LA SARDAIGNE (Isle)—Royaume Catholique, héréditaire }

La Suisse & Grisons, Genève—Républiques Catholiques, Protestantes.
Le Valais—République Catholique.
L'Italie—Etats Catholiques.
Les deux Siciles ou Naples & Sicile (Isle)—Royaume Catholique, au même Roi.
La Turquie d'Europe—portion d'Empire Schismatique-Grec, Mahométan.

LA FRANCE.

Royaume héréditaire Catholique, dont PARIS *est la Capitale.*

On dépeint la France portant sur sa tête un Couronne fermée, un sceptre à la main droite, & vêtue d'un manteau bleu, rempli de fleurs de lys.

Les Gouvernemens ou Provinces.

	Capitales.	*Distances de Paris*
L'Isle de France	Paris.	
La Normandie	Rouen	28 lieues
La Picardie	Amiens	30
L'Artois	Arras	42
La Flandre Françoise	Lille	52
La Champagne	Troyes	36
La Loraine	Nancy	72
La Bourgogne	Dijon	67
La Franche-Comté	Besançon	83
L'Alsace	Strasbourg	102
Le Berry	Bourges	50
Le Nivernois	Nevers	55
Le Bourbonnois	Moulins	67
L'Auvergne	Clermont	88
Le Dauphiné	Grenoble	124
La Provence	Aix	163
Le Lyonnois	Lyon	100
Le Languedoc	Toulouse	150
La Marche	Gueret	68
Le Limousin	Limoges	90

	Capitales.	*Diſtances de Paris.*
La Guienne, Gaſcogne & Périgord	Bourdeaux	130 lieues.
Le Comté de Foix	Pamiers	165
Le Béarn	Pau	167
Le Rouſſillon	Perpignan	175
La Xaintonge & Angoulmois	Xaintes	105
Le Pays d'Aunix	La Rochelle	103
La Touraine	Tours	51
L'Anjou	Angers	67
Le Poitou	Poitiers	74
Le Maine	Le Mans	43
L'Orléannois	Orléans	27
La Bretagne	Rennes	78

Les Fleuves & Rivieres de France.

Fleuves.	*Rivieres.*
La Seine va dans l'Océan. Elle reçoit—	L'Oiſe. La Marne. L'Yonne.
La Loire va dans l'Océan. Elle reçoit—	L'Allier. La Vienne. Le Loir.
La Garonne va dans l'Océan. Elle reçoit—	Le Tar. Le Lot. La Dordogne.
Le Rhône va dans la Méditerranée. Il reçoit	La Durance. L'Iſſer. La Saone.

L'ALLEMAGNE.

Empire electif, mêlé des Religions Catholique, Lutherienne & Calviniſte.

On dépeint l'Allemagne en femme majeſtueuſe, la Couonne im périale ſur la tête, appuyée ſur un Globe, ayant n Aigle à ſes pie ds.

Les Electeurs qui éliſent l'Empereur ſont neuf, ſix Séculiers & trois Eccléſiaſtiques.

Les ſix Séculiers
- Le Roi de Bohême.
- Le Duc de Baviere.
- Le Comte Palatin du Rhin, en 1648.
- Le Duc de Saxe.
- Le Marquis de Brandebourg.
- Le Duc d'Hanowre, en 1692.

Les 3 Eccléſiaſtiques
- L'Archevêque de Mayence.
- L'Archevêque de Cologne.
- L'Archevêque de Tréve.

Les neuf Cercles de l'Empire

Le Cercle d'Autriche contient
- L'Archiduché d'Autriche.
- La Styrie.
- La Carniole.
- Le Tirol.
- Le Briſgaw.
- Le Royaume de Bohême.
- Le Royaume d'Hongrie.

Le Cercle de Baviere contient
- Le Duché de Baviere.
- Le Duché de Neubourg.
- L'Archevêché de Saltzbourg.
- L'Evêché de Ratiſbonne.
- L'Evêché de Paſſau.

Le Cercle de Franconie contient
- L'Evêché de Wirtzbourg.
- L'Evêché de Bamberg.
- Le Marquiſat d'Anſpach.
- Le Marquiſat de Culembach.

Le Cercle de Suabe contient
- L'Evêché d'Auſbourg.
- L'Evêché de Conſtance.
- Le Comté de Furſtemberg.
- Le Duché de Wirtemberg.
- La Principauté de Bade-Baden.
- Le Marquiſat de Bade-Dourlac.

Le Cercle du haut Rhin contient
- Le Duché des Deux Ponts.
- Le Landgraviat de Heſſe.
- La Principauté de Darmſtat.

Le Cercle du bas Rhin contient
- L'Archevêché de Tréves.
- L'Archéveché de Cologne.
- L'Archevêché de Mayence.
- Le Palatinat du Rhin.

Le Cercle de Westphalie contient
- La Principauté de Liége.
- Le Duché de Juliers.
- Le Duché de Cléves.
- La Principauté de Munster.
- Le Comté d'Oldembourg.

Le Cercle de la basse Saxe contient
- Le Duché de Bréme.
- Les Etats de Brunswich.
- Le Duché de Magdebourg.
- Le Duché de Mekelbourg.
- Le Duché d'Holstein.

Le Cercle de la haute Saxe contient
- Le Duché de Saxe.
- Le Lantgraviat de Thuringe.
- Le Marquisat de Misnie.
- La Principauté d'Anhalt.
- Le Duché de Poméranie.
- Le Marquisat de Brandebourg.

Les Fleuves & Rivieres d'Allemagne.

Fleuves. *Rivieres.*

Le Rhein ; il se perd dans les sables vers la Mer d'Allemagne. Il reçoit
- Le Necre.
- Le Mein.
- La Moselle.

L'Elbe va dans la Mer d'Allemagne. Il reçoit
- Le Moldaw.
- La Satla
- Le Havel.

L'Oder va dans la Mer Baltique. Il reçoit — La Warta.

Le Danube va dans la Mer Noire. Il reçoit
- Le Lech.
- L'Issel.
- L'Inn.
- L'Ems.
- Le Rab.
- La Drave.
- Le Teiss.
- La Save.

LA FLANDRE OU PAYS-BAS CATHOLIQUES,

A LA MAISON D'AUTRICHE.

Etats de la Flandre.	*Capitales.*
Le Comté de Flandre	Gand.
Le Comté de Hainaut en partie	Mons.
Le Comté de Namur	Namur.
Le Duché de Brabant	Bruxelles.
Le Duché de Luxembourg	Luxembourg.
Le Duché de Limbourg	Limbourg.
Le Marquisat de Malines	Malines.
Le Marquisat d'Anvers ou du S. Empire	Anvers.

Rivieres.

La Meuse reçoit — La Sambre.
L'Escaut reçoit — La Lis.

LA HOLLANDE OU PAYS-BAS PROTESTANTS,

République sous le titre des sept Provinces-Unies.

CHEF LE STATHOUDER.

On dépeint la Hollande en femme accompagnée d'un Lion, qui tient un faisceau de Flêches.

Provinces,	*Capitales.*
Le Comté d'Hollande	Amsterdam.
Le Comté de Zélande	Middelbourg.
Le Comté de Frize	Léwarden.
Le Duché de Gueldres	Nimégues.
La Seigneurie d'Utrech	Utrech.
La Seigneurie d'Over-Issel	Deventer.
La Seigneurie de Groningue	Groningue.

LA POLOGNE OU RUSSIE ROUGE,

Royaume electif & République Catholique.

CAPITALE CRACOVIE.

Provinces.

La Poldachie.
La Moscovie.
La Prusse royale.
La grande ou basse Pologne.
La petite ou haute Pologne.
La Russie rouge.
La Volhinie.
La Podolie.
La Samogitie.
Le Duché de Curlande.
Le grand Duché de Lithuanie.

Fleuves & Rivieres de Pologne.

Fleuves. *Rivieres.*

La Vistule va dans la Mer Baltique. Elle reçoit—Le Bug.
La Dwuna va dans la Mer Baltique.
Le Niemen va dans la Mer Baltique.
Le Nieper ou Boristene va dans la Mer Noire. Il reçoit-Le Boh.
Le Niester va dans la Mer Noire.

LA PRUSSE DUCALE.

Royaume depuis 1701 à l'Electeur de Brandebourg.

LE DANNEMARC ET LA NORWEGE,

Royaume héréditaire Luthérien, y joint la Confession auriculaire.

CAPITALE COPENHAGUE.

Provinces ou Parties.

Le Royaume de Norwege.
La presqu'Isle de Jutland.
L'Isle d'Islande; il y a dans cette Isle un Volcan nommé *le Mont Ecla.*
Les Isles { de Zélande. de Fionie.

LA SUEDE,

Royaume héréditaire, Lutherien.

CAPITALE STOCKOLM.

Provinces ou Parties.

La Suéde propre ou Suéonie.
La Gothie.
La Scanie ou le Schonen.
La Nortland ou Nordelles.
La Finlande.
Le Gouvernement de Bahus.
La Laponie Suédoiſe.
Les Iſles { d'Oeland. / de Gotland.

LA MOSCOVIE OU RUSSIE,

Royaume héréditaire, Schiſmatique-Grec.

CAPITALE MOSCOW.

Provinces.

Lingrie.
D'Archangel.
La Livonie.
De Smolensko.
L'Ukraine ou Kiow.
De Moſcow.
De Novogrodeck ou Novogorod.
De Rezan.
De Niſi-Novogorod.

Fleuves de Moſcovie.

Le Volga va dans la Mer Caſpienne.
L'Obi, La Dwna } vont dans la Mer Blanche ou Glaciale.
Le Don ou le Tanaïs va dans les Palus Mœotides qui donnent dans la Mer Noire.

L'ANGLETERRE OU GRANDE BRETAGNE,

ET L'ECOSSE (Iſle), L'IRLANDE (Iſle).

Royaume héréditaire, Calviniſte, & République ou Etats nommés le Parlement.

On dépeint l'Angleterre en femme appuyée ſur un gouvernail, aſſiſe ſur des rochers environnés de la Mer, ayant à ſon bras un long bouclier.

La plus grande Iſle contient l'Angleterre & l'Ecoſſe.

La plus petite Iſle contient l'Irlande.

Capitale d'Angleterre, LONDRES.

Capitale d'Ecoſſe, EDIMBOURG.

Capitale d'Irlande, DUBLIN.

La République ſe nomme Parlement compoſé de deux Chambres, ſçavoir la Chambre Haute ou des Nobles, & la Chambre des Communes ou du Peuple.

Provinces ou Comtés d'Angleterre.

Dans la Principauté de Galles,

Caernarvan.
Daubigh.
Flint.
Merioneth.
Montgommery.
Cardigan.
Radnor.
Pembrock.
Caermarden.
Brecknoke.
Clamorgan.
L'Iſle d'Angleſey.

Autres Provinces ou Comtés.

Northumberland.
Cumberland.
Weſtmorland.
Durham.
York.
Lancaſtre.
Cheſter.
Darby.
Nottingham.
Lincoln.
Stafford.
Leiceſter.
Rutland.
Shrop.
Worceſter.
Warwik.
Northampton.
Hutington.
Hereford.
Monmouth.
Gloceſter.
Oxford.

Bedford.
Buckinham.
Nortfolck.
Cambridge.
Suffolck.
Hartford.
Eſſex.
Midleſex.
Sommerſet.
Wilt.
Barck.
Surrey.
Kent.
Cornouaille.
Devon.
Dorſet.
Hant ou Southamptom.
Suſſex.

Provinces d'Ecoſſe.

Caithnes.
Stathnavern.
Southerland.
Roff.
Loch-Aber.
Braid-Albin ou Albanie.
Athol.
Murray.
Buchan.
Marr.
Mernis.
Angus.
Perth.
Strathern.
Fiſe.
Menteith.
Sterling.
Lothiane.
Merche.
Twedal.
Tivedal.
Lidiſdal.
Eskedal.
Annandal.
Nidiſdal.
Galloway.
Carrick.
Kile.
Glydeſdal.
Cuningan.
Lennox.
Argile.
Lorne.
Cantyr.
L'Iſle d'Arran.

Comtés d'Irlande.

Tirconnel.
Fermanagh.
Tyrone.
Londondery.
Antrim.
Downe.
Armach.
Monagham.
Cavan.
Longfort.
Weſt-Meath.
Eſt-Meath
Dublin.
Wicklo.
Kildare.
Kings - County.
Queens - County.
Kilkenny.

terlough.
exford.
aterford.
pperay.
rck.
erry.
merick.
Clare.
Galloway.
Raſcomon.
Mayo.
Slego.
Letrim.

Les Fleuves de la Grande Bretagne.

'Angleterre—La Tamiſe.
'Ecoſſe———Le Tay.
'Irlande———Le Skennon.
} Ils vont dans l'Océan.

Les Iſles.

'Angleterre— { L'Iſle de Wigh. / Les Sorlingues.
'Ecoſſe———Les Orcades.

L'ESPAGNE,

Royaume héréditaire, Catholique, ſéparé de la France par une chaîne de Montagnes nommées les Pyrénées.

CAPITALE MADRID.

On dépeint l'Eſpagne couronnée, & vêtue d'un Manteau ſemé de Tours, ayant un Lion à ſes pieds.

Provinces d'Eſpagne.

La Biſcaye.
Les Aſturies.
La Galice.
L'Andalouſie.
Le Royaume de Grenade.
Le Royaume de Murcie.
Le Royaume de Valence.
La Catalogne.
L'Arragon.
La Navarre.
La Caſtille Vieille.
La Caſtille Nouvelle.
Le Royaume de Léon.

Les Fleuves d'Eſpagne.

Le Tage.
Le Guadalquivir.
La Guadiana.
Le Douro.
Le Minho.
} Ils vont dans l'Océan.

L'Ebre va dans la Méditerranée.

Iſles d'Eſpagne.

Dans la Méditeranée { L'Iſle de Majorque. / L'Iſle de Minorque. / L'Iſle d'Yvica.

LE PORTUGAL,

Royaume héréditaire, Catholique, dans le Continent d'Eſpagne.

CAPITALE LISBONE.

Une Province nommée le Royaume d'Algarve.

Les Iſles de Portugal.

Les Iſles Açores ou Azores.

LA SAVOYE,

Duché héréditaire, Catholique.

CAPITALE CHAMBÉRY.

Son Duc eſt Roi de l'Iſle de Sardaigne, en Italie, depuis 1718.

Parties.

Le Chablais.
Le Faucigny.
La Savoye propre.
La Tarentaiſe.
La Maurienne.

LA SUISSE,

République mêlée de Catholiques & de Protestants.

PROVINCES NOMMÉES CANTONS.

Les Catholiques.	*Les Protestants.*	*Les mêlés des deux Religions.*
eure.	Bâle.	
bourg	Schafouse.	Glaris.
dervald.	Zurich.	Appenzel.
cerne.	Berne.	
i.		
witz.		
g.		

Les Grisons Zuingliens, alliés aux Suisses.

PARTIES NOMMÉES LIGUÉS GRISES.

La Ligue-Haute.
La Ligue de la Maison de Dieu ou la Cadée.
La Ligue des dix Communautés.

GENÊVE,

République alliée des Suisses, Protestante.

LE VALAIS.

République alliée des Suisses, Catholique.

L'ITALIE.

Etats Catholiques.

On dépeint l'Italie en femme couronnée de Tours antiques; elle tient d'une main une Haste, espéce de gros javelot, & de l'autre une Corne d'Abondance; elle a à ses pieds un Globe sur lequel un Aigle est perché.

L'Italie est un long Continent qui s'avance considérablement dans la Mer Méditerranée; il est partagé en plusieurs espéces de Principautés; toutes Catholiques.

L'Italie est séparée de la France par une chaîne de Montagnes nommée *les Alpes.*

Etats d'Italie & leurs Capitales.

L'Etat de l'Eglise,
Capitale Rome—au Pape.
La Principauté de Piedmont,
Cap. Turin.
La Principauté de Montferrat,
Cap. Cazal.
} au Duc de Savoye.
Le Duché de Milan ou le Milanois,
Cap. Milan—à la Maiſon d'Autriche.
Le Duché de Parme ou le Parmesan,
Cap. Parme—à la Maiſon d'Autriche.
Le Duché de Modene,
Cap. Modene—à ſon Duc.
Le Duché de Mantoue,
Cap. Mantoue—à la Maiſon d'Autriche.
Le Duché de Toscane,
Cap. Florence—au Duc de Lorraine, maintena
Empereur d'Allemagne.

Les Républiques
de Veniſe.
de Genes.
de Lucques.
de Saint-Marin.
de Raguſe.

Le Royaume de Naples, *héréditaire.*

Le Roi de Naples étant auſſi Roi de l'Iſle de Sicile, pre
le titre de Roi des deux Siciles érigées en un ſeul Royaur
en 1735. Premier Roi, Dom Carlos, Infant d'Eſpagne.
Dans ce Royaume eſt le Mont Véſuve, Volcan fame

Les Fleuves d'Italie.

Le Tibre.
Le Po.
L'Arno.
} Ils vont dans la Méditerranée.

Les Iſles d'Italie.

ans la Méditerranée
- L'Iſle de Corſe, à la République de Gênes.
- L'Iſle de Sardaigne, Royaume du Duc de Savoye.
- L'Iſle de Sicile, au Roi de Naples. Il y a dans cette Iſle un Volcan nommé *le Mont Etna.*
- Les petites Iſles de Lipary, près la Sicile.
- L'Iſle de Malthe, aux Chevaliers de l'Ordre de S. Jean de Jéruſalem.

LA TURQUIE,

Empire héréditaire, deſpotique, Mahometan.

Une portion de l'Empire de Turquie, qu'on nomme n général l'Empire Ottoman, eſt en Europe.
Une autre portion eſt en Aſie.
Une troiſieme portion eſt en Affrique.

LA TURQUIE D'EUROPE,

Portion de l'Empire Ottoman.

CAPITALE DE TOUT L'EMPIRE, CONSTANTINOPLE.

Provinces en Europe.

Partie de celles qui ne ſont pas de la Monarchie, mais ui ſont ſoumiſes & payent tribut au Turc, telles que *a Grece &c.* ſont Catholiques - Schiſmatiques, les autres ont Mahométanes; le tout mêlé de Juifs.

- La petite Tartarie.
- La Beſſarabie.
- La Crimée.
- La Romanie.
- La Dalmatie.
- La Valachie.
- La Bulgarie.
- La Servie.
- La Boſnie.
- La Croatie.

Provinces de la Grece.

La Macédoine.
L'Albanie.
L'Epire.
La Theſſalie ou la Janna.
L'Achaie. ou Livadie.
La Morée ou Péloponèſe preſqu'Iſle.

Les Iſles de l'Archipel.

Cicladés. { Amorgo. Andro. Zea. Delos. Mycone. Naxia. Quiminio, Paro. Serphone. Siphano. Tine.

Sporades. { Negrepont. Egina. Sidra. Cerigo. Scivo. Scalimenés. Metelin. Samos. Palmoſa.

L'ASIE.

On dépeint l'Aſie comme une belle femme ornée de perles & de diamants, un encenſoir à la main & un chameau à côté d'elle.

LES ÉTATS ET PUISSANCES DE L'ASIE.

La Turquie en Aſie— portion d'Empire, Mahométan, deſpotique, héréditaire.

La Perse——Royaume deſpotique, Mahométan, ſecte d'Aly, héréditaire.

Le Mogol ou l'Indostan—Empire deſpotique, partie Idolâtre, partie Mahométan.

L'Inde, en-deçà & en-delà du Gange——pluſieurs petits Etats & Royaumes Payens & Idolâtres.

La Chine—Empire héréditaire, Payen & Idolâtre.

Le Japon—Empire deſpotique héréditaire, Payen & Idolâtre.

La Grande Tartarie—Pays immenſe diſtribué entre pluſieurs Souverains, Payen & Mahométan.

La Turquie

LA TURQUIE D'ASIE,

Seconde partie des Etats du Turc.

PARTIES.

a Natolie.
a Sourie, autrefois Syrie.
e Diarbeck, autrefois Assyrie.
a Turcomanie, autrefois Arménie Majeure.
La Géorgie.
L'Arabie { Pétrée. Deserte. Heureuse.

Isles de la Turquie d'Asie.

ans la Méditerranée { L'Isle de Chypre. L'Isle de Rhodes.

LA PERSE,

Royaume héréditaire, despotique, Mahométan; Secte d'Aly.

CAPITALE HISPAHAN.

Provinces.

e Rack Agem.
e Chusistan.
e Farsistan.
e Kirman.
e Sirgistan.
e Sabluſtan.
Le Candahar.
Le Chorasan.
L'Estarabath.
Le Kilan.
L'Adirbeitzan.
L'Irvan ou Karaba[illegible].

E MOGOL OU L'INDOSTAN;

Empire despotique héréditaire, partie Idolâtre, partie Mahométane, Secte d'Omar.

CAPITALE DELLY.

Gouvernemens.

achmire.
aboul.
Ayoud.
Lahor.

Siba.
Moultan.
Delly.
Siride ou Tatta.
Agra.
Almer.
Malva.
Halabas-Patna.
Guzarate.
Candish.
Bevar.
Bengala.
Baglana.
Balagate.
Talinga.

La preſqu'Iſle occidentale de l'Inde en-deçà du Gange, contient les petits Royaumes & Pays payens & idolâtres,

de Viſapour.
de Golconde.
de Biſnagar.
de Malabar.
de Calécut.
de Cochin.

La preſqu'Iſle orientale de l'Inde au-delà du Gange, contient les petits Royaumes & Pays payens & idolâtres

d'Ava.
de Pegu.
d'Arracan.
de Siam.
de Camboye.
de Tunquin.
de la Cochinchine.

LA CHINE,

Empire héréditaire, Payen, Secte de Confucius, & Idolâtre

CAPITALE PEKIN.

Provinces.

Leaotum.
Pekeli.
Chenſi.
Chanſi.
Chanton.
Houan.
Souchouen.
Nanquin.
Chekiam.
Kianſi.
Fokien.
Canton ou Quantung.
Quanſi.
Houquan.
Queicheou.
Youman.

La Corée, petit Royaume, preſqu'Iſle.

Les Rivieres de la Chine.

Le Hoan ou Riviere jaune.
Le Kiang ou Riviere bleue.

Les Iſſes de la Chine.

Hainan. Formoſa.

LE JAPON,

Empire héréditaire, deſpotique, Payen & Idolâtre.

Cet Empire a deux Empereurs, l'un Eccléſiaſtique nommé *le Dairo*, l'autre Laïque nommé *le Cubo*; celui-ci eſt le véritable Empereur.

Cet Empire eſt compoſé de pluſieurs grandes Iſles fort-près les unes des autres. On ne ſçait encore s'il tient au Continent vers le Nord.

CAPITALE JEDO.

Parties principales.

Jamayſtero. Quanto.
Jerſingo. Ochio.
Jeetſeen.

LA GRANDE TARTARIE.

Pays immenſe, diſtribué entre pluſieurs Souverains nommés *Kans*, mêlé de Payens & de Mahométans.

Diviſion en 3 parties { occidentale & ſeptentrionale Moſcovite. / celle du milieu indépendante. / orientale Chinoiſe.

La Tartarie Moſcovite contient grand nombre de Provinces vers la Mer Glaçiale.

La Tartarie indépendante contient pluſieurs diviſions ou hordes de Peuples Tartares, ſçavoir

Mongales. Nogais.
Kalmouks. Uſbecs

La Tartarie Chinoiſe contient Les Kalkâs & les Eluths.

Les principaux Fleuves de l'Aſie.

Le Tigre. } dans la Turquie d'Aſie
L'Euphrate. }

Le Gange. } dans l'Inde.
L'Inde. }

Le Hoam ou Riviere jaune. } dans la Chine.
Le Kiang ou Riviere bleue. }

L'Oby. }
Le Lena. } dans la Tartarie.
Le Jeniſea. }

Montagnes d'Aſie.

Le Mont Taurus ou Caucaſe coupe l'Aſie en deux du Couchant au Levant.

Iſles de l'Aſie.

Outre les Iſles qui forment l'Empire du Japon, les autres ſont :

Les Iſles des Larrons ou Mariannes, en très grand nombre.
Les Iſles Philippines ou Manilles, en très grand nombre ; Manille & Mindanao ſont les plus grandes.
Les Iſles Moluques 10 ; Célébe eſt la plus grande.
Les Iſles Maldives, petites, en très grand nombre.
L'Iſle Ceilan, grande, au bout de la preſqu'Iſle occidentale de l'Inde.

Les Iſles de la Sonde { Sumatra, très grande, au bout de la preſqu'Iſle orientale de l'Inde.
Borneo, très grande.
Java, plus petite.

L'AFRIQUE.

On la repréſente comme une belle Négreſſe preſque nue, ayant un lion à côté d'elle, coëffée avec la dépouille de la tête d'un éléphant.

Les Etats & Puiſſances de l'Afrique.

DIVISION GÉNÉRALE.

L'EGYPTE—tributaire du Turc.

LA BARBARIE contient les Royaumes de
- Barca. } Tributaires du Turc.
- Tripoli. } Tributaires du Turc.
- Tunis. } Tributaires du Turc.
- Alger. } Tributaires du Turc.
- Fez. } ont leur Roi.
- Maroc. } ont leur Roi.

LE BILÉDULGERID contient les Royaumes de
- Tafilet. } tenus par les Arabes.
- Sus. } tenus par les Arabes.
- Deſert de Barca. } tenus par les Arabes.
- &c. } tenus par les Arabes.

LE SARA ou DESERT contient les Deſerts de
- Zuenziga. } ſéparé en pluſieurs Peuples.
- Terga. } ſéparé en pluſieurs Peuples.
- Lemta. } ſéparé en pluſieurs Peuples.
- Berdoa &c. } ſéparé en pluſieurs Peuples.

NOIRS.

LA NIGRITIE contient les Royaumes de
- Tombut.
- Agadez.
- Bornou &c.

LA GUINÉE, diviſion.
- Malaguette. } Idolâtres.
- Guinée propre. } Idolâtres.
- Royaume de Benin. } Idolâtres.

LE CONGO ou BASSE GUINÉE contient 4 Royaumes.
- Congo, Catholique.
- Loango, Idolât. mêlé de Chrét.
- Angola, *idem*.
- Bengala, Idolâtre.

Le Royaume de NUBIE. } Juifs, Mahométant.
Le Royaume de SENNAR. } Juifs, Mahométant.

La Caffrerie contient les Hottentots & autres Peuples sauvages, vers la pointe de l'Afrique, terminée par le Cap de Bonne Espérance, Idolatres.

Le Monomotapa, puissant Empire, Idolâtre.

Le Zanguebar, grand Pays le long des côtes, mêlé de Chrétiens.

Le Roy. ou Emp. d'Abissinie, Chrétien-Schismatique, joint les Royaumes de { Gorhan. / Gingiro. / L'Ethiopie. / Le Pays des Galles.

Les Pays du centre de l'Afrique sont très peu connus.

Fleuves d'Afrique.

Le Nil—va dans la Méditerranée.

Le Niger, Le Zair, Le Zambert } vont dans l'Océan.

L'Afrique est jointe à l'Asie par l'Istme de Sues, sans quoi elle seroit une grande Isle.

Isles de l'Afrique.

L'Isle de Zocotora, au bout de la Mer Rouge.

à l'Orient. { L'Isle de Madagascar, très grande, Idolâtres. / L'Isle de Bourbon—aux Francois. / L'Isle Maurice ou de France—aux François.

au Couchant. { Les Isles du Cap-Verd—aux Portugais. / L'Isle de Madere—aux Portugais. / Les Isles Canaries—aux Espagnols.

L'AMERIQUE
OU
LE NOUVEAU MONDE,

Découvert en 1492 par Christophe Colomb, *Génois.*

On la dépeint une, un peu bazanée, couronnée de plumais, ayant une ceinture tissue de plumes la pointe en-bas, un arc à la main, un carquois, & un lézard à ses pieds.

L'Iſtme de Panama joint les deux moitiés de l'Amérique, ſans quoi ce ſeroit deux grandes Iſles.

Partie Septentrionale.

Le Canada ou la Nouvelle France——à la France.
La Nouvelle Angleterre——à l'Angleterre.
La Floride——à l'Eſpagne.
Le Nouveau Mexique——à l'Eſpagne.
Le Vieux Mexique ou la Nouvelle Eſpagne——à l'Eſpagne.

Partie Méridionale.

La Terre-Ferme——à l'Eſpagne.
Le Perou——à l'Eſpagne.
Le Chily——à l'Eſpagne.
La Terre Magellanique——à l'Eſpagne.
Le Breſil——au Portugal.
Le Paraguay——au Portugal.
Le Pays des Amazones——aux Habitans naturels.

Les Golphes de l'Amérique.

De Saint-Laurent.
Du Mexique.
D'Honduras.
Mer Vermeille.

Les Fleuves de l'Amérique.

Le Miſſiſſipi.
Le Fleuve Saint-Laurent.
La Riviere des Amazones.
Le Fleuve d'Argent ou Rio de la Plata.
} vont à la Mer du Nord.
Le Paraguay——va à la Magellanique.

Montagnes de l'Amérique.

Les Cordilieres ou Andes, chaîne des plus hautes Montagnes du Monde, ſont dans la partie méridionale.

Iſles de l'Amérique.

Iſle de Terre-Neuve——à la France.
Iſles Açores ou Terceres——au Portugal.

Les Isles Antilles.

Les Grandes.

Cuba——à l'Espagne.
Saint-Domingue——à l'Espagne & à la France.
Porto-Rico——à l'Espagne.
La Jamaïque——à l'Angleterre.

Les Petites ou Caraibes.

La Martinique.
Mari-galante.
La Desirade.
La Grenade.
Saint-Barthelemy. } à la France.
La Trinité.
La Marguerite. } à l'Espagne.
L'Anguille.
La Barboude.
La Barbade.
Antigoa.
Tabago.
Monserrat. } à l'Angleterre.
Curacao——à la Hollande.
Saint-Martin.
La Dominique.
Saint-Vincent. } à la Hollande & à la France.
Saint-Christophe——à l'Angleterre & à la France.
Saint-Thomas——à la Suede.

Les Gens de Mer nomment l'Isles du Vent celles des Antilles qui sont rangées du Nord au Midi, & Isles sous le Vent celles qui bordent l'Amérique Méridionale du Levant au Couchant.

LES TERRES POLAIRES.

On nomme Terres polaires celles qui approchent des Poles. Les Voyageurs ont plus avancé vers le Pole arctique que du côté du Pole antarctique.

Terres arctiques.

Spitzberg. La Nouvelle Zemble.
Groenland. La Terre de Jeſſo.

Terres antarctiques ou auſtrales.

Nouvelle Guinée.
Nouvelle Hollande.
Terre auſtrale.
Toutes ces Terres ne ſont découvertes qu'imparfaitement.

DE LA GÉOMETRIE.

ON dépeint la Géométrie en femme tenant d'une main un compas & de l'autre un niveau avec ſon plomb.

Quoique le nom de Géométrie ſignifie l'Art de meſurer la Terre, on l'a néanmoins appliquée à celui de meſurer toute ſuperficie & tout corps.

Le point géométrique eſt un point conçu ſans aucune dimention.

La ligne eſt une longueur ſans largeur.

Une ligne tracée eſt droite *a* ou courbe *b*.

Lignes paralelles *aa* droites ou courbes *bb*.

Ligne perpendiculaire *c*.

Ligne horizontale *d*.

Ligne oblique *e*.

Angle droit *f*, angle aigu *g*, angle obtus *h*.

Les angles, ainſi que les triangles peuvent auſſi être formés par des lignes courbes, ou mêlées de courbes & de droites.

Un triangle eſt la conjonction de trois lignes par leurs extrémités, ſoit droites *i*, ſoit courbes *l*.

Le cercle a un point ou centre, & une circonférence en rond, également éloignée du centre dans tout ſon contour.

Une ligne droite tirée de la circonférence, traverſant le centre, & allant finir à la circonférence oppoſée, ſe nomme

le diamétre du cercle ; la moitié de cette ligne ſe termina au centre, en eſt le demi diamétre.

Le quart de cercle eſt la partie de la circonférence qu'on aura coupée à angles droits, par deux demi diamétres.

PLANCHE XIII.

A Centre du cerle.
BB Circonférence.
CC Diamétre.
EA Demi diamétre, rayon ou ſinus total.
CBC Demi cercle.
CBE Quart de cercle.
F Arc de cercle.
G Corde de l'arc.
H Sécante, qui ſignifie *coupante*.
I Tangente, qui ſignifie *touchant en un point*.

On eſt convenu que la circonférence de tout cercle ſe diviſera en 360 parties égales qu'on nomme degrés, ainſi :

Le cercle a	360 degrés.	Le huitieme a	45 degrés.
Le demi cercle	180	Le neuvieme	40
Le tiers	120	Le dixieme	36
Le quart	90	Le douzieme	30
Le cinquieme	72	Le quinzieme	24
Le ſixieme	60	Le dixhuitieme	20

Lorſqu'on veut tracer des figures & ſurfaces régulieres à pluſieurs côtés égaux, on commence par faire un cercle dont enſuite on diviſe la circonférence en autant de parties qu'on veut faire de côtés à la figure, puis on tire une ligne droite d'un point de la diviſion, au point le plus proche de ce dernier au ſuivant, & toujours ainſi juſqu'à ce qu'on ſoit revenu au premier point duquel on étoit parti. Le dedans enfermé par ces lignes ſera la ſurface réguliere. On en peut faire de cette façon depuis trois côtés juſqu'à douze qui ont chacun leurs nom.

à 3 côtés	triangle 3.	à 8 côtés	octogone.
à 4 côtés	quarré 4.	à 9 côtés	ennéagone.
à 5 côtés	pentagone 5.	à 10 côtés	décagone.
à 6 côtés	exagone.	à 11 côtés	undécagone.
à 7 côtés	heptagone.	à 12 côtés	dodécagone.

On a donné aux triangles & aux quarrés divers noms, on leurs différentes formes.

Un triangle qui a un angle droit ſe nomme—rectangle *a.*
un angle obtus ——— —ambligone *b.*
trois angles aigus———oxigone *c.*
les trois côtés égaux——équilatéral *d.*
deux côtés égaux-———iſocele *e.*
les trois côtés inégaux——ſcalene *f.*

Le quarré parfait a ſes quatre côtés égaux & ſes quatre gles droits.

Le quarré long a deux côtés paralelles, plus longs que les ux autres, & ſes quatres angles droits.

Le Paraléllograme eſt un quarré long qui a deux angles tus & deux aigus.

Le Lozange ou Rhombe eſt un quarré qui a deux angles us & deux obtus.

Le Trapeſe régulier eſt un quarré dont deux côtés oppo- ne ſont pas paralelles.

Le Trapeſe irrégulier eſt un quarré dont aucun côté n'eſt ralelle à ſon oppoſé.

Quarré parfait———6.
Quarré long———7.
Paraléllograme———8.
Lozange ou Rhombe-——9.
Trapeſe régulier———10.
Trapeſe irrégulier———11.

De la Quadrature du Cercle.

Comme il vient d'être fait mention du Cercle & du Quar- , c'eſt ici le lieu d'expliquer ce qu'on doit entendre par Quadrature du Cercle, fameux Problême dont pluſieurs nt entrepris la ſolution, & y ont échoué. Ce qu'il y a de ngulier en ceci, eſt que les moins Géométres ont preſque ujours été ceux à qui la choſe a ſemblé la plus aiſée à dé- ontrer. Le moyen le plus ordinaire eſt d'entourer la cir- nférence d'un Cercle, tel qu'une dame de Trictrac ou au- es, avec un fil dont on joint les deux bouts bien juſtes, uis on coupe l'excédent ; on ploye enſuite ce fil en qua-

tre parties égales que l'on tend en quarré, & on prétend qu[e] ce quarré pris exactement ſur un Cercle, eſt égal au Cer[-] cle. On employe encore pluſieurs autres moyens qui ten[-] dent toujours à la même opération ou au même réſulta[t]. C'eſt pourquoi comme c'eſt faute d'entendre le ſens du Pro[-] blème, qu'on tombe dans cette puerilité, il ſera très uti[le] d'en donner ici une notion.

Le Problême de la Quadrature du Cercle s'exprime ainſi : Trouver un cercle égal à un quarré, ou (ce qui eſt la même choſe) trouver un quarré égal à un cercle ; en voici l'expli[-] cation : Parvenir à faire un quarré dont la ſuperficie com[-] priſe entre ſes quatre lignes ſoit exactement la même que celle contenue dans un cercle quelconque ou *vice verſa*. Non ſeulement il s'agit de le trouver, mais il faut le démon[-] trer par des regles immanquables, plus claires que le jour & ſans laiſſer le plus petit doute ; par exemple, faire voir qu'un quarré contenant en ſuperficie 10, 20, 100 par[-] ties égales, juſtes ou avec fractions, tel cercle de telle grandeur, tiendra exactement la même quantité de par[-] ties égales, juſtes ou avec fractions, ni plus ni moins. Pour cet effet, il faut, en meſurant les deux ſuperficies, démon[-] trer comment & à quel point une ligne courbe peut équi[-] valoir des lignes droites & des angles droits. Celui qui y parviendra aura trouvé la ſolution du Problême.

La Ligne Spirale, & le moyen de la tracer.

La Ligne ſpirale eſt formée par des demi-cercles oppoſés & ſur deux centres.

Tirez à volonté la ligne droite CD.

Du centre A faites le demi-cercle O.

Du centre B, pris à l'extrémité du demi-cercle O ſur la ligne CD, faites le demi-cercle S.

Revenez au centre A, & de l'extrémité du demi-cer[-] cle S, faites le demi-cercle P.

Revenez au centre B, faites le demi-cercle Q, & ainſi du reſte.

L'OVAL OU ELLIPSE.

Maniere de la tracer ſur le papier ou ſur le terrein.

L'Oval paroît aux yeux un cercle allongé ; c'eſt deux cles qu'on joint l'un à l'autre par deux arcs de deux au- s cercles ; ainſi l'oval contient quatre centres.

Séparez la ligne GH en trois parties égales GA, AB, BH.

De chaque bout de la partie du milieu AB, comme centre, tracez un cercle.

Des deux points CD, où les cercles ſe coupent comme centres, tracez deux arcs de cercle, du centre D l'arc F, du centre C l'arc E.

Les Jardiniers ont ſouvent des ovals à tracer pour la dé- ration de leurs Jardins ; ils le font ſur le terrein même r la méthode ſuivante.

Tracez ſur le terrein bien uni deux lignes droites AABB qui ſe coupent en équerre, du point milieu D, où ces lignes ſe coupent ; meſurez, par exemple, ſix toiſes à droite & autant à gauche ſur la ligne AA, ce ſera les grands côtés de l'oval.

Du même point D, meſurez cinq toiſes ſur la ligne BB en avant & autant en arriere, ce ſera les petits côtés de l'oval.

En général le petit côté aura en total un tiers de moins que le grand côté, de quelque meſure dont on ſe ſerve.

Plantez le piquet O au bout des cinq toiſes meſurées, auquel ſoit une ficelle de la longueur de la ligne D en A, & avec une pointe à l'autre bout, vous tracerez les deux arcs de cercle *nn* (la ficelle & les arcs ſont marqués par des points), & où les arcs couperont la ligne AA, vous planterez deux piquets, puis vous ôterez le piquet O & la ficelle.

Prenez une ficelle, donnez-lui la longueur de toute la ligne AA, c'eſt-à-dire ici de douze toiſes, faites-la tenir par les deux bouts avec un nœud en anneau à chaque piquet que vous venez de planter, tirez-en le milieu à vous, & tracez en avançant, & coulant toujours un plantoir F le long de la ficelle que vous maintiendrez tendue, faites ainſi le tour & l'oval ſera tracé.

Tracer ſur le terrein un Angle droit ou d'équerre.

Il eſt quelquefois néceſſaire aux Arpenteurs, Architect & Jardiniers de former ſur le terrein, avec le cordeau un angle droit ou d'équerre, ſoit pour meſurer enſuite u étendue, ſoit pour aſſeoir quarrément un bâtiment, pour tracer un parterre, un potager &c. Voici comment faut s'y prendre :

Plantez un piquet *a* où vous voulez aſſeoir votre ang droit, faites un tour du cordeau au piquet, puis ſur même cordeau, meſurez 4 pieds, toiſes ou perches *a b* au bout de cette meſure, plantez un ſecond piquet *b*, faite un tour de cordeau autour de ce ſecond piquet ; reculez vous de ces deux piquets, tenant d'une main la portion c cordeau arrêtée au premier piquet *a*, & de l'autre main celle qui part du ſecond piquet *b* ; ſur celle-ci, meſure cinq de la meſure que vous aurez choiſie, & ſur l'aut trois, joignez vos deux mains, & par conſéquent les deu portions du cordeau qu'elles tiennent. Plantez un troiſiem piquet à la jonction *c* : par cette opération, la portion c cordeau qui exprime 3 ſe trouvera d'équerre ſur la ligne & votre angle droit eſt trouvé. Vous prolongerez la ligne & 4 tant que vous voudrez.

Les Cubes.

Les Cubes en genéral ſont les corps nommés ſolides parce qu'ils ont les trois dimenſions de la matiere, qui ſon *la longueur, la largeur & la profondeur* ou *épaiſſeur.*

Les Cubes parfaitement réguliers ayant tous leurs côté égaux en tous ſens, ſont au nombre de ſix. On les a repré ſenté *Planche XIII.*

Mais comme dans les figures on n'en peut voir qu'un moitié, il en faut ſuppoſer autant qu'on ne voit pas ; pa exemple, le Tétraedre a quatre triangles, on n'en voit qu deux, les deux autres doivent être ſuppoſés derriere.

Le Tetraedre IX—— eſt compoſé de 4 triangles équilatéraux égaux.

L'Exaedre X—— eſt compoſé de 6 quarrés égaux. Un dez à jouer eſt un Exaedre.

Octaedre XI——eſt compoſé de 8 triangles équilatéraux égaux.

Dodecaedre XII——eſt compoſé de 12 pentagones égaux.

cosaedre XIII—eſt compoſé de 20 triangles égaux.

Sphére VIII—a une ſurface également diſtante de ſon centre. Une boule eſt une Sphére.

Autres Corps cubiques.

Sphéroïde XIV————eſt une ſphére ou boule alongée ou ovale.

Paralellépipéde XV & XVI—eſt compoſé de 6 paralellogrames.

Priſme XVII & XVIII—a ſes plans oppoſés égaux. Il y en a de triangulaires, de quadrangulaires, de pentagonals.

Cilindre XIX————eſt un priſme rond; quand on coupe un Cilindre de biais, la coupe eſt ovale.

Pyramide XXI & XXII——eſt compoſée de triangles alongés, dont le angles les plus aigus ſe raſſemblent en un même point. Il y en a à plus ou moins de faces.

Cone I————————eſt une pyramide ronde; on en fait diverſes coupes qu'on nomme les Sections coniques. *Voyez ci-deſſous.*

Sections coniques.

Le Triangle.
Le Cercle.
L'Oval ou Ellipſe.
La Parabole.
L'Hyperbole.

Quoique le Cône ſoit un Cube ſphérique terminé en pointe, néanmoins comme les différentes façons dont on peut le trancher, préſentent diverſes ſuperficies, on va les expoſer ici. Il y en a de cinq ſortes.

Premiere Coupe. La baze d'un Cône eſt un cercle parfait ainſi en le coupant toujours paralléllement à ſa baze on aura toujours des ſurfaces de cercles parfaits.

Deuxieme Coupe. Si on le coupe en deux de haut en bas ce qui eſt de ſa pointe par le milieu de ſa baze paſſant par le centre, la ſuperficie de chaque moitié préſentera un triangle II.

Troiſieme Coupe. Coupez un Cône au-deſſous de ſa pointe en biais, il vous préſentera un oval III.

Quatrieme Coupe. Si vous coupez le Cône au-deſſous de la pointe, & paralléllement à un bord juſqu'en-bas vous aurez une ſurface qu'on nomme Parabole IV & V.

Cinquieme Coupe. Si vous tranchez le Cône plus perpendiculairement, & de façon que la ligne de la coupe prolongée en-haut au-delà du Cône ſe trouve coupée par la ligne de l'autre bord qui ſeroit auſſi prolongée, vous aurez une ſuperficie qui ſe nomme Hyperbole VI & VII.

Ces Sections ſont un objet digne de l'attention des grands Géométres, à cauſe des belles propriétés qu'ils y découvrent.

Meſures des ſurfaces & des cubes.

On meſure les ſuperficies par le pouce, le pied & la toiſe quarrés.

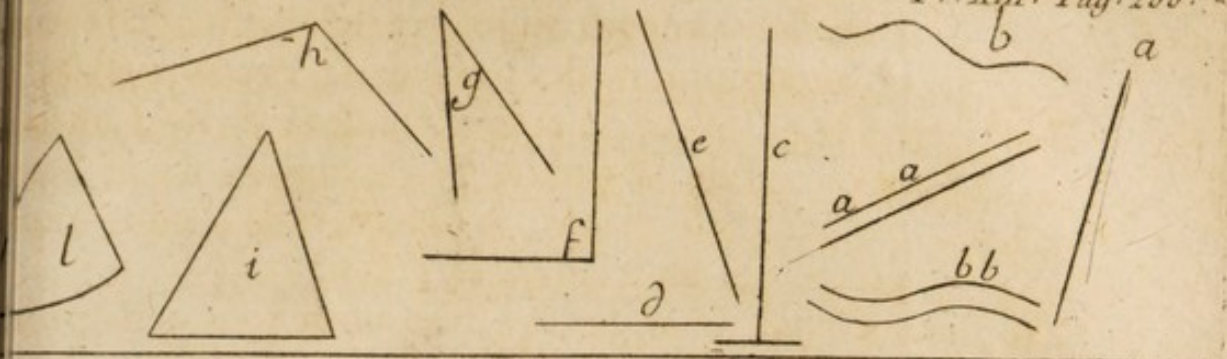
On meſure les cubes par les mêmes meſures cubées.

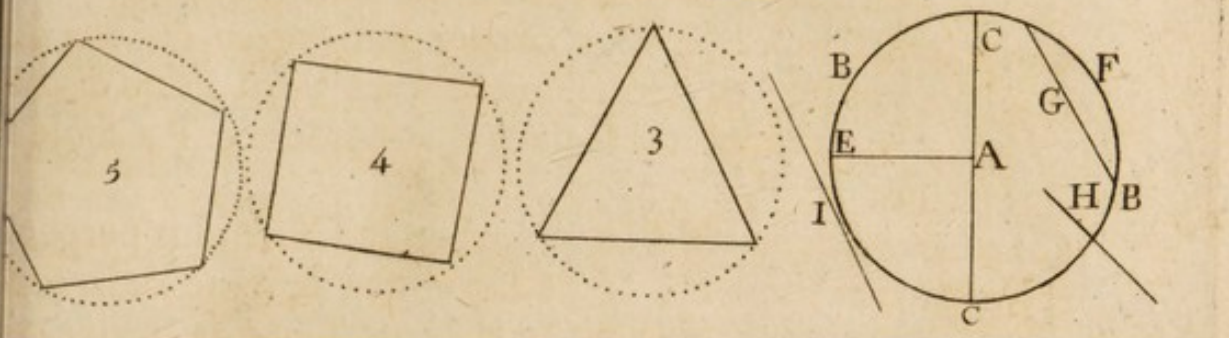
Meſures quarrées.

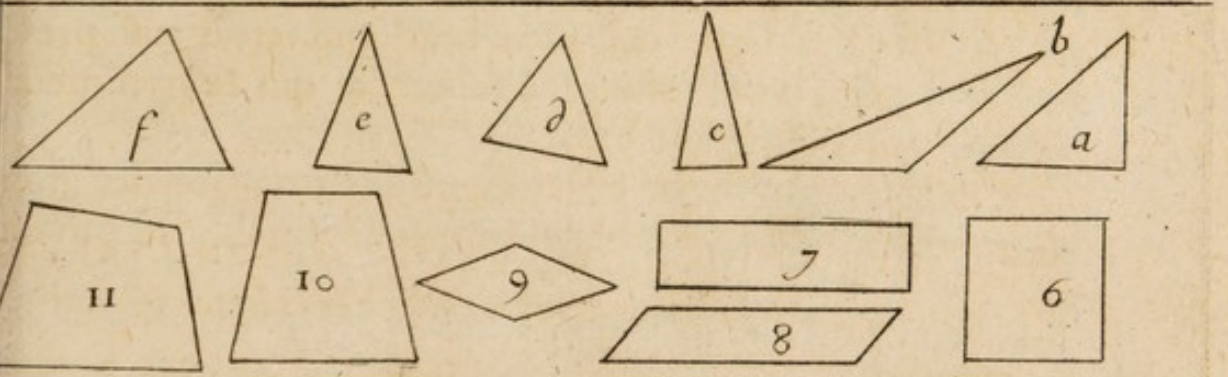
Le pouce quarré a 144 lignes quarrées.
Le pied quarré a 144 pouces quarrés.
La toiſe quarrée a 36 pieds quarrés.

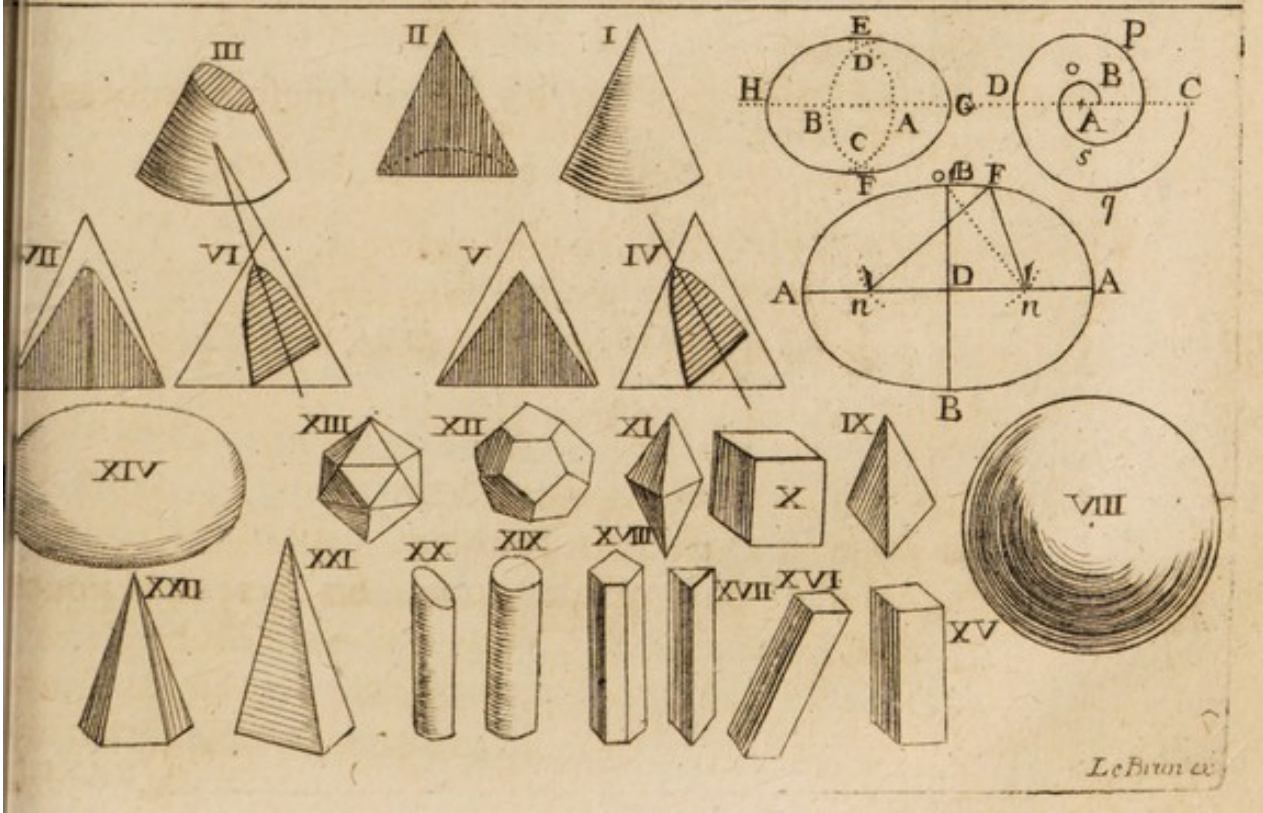
Meſures cubes.

Le pouce cube a 1728 lignes cubes.
Le pied cube a 1728 pouces cubes.
La toiſe cube a 216 pieds cubes ou 373248 pouces cubes.


h
g
l
i
f
e
c
d
b
a
a
a
bb


5
4
3
B
C
F
G
E
A
I
H
B
c


f
e
d
c
b
a
11
10
9
7
8
6


III
II
I
E
D
H
B
C
A
F
P
D
B
C
A
s
q
VII
VI
V
IV
B
F
A
D
A
n
n
B
XIV
XIII
XII
XI
X
IX
VIII
XXI
XX
XIX
XVIII
XVII
XVI
XV
XXII
Le Brun ex

QUARRÉS ET CUBES PAR LEURS RACINES.

Quarrés		*Cubes.*	
fois 1 fait	1.	1 fois 1 fait	1.
fois 2 font	4.	2 fois 4 font	8.
fois 3 font	9.	3 fois 9 font	27.
fois 4 font	16.	4 fois 16 font	64.
fois 5 font	25.	5 fois 25 font	125.
fois 6 font	36.	6 fois 36 font	216.
fois 7 font	49.	7 fois 49 font	343.
fois 8 font	64.	8 fois 64 font	512.
fois 9 font	81.	9 fois 81 font	729.

De l'Echelle.

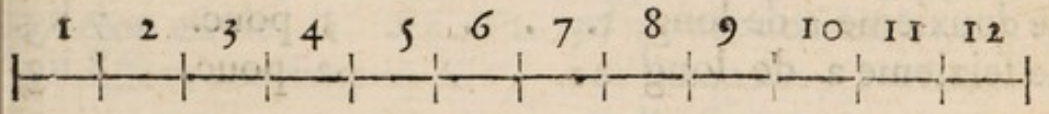
On appelle Echelle une ligne droite tracée sur le papier pour être divisée avec un compas en parties égales plus ou moins grandes, qu'on fait valoir des pouces, des pieds ou autres mesures, pour ensuite donner à quelque plan que ce soit les dimensions exactes des corps & des espaces.

L'Echelle pour les plans d'architecture se divise par pieds ou par toises.

L'Echelle pour les plans d'arpentage se divise par perches.

L'Echelle pour les plans de Géographie, nommés *Cartes* se divise par lieues.

Echelle.



DES MESURES ET DES POIDS.

Les mesures se divisent en mesures courantes ou des longueurs, en mesures quarrées & en mesures cubes. Les mesures par nombre ne sont pas, à proprement parler, de véritables mesures ; mais on peut cependant les appeller ainsi, puisqu'elles se fixent par une quantité déterminée.

Les mesures courantes se comptent bout à bout en un seul sens, c'est-à-dire, en longueur.

Les meſures quarrées ſont les courantes, lorſqu'on s'en ſert pour meſurer la ſuperficie des corps ſur deux dimenſions, la longueur & la largeur.

Les meſures cubes ſont courantes lorſqu'on les employe à meſurer les corps ſolides ſur trois dimenſions longueur largeur & épaiſſeur.

Les meſures numériques ou par nombre ſe comptent par douzaine, centaine &c.

Meſures courantes.

La ligne courante a de long . . . 12 points.
Le doigt a de long . . . . . 8 lignes.
Le pouce courant a de long . . . 12 lignes.
Le palme a de long 5 doigts ou . . 3 pouces 4 lignes.
L'empan a de long . . . . . 8 pouces.
Le pied courant a de long . . . . 12 pouces.
La coudée a de long . . . . . 1 pied & demi.

L'aulne & ſes Diviſions.

	Pieds.	*Pouces.*	*Lignes.*
L'Aulne de Paris, Rouen & Lyon a de long	3 pieds	7 pouces	8 lig.
La demi-aulne a de long . .	1 pied	9 pouces	10 lig.
Le tiers a de long . . .	1 pied	2 pouces	6 lig. $\frac{1}{2}$
Le quart a de long		10 pouc.	10 lig.
Le demi-tiers a de long		7 pouc.	3 lig. $\frac{1}{2}$
Le demi-quart a de long		5 pouc.	5 lig. $\frac{1}{2}$
Le douxieme a de long		3 pouc.	7 lig. $\frac{2}{3}$
Le ſeizieme a de long		2 pouc.	8 lig. $\frac{1}{4}$

La braſſe a de de long . . 5 pieds.
Le pas géométrique a de long 5 pieds.
La toiſe courante a de long 6 pieds.
La perche courante de Paris a de long . . . . 18 pieds ou 3 toiſes.

Nota. La perche varie beaucoup, celle des bois du Roi a 22 pieds; d'autres ont 20, 21, 24, 25 pieds, ſuivant les Coutumes des différens pays.

Meſures quarrées.

La ligne quarrée a . . . 144 points quarrés.
Le pouce quarré a . . . 144 lignes quarrées.
Le pied quarré a . . . . 144 pouces quarrés.
La toiſe quarrée a . . . . 36 pieds quarrés.
La perche quarrée de Paris a 324 pieds quarrés.
L'arpent a . . . . . 100 perches quarrées.

Meſures cubes ſolides.

La ligne cube a . . . . 1728 points cubes.
Le pouce cube a . . . . 1728 lignes cubes.
Le pied cube a . . . . 1728 pouces cubes.
La toiſe cube a . . . . 216 pieds cubes.

Meſures courantes itinéraires.

Un degré eſt de 25 lieues communes de France ou de 20 lieues Marines.
La lieue Marine eſt de 2853 toiſes.
La lieue commune de France eſt de 2282 toiſes.
La petite lieue ou lieue Pariſienne eſt de 2000 toiſes.
La lieue d'Eſpagne eſt de 3428 pas géométriques. *Voyez cydeſſus aux meſures courantes le pas géométrique.*
Le mille d'Italie eſt de 1000 pas géométriques.
Le mille d'Allemagne eſt de 4000 pas géométriques.

Meſures cubes des grains, petits légumes &c.

Le litron eſt de . . . . 36 pouces cubes.
Le boiſſeau contient . . . 16 litrons.
Le minot . . . . . 3 boiſſeaux.
La mine . . . . . 2 minots.
Le ſeptier . . . . . 2 mines ou 12 boiſſeaux.
Le muid . . . . . 12 ſeptiers.

Nota. La meſure de l'avoine eſt double de celle des autres grains; ainſi le ſeptier d'avoine contient 24 boiſſeaux de 16 litrons chacun &c.

Le picotin, petite meſure particuliere á l'avoine, contient 4 litrons.

Ceci eſt les meſures de Paris & des environs; mais elle varient ſi conſidérablement d'endroits en endroits dans tout le Royaume, qu'il ſeroit impoſſible de les détailler.

Mesures par nombres.

Quantité de denrées se comptent par des nombres fixes & par des termes qui en indiquent les divisions depuis 12 jusqu'à mille, sçavoir :

La douzaine ou le demi-quarteron . .	12 œufs &c.
La demi-douzaine	6.
Le quarteron	25.
Le demi-cent	50.
Les trois quarterons	75.
Le cent	100.
Le millier	1000. épingles &c.

Il y a des denrées où on donne le treizieme, comme à la douzaine d'œufs &c. ce qui fait un de plus ; d'autres où on donne les quatre au cent, comme au foin, à la paille &c. c'est quatre bottes de plus que la centaine, deux de plus que le demi-cent &c.

Mesures cubes liquides.

Le poisson ou roquille contient	6 pouces cubes de liqueur.
Le demistier	2 poissons.
La chopine	2 demistiers.
La pinte	2 chopines. 31 onces d'eau.
Le pot ou la quarte	2 pintes.
Le septier ou la velte . . .	8 pintes.
Le quarteau ou quart . . .	72 pintes.
Le demi-muid ou feuillette .	144 pintes.
Le muid	288 pintes.

Nota. La pinte varie par endroits, ou plus grande ou plus petite ; le reste s'ensuit.

La pinte de lait est double ; ainsi une pinte de lait est 2 pintes &c.

Mesures particulieres liquides.

La queue de vin de Bourgogne & d'Orléans, contient un muid & demi de Paris ou	432 pintes avec la lie.
La demi-queue	216 pintes.

La queue du vin de Champagne contient un muid & un tiers de Paris ou . . . 364 pintes, y compris la lie.
La demi-queue . . . 182 pintes.

Du Pouce d'eau.

Le pouce d'eau eſt une meſure qui ſe régle de la façon ſuivante. Si de l'eau courante coule ſans violence, que l'on parvienne à la faire tomber dans un vaſe contenant quatorze pintes de liqueur & qu'elle rempliſſe ce vaſe en une minute, cette eau fournit un pouce d'eau par minute, ce qui fera 3 muids par heure & 72 muids en 24 heures. Si elle coule plus rapidement, elle donnera plus d'un pouce par minute; ſi elle s'écoule plus lentement, elle en donnera moins. Le pouce d'eau ſe ſubdiviſe en lignes d'eau qu'on compte 144 pour un pouce.

MONOYES ACTUELLES EN FRANCE.

OR.

Le double louis vaut 48 livres tournois ou francs de 20 ſols.
Le louis . . . . 24 liv.
Le demi-louis . . 12 liv.

ARGENT.

Le gros écu . . . 6 liv.
Le petit écu . . . 3 liv. C'eſt du petit écu qu'on parle lorſqu'on compte par écus, par exemple, 10 écus de 3 l. ſont 30 liv. ainſi au lieu de dire 30 liv. on dit 10 écus.
La piéce de . . 24 ſols.
La piéce de . . 12 ſols.
La piéce de . . . 6 ſols.

PETITE MONOYE.

Le ſol de 2 ſols; deux ſols & demi ſe nomment ſix blancs.
Le ſol de 1 ſol 6 deniers; il ſe nomme auſſi dix-huit deniers.
Le liard vaut 3 deniers; il en faut qnatre pour faire un ſol.
Le denier eſt une baſſe monoye dont on ſe ſert encore dans quelques Provinces.

Il ſe ſubdiviſe en obole . . moitié du denier
Pite . . . . . quart du denier.
Semi-pite . . . . . huitiéme du denier.

Il n'y a point de Monoye réelle de ces noms ; mais leurs valeur ſert à la parfaite exactitude des comptes.

La piſtole, qui ſignifie 10 liv. n'eſt point une Monoye réelle en France, ce n'eſt qu'un nom ; ainſi au lieu de dire, par exemple, cent francs, on peut dire 10 piſtoles, 200 liv. 20 piſtoles &c.

DES POIDS.

Le grain péſe . . . . . un grain d'orge médiocrement gros & pas trop ſec.
L'obole . . . . . 12 grains.
Le ſcrupule . . . . . 2 oboles.
Le gros ou la dragme . . 3 ſcrupules.
L'once . . . . . 8 gros.
Le quarteron . . . 4 onces
La demi-livre ou le marc 8 onces.
La livre . . . . 16 onces—& à préſent la livre de Médecine, qui jadis n'étoit que de 12 onces.
Le quintal . . . 100.
Le millier . . . 1000. ou 10 quintaux.
Le tonneau maritime 2000.

Poids des Métaux.

Les Métaux ſe péſent en commençant par le marc ci-deſſus qui eſt la demi-livre ; ainſi au lieu de dire une livre d'or, d'argent &c. on dit 2 marcs, puis on va aux onces, gros, grains.

Le denier eſt de 24 grains ; l'argent à 12 deniers de fin eſt le plus pur.

Le carat eſt de 8 deniers ; l'or à 24 carats eſt le plus pur.

Une maſſe d'or & une maſſe d'argent non encore ouvragées ſe nomment barres ou lingots.

Six onces d'or appliquées ſur un cilinde ou lingot d'argent péſant 45 marcs (on n'en employe jamais davantage) tirée en fil réduit à la groſſeur d'un cheveu, porte juſqu'à 1164000 pieds de longueur.

Une once d'or battue donne 15 à 1600 feuilles d'or plus ou moins, ſuivant l'épaiſſeur ou la fineſſe des feuilles.

Poids des Diamants.

Les diamants & Pierres prétieuſes ſe péſent par grains & carats. Le carat péſe 4 grains.

Péſanteur proportionnelle des ſept Métaux par le pouce cube.

		Onces.	*Gros.*	*Grains.*
Un pouce cube	d'or péſe	12	2	52.
	de vif-argent	8	6	8.
	de plomb	7	3	30.
	d'argent	6	5	24.
	de cuivre	5	6	36.
	de fer	5	1	24.
	d'étain	4	6	17.

DE L'ARPENTAGE.

L'Arpentage eſt une Géométrie pratique qui ne travaille que ſur les ſuperficies pour en meſurer l'étendue. On arpente les Terres, les Bois, les Eaux-mêmes.

Les meſures dont les Arpenteurs ſe ſervent ſont :
- La perche.
- La toiſe.
- Le pied.
- Le pouce.

Ceux qui veulent arpenter commencent leurs ouvrage par circonſcrire & entourer l'eſpace dont il eſt queſtion de ſçavoir le contenu en ſuperficie par les meſures courantes ſuſdites, miſes & comptées bout à bout. La piéce de terre, de bois &c. entourée, il s'agit de connoître la ſomme ou quantité de ſuperficie contenue dans le circuit meſuré ; pour cet effet, on la coupe en tous ſens (cette ſuperficie) par des triangles & des quarrés. On a par la multiplication le produit de chacun à part, & la ſomme totale de toutes ces figures calculées, donne la ſuperficie générale.

INSTRUMENS.

Celui qui doit arpenter l'étendue d'un terrein quelconque, commencera par ſe munir des inſtruments ſuivans :

Petits Piquets.
Jalons ou grands piquets.
Chaîne de fer.
Equerre d'Arpenteur ou Planchette.

Les petits Piquets ſont des petits bâtons de deux ou trois pieds de haut, pointus par un bout.

Les Jalons ſont des bâtons ou branches d'arbres menues & droites qu'on coupe de 5 à 6 pieds de haut; on les pointe par un bout, & on fend un peu l'autre bout, pour faire tenir dans la fente une carte à jouer ou un petit morceau de papier blanc, afin de le voir de loin.

La Chaîne de fer doit être faite de fil-de-fer, afin qu'elle ſoit legere, marquée de pied en pied & de la longueur de la meſure qu'on veut employer, ſoit perche ou toiſe. Elle ſera terminée à chaque bout par un anneau. La chaîne eſt préférable à une corde de même longueur, ayant des nœuds de pied en pied, à cauſe que celle-ci eſt ſuſceptible de s'allonger & de ſe racourcir, ce qui n'arrive jamais à la chaîne.

L'Equerre d'Arpenteur eſt un cercle de cuivre poſé horizontalement & ſoutenu ſous ſon centre par un pivot à genouil, planté au bout d'un bâton qui eſt ferré & en pointe à l'autre bout. Le cercle diviſé en ſes 360 degrés, une régle de cuivre mobile au centre, aura à chaque bout une pinule à plomb ſur la régle. Ces pinules ont une fente verticale dans leurs milieu. Deux autres pinules fendues & immobiles ſeront de bout, attachées au bout du diamétre qui ſépare le cercle en deux demi-cercles.

La Planchette eſt un quarré de bois d'un pied ou plus, poſé & monté comme l'Equerre ci-deſſus, une régle mobile au centre avec ſes pinules & des diviſions ſur la planche.

PROCÉDÉ.

Pour procéder, celui qui va arpenter, commence par planter deux Jalons, un à l'endroit d'où il part, & l'autre

à celui où il veut arriver, puis muni de ſa chaîne & de ſon équerre, il pointe en terre un petit piquet au bas du premier Jalon, & donne un bout de ſa chaîne à ſon Ayde, qui met le bout ſur le petit piquet. L'Arpenteur avance droit à ſon ſecond Jalon, & auſſi-tôt que la chaîne devient tendue, il plante un piquet à ſon bout, puis il recommence à marcher. L'Ayde qui alors enleve & prend le premier piquet, s'arrête au ſecond & compte un. L'Arpenteur avance, tend la chaîne, met un piquet; l'Ayde prend le deuxieme piquet, s'arrête au troiſieme & compte deux, & ainſi toujours en levant & gardant les piquets qne l'Arpenteur a poſés, & toujours comptant.

On a ordinairement onze petits piquets, parce qu'on ne compte jamais dans la douzaine le premier de chacune. Quand l'Arpenteur n'a plus de piquets, l'Ayde lui remet tous les ſiens qu'il enleve de rechef en pourſuivant ſa route. C'eſt ainſi qu'on arpente juſqu'à la fin, c'eſt-à-dire, juſqu'à ce qu'on ſoit revenu d'où on eſt parti.

Quand l'Arpenteur eſt arrivé à ſon ſecond jalon, s'il ſe trouve un angle rentrant ou ſortant, il va mettre un jalon encore où il doit aller, puis ôtant ce ſecond jalon, & mettant ſon équerre à la place & bien d'aplomb, il regarde au travers des deux pinules immobiles juſqu'à ce qu'il voye ſon premier jalon bien au milieu deſdites pinules, puis il tourne la régle des pinules mobiles juſqu'à ce qu'il rencontre de même le jalon qu'il vient de placer; alors il regarde ſur ſon équerre l'angle obtus, ou aigu, ou droit que fait ſa régle avec les deux pinules immobiles, ou ce qui eſt le même, avec la ligne du diamétre, & de combien de degrés il eſt, ſoit de cinq, de ſix & dem, de trente &c. il remet le jalon & continue de même; il a un papier ſur lequel il marque ſans aucune exactitude toutes les lignes & angles à meſure, en cottant le tout, ſçavoir: tant de perches, un angle de tant de degrés, ſortant, rentrant &c.

Lorſqu'il eſt de retour, il trace ſur du papier, & met au net avec la régle, le compas & un rapporteur qui eſt un demi cercle de cuivre ou de corne, tout ſon arpentage bien exactement. C'eſt alors qu'il coupe tout ſon terrein par des quarrés & des triangles; il calcule enſuite chacun à part de la maniere ſuivante.

Un côté d'un quarré ſe multiplie par ſon autre côté.

Un triangle qui a un angle droit, multiplie un côté par la moitié d'un autre.

A un triangle qui n'a que des angles obtus & aigus, on multiplie le plus grand côté par la moitié d'une ligne perpendiculaire ſur ledit côté qui ira ſe rendre à la pointe de l'angle ſuperieur.

EXEMPLE.

Après avoir fait une Echelle de perches, ſuppoſons de dix, & avoir tracé le pourtour général de ſon arpentage, puis avoir rempli la ſuperficie enfermée, de quarrés & de triangles, on voit en ouvrant le compas de la longueur d'une ou de pluſieurs perches priſes ſur l'Echelle, combien chaque côté des quarrés & des triangles en contient.

Soit donc l'Echelle de *6* perches à 20 pieds la perche.

Soit le contour arpenté A B C D.

PLANCHE XIV.

Soient tracés ſur ſa ſurface intérieure pour en connoître le contenu,

Le Trapeſe *a*.
Le Triangle *b*.
Le Quarré long *c*.
Le Quarré *d*.
Le Triangle *e*.
Le Triangle *f*.

Le Trapeſe *a* a 2 perches à ſon grand côté.
1 perche $\frac{1}{2}$ à ſon petit côté.
& 2 perches au côté qui les joint à angles droits *o*.

J'additione le grand & le petit côté en diſant

	2 perches.
	1 perche $\frac{1}{2}$.
fait	3 perches $\frac{1}{2}$.

Je prend la moitié du total de l'addition qui me donne 1 perche $\frac{3}{4}$.

Je multiplie cette moitié par les deux perches du côté qui les joint à angles droits *o*, & je dis 2 fois 1 perche $\frac{3}{4}$ fait 3 perches $\frac{1}{2}$; & j'ai la meſure de la ſuperficie enfer-

mée dans mon trapeſe cy . . . . 3 perches $\frac{1}{2}$.

Je vais au triangle *b* que je ne ſçaurois meſurer ſi je n'éleve une ligne perpendiculaire ſur ſon grand côté de 4 perches, qui aille rendre à la pointe de l'angle qui eſt au-deſſus. J'éleve donc la perpendiculaire marquée par des points. Je meſure cette ligne, elle ſe trouve avoir juſte une perche. Je multiplie le grand côté 4 perches par $\frac{1}{2}$ perche, parce que pour les triangles, on multiplie un côté en entier; ainſi je puis dire 4 fois $\frac{1}{2}$ perche fait 2 perches ou 2 ſois 1 perche fait 2 perches. De cette derniere façon je multiplie la ligne ponctuée en entier par la moitié du grand côté auquel il eſt perpendiculaire cy . . . . . 2 perches.

Je vais enſuite au quarré long *c* dont je multiplie un côté par l'autre, ſans rien ſouſtraire, & je dis 2 fois 4 perches ou 4 fois 2 perches fait 8 perches cy . . . 8 perches.

Je vais au quarré régulier *d* & je dis 2 fois 2 perches fait 4 perches cy . . . 4 perches.

Je vais au triangle *e* auquel il n'y a que faire d'élever de perpendiculaire, puiſque l'angle *m* eſt droit & que la ligne *m* va ſe rendre à la pointe *n*; ainſi je n'ai qu'à multiplier un côté par la moitié de l'autre & dire 1 fois 4 ou 2 fois 2 fait cy 4 perches.

Le triangle *f* a beſoin d'une perpendiculaire ſur ſa baze, parce que ſemblable au triangle *b*, il n'eſt point à angle droit. Le côté ſur lequel on l'éleve a ici 3 perches $\frac{1}{2}$ & la ligne élevée a 1 perche $\frac{1}{3}$. Si on prend la moitié du grand côté multiplié par la ligne ponctuée entiere, on aura 2 perches $\frac{3}{4}$ par 1 perche $\frac{1}{3}$ fait cy . 3 perches $\frac{1}{2}$ 3 pieds.

TOTAL de la ſuperficie . . . 25 perches 3 pieds.

Lorſqu'il eſt queſtion d'arpenter un terrein où on ne ſçauroit entrer, comme un Marais, il faut commencer par planter des jalons à chaque angle ou retour.

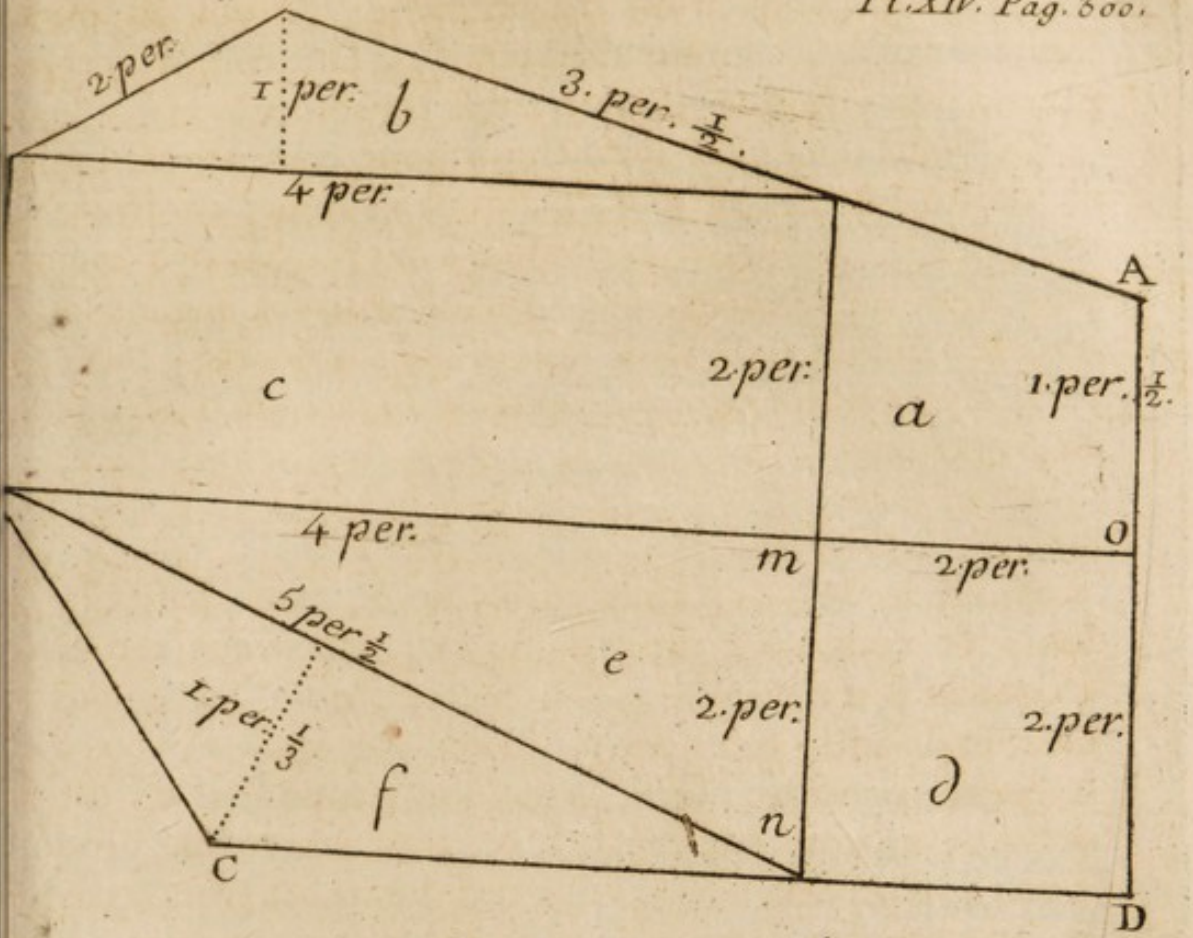
Du jalon que vous avez choiſi pour commencer, allez en droite ligne au ſecond, paſſez-le toujours en droite ligne, juſqu'à ce que vous puiſſiez vous retrouver d'équerre pour aller au troiſieme jalon qui eſt dans un angle ; faites toujours ainſi, vous ferez ſans doute un quarré ; cela s'appelle arpenter par dehors. *Voyez la Figure qui vous inſtruira parfaitement.*

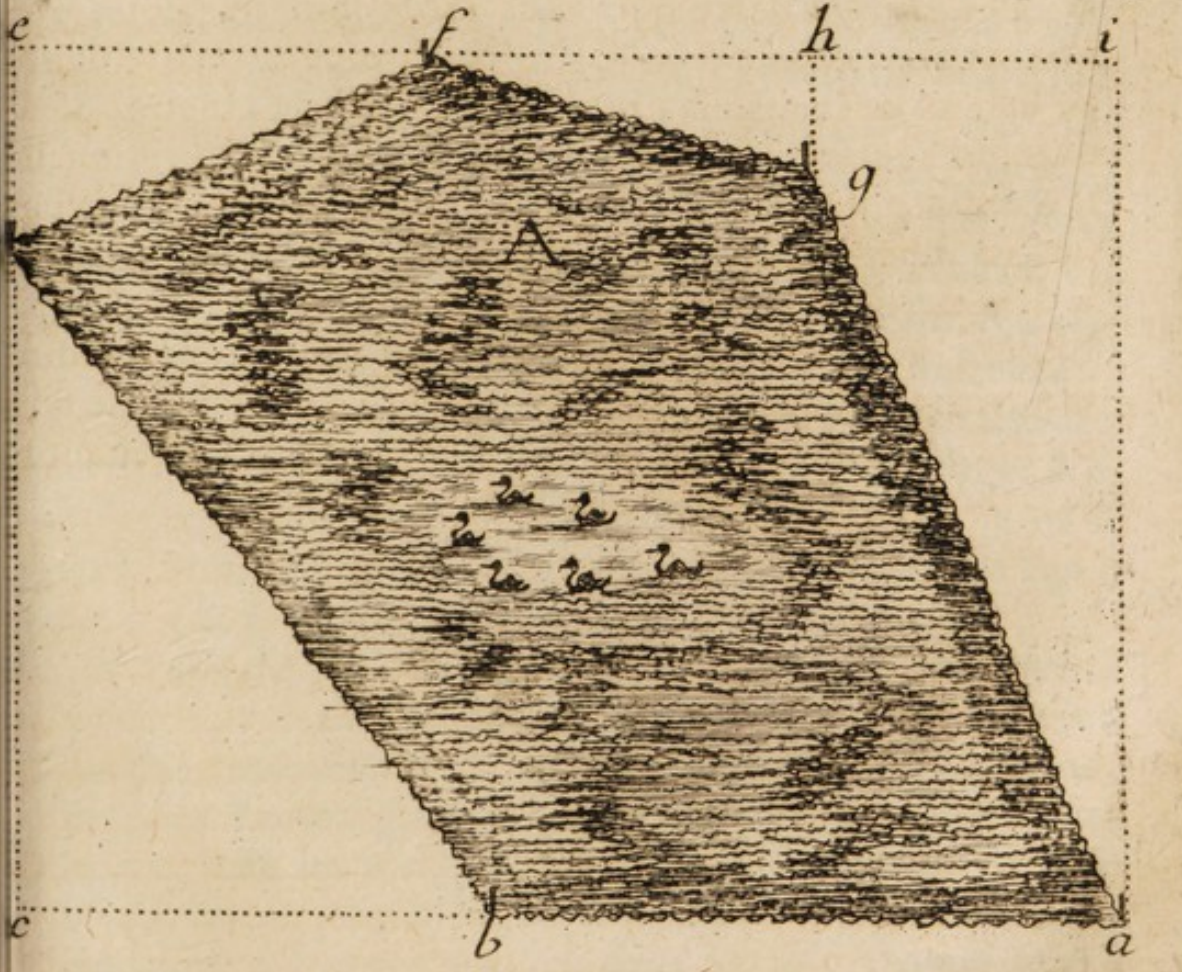
PLANCHE XIV.

A. eſt le Marais ; vous partez de *a*, vous paſſez le jalon *b* & vous allez droit juſqu'à *c*, pour vous retourner d'équerre à *d* que vous paſſez encore, pour de *e* vous retourner juſqu'à *f* que vous paſſez &c. Revenu à *a*, vous avez le quarré ponctué, vous le meſurez, comme il eſt dit ci devant, un coté par l'autre, & vous écrivez le produit. Tous vos prolongemens vous ont donné ici trois triangles & un trapeſe, parce que vous aurez joint le jalon *g* par une perpendiculaire *h g*. Calculez toutes ces quatre figures de dehors de la maniere expliquée ci-devant, mettez & additionez toutes ces ſommes enſemble, que vous retrancherez enſuite du produit de votre grand quarré, le reſtant ſera la ſuperficie du Marais. Par exemple, ſuppoſant que la ſomme de votre grand quarré, multipliant un côté par l'autre, vous ait donné 300 perches, & que la ſomme des triangles & trapeſes de dehors miſe enſemble faſſe pour total 145 perches, ôtez-les des 300 perches, le reſtant ſera la ſuperficie du Marais ou Etang &c.

de 300 perches.
ôtez 145 perches.

reſte 155 perches qui eſt la ſuperficie du Marais.


2. per.
1. per.
b
3. per. 1/2.
4 per.
A
c
2. per.
a
1. per. 1/2.
4 per.
m
o
2. per.
5 per 1/2
e
1. per. 1/3
2. per.
2. per.
f
d
n
C
D


e
f
h
i
g
A
c
b
a

DU NIVELLEMENT.

ON nivelle pour découvrir le terrein qui eſt en pente, & de combien il différe de celui qui eſt horizontal. Cette ſcience eſt néceſſaire pour dreſſer un terrein de niveau, pour adoucir les montagnes, pour conduire & diriger les eaux &c.

Inſtruments.

Le Niveau d'équerre.
Le Niveau d'eau.
Le Niveau d'air.
Les Piquets.
Les Cartons.
Une Toiſe faite d'un bâton ou d'une chaîne.

Le Niveau d'équerre eſt un bout de planche coupée d'équerre en triangle équilatéral plein. Du milieu de celui des trois côtés qu'on a choiſi pour baze, on éleve & on trace une ligne perpendiculaire à la pointe oppoſée du triangle; ſur cette planche près de ladite pointe, on perce un petit trou, puis on taille la baze vers le bas, emportant de la ligne également de chaque côté ce qui forme un jour dans la planche. On arrête au trou d'enhaut un fil, au bout duquel on met un plomb qui a ſon jeu vis-à-vis de l'entaille d'enbas, & le niveau eſt conſtruit.

Les Maçons & autres Ouvriers en bâtimens s'en ſervent pour de petites diſtances, pour les planchers, carrelages &c. Ils placent debout ce niveau ſur une régle de 6, 7 ou 8 pieds, & lorſque le fil cache d'un bout à l'autre la ligne tracée de la pointe à la baze, la régle eſt de niveau.

Le Niveau d'eau eſt de deux ſortes; ou c'eſt une rénure qu'on fait dans un morceau de bois dreſſé au rabot; on bouche cette rénure par les deux bouts avec du fer-blanc, & après l'avoir graiſſée, on l'emplit d'eau; quand l'eau arraze juſte les bords de la rénure, le morceau de bois eſt de niveau; ou bien on ſe ſert d'un tuyau de fer-blanc retourné d'équerre par les deux bouts, chaque retour

augmenté d'un gros tube de verre de trois pouces de haut. On verſe de l'eau dans cette machine juſqu'à ce qu'on la voye monter dans les deux tubes à égale hauteur ou approchant, attendu qu'on n'a égard qu'à la ſuperficie de l'eau qui paroît dans les deux tubes, laquelle garde toujours le niveau.

Le Niveau d'air eſt un tube de verre qu'on remplit d'une eau colorée, mais non pas ſi plein qu'il n'y reſte un peu d'air ; on bouche hermétiquement à la lampe d'Emailleur le bout par lequel on a verſé l'eau, & la goutte d'air va & vient ſelon qu'on incline le tuyau ; quand elle ſe trouve également diſtante de chaque bout, le tube eſt de niveau.

Les Piquets & les Cartons ſervent à opérer, comme on va voir.

La Toiſe eſt communément la meſure dont on ſe ſert.

De la Ligne de Niveau.

Ce qu'on appelle le vrai niveau, eſt une ligne également diſtante du centre du Globe de la Terre.

Le niveau apparent eſt une ligne horizontale dans ſon commencement, mais qui ne prenant point la courbure de la Terre, s'en iroit à la fin dans le Ciel ; elle s'éloigne petit à petit de la Terre. Il faut corriger ce niveau apparent pour regagner le vrai niveau. *Voyez la Table ſuivante.*

Table pour remettre au vrai Niveau, le Niveau apparent.

à	50 toiſes	ôtez du Niveau apparent	$\frac{1}{3}$ de lig.
à	100	ôtez	1 lig. $\frac{1}{3}$.
à	150	ôtez	3.
à	200	ôtez	5 — $\frac{1}{3}$.
à	250	ôtez	8 — $\frac{1}{3}$.
à	300	ôtez	1 pouce.
à	350	ôtez	1 — 4 — $\frac{1}{3}$.
à	400	ôtez	1 — 9 — $\frac{1}{3}$.
à	450	ôtez	2 — 3.
à	500	ôtez	2 — 9.
à	550	ôtez	3 — 6.
à	600	ôtez	4.
à	650	ôtez	4 — 8.
à	700	ôtez	5 — 4.
à	750	ôtez	6 — 5.
à	800	ôtez	7 — 1.
à	850	ôtez	7 — 11 — $\frac{1}{2}$.
à	900	ôtez	8 — 11.
à	950	ôtez	10
à	1000	ôtez	11

Nivellement & ſes utilités.

Pour opérer, on ſe ſert du niveau de fer-blanc qui eſt le niveau d'eau, ou bien du niveau d'air.

Au niveau d'eau, les deux tubes de verre dans leſquels l'eau ſe fait voir, ſervent de pinules, parce que l'eau tient toujours le niveau.

Au niveau d'air, il faut ajuſter une pinule à chaque bout, afin de bornoyer au travers.

On met l'un ou l'autre de ces niveaux ſur un pied qui les tienne à la hauteur de l'œil.

Le niveau poſé, on aligne par les pinules les piquets qu'on fait planter à telle diſtance qu'on veut; un Ayde a des bouts de jalons ou des bâtons courts fendus par enhaut, avec une carte dans la fente, & ſe tenant au premier piquet plan-

té, il hauſſe ou baiſſe ſon carton le long du piquet ſui-
vant le ſignal que lui fait le Nivelleur, qui, lorſqu'i
voit le travers de la carte arrazer ſon niveau, lui fait ſigne
de faire une marque au piquet ; il la fait, puis ayant meſure
depuis la terre juſqu'à ſa marque, il écrit ſa meſure. Si ſa
meſure eſt de 4 pieds, & que la hauteur du niveau ne
ſoit qu'à 3 pieds de terre, du niveau au bas du piquet, il
y a un pied de pente. Si au contraire il y a un pied d'élé-
vation, la pente eſt du côté du Nivelleur. Si le piquet n'é-
toit qu'à 50 toiſes, il n'y a qu'un tiers de ligne à ôter ſur
cette meſure d'un pied de pente; mais ſi le piquet étoit,
par exemple, à 400 toiſes, il faudroit (*Voyez la Table*) ôter
de ce pied 1 pouce 9 lignes $\frac{1}{3}$, & ainſi du reſte, tranſ-
portant le niveau à meſure qu'on avance. C'eſt ainſi qu'on
connoît les pentes en montant & en deſcendant.

Nota. Que ſi l'Inſtrument eſt préciſément au milieu entre deux
piquets, il n'y aura rien (quelque loin qu'ils ſoient) à corriger à la
pente qu'ils vous donneront.

Le Nivellement ſert à l'élévation des bâtimens, pour la
pente des goutieres & égouts, à l'aſſiete des jardins afin
que l'eau n'y ſejourne pas, à l'emplacement des étangs
à la conduite des eaux, pour ſçavoir par où on pourra leur
donner de la pente, ſoit pour les faire venir ou pour les
écouler &c.

Régles pour la pente des eaux.

Il faut deux pouces de pente par 100 toiſes pour
faire couler les petites eaux ; un pouce ſuffit pour les eaux
conſidérables. En général il faut beaucoup plus de pente
pour faire venir l'eau par des tuyaux qu'à canal découvert ;
parce que le frottement des tuyaux la retarde.

DE L'ARCHITECTURE.

ON dépeint l'Architecture en femme, grande, vêtue de blanc; elle s'appuye ſur une colomne; on voit un dôme derriere elle, & elle tient un plan.

L'Architecture eſt l'Art de bâtir

des Maiſons ou Habitations pour mettre l'homme à couvert des injures de l'air & des ſaiſons.

des Temples & Egliſes, pour y placer plus particulierement la Divinité, & l'y adorer.

des Ponts pour traverſer les Fleuves.

des Digues pour s'oppoſer aux inondations des eaux.

des Aqueducs pour conduire les eaux.

des Voutes ſouterraines pour différents uſages.

Au commencement, les Familles aſſemblées bâtiſſoient eux-mêmes leurs habitations, comme font encore actuellement les Peuples ſauvages, avec des arbres abattus, des branches entrelaſſées, & pour liaiſon ou mortier, de la terre humectée avec de l'eau. Les plus adroits bâtiſſoient mieux; par la ſuite on a donné aux bâtiments une forme réguliere, quarrée, ronde &c. Enfin les Grecs & après eux les Romains ont décoré leurs édifices en dehors & en dedans, & ont fait de ce qui n'étoit d'abord que néceſſaire un des beaux Arts qui ſoit ſur la terre.

Les plus fameux Architectes Grecs & Latins.

GRECS.	LATINS.
Cteſiphon; il a bâti le Temple d'Ephéſe.	Apollodore.
Phydias.	Vitruve.
Dinocrate.	
Soſtrate.	

Les ſept Merveilles du Monde.

Les Murailles & Jardins de Babylone.
Les Piramides d'Egypte.

Le Phare d'Alexandrie.
Le Mauſolée ou Tombeau de Mauſole, Roi de Carie, bâti par ſa femme Artemiſe.
Le Temple de Diane, à Ephéſe.
Le Temple de Jupiter Olympien, à Piſe.
Le Coloſſe de Rhodes.

On peut diviſer l'Architecture en deux parties, ſçavoir :
L'Architecture néceſſaire.
L'Architecture ornée.

ARCHITECTURE NÉCESSAIRE.

Les ſimples Murailles.
Les Maiſons ſimples.
Les Fortifications.
Les Ponts de pierre ou de bois.
Les Digues.
Les Aqueducs.
Les Citernes.
Les Puits.

Les ſimples Murailles ſont néceſſaires pour s'enfermer dans ſon terrein & y être à l'abri des injures du dehors. Il s'en fait de bouſillage, c'eſt-à-dire, de terre humectée avec de l'eau & mêlée avec paille, ou foin haché, ou crotin de cheval; de colombage quand on les ſoutient de diſtance à autre avec du bois; de pierres avec mortier de chaux & ſable; on ajoute à quelques-unes des chaînes de pierres de taille de diſtance en diſtance pour les fortifier.

Les Maiſons ſimples ſont celles où il n'y a que le néceſſaire, ſçavoir : cave, chambre & grenier.

Les Fortifications ſont néceſſaires pour ſe défendre des Ennemis. *Voyez ci-devant à l'article de la Guerre, page 158.*

Les Ponts de pierre ou *de bois* ſont néceſſaires pour traverſer les Fleuves & les Rivieres. S'ils ſont de pierre, ils ſont ſoutenus par des arches ou voutes de pierre de taille, au travers deſquelles le courant de l'eau s'échappe. S'ils ſont de bois, ils ſont conſtruits avec des piéces de bois équaris, nommés *bois de charpente*.

Les Digues ſont des murailles épaiſſes de pierre ou de bois enfoncés en terre, nommés *pilotis*, qu'on oppoſe aux eaux courantes pour les empêcher de s'épancher ſur les terres voiſines.

Les Aqueducs ſont de fortes murailles qui ſoutiennent des conduits par leſquels les eaux courantes viennent ſe rendre à un endroit déterminé.

Les Citernes ſont néceſſaires dans les endroits où il n'y a ni fontaine ni riviere ; ce ſont des voutes ſous terre peu enfoncées, où on donne pente aux eaux de pluye qui s'y purifient ſur du ſable, & deviennent bonnes à boire.

Les Puits ſont des trous ronds en terre, plus ou moins profonds, revêtus de murailles, au fond deſquels il y a de l'eau de ſource qu'on tire dans le beſoin.

ARCHITECTURE ORNÉE.

Cette Architecture eſt celle où l'art brille & eſt pouſſé à un très haut degré. C'eſt aux bâtimens où elle peut employer toutes ſes richeſſes, qu'elle ſe ſert d'un ou de pluſieurs des cinq ordres dont on va faire mention. Ces édifices ſont :

Les Temples ou Egliſes.
Les grandes Maiſons, Hôtels, Châteaux &c.
Les Palais des Rois.
Les deſſeins & la parure des Jardins.

LES CINQ ORDRES D'ARCHITECTURE.

PLANCHE XV.

Des cinq Ordres d'Architecture, nous en devons trois à la Grece & deux à l'Italie.

Les trois Ordres Grecs { L'Ordre Dorique. / L'Ordre Ionique. / L'Ordre Corinthien.

Le deux Italiens { L'Orde Toſcan. / L'Ordre Compoſite.

De la Colomne.

Comme la Colomne eſt, pour ainſi dire l'Ordre-même ; il faut ſçavoir les noms des parties qui la compoſent.

L L'Acrotére ou petit pied d'eſtal.

L'Entablement eſt compoſé de { La Corniche A. / La Friſe B. / L'Architrave C.

D Le Chapiteau.

E Le Fuſt de la Colomne. Il s'en fait de tout unis, de canelés en creux & de tors.

F Baze de la Colomne.

Le pied d'eſtal eſt compoſé de { Sa Corniche G. / Son Dez H. / Sa Baze I.

Hauteurs proportionnelles des Colomnes.

Le Fuſt, baze & chapiteau de la Colomne Toſcane a de hauteur 7 diamétres de Fuſt cy . . . 7 diamétres.
La Colomne Dorique . . . . . 8 diamétres.
La Colomne Ionique . . . . . 9 diamétres.
La Colomne Corinthienne . . . . 10 diamétres.
La Colomne Compoſite . . . . . 10 diamétres.

Nota. Cette derniere Colomne eſt nommée *Compoſite*, parce qu'elle eſt mêlée d'Ionique & de Corinthien.

Le Pilaſtre ſuppoſe une Colomne quarrée, & n'a ordinairement qu'une face entiere qui fait ſaillie ſur le mur. Il s'en fait d'unis & de canelés.

L'entre-colomne eſt la diſtance d'une colomne à l'autre. Il y a des Régles de proportion pour ces diſtances.

Arts employés par l'Architecture.

L'Architecture ornée employe { La Sculpture. / La Peinture. / La Dorure. / Les Glaces. / Les Marbres. / La Serrurerie. / La Menuiſerie.

GRECS

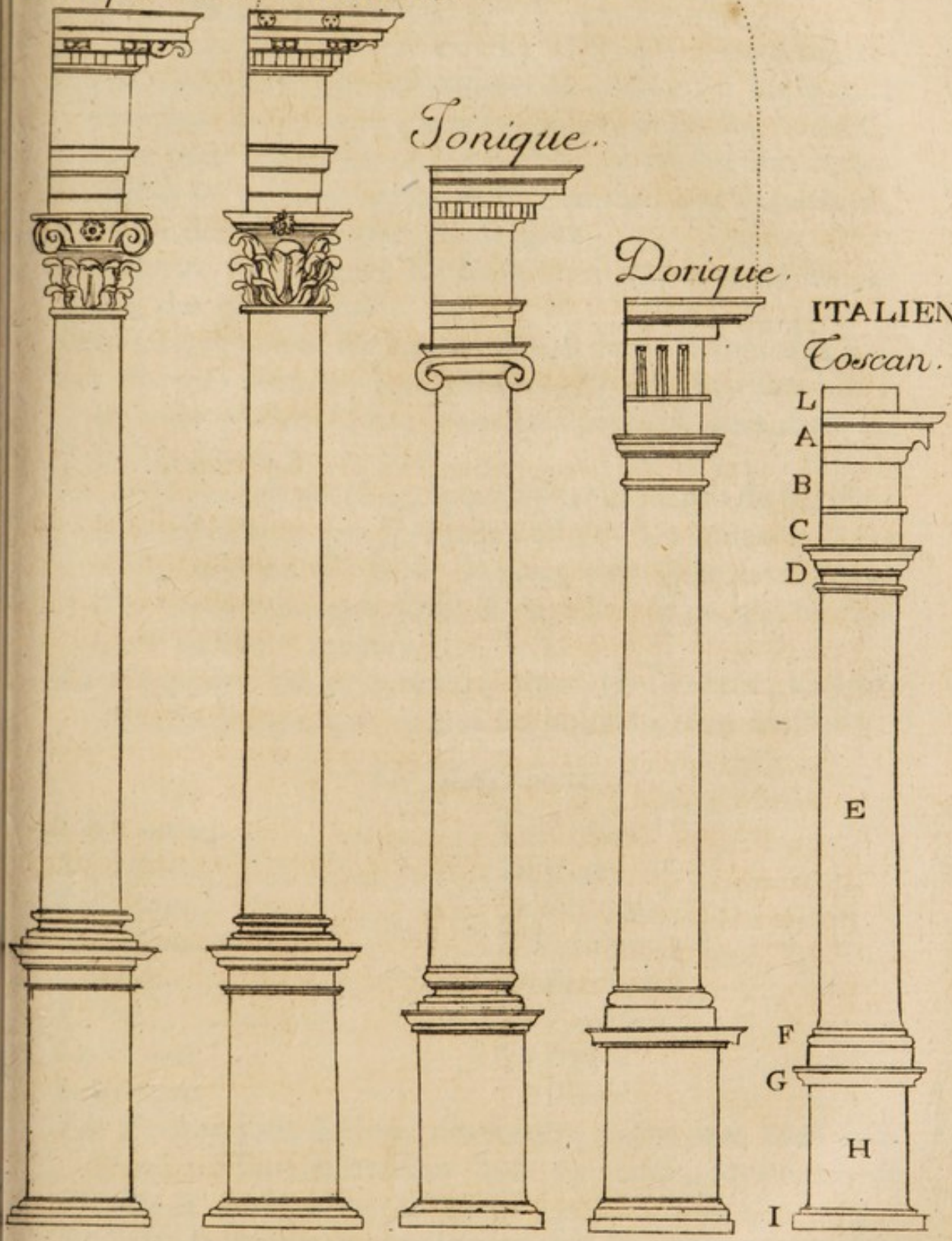
ITALIEN.
Composite.

Corinthien.

Tonique.

Dorique.

ITALIEN
Toscan.



LeBrunf.

La Sculpture en pierre orne les colomnes & l'extérieur des âtiments par des figures, des têtes, ſtatues &c.

La Sculpture en bois orne l'intérieur, & ſur-tout les boiſeries des appartements.

La Peinture eſt de deux ſortes ; celle qu'on nomme impreſſion, n'eſt que des enduits de couleurs à huile ou à détrempe qu'on applique principalement ſur les boiſeries tant pour les conſerver, que pour les rendre plus agréables à la veue. L'autre eſt la Peinture par excellence, qu'on détaillera à part par la ſuite.

La Dorure ſert à orner les Sculptures intérieures, les cadres des glaces &c.

Les Glaces ſe poſent ſur les cheminées, dans les trumeaux &c.

Les Marbres décorent les Chambranles des cheminées. Il y en a de pluſieurs ſortes ; on en parlera ci-après dans un article à part.

La Serrurerie eſt néceſſaire pour mêler à propos du fer dans la conſtruction des bâtiments afin d'en augmenter la ſolidité ; mais où elle brille le plus, c'eſt dans les rampes d'eſcalier, dans les balcons & dans les grilles, par les deſſeins qu'elle y exécute.

La Menuiſerie fait & orne les portes, les fenêtres, les lambris, les parquets & toutes les boiſeries d'un bâtiment.

Les Matériaux.

Les Pierres.	Le Ciment.
Le Sable.	La Tuile.
La Chaux.	Le Chaume.
Le Plâtre.	L'Ardoiſe.
Le Bois.	Le Bardeau.
Le Fer.	Le Carreau.
Le Verre.	Le Pavé.
La Brique.	Le Plomb.

Les Pierres ſont de bien des ſortes ; celles qui réuſſiſſent le mieux ſont le moëlon brut ou taillé, les pierres de taille & quelquefois le grès.

Le Sable ſe trouve naturellement ſur la terre, quelquefois dedans à plus ou moins de profondeur. Il s'en trouve auſſi le long des bords des rivieres.

La Chaux eſt une eſpéce de pierre que l'on cuit à grand feu, elle y blanchit, & reſte enſuite quelque-tems brûlante; on l'éteint & on la réduit en liqueur avec de l'eau. Cette liqueur mêlée avec du ſable, forme un excellent mortier.

Le Plâtre eſt une autre eſpéce de pierre que l'on cuit, & qui enſuite mêlée avec de l'eau, forme une liqueur épaiſſe qui devient un corps ſolide & dur.

Le Bois de Charpente eſt du bois aſſez gros pour qu'on puiſſe le couper quarrément ſur ſa longueur; c'eſt ordinairement du chêne. On en fait des poutres, des ſolives, du chevron, de la latte &c. On employe encore en charpente pour de certaines piéces du Sapin & du Châtaignier.

Le Fer s'employe dans les bâtiments en barres, en bandes &c.

Le Verre ſert à faire les Vitres, au travers deſquelles on voit clair ſans être expoſé à l'air.

La Brique eſt, pour ainſi dire, une pierre factice ou une eſpéce de terre moulée, puis cuite & durcie au feu. On la moule ordinairement de ſix pouces de long, de quatre de large & de deux d'épais.

La Tuile eſt une eſpéce de terre moulée & durcie au feu; on la rend plus large & moins épaiſſe que la Brique. Elle ſert à couvrir les toits des maiſons.

Le Ciment eſt de la poudre de brique, de tuile, de carreau qui ne peuvent plus ſervir quand ils ſont caſſés & en morceaux. Cette poudre mêlée avec de la chaux, fait un maſtic que l'eau ne peut pénétrer.

Le Chaume ainſi que *les Roſeaux* ſont, l'un les tuyaux ou pailles des bleds coupés, l'autre des tiges de roſeaux aquatiques; on en fait des petites bottes qu'on lie ſur les toits des maiſons des Payſans & des pauvres gens, pour les couvrir.

L'Ardoiſe eſt une eſpéce de pierre tendre & bleu-ſal, qu'on trouve en terre & qu'on ſépare aiſément par feuillets minces, auxquels on donne enſuite la forme de quarrés longs, dont on ſe ſert pour couvrir les belles maiſons.

Le bardeau eſt de petites planches minces, qu'on taille à

peu près comme l'ardoiſe ; on en couvre les maiſons en certains pays où la tuile eſt rare ; & pour bien faire, on les peint enſuite à l'huile, afin qu'ils en durent davantage.

Le Carreau eſt une eſpéce de terre durcie au feu après avoir été moulée en quarré ou à ſix pans. Il s'en fait de différens échantillons. On les lie avec du mortier près l'un de l'autre, à plat ſur l'aire des planchers pour les rendre unis.

Le Plomb en grandes lames ſert à couvrir le haut des toits. On en fait auſſi de gouttieres &c.

Le Pavé ſert dans les Cours, dans les Ecuries &c. C'eſt toujours du grès qu'on taille en cubes quarrés, qu'on place l'un à côté de l'autre, ſoit à ſec ſur du ſable, ſoit avec mortier de chaux & ciment, pour rendre le terrein uni & ſolide. Les rues & les grands chemins ſe pavent à ſec.

DISTRIBUTION DE L'EXTÉRIEUR ET DE L'INTÉRIEUR DES EDIFICES.

DES EGLISES.

Il y a des Egliſes depuis la plus grand ſimplicité, comme les Egliſes de la Campagne ; juſqu'à la plus grande magnificence dans les Villes.

Les parties néceſſaires à une Egliſe Paroiſſiale.

Le Portail.
La Nef.
L'Œuvre.
La Chaire de Prédicateur.
Le Clocher.
Les Fonds de Baptême.
Les Confeſſionaux.
La Grille.
Le Chœur.
La Lampe.
Le Lutrin.
Le Maître-Autel.
La Sacriſtie.

Une Egliſe eſt toujoujours ſéparée en deux par ſon travers, ſçavoir la Nef & le Chœur.

Le Portail eſt l'entrée de l'Egliſe par la Nef. Il y a quelquefois un Périſtille en dehors avant la porte, ſoutenu par des piliers ou par des colomnes.

La Nef eſt la partie de l'Egliſe où le peuple prend place; elle eſt ordinairement garnie de chaiſes & de bancs pour s'aſſeoir. Elle va ordinairement juſqu'au Chœur.

L'Œuvre eſt à un côté de la Nef vers le milieu; c'eſt un banc deſtiné pour les Marguilliers. *Voyez page 37.*

La Chaire de Prédicateur eſt placée à un côté de la Nef; elle eſt communement de Menuiſerie, montée ſur des piliers de bois, ronde ou à pans; les bords à hauteur d'appuy rembourrés, ſurmontée d'un dais. Le Prédicateur y monte par un eſcalier à jour.

Le Clocher eſt un bâtiment élevé, au haut duquel on ſuſpend les Cloches. Il ſe fait des Clochers de bien des formes, ou en pointe très élevée, ou plus baſſe ou en Tour quarrée.

Les Fonds de Baptême ſont une grande pierre creuſe, placée au bas de la Nef, deſtinée à tenir l'eau avec laquelle on baptiſe les enfans.

Les Confeſſionaux ſe placent dans la Nef, contre les murailles. Ils ſont toujours de bois; le milieu eſt fermé d'une porte; les deux côtés ſont ouverts & en Prié-Dieu.

La Grille eſt la ſéparation de la Nef avec le Chœur. Elle eſt de bois, haute ou baſſe, quelquefois de fer.

Le Chœur eſt, pour ainſi dire, le Sanctuaire. Au bout, en face de la Nef, eſt le Maître-Autel; c'eſt dans le Chœur que les Prêtres célébrent l'Office divin.

La Lampe pend du ceintre au milieu du Chœur; elle eſt remplie d'huile, & on l'allume pendant les Offices.

Le Lutrin eſt un Pulpitre élevé, placé au milieu du Chœur; on y poſe les Livres de plein-chant.

Le Maître-Autel eſt au fond du Chœur, en face de la Nef. On y dit les Meſſes paroiſſiales & les Saluts.

La Sacriſtie eſt un eſpéce de Cabinet au-delà du Chœur, dans lequel on ſerre les vêtements d'Egliſe, les orne-

ments des Autels, & où les Prêtres s'habillent pour la célébration de Offices divins.

Nota. Lorſqu'une Egliſe a un Seigneur, il a ſon banc dans le Chœur, à gauche en entrant.

Outre toutes ces pieces abſolument néceſſaires pour former une Egliſe, on en a encore ajouté d'autres dans les grandes Egliſes, dans les Cathédrales, Collégiales &c. A celles-ci, il y a ſouvent de grandes & belles Places vis-à-vis du Portail qui eſt orné d'Architecture & très élevé. On entre dans une vaſte Nef voutée & accompagnée de colomnes ou pilaſtres très hauts qu'on nomme *Piliers*, ayant de chaque côté des voutes plus baſſes, qui forment deux grands Corridors nommés *les bas côtés*, dans toute la longueur deſquelles ſont eſpacées pluſieurs belles *Chapelles*. Au-deſſus de la principale entrée eſt un *Jubé* qui ſoutient un Buffet d'Orgue. Les bas côtés de la Nef aboutiſſent à un retour d'équerre que fait la Nef de chaque côté, qu'on appelle *la Croiſée*; ce qui forme un grand eſpace avant le Chœur qui eſt fermé par une magnifique *Grille de fer* ornée de Pilaſtres & de dorures. Quelquefois *le Maître Autel* eſt iſolé, ſurmonté d'un baldaquin, & fermé par une baluſtrade; il tient la place de la Grille, ayant le Chœur derrierre lui. Des deux côtés du Chœur ſont placés *les Stales* (qui ſont les ſiéges des Prêtres) de la plus belle Menuiſerie ſculptée. Enfin *le Maître Autel* (lorſqu'il n'eſt pas iſolé, comme on vient de dire) fait le fond du Chœur qui eſt enfermé dans ſon pourtour par *des Grilles de fer* à chaque arcade. Il y a des Chœurs couverts par *des Dômes* très élevés. Les Egliſes des Etats Catholiques, ſous la protection de la Vierge, ont *une Chapelle de la Vierge* derriere le Chœur, où les bas côtés, qui prennent après la Croix, & entourrent le Chœur, vont aboutir. Aux autres endroits qui ne ſont point ſous l'invocation de la Vierge, c'eſt *la Chapelle de la Communion*. Sous quelques-unes de ces magnifiques Egliſes, on a pratiqué *une Egliſe ſouterreine*. Ce qu'on nomme *les Charniers*, eſt certaines galleries qui tiennent à l'Egliſe, en dehors; on y donne quelquefois la Communion, on y place tous les Confeſſionaux, on y marie &c.

Les Egliſes les plus renommées ſont :
- Saint Pierre de Rome en Italie.
- Saint Paul de Londres en Angleterre.
- Sainte Sophie à Conſtantinople, tombée entre les mains des Turcs, qui en ont fait une Moſquée.

DES GRANDES MAISONS, HOSTELS, CHASTEAUX ET PALAIS.

Il faut regarder tous ces titres ſous un même point de veue; car il ſe trouve des Grandes Maiſons, des Hôtels, des Châteaux preſque auſſi complettement décorés que Palais des Rois.

On nomme ſimplement *Grande Maiſon* celle d'un homme riche qui s'eſt appliqué à embellir ſa Maiſon, bâtie ſur un terrein ſpacieux, & ſuſceptible de belle Architecture.

Un Hôtel eſt la même choſe; mais la Maiſon acquiert le nom d'Hôtel lorſqu'elle eſt occupée par un homme diſtingué dans l'Etat.

Un Château eſt l'habitation du Seigneur d'une Terre; il doit ſa décoration à l'opulence du Proprétaire.

Le Palais d'un Souverain eſt bien plus conſidérable que tout ce que deſſus, par la grande quantité des bâtimens qui le compoſent, & par l'étendue de tout ce qui l'accompagne, comme Parcs, Jardins, Orangeries &c. D'ailleurs une de ſes Antichambres ſe nomme *la Salle des Gardes*, où ſe tiennent les Gardes de ſon corps. Il y a Salle des Ambaſſadeurs, Salle du Trône &c.

Il ſe conſtruit de quatre ſortes de Bâtimens, ſçavoir :
- Simples.
- Demi doubles.
- Doubles.
- Quarrés.
- Les Aîles.
- Les Pavillons.

Les Bâtimens ſimples n'ont de largeur que pour aſſeoir une piéce, ſoit Chambre, Antichambre &c. de façon que

pour aller d'un bout à l'autre, il faut paſſer au travers de chaque piéce.

Les Demi-doubles ont plus de largeur ; ainſi on y pratique ordinairement des Corridors, deſquels on peut entrer dans chaque appartement.

Les Doubles ont communément dans leurs largeur, double appartement ; l'un, par exemple, au Midi ou au Levant, l'autre au Nord ou au Couchant.

Les Quarrés réguliers qu'on nomme communément *Pavillons quarrés*, ont leurs appartemens aux quatre coins, & une grande piéce au milieu, qui communique à tous.

Les Aîles d'un bâtiment ſont de deux ſortes, ou ce ſont des bâtimens joignant le principal, & ſur la même ligne, mais moins élevés, ou bien en retour d'équerre, ſoit en avant ou en arrierre.

Les Pavillons ſe conſtruiſent ordinairement aux côtés du Corps-de-Logis, le dépaſſent un peu, & ont leurs toit à part.

Les uns ou les autres des Edifices dont nous venons de parler, s'accompagnent des piéces ſuivantes.

L'Avant-Cour.

Les Cours ſubdiviſées en
- Grande ou premiere Cour.
- Seconde, troiſieme Cour.
- Cour des Cuiſines.
- Cour des fontaines, du puits &c.
- Cour des Ecuries.

L'Avant-Cour eſt un terrein en dehors, fermé régulierement de murs à hauteur d'appuy, ou de barrieres, & de foſſés ſecs ou pleins d'eau, ou de grilles &c. L'Avant-Cour précéde les Cours & la principale entrée.

La Grande ou *premiere Cour* eſt fermée par la Porte cochere, & accompagnée de murs ou de bâtimens, enſuite eſt une ſeconde, troiſieme Cour &c.

Les Cours des Cuiſines, des Fontaines, du Puits, des Ecuries &c. ſont diſtribuées dans l'enceinte, où l'Architecte les a trouvé convenables.

Les Dehors.

La Porte cochere ou grande Porte.
Le Corps de Logis.
La Porte d'entrée du bâtiment.
Le Périſtile.
Les Avant-Corps.
Les Perrons.
Les Demi-Souterreins.
Les Toits ou Couvertures.
Les Guerites ou Belveders.

La grande Porte ou *Porte cochere* ou *Grille d'entrée* eſt la Porte par où on entre dans toute l'enceinte. Elle eſt communément ornée de belle Architecture & Sculpture. Si c'eſt une Grille de fer, elle eſt également recherchée & décorée ; la Chambre du Suiſſe ou la Loge du Portier n'en eſt pas loin.

Le Corps-de-Logis ſe préſente en face au bout des Cours ; ſes façades ſont rarement toutes unies ; elles ſont ordinairement variées par deux avant-corps aux deux bouts & un au milieu, ce ſont des ſaillies peu conſidérables, conſtruites pour interrompre l'uniformité du bâtiment, lorſque les avant-corps des bouts ſont plus ſortans, & ont leurs toit ſéparé du reſte, on les nomme *des Pavillons*.

La Porte d'entrée du bâtiment doit être au milieu de l'avant-corps du milieu ; on y arrive communément par un Perron de quelques marches. Cette Porte exerce encore le génie de l'Architecte, qui la décore ſuivant ſon talent.

Le Périſtile eſt une eſpéce de colomnade accompagnée d'arcades ouvertes & placées en dehors ſur un Perron qui tient toute la façade du corps de logis, auquel il eſt joint. Cette décoration s'employe rarement.

Les Perrons viennent d'être traités en parlant de la Porte d'entrée ; on dira ſeulement qu'il ſe fait des Perrons ſaillants & en dehors, d'une grande élégance

pour deſcendre dans des jardins ou ſur des terraſſes.

Les Demi-Souterreins préſentent à la veue un étage de plus ſur une face que ſur l'autre. Ils ſe pratiquent, lorſque l'on bâtit ſur un terrein en pente, qui donne aſſez de profondeur du côté de la pente, pour y ajouter un étage, moitié ſous terre & moitié hors de terre.

Les Toits ou *Couvertures* ſe conſtruiſent de bien des façons différentes, ſçavoir :

En triangle équilatéral, ayant les deux côtés égaux à la baze, ou plus pointus, ou plus plats.

En Manſarde, ou briſés dans le milieu de leurs hauteur, le bas preſque droit & le haut preſque plat.

A l'Italienne, ou preſque plats, entourrés d'un attique ou balcon de pierre, qu'on fait regner tout au tour de l'entablement.

En Terraſſe ou quaſi plats, couverts de plomb, entourrés de baluſtres, comme les précédens.

Les Combles ronds ſe font en dôme ou à l'impériale, c'eſt-à-dire, qu'audeſſus du dôme, ils ſe relevent en pointe.

Tous ces dehors ſont plus ou moins ornés d'Architecture & de Sculpture, comme colomnes, pilaſtres, niches, ſtatues, maſques, buſtes &c.

Les Guerites ou *Belveders* ſurmontent le haut du toit. C'eſt une ſeule piéce quarrée, ayant des jours des quatre côtés, ſurmontée d'une terraſe entourrée de balcons, ou avec un toit à l'ordinaire. Elles ſervent à découvrir au loin la veue des campagnes, ou à obſerver les aſtres.

Les Dedans.

Les Caves au vin, au bois, ſous terre & en demi-ſouterrein.
Le Rez-de Chauſſée, au niveau de l'entrée.
Les Eſcaliers pour monter aux étages.
Les Entreſoles, qui coupent un étage en deux.
Le premier Etage.
Le ſecond, troiſieme, quatrieme &c. Etages.
Les Greniers ſous les toits.

Les Caves ſont voutées ; quelquefois il y a double étage de caves, des caveaux ou retranchemens dans les caves ; ſouvent les demi-ſoutereins, dont on a parlé ci-deſſus, ſervent à y établir les Cuiſines & les Offices.

Piéces du Rez-de-Chauſſée.

Le Veſtibule eſt la premiere piéce qu'on trouve en entrant dans le bâtiment ; elle ne ſert que de paſſage pour communiquer à toutes les autres. Le Veſtibule traverſe quelquefois toute la largeur du bâtiment.

Le bas du grand Eſcalier eſt ou en face du Veſtibule, ou à côté. Le grand Eſcalier monte juſqu'à l'étage le plus haut, ou bien il ceſſe au premier étage, & un Eſcalier dérobé monte enſuite juſqu'au haut.

Les Entreſolles ſont, pour ainſi dire, des demi-étages qu'on pratique dans un étage, lorſque ſes planchers ſont aſſez élevés pour qu'on puiſſe ſe tenir aiſément debout dans l'Entreſolle.

Les Antichambres ſont les premieres piéces où on entre; il y en a quelquefois pluſieurs de ſuite, premiere, ſeconde, troiſiéme Antichambre. La ſeconde, dans le Palais des Rois, eſt la ſalle des Gardes, parce que les Gardes s'y tiennent ; la troiſieme eſt ou Salle à manger, ou Salle d'Aſſemblée.

La Chambre d'Aſſemblée ou *Sallon* ou *Salle d'Aſſemblée* eſt enſuite, ſi on diſpoſe ainſi les appartemens.

Le Cabinet d'Aſſemblée eſt une grande piéce dans l'intérieur de l'appartement, qu'on deſtine à cet uſage.

La Chambre à coucher eſt celle qui eſt deſtinée au lit. (*Voyez les Remarques ci-après.*) Chez les Rois, le lit eſt placé ſur une eſtrade ou une élévation fermée par une baluſtrade.

Les Cabinets & les Garde-Robes ſont de petites piéces qui donnent ordinairement dans la Chambre à coucher, & qui ſont deſtinés, les unes à ſe retirer pour travailles, les autres à ſerrer les hardes.

Piéces du premier Etage.

Outre les Antichambres, Chambres à coucher, Cabinets, Garde-Robes, toutes piéces dont nous venons de parler, on pratique encore à cet étage, des Corridors, la Salle de Billard, des Galleries, des Bibliothéques.

Le Corridor eſt un paſſage par où on paſſe pour entrer dans les differentes piéces.

La Salle de Billard eſt une piéce choiſie pour y mettre un Billard.

Les Galleries ſont des piéces en long, ayant des croiſées d'un côté ou de deux, ornées de Statues & d'Architecture. Elles ſervent de promenades intérieures.

La Bibliothéque eſt une piéce choiſie pour ranger tout autour, ſur des tablettes, quantité de livres, tant bons que mauvais. *Nous eſpérons que celui-ci y aura ſa place.*

Piéces des autres Etages.

Chambres à coucher, Cabinets, Garde-Robes.

Dans les plus hauts étages ſont ordinairement les chambres des Domeſtiques, les garde-meubles, & la lunette des lieux communs, dont le tuyau deſcend juſqu'à la foſſe qui eſt ſous terre. On ſe ſert depuis quelque tems de lieux à l'Angloiſe, qu'on pratique dans les appartemens, parce que ces lieux ſont exempts de toute mauvaiſe odeur.

REMARQUES SUR LES DEDANS.

Il y a des Chambres où le lit eſt placé dans un Alcove, d'autres où il eſt dans une Niche.

L'Alcove eſt un enfoncement de ſix pieds ou plus de profondeur, fermé par deux cloiſons qui avancent dans la chambre; on y place le lit dans ſa longueur. Des deux côtés, en dehors de l'Alcove, quand il ſe trouve aſſez de place, on y forme Cabinets ou Garde-Robes.

La Niche eſt faite comme l'Alcove, mais bien moins profonde, parce qu'on y place le lit de côté.

Il y a quelques Salons voutés & terminés en dômes.

On orne ſouvent les Fenêtres de balcons de fer à fleurons & ornemens dorés, ſaillants en dehors, & on les vitre de glaces ou de grands carreaux de verre de Bohême.

Les beaux Planchers ſont parquetés à compartiments de Menuiſerie ; quelques-uns, principalement ceux des Veſtibules ſont carrelés de pierres blanches & noires, ou de marbres de différentes couleurs, en piéces rapportées, formant des compartimens & des deſſeins.

Les Rampes d'eſcalier en fer, ſont quelquefois de la plus grande elégance.

On orne les appartemens de platfonds unis, entourrés de corniches, de cheminées de marbre, de glaces au-deſſus, quelquefois de tableaux au-deſſus des glaces, ainſi que deſſus les portes ; à l'égard du pourtour, on y tend des tapiſſeries d'hauteliſſe, de damas &c. au bas deſquelles on arrange des chaiſes, des fauteuils ; ou bien on applique ſur les murailles des boiſeries ſimples ou très ornées.

On décore les Sallons ou Salles d'Aſſemblée de luſtres de criſtal, de girandoles &c.

Les Galleries ſont ornées de beaux tableaux, de ſtatues, d'ordres d'Architecture.

En un mot les Edifices ſont ſuſceptibles de tout ce qu'on peut imaginer de plus ſuperbe, de plus magnifique & de plus couteux.

DES BASSES COURS.

On ne conſtruit guères de baſſes cours qu'à la campagne. Il y a des Châteaux dont les baſſes cours ſont très belles, & occupent un vaſte terrein ; elles ſont premierement deſtinées à loger ou le Concierge ou un Fermier, puis à loger & nourrir les Volailles & les Animaux domeſtiques, à raſſembler les fumiers, à faire du vin ou cidre, à ſerrer les laitages, à cuir le pain, enfin à tous les uſtenciles & ouvrages de la campagne.

Les Piéces de la baſſe Cour.

Le Colombier à pied—pour y loger les bizets ou pigeons de Colombier.
L'Ecurie—pour les chevaux.
La Vacherie ou Etable—pour les bœufs & vaches.
La Laiterie—pour conſerver le lait & faire le beurre.
Le Fournil où eſt le Four—pour cuire le pain.
Le Poulailler—pour y retirer la Volaille.
La Bergerie—pour les Moutons.
Les Granges—pour ſerrer les gerbes & battre les bleds, avoines &c.
La Mare à fumier—pour aſſembler les fumiers & les laiſſer pourrir.
La Charterie—pour mettre à couvert les charréttes, charrues, tombereaux &c.
Les Buchers—pour ſerrer le bois.
Le Preſſoir & les Cuves—pour faire vin ou cidre.
La Voliere ou Fuye—pour les gros Pigeons de Voliere.
Le Toit à Porc—pour enfermer les Cochons.
Les Greniers—pour ſerrer les grains battus.
Le Cellier—pour les boiſſons nouvellement faites.
La Maiſon du Concierge ou Fermier.

DES JARDINS ET PARCS

Les Jardins ſont partie de la décoration des Edifices; c'eſt pourquoi leurs arrangement appartient à l'Architecture.

Lorſque le terrein ſur lequel le Château a été bâti eſt d'une grande étendue, & fermé de murs ou autrement, ce qui ſe nomme *le Parc*; après avoir choiſi un eſpace convenable, joignant le bâtiment pour y faire un Parterre & un Potager, on plante le ſurplus en bois & en allées correſpondantes au deſſein général. Dans ces Bois, on fait des allées en croix, en étoiles; on y perce des pattes d'oye, enfin l'Architecte fait enſorte que le terrein ſerve à la décoration totale, qui doit avoir pour objet, le bâtiment pour lequel toutes ces beautés ſont raſſemblées. Il y a des Parcs dans leſquels ſont des Terres labourées & des Vignes

qu'on a ſoin de maſquer par des lizieres de Bois, par de belles charmilles, ou autrement.

PARTERRE.

Le Parterre commence toujours le Jardin; c'eſt le premier objet qu'on apperçoit du Château; le terrein qu'il occupe, n'eſt deſtiné qu'à l'agrément de la veue. C'eſt un deſſein leger, tracé ſur terre, relevé avec du buis & du gazon, & animé par des ſables de différentes couleurs, noir, rouge, jaune, blanc. Les plates-bandes ſont, pour ainſi dire, le cadre du Parterre; on les remplit de fleurs.

Il ſe fait de quatre ſortes de Parterres.
- Parterre de broderie.
- Parterre broderie & gazon ou à l'Angloiſe.
- Parterre de gazon ſeul en compartiments.
- Partere de piéces coupées.

Le Parterre en broderie eſt un deſſein exécuté avec du buis nain, tout ſeul, qui en trace tous les contours. Sa plate-bande eſt ordinairement coupée en pluſieurs endroits, pour laiſſer entrer.

Le Parterre de broderie & gazon ou *à l'Angloiſe* a des enroulemens, dont le milieu eſt de gazon bordé de buis.

Le Parterre de gazon en compartiment eſt un deſſein exécuté avec du gazon ſeul ſans buis.

Le Parterre de piéces coupées eſt un deſſein de plate-bande à fleurs, interrompu, de diſtance en diſtance, par des coupures ou intervalles ſimétriſées.

Quand le terrein eſt étroit, le Parterre ſe met au milieu; quand il eſt aſſez large, il part une allée du milieu du Château, cotoyée par deux piéces de Parterre ſemblables.

BOSQUETS.

Lorſqu'on peut avoir un Bois à portée du Château, comme à côté ou devant le Parterre, on y fait *des Boſquets*, leſquels ſont des Boulingrins, Salles vertes, ou des eſpaces en gazon, entourrés par le Bois, en octogone, en rond,

en labyrinthe, en arcades de charmille &c. Vis-à-vis de quelque point de veue, comme au bout d'une allée ou ailleurs, on conſtruit des *Berceaux en treillage*, ou autre eſpéce d'Architecture ornée de pilaſtres, colomnes &c. & on peint le tout en verd. Si l'on peut faire venir *des eaux de ſource* dans le Jardin, on y fait *des Piéces d'eau*, *des Jets d'eau*, *des Caſcades &c.* On y conſtruit *des Grottes ;* on place *des Statues*, *des Vaſes ſur des Dez*, principalement autour des Parterres &c.

L'ORANGERIE.

L'Orangerie eſt un bâtiment deſtiné à renfermer les Orangers en caiſſe pendant l'hyver, de peur qu'ils ne gélent ; elle eſt quelquefois bien ornée de belle Architecture ; communément les belles Orangeries ont un jardin particulier, avec un boulingrin de gazon au milieu, autour duquel on arrange les Orangers pendant toute la belle ſaiſon.

Les Sauts de Loup ou Haha.

Lorſqu'à un Jardin ou à un Parc fermé de murs, au bout d'une allée ou à la rencontre de pluſieurs, on veut avoir veue ſur la campagne, on fait ceſſer le mur de cloture, & à ſa place on creuſe un foſſé aſſez large & profond, on le revêt de murs tout autour ; ce foſſé defend l'entrée du dehors, & rien n'arrête alors la veue. On appelle ces ſortes de foſſés *des Sauts de Loup* ou *des Haha.*

LE POTAGER.

Quoique le Potager ne ſoit pas ſuſceptible d'ornemens comme les autres parties dont on vient de parler, cependant on le rend le plus agréable que faire ſe peut, en eſpaçant les quarrés, en les entourrant d'herbes odoriférantes & d'arbres fruitiers, taillés en buiſons, ou en evantail, en couvrant les murs d'eſpaliers &c.

Le Potager eſt le Jardin utile ; il renferme :
Les Légumes & les Plantes.
Les Arbres à fruit.
La Meloniere.
La Figuerie.

Des couches de toutes eſpéces, ſoit elevées ou à raze-terre ; on nomme ces dernieres *couches ſourdes*.

Des chaſſis vitrés par-deſſus pour avoir des légumes avancés.

Des Serres chaudes où on entretient une chaleur douce, pour conſerver l'hyver les Plantes délicates & celles des pays chauds.

Il eſt parlé ci-après du Jardinage.

SALLES DE SPECTACLES.

Pour former une Salle de Spectacle, on bâtit un quarré long, ou bien on le trouve tout bâti, comme ſeroit un Jeu de Paulme ; on le ſépare tranſverſalement en pluſieurs parties, toutes de charpente, ſçavoir :

Le Théâtre—pour les Acteurs.
L'Orqueſtre—pour les Muſiciens.
Le Parquet. } pour les Spectateurs.
Le Parterre. }
L'Amphitéâtre. }
Les Balcons. }
Les Loges. }
Le Paradis. }

Le Théâtre pour repréſenter les Piéces, tient environ le tiers de la longueur de la Salle ; ſon plancher eſt élevé de terre de trois à quatre pieds.

L'Orqueſtre eſt à raze terre, entre la cloiſon qui ſoutient le devant du Théâtre & celle du Parterre. On le fait ſuffiſant pour tenir pluſieurs Violons & Baſſes, qui jouent entre les Actes des Comédies, Tragédies &c, qu'on y repréſente ; mais ſi c'eſt un Théâtre où l'on repréſente des Opéras, l'Orqueſtre eſt bien plus large, parce qu'il contient quantité de Joueurs d'inſtrument qui doivent accompagner les voix, & jouer des airs pendant tout le Spectacle.

L'Orqueſtre du Public eſt dans quelques Salles, un eſpace derriere celui des Violons, entre lui & la cloiſon du Parterre ; on y place deux ou trois rangs de banquettes pour les Spectateurs.

Le Parquet dans quelques Salles eſt une ſéparation entre

l'Orqueſtre du Public & la cloiſon du Parterre où on eſt aſſis ſur des banquettes.

Le Parterre eſt, pour ainſi dire, le milieu de la Salle; on y eſt debout, il a devant lui toutes les piéces dont nous venons de parler, & derriere lui l'Amphithéâtre & des Loges à ſes deux côtés.

L'Amphithéâtre eſt vis-à-vis du Théâtre & à l'autre bout de la Salle; il eſt elevé audeſſus du niveau du terrein de cinq à ſix pieds; la cloiſon qui le ſoutient par devant, termine le Parterre. Il occupe tout le reſté de la Salle; il eſt garni de pluſieurs rangs de banquettes où on s'aſſoit, & couronné par les côtés & derriere par la continuation des Loges, qui cotoyent le Parterre.

Les Balcons ſont, ou de grandes Loges elevées aux côtés de l'Orqueſtre, ou les deux côtés du Théâtre même garnis de rangs de banquettes qui ſe regardent, leſquelles ſont bornées par des grilles de fer de deux pieds & demi de haut, laiſſant le milieu du Théâtre libre pour le jeu des Acteurs. On appelle ordinairement ces places *les Places du Théâtre*.

Les Loges ſont autant de Niches ouvertes du côté de la Salle ſeulement, ayant chacune une porte pour y entrer; elles ſont depuis le Théâtre tout le tour de la Salle, paſſant par-deſſus les côtés du Parterre, & entourrant l'Amphithéâtre. Il y en a pluſieurs rangs l'un ſur l'autre, premieres, ſecondes, troiſiemes Loges, derriere leſquelles à chaque étage regne un Corridor où toutes les portes s'ouvrent

Le Paradis eſt le plus haut étage, & près du plafond; celui-ci n'a point de ſéparation; deux rangs de bancs en amphitéâtre regnent autour.

REMARQUES.

Les Places des Balcons, double Orqueſtre, Théâtre, premieres Loges, Amphithéâtre ſont les plus cheres; Parquet & ſecondes Loges le ſont moins, troiſiemes Loges encore moins; les moins cheres ſont celles du Parterre & du Paradis.

Pluſieurs Luſtres & Lampions qui bordent le devant du Théâtre, eclairent la Salle.

Les décorations du Théâtre ſont des chaſſis de diſtance en diſtance, debout aux côtés du Théâtre, ſur leſquels ſont clouées des toiles peintes en détrempe, qui forment un perpective, laquelle repréſente le lieu ſuppoſé de la Scene, relatif à la Piéce ou à l'Acte qu'on joue; car ſouvent à chaque Acte on change les décorations, c'eſt-à-dire, on retire en arriere toutes ces toiles, pour leur en ſuppoſer d'autres qui repréſent d'autres objets. Les intervalles entre chaque chaſſis ſe nomment *les Couliſſes*. Le fond du Théâtre, qu'on nomme *la Ferme*, eſt le point milieu de la perpective de tout le Théâtre; on le change comme les décorations.

La Salle des Spectateurs n'a d'ornement que les faces des Loges qu'on enrichit de peintures, ſculptures & dorures.

La Toile eſt réellement une grande piéce de toile qui ferme tout le devant du Théâtre; on la leve juſqu'au ceintre ou plafond, dans lequel elle diſparoit; ſur le champ la Piéce commence, & on la laiſſe retomber dans le moment qu'elle finit. Cette Toile eſt ordinairement peinte, ornée de figures ou de quelque ſentence allégorique.

DES ARCHITECTES ET AUTRES SERVANT A LA CONSTRUCTION DES EDIFICES.

L'Architecte.
Le Maître Maſſon.
L'Entrepreneur.
Le Piqueur.
L'Appareilleur.
Les Sculpteurs.
Les Tailleurs de pierre.
Les Maſſons & Manœuvres.
Les Carreleurs.
Les Charpentiers.
Les Menuiſiers.
Les Vitriers.
Les Serruriers.
Les Couvreurs.
Les Plombiers.

L'Architecte eſt, pour ainſi dire, le créateur des Edifices; il en doit connoître toutes les parties, en concevoir le projet & en donner les deſſeins.

Le Maître Maſſon eſt un Architecte qui n'en a pas acquis le nom, mais qui en peut faire toutes les fonctions.

L'Entrepreneur eſt celui qui ſe charge de la conduite & de l'exécution d'un bâtiment ſur les deſſeins de l'Architecte ; quelquefois l'Architecte lui-même devient Entrepreneur.

Le Piqueur eſt celui qui veille ſur le travail des Ouvriers.

L'Appareilleur ne ſe mêle que des pierres de taille ; il en trace les coupes aux Tailleurs de pierre, pour enſuite étant jointes, former les voutes, les colomnes &c.

Les Sculpteurs ſont de deux ſortes { en pierre ou marbre. / en bois.

Ce ſont les Sculpteurs en pierre qui font les ornemens extérieurs, les moulures, agraffes, maſques &c.

Les Sculpteurs en bois travaillent aux ornemens des boiſeries, coquilles, fleurs, guirlandes &c.

Les Tailleurs de pierre donnent aux pierres de taille les formes tracées par les Appareilleurs.

Les Maſſons conſtruiſent les murailles, font les enduits, les crepis, les platfonds &c. On nomme *Manœuvres* des jeunes gens qui ne ſont employés qu'à ſervir les Maſſons.

Les Carreleurs employent les carreaux ſur les planchers.

Les Charpentiers conſtruiſent la charpente des toits, le bois des planchers, les cloiſons, les grandes portes &c.

Les Menuiſiers font les parquets, les lambris, les croiſées &c.

Les Vitriers taillent & poſent le verre des croiſées.

Les Serruriers fourniſſent tout le fer des bâtiments, font les rampes d'eſcalier, grilles, balcons, ſerrures &c.

Les Couvreurs lattent & couvrent les toits en ardoiſe, en tuille &c.

Les Plombiers fourniſſent & poſent le plomb des goutieres, terraſſes &c.

DE LA MÉCANIQUE.

LA Mécanique eſt une Science, dont l'objet eſt de remuer, élever, tranſporter les corps péſants avec facilité, par la force, qu'on a trouvé le ſecret d'augmenter, en conſtruiſant des Machines, dont les effets ſont capables de ſurmonter les obſtacles de la péſanteur. La baze de la Mécanique eſt établie ſur des principes certains, attendu qu'ils ſont puiſés dans ceux de la nature. Cette Science a deux parties conſidérables, qui ſont la Statique ou la connoiſſance des poids, des centres de gravité & d'équilibre, & l'Hydrauſtatique ou l'Hydraulique, qui examine les corps péſants, par rapport à leurs effets ſur les liquides & réciproquement.

Eléments de la Mécanique.

Le Plan incliné.
Le Levier.
Le Coin.
La Poulie & les Mouffles, ou Poulies repétées.
La Balance.
La Roue.
La Vis.

Le Plan incliné a telle vertu, que, lorſqu'un corps deſcend ſur ce plan, il acquiert à chaque inſtant une nouvelle vîteſſe.

Le Levier eſt la plus ſimple des Machines, & cependant une des plus fortes, c'eſt communément un bâton long & fort, dont on fait paſſer un bout ſous le corps qu'on veut ſoulever; on place un point d'appui, c'eſt-à-dire, un corps réſiſtant, comme une pierre &c. ſous le Levier; alors le Levier a deux bras, le petit bras qui eſt de l'autre côté de la pierre & ſous le corps à élever, & le grand bras, dont on tient le bout ſur lequel on péſe: le bras du Levier qui eſt deſſous le corps, l'élévera d'autant plus facilement, que

le point d'appui en ſera plus proche, & que le grand bras ſera plus long.

Le Coin eſt, pour ainſi dire, un double Levier, dont le point d'appui eſt dans le centre du même Coin; c'eſt ce qui fait qu'il ſouleve & éloigne l'un de l'autre les deux parties oppoſées des corps dans leſquels on le fait entrer par des coups redoublés.

La Poulie eſt pluſieurs Leviers qui ſe tiennent en une même continuité, dont le point d'appui eſt au centre, & dont les grands bras ſe terminent à toute la circonférence.

Les Mouffles ſont pluſieurs Poulies aſſemblées, dont chacune faiſant effet, augmente conſidérablement la force, en diminuant cependant la vîteſſe.

La Balance eſt un Levier en équilibre à ſon centre, ce qui fait que de deux poids mis à ſes extrémités, le plus péſant enléve le plus foible. Ceci appartient à la Statique.

La Roue reſſemble en tout à la Poulie ci-deſſus; les Leviers s'accumulent, & les forces augmentent au dépend des vîteſſes, quand une Roue en fait mouvoir pluſieurs autres.

La Vis eſt la ſeule machine qui ſupporte d'elle-même le poids qu'on lui confie.

Le Piſton appartient à l'Hydrauſtatique; il eléve l'eau en pompant l'air, dont l'eau vient prendre la place dans le tuyau où il eſt enfoncé. Son frottement contre l'intérieur du tuyau eſt conſidérable: dans la Seringue, le Piſton pouſſe l'eau dehors. Le Piſton eſt un des grands moyens qu'on ait trouvé pour élever les eaux; mais il y faut une force qui puiſſe vaincre ſon frottement.

De ces principes, en les combinant, ſont émanées diverſes Machines compoſées, qui ont rendu poſſibles & même faciles des entrepriſes dont, ſans elles, on ne ſeroit jamais venu à bout, ou du moins auxquelles on n'auroit réuſſi qu'après de longs travaux & de grandes difficultés; comme de lever de très lourds fardeaux, de conſtruire les Moulins à eau & à vent, d'élever les eaux, de tranſporter des corps péſants.

Le Chef-d'œuvre de la Mécanique eſt de produire de grands effets avec des Machines très peu compoſées ; le contraire eſt la marque d'un petit génie pour cette Science.

DE L'ARITHMÉTIQUE.

ON dépeint l'Arithmétique en femme aſſiſe devant une table, tenant une plume d'une main, l'autre appuyée ſur le front, entourrée de piéces de monoye & de papiers chiffrés.

L'Arithmétique eſt la Science des calculs ; cette Science eſt néceſſaire à tous les états ; elle conſiſte en quatre Régles ; mais avant d'en parler, il convient de commencer par la connoiſſance des Chiffres tant anciens que modernes.

Chiffres Romains.

Les Romains tiroient leurs Chiffres de leurs lettres ; ainſi *i.* I. marquoit les unités, *v.* V marquoit cinq. Il marquoit auſſi quatre mis après I. *x.* X marquoit dix, & auſſi neuf mis après I. *l.* L marquoit cinquante, & auſſi quarante mis après X. *c.* C marquoit cent, & auſſi quatre-vingt dix mis après X. *d.* D marquoit cinq cent. *m.* M marquoit mille.

Nous ne nous ſervons point de ces chiffres dans les calculs, mais ſeulement pour cotter, ſoit le quantieme des noms des Souverains, les pages d'un livre, les quantiemes des chapitres, les années de l'impreſſion, en un mot ils ſervent beaucoup plus dans l'Imprimerie que par-tout ailleurs. Les voici :

I.	II.	III.	IV.	V.	VI.	VII.	VIII.
Un.	Deux.	Trois.	Quatre.	Cinq.	Six.	Sept.	Huit.

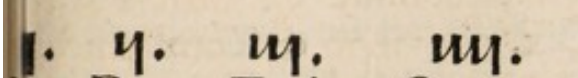
IX.	X.	XX.	XXX.	XL.	L.
Neuf.	Dix.	Vingt.	Trente.	Quarante.	Cinquante.

LX.	LXX.	LXXX.	XC.
Soixante.	Soixante-Dix.	Quatre-Vingt.	Quatre-Vingt-Dix.

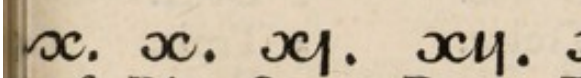
C.	D.	M.	XM.	CM.
Cent.	Cinq-Cent.	Mille.	Dix-Mille.	Cent-Mille.

Chiffres de Finance.

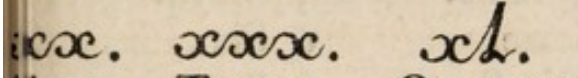
On nomme Chiffres de Finance une eſpece de Chiffres tirant ſur le Chiffre Romain, anciennement en uſage & même juſqu'à nos jours, qui ſervent principalement dans tous les comptes de Finance; on ne recevoit naguerre qu'eux à la Chambre des Comptes, laquelle avoit l'embarras conſacré par l'antiquité, de rédiger les calculs des ſommes avec des jettons, ne pouvant en venir à bout autrement; on eſt enfin depuis peu déſabuſé de ce reſpect, & maintenant la Chambre des Comptes reçoit les Chiffres Arabes ou communs. Voici les Chiffres de Finance.



Un. Deux. Trois. Quatre. Cinq. Six. Sept. Huit.

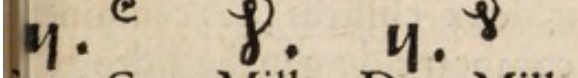


Neuf. Dix. Onze. Douze Treize. Quatorze Quinze

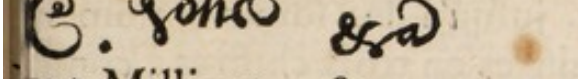


Vingt. Trente. Quarante. Cinquante. Soixante.

Soixante-dix. Quatre-Vingt. Quatre-Vingt-Dix. Cent.



Deux-Cent. Mille. Deux Mille. Cent Mille. Un Million.



Cent Millions. &c.

Chiffres Arabes.

Nous avons adopté ces Chiffres originaires d'Arabie, & nous n'en employons point d'autres pour tous les calculs arithmétiques, à cauſe de la facilité qu'ils donnent pour les faire, les voici, 1. *un*, 2. *deux*, 3. *trois*, 4. *quatre*, 5. *cinq*, 6. *ſix*, 7. *ſept*, 8. *huit*, 9. *neuf*, 0. *zéro*, c'eſt ce qui s'appelle les nombres, qui ne vont que juſqu'à neuf, après quoi viennent les dixaines juſqu'à quatre-ving-dix-neuf, puis les centaines jusqu'à neuf cent quatre-vingt-dix-neuf; ici les nombres recommencent par mille, puis dixaines de mille, centaines de mille &c.

Dénomination des Nombres & Dixaines.

20 Vingt.	10 Dix.	0 Zéro.
30 Trente.	11 Onze.	1 Un.
40 Quarante.	12 Douze.	2 Deux.
50 Cinquante.	13 Treize.	3 Trois.
60 Soixante.	14 Quatorze.	4 Quatre.
70 Soixante-Dix.	15 Quinze.	5 Cinq.
80 Quatre-Vingt.	16 Seize.	6 Six.
90 Quatre-Vingt-Dix.	17 Dix-Sept.	7 Sept.
	18 Dix-Huit.	8 Huit.
	19 Dix-Neuf.	9 Neuf.

Les nombres ſimples juſqu'à neuf s'expriment donc par un chiffre ſeul, les dixaines par deux chiffres, les centaines par trois chiffres, le tout en comptant de gauche à droite, les trois autres chiffres ſuivants expriment nombres de mille, centaines de mille &c. juſqu'à des ſommes immenſes, recommençant de trois chiffres en trois chiffres à compter nombres, dixaines, centaines de millions, de milliars &c. A l'égard du zéro, quelque part où il ſoit placé, il eſt équivalent à rien, mais il a une propriété qui ſera expliqué ci-deſſous.

On a commencé ici à écrire les moindres nombres par la droite, parce que c'eſt de droite à gauche qu'on marche en comptant, dans les opérations des quatre Régles qui ſuivent.

Lors donc qu'on veut écrire en chiffres une ſomme, le premier chiffre à droite ſe dit *Nombre*; on n'y peut écrire que depuis zéro. o juſqu'à neuf. 9; le ſecond chiffre qu'on poſera à gauche de ce premier, ſe dit *Dixaine*; on n'y peut placer de même que depuis 1 juſqu'à 9, mais c'eſt des dixaines; ainſi ſi on écrit 30 il ſignifiera trente, 61 ſoixante-un &c. Il en eſt tout de même du troiſieme chiffre qu'on dit *Centaine* &c.

Où le zéro eſt placé, on ne compte rien, mais le chiffre qui eſt à gauche vaut dixaine; c'eſt pourquoi le chiffre qui eſt après deux zéro vaut centaine, qui eſt dix dizaines; après trois zéro, mille, qui eſt dix centaines; après quatre zero, dixaine de mille &c.

Après les trois premiers chiffres, le nombre recommence, & on dit de trois en trois chiffres nombre, dixaine, centaine d'abord de la choſe qu'on calcule, enſuite de mille, enſuite de million &c.

Exemple.

Trillions Billions Millions Milles Nombres.

569 248 731 232 469 hommes.

Quatre cent ſoixante-neuf hommes.
Deux cent trente-deux mille
Sept cent trente-un millions,
Deux cent quarante-huit billions ou milliars,
Cinq cent ſoixante-neuf trillions ou milliaſſes,

En exprimant les nombres, on commence toujours par la gauche, ainſi on dira:

Cinq cent ſoixante-neuf trillions, deux cent quarante-huit billions, ſept cent trente-un million, deux cent trente-deux mille, quatre cent ſoixante-neuf hommes.

Exemple de pluſieurs Zero.

hommes.	
700,000	Sept cent mille hommes.
708,012	Sept cent huit mille douze hommes.

DES NOMBRES ENTIERS,

Et de leurs Fractions.

Avant de parler des quatre Régles, en quoi git, pour ainſi dire, toute l'Arithmétique, il convient de dire qu'on appelle *Nombres entiers* les meſures ou les valeurs déterminées : comme la livre de ſeize onces, la toiſe de ſix pieds, le pied douze pouces &c. On les calcule en entier quand il n'y a pas de parties reſtantes ou à ôter ; ainſi en ajoutant cent toiſes à cinquante toiſes, il en réſultera un total de 150 toiſes entieres, & ainſi du reſte. Mais ſi on veut calculer 90 toiſes trois quarts avec 50 toiſes deux tiers, ces trois quart & ces deux tiers ne ſont point la toiſe juſte, mais partie ou portion de toiſe qu'il faudra calculer encore ; c'eſt ces portions qu'on nomme *Fractions*.

Les Fractions ſont donc les coupures d'une valeur ou d'une meſure entiere en plus ou moins de parties égales. On les exprime par écrit avec de petits chiffres poſés l'un ſous l'autre, une petite barre entre deux ; le chiffre ſupérieur dénotte la quantité de la fraction, & ſe nomme *le Dénominateur* ; l'inférieur indique l'eſpéce de la fraction, & s'appelle *le Numérateur*.

Dénominateur. Numérateur. $\frac{1}{3}$ un tiers $\frac{1}{6}$ un ſixieme $\frac{1}{50}$ un cinquantieme &c.

Les fractions de la livre de monnoye ſont les ſols & les deniers.

2 livres 8 ſols 4 deniers.

Les fractions de la toiſe, de l'aulne, de la perche ſont les pieds, pouces, lignes.

1 toiſe 8 pieds 4 pouces 2 lignes.

Les fractions de la livre peſant ſont les onces, gros, grains.

3 livres 5 onces 2 gros 8 grains.

Les fractions de la lieue ſont les toiſes ou les pas géométriques.

DES QUATRE REGLES.

L'ADDITION.

L'Addition eſt le moyen d'ajouter pluſieurs quantités de la même choſe l'une à l'autre, en les écrivant avec des chiffres, en colomne l'une ſous l'autre, pour connoître promptement la ſomme totale qu'elles forment toutes enſemble; par exemple, je veux ajouter trois cent vingt-quatre perches avec cinq mille trente-ſept perches, & encore avec ſept mille ſix cent perches, j'écris :

	324 perches.
	5037
	7600
Total . . .	12961 perches.

Premiere Colomne.

Je dis 7 & 4 ou 4 & 7 font 11 onze, qui eſt une unité & une dixaine; je place donc 1 ſous la colomne des nombres, & je retiens ou reſerve la dixaine pour la compter avec les dixaines de la ſeconde colomne que je vais calculer.

Seconde Colomne.

Je dis 2 & 3 font 5 cinq, & la dixaine de la premiere colomne que je viens de réſerver, font ſix dixaines; j'écris 6 ſous ma ſeconde colomne, je paſſe à la troiſieme colomne.

Troiſieme Colomne.

Je dis 3 & 6 font 9 neuf, ainſi je n'ai point dix, & par conſéquent point de dixaine à retenir pour la colomne ſuivante; j'écris donc ſous cette troiſieme colomne, qui eſt celle des centaines, le chiffre 9; je paſſe à la quatrieme colomne.

Quatrieme Colomne.

Je dis 5 & 7 font 12 douze, voici dix & deux; j'ai donc une dixaine à tranſporter à la cinquieme colomne, s'il y

en a une; j'écris toujours 2 ſous cette quatrieme colomne & j'avance ma dixaine pour terminer le compte, attend que je ne trouve plus de colomnes ni de chiffres à addi tioner, & mon total eſt douze mille neuf cent ſoixante une perches.

Addition de Fractions.

Je prends ici pour exemple les fractions qui ſe rencon trent le plus ſouvent, telles ſont celles de la livre de 2 ſols & de la toiſe de 6 pieds.

On additione les fractions comme les choſes entieres mais lorſqu'on a à additioner des fractions dont le nombr additioné va au-delà de la choſe entiere, on met au total ſous leurs colomne, le ſurplus de l'entier qu'on reſerve pou ajouter aux entiers; que ſi le nombre des fractions ne com poſe pas la choſe entiere, on l'écrit au total ſous la co lomne des fractions, puis on paſſe aux nombres entiers.

De la Livre de Vingt Sols.

Une livre en monnoye eſt de 20 ſols tournois, & l ſol eſt de 12 deniers.

	1 livre	10 ſols	9 deniers.
	2	15	11
Total . .	4 liv.	6 ſols	8 den.

Je commence par la colomne des deniers, & je dis & 11 deniers font 20 deniers; 12 deniers font un ſol, il a ſeurement dans 20 deniers un ſol & 8 deniers au-delà car 12 & 8 font 20. Je reſerve donc le ſol pour l'ajoute aux ſols quand je les calculerai, & j'écris au total 8 ſou la premiere colomne des deniers, & puis je vais aux ſols.

Je dis 5 font 5 cinq ſols & un ſol que j'ai trouvé en tier dans mes deniers, étant ajouté à cinq, fait 6 ſols j'écris 6 au total de la premiere colomne des ſols (il n' en a jamais que deux, ainſi qu'aux deniers); je vais aux di xaines de ſols, je trouve 1 & 1 l'un ſous l'autre, qui fon deux fois dix ſols; or comme deux fois dix ſols font ving ſols, & par conſéquent une livre, je reſerve ou retien cett

cette livre pour l'ajouter aux livres que je vais calculer, & je n'écris rien au bas de la ſeconde colomne des ſols. J'arrive aux livres.

Je dis 1 & 2 font 3 trois, j'y joins la livre que je viens de reſerver, ce qui fait 4 livres ; je n'ai plus rien à calculer, & je trouve mon total être quatre livres ſix ſols huit deniers.

De la Toise.

Une toiſe a 6 pieds de long, le pied a 12 pouces, le pouce a 12 lignes.

	6 toiſes	4 pieds	9 pouces	10 lignes.
	24	5	13	1
Total	31 toiſes	4 pi.	10 pouc.	11 lig.

Je commence par les lignes, & je dis 10 & 1 font 11 onze, il faut 12 lignes pour un pouce; je ne trouve qu'onze, ainſi j'écris 11 ſous la colomne des lignes. J'arrive aux pouces.

Je dis à la premiere colomne 9 & 3 font 12 douze, 12 pouces font un pied, je retiens ce pouce, & mets un 0 zero ſous cette colomne. Je trouve à la ſeconde colomne 1, qui eſt une dixaine, j'y mets cet 1 au total, après le zero, ce qui fait 10 pouces. J'arrive aux pieds avec le pied que j'ai reſervé.

Je dis 4 & 5 font 9 neuf, j'ajoute le pied reſervé, cela fait 10 pieds, dans dix pieds il y a une toiſe qui eſt ſix pieds, & quatre pieds au-delà ; je reſerve ma toiſe & j'écris 4 pieds ſous la colomne des pieds. J'arrive aux toiſes avec la toiſe reſervée.

Je dis 6 & 4 font 10 dix, j'ajoute ma toiſe reſervée, cela fait 11 toiſes ; je poſe 1 ſous la premiere colomne, & je reſerve la dixaine pour joindre aux deux dixaines de la ſeconde colomne, ce qui fait trois dixaines ; j'écris 3 au total, & je trouve qu'il eſt trente-une toiſes quatre pieds dix pouces onze lignes.

LA SOUSTRACTION.

La Souſtraction eſt le moyen d'ôter une plus petite ſomme d'une plus grande ; on n'y écrit jamais que deux ſommes, dabord la grande & au-deſſous la petite. Si on a pluſieurs ſommes à ſouſtraire de pluſieurs autres, il faut les réduire toutes par l'Addition à deux ſommes totales ; par exemple, de la ſomme de deux cent ſix mille cinq cent ſoixante-dix-neuf *œufs*, je veux en ôter quatre-vingt dix-ſept mille ſix cent quatre-vingt-treize.

de	206579 œufs
ôtez	97693
reſte	108886 œufs.

Je dis qui de 9 ôte 3 reſte 6 ſix, j'écris 6 au-deſſous de la premiere colomne.

Je dis qui de 7 ôte 9 neuf, ne peut, c'eſt-à-dire, qu'on ne peut pas ôter 9 de 7, mais on emprunte une dixaine du troiſieme rang de la ſomme ſupérieure qui eſt 5, & on dit qui de 17 ôte 9, reſte 8 qu'on écrit au total du reſtant après le 6. Paſſons à la troiſieme colomne.

Je ne dis pas qui de 5 ôte 6, premierement parce que cela ne ſe peut, ſecondement parce qu'ayant pris précédemment une dixaine du chiffre 5, il ne reſte plus que quatre, troiſiemement de quatre reſtans, on ne ſçauroit ôte ſix ; il faut donc emprunter encore une autre dixaine dans le chiffre 6 du quatrieme rang, & dire qui de 14 ôte 6 reſte 8 qu'on écrira au total reſtant, ſous la troiſieme colomne, puis on paſſe au quatrieme rang.

Le 6 du quatrieme rang eſt devenu cinq par l'emprunt que je lui ai fait d'une dixaine. Me voici dans le même cas que ci-devant, car de 5 je ne ſçaurois ôter 7 ; je ſuis donc obligé d'emprunter une dixaine au cinquieme rang ; mais je n'y trouve qu'un zéro, je vais donc emprunter au rang d'enſuite, qui eſt le ſixieme rang, une dixaine du chiffre 2 que j'y trouve, & la tranſportant au quatrieme rang, je dis qui de 15 ôte 7 reſte 8, je l'écris au total reſtant, ſous

la quatrieme colomne, paſſons au cinquieme rang.

Je trouve un o zéro, mais il eſt devenu neuf, parce que comme de la dixaine que j'ai emprunté au 2 du ſixieme rang, je n'avois beſoin que de 1, pour avec 5 faire 15, les 9 autres ont pris la place du zéro ; ainſi je dis qui de 9 ôte 9, reſte o zéro que j'écris comme à l'ordinaire ſous ſa colomne.

Le 2 du ſixieme rang ne vaut plus qu'un à cauſe de l'emprunt que je lui ai fait ; à cet 1 il n'y a rien à ôter, puiſqu'il n'a aucun chiffre ſous lui, ainſi je le mets en dernier au total reſtant.

Régle générale, quand il y a pluſieurs zéro de ſuite à la ſomme ſupérieure, & des chiffres à la ſomme inférieure qu'il faut ſouſtraire, le premier zéro vaudra dix, tous les autres 9 neuf, & le premier chiffre au bout des zéro vaudra un de moins.

Exemple.

de	7000.
ôtez	4124.
reſte	2876.

La preuve de la Souſtraction ſe fait par l'Addition, c'eſt-à-dire, qu'en additionant la ſomme ôtée ou ſouſtraite avec le total reſtant, il faut que le total ſe trouve être la ſomme ſupérieure ; ſi elle ne ſe trouve pas, la Souſtraction eſt fauſſe.

de	7000
ôtez	4124
reſte	2876

Preuve.

4124	Addition.
2876	
Total	7000.

Souſtraction des Fractions.

Pour ſouſtraire les fractions d'une même dénomination l'une de l'autre, lorſque la fraction ſupérieure eſt plus forte que celle à ôter, il n'y aura aucune difficulté, comme ôter un demi qui vaut deux quarts de trois quarts, il reſte ſeurement un quart. Mais quand la fraction ſupérieure eſt moins forte que celle à ôter, comme de 6 huitiemes ôter 7 huitiemes, cela ne ſe peut, alors on emprunte un entier de la ſomme inférieure à ſouſtraire, on réduit ici cet entier en huitiemes; 8 huitiemes font un entier, comme feroient quatre quarts, deux demi &c. Dans cet exemple-ci 8 huitiemes ajoutés à nos 6 huitiemes font 14 huitiemes, on ôte donc facilement 7 huitiemes de 14 huitiemes.

Opération.

de	602 toiſes	$\frac{6}{8}$.
ôtez	278	$\frac{7}{8}$.
reſte	323	$\frac{7}{8}$. ×

car qui de $\frac{6}{8}$ ôte $\frac{7}{8}$ ne peut,
qui de $\frac{14}{8}$ ôte $\frac{7}{8}$ reſte $\frac{7}{8}$. ×

Cela fait, au lieu de ne ſouſtraire que 8, premier chiffre du nombre inférieur des entiers, on ſouſtrait 9; qui de 2 ôte 9, ne peut; on emprunte comme à la Régle des entiers ci-deſſus, & on dit qui de 12 paye ou ôte 9 reſte 3, & ainſi du reſte &c.

LA MULTIPLICATION.

La Multiplication eſt le moyen de connoître promptement la ſomme totale ou le nombre total de pluſieurs ſommes ou nombres égaux entr'eux. A cette Régle comme à la Souſtraction, on ne peut jamais écrire que deux ſommes l'une ſous l'autre.

Avant de procéder à la Régle, & pour trouver tout d'un coup la Multiplication des nombres ſimples depuis 2 juſqu'à 9, on commencera par mettre ici la Table où ils ſont arrangés. Cette Table a le nom de Livret de Multiplication.

Table ou Livret de Multiplication

2 fois 1 font 2.
2 fois 2 font 4.
2 fois 3 font 6.
2 fois 4 font 8.
2 fois 5 font 10.
2 fois 6 font 12.
2 fois 7 font 14.
2 fois 8 font 16.
2 fois 9 font 18.

3 fois 1 font 3.
3 fois 2 font 6.
3 fois 3 font 9.
3 fois 4 font 12.
3 fois 5 font 15.
3 fois 6 font 18.
3 fois 7 font 21.
3 fois 8 font 24.
3 fois 9 font 27.

4 fois 1 font 4.
4 fois 2 font 8.
4 fois 3 font 12.
4 fois 4 font 16.
4 fois 5 font 20.
4 fois 6 font 24.
4 fois 7 font 28.
4 fois 8 font 32.
4 fois 9 font 36.

5 fois 1 font 5.
5 fois 2 font 10.
5 fois 3 font 15.
5 fois 4 font 20.
5 fois 5 font 25.
5 fois 6 font 30.
5 fois 7 font 35.
5 fois 8 font 40.
5 fois 9 font 45.

6 fois 1 font 6.
6 fois 2 font 12.
6 fois 3 font 18.
6 fois 4 font 24.
6 fois 5 font 30.
6 fois 6 font 36.
6 fois 7 font 42.
6 fois 8 font 48.
6 fois 9 font 54.

7 fois 1 font 7.
7 fois 2 font 14.
7 fois 3 font 21.
7 fois 4 font 28.
7 fois 5 font 35.
7 fois 6 font 42.
7 fois 7 font 49.
7 fois 8 font 56.
7 fois 9 font 63.

8 fois 1 font 8.
8 fois 2 font 16.
8 fois 3 font 24.
8 fois 4 font 32.
8 fois 5 font 40.
8 fois 6 font 48.
8 fois 7 font 56.
8 fois 8 font 64.
8 fois 9 font 72.

9 fois 1 font 9.
9 fois 2 font 18.
9 fois 3 font 27.
9 fois 4 font 36.
9 fois 5 font 45.
9 fois 6 font 54.
9 fois 7 font 63.
9 fois 8 font 72.
9 fois 9 font 81.

Table de Douzaines.

1	fois	12	fait	12.
2	fois	12	font	24.
3	fois	12	font	36.
4	fois	12	font	48.
5	fois	12	font	60.
6	fois	12	font	72.
7	fois	12	font	84.
8	fois	12	font	96.
9	fois	12	font	108.
10	fois	12	font	120.
11	fois	12	font	132.
12	fois	12	font	144.

Le nombre à multiplier ou multiplicande eſt toujours écrit le premier.

Le nombre qui multiplie ou le Multiplicateur s'écrit deſſous.

On ne ſe ſert que d'un chiffre du Multiplicateur à la fois, en commençant par le premier à droite à chaque opération, lequel multiplie l'un après l'autre chaque chiffre du nombre ſupérieur.

Le Total s'écrit au-deſſous, & ſe fait comme à l'Addition.

Le ſecond recommence à multiplier tout le même nombre ſupérieur, & écrit ſon total ſous le premier total.

Le troiſieme, s'il y en a, fait de même &c. mais le premier chiffre de chaque total ſe met au-deſſous du chiffre qui vient de multiplier.

On finit par additioner tous les rangs, & la ſomme qui en réſulte eſt le total général.

Exemple.

Multiplicande . . . 529 livres.
Multiplicateur . . . 446 fois.

3174
2116
2116

Total général . . 235934 livres.

Premier Chiffre 6.

Je dis 6 fois 9 font 54., (*Voyez la Table précédente*) je pose 4 sous le 6, & retiens 5.

Je dis 6 fois 2 font 12, & 5 que j'ai retenu, font ensemble 17, je pose 7 à côté du 4 & retiens 1.

Je dis 6 fois 5 font 30, & 1 que j'ai retenu, font ensemble 31, je pose 1 & avance 3.

Second Chiffre 4.

Je dis 4 fois 9 font 36, je pose 6 au dessous du 7, le 7 étant au dessous du 4, & je retiens 3.

Je dis 4 fois 2, & 3 que j'ai retenu, font ensemble 11, je pose 1 & retiens 1.

Je dis 4 fois 5 font 20, & 1 que j'ai retenu, font ensemble 21, je pose 1 & avance 2.

Troisieme Chiffre 4.

Le troisieme chiffre étant encore 4, me donne la même somme que la précédente; ainsi je la mets dessous, mais son premier chiffre au dessous & vis-à-vis du second 4 du multiplicateur.

J'additione ces trois totaux, & il en résulte la somme de deux cent trente-cinq mille neuf cent trente-quatre livres, total général de quatre cent quarante-six fois cinq cent vingt-neuf.

Multiplication des Fractions.

On peut multiplier une fraction par un nombre entier ou par une autre fraction.

Par un nombre entier, il s'agit de compter le numérateur autant de fois qu'il y a d'unités au nombre entier. Quatre, par exemple, est composé de quatre unités.

4 fois $\frac{2}{9}$ fera $\frac{8}{9}$.

ou

5 fois $\frac{2}{5}$ fera $\frac{10}{5}$, qui feront deux entiers, car $\frac{5}{5}$ font un entier.

Par une fraction, il faut multiplier le numérateur de l'une par le numérateur de l'autre, & les dénominateurs auſſi l'un par l'autre.

Exemple.

$\frac{3}{4}$ multipliés par $\frac{6}{7}$ — $\frac{3}{4}$ fois $\frac{6}{7}$ font $\frac{18}{28}$.

Total . . . . . dix-huit vingt-huitiemes.

LA DIVISION.

La Diviſion eſt le moyen de parvenir à couper une ſomme en plus ou moins de parties égales, qui faſſent enſuite la ſomme juſte, étant réunies enſemble. On employe pour cette opération la Multiplication & la Souſtraction.

Le nombre à diviſer eſt la grande ſomme propoſée.

Le Diviſeur eſt le nombre qui doit la ſéparer en parties égales.

Le Quotient eſt la quantité de parties égales trouvée.

La Diviſion s'arrange ſur le papier différemment des trois autres Régles.

1°. On écrit à l'ordinaire le nombre à diviſer, qu'on nomme auſſi le Dividende; mais il faut laiſſer aſſez d'intervalle au-deſſus & au-deſſous, pour pouvoir y placer des chiffres.

2°. On met les chiffres du Diviſeur ſous les derniers chiffres à gauche, parce que (au contraire des autres Régles) c'eſt par ces derniers chiffres qu'on commence l'opération, ou bien on écrit le Diviſeur à part.

3°. On met le Quotient à droite en avant des ſommes, dont on le ſépare par une barre.

Exemple.

	2863	
	11	
Nombre à diviſer, Dividende	1238043	3027 Quotient.
	1227	
	818	

Diviſeur 409.

Premiere Opération.

1°. On prend assez de chiffres à gauche du Dividende pour que leurs somme puisse contenir le Diviseur au moins une fois ; ainsi dans cet exemple il faut prendre 1238, qu'on nomme douze cent trente-huit, comme s'ils étoient seuls, & on examine combien de fois le Diviseur 409 y est contenu, & comme il se trouve trois fois, on écrit 3 au Quotient.

2°. On multiplie le Diviseur 409 par ces 3, ce qui fait qu'on écrit 1227 sous 1238.

3°. On soustrait 1227 de 1238, reste 11 qu'on met au-dessus. On barre ces sommes.

Seconde Opération.

On passe ensuite au premier chiffre suivant sur la droite ; ici c'est un 0 zéro, on le suppose devant 11, ce qui feroit 110 ; mais comme le Diviseur 409 est trop grand pour y être contenu, on ne fait d'autre opération que celle de placer ce 0 zéro au Quotient, à droite du 3 qui a été placé par la premiere opération. Si le nombre avoit été assez grand pour contenir 409, on auroit recommencé une opération pareille à la premiere, c'est-à-dire, une Multiplication, & ensuite une Soustraction.

Troisieme Opération.

Cette troisieme opération est la premiere répétée.

Pour faire donc celle-ci, je prend le chiffre d'après 0 zéro, qui est 4, & je fais une seule somme desdits 11 & de 04, ce qui fait 1104. J'examine combien de fois 409 y est contenu ; il se trouve y être deux fois, j'écris 2 au Quotient.

Je multiplie 409 par 2, ce qui fait 818 que j'écris en haut ou en bas, répondant à 1104.

Je soustrais 818 de 1104, reste 286 que j'écris au-dessus & je barre 1104 & 818.

On répéteroit toujours le même procédé de chiffre en

chiffre, s'il y en avoit davantage, & enfin on arriveroit au dernier de la groſſe ſomme.

Derniere Opération.

Etant donc arrivé ici au dernier chiffre à droite qui eſt 3 je le tranſporte au bout de 286 écrit en haut, qui eſt le reſtant de la derniere Souſtraction, ce qui fait 2863, & j'examine par une Multiplication à part, combien de fois le Diviſeur 409 eſt compris dans cette derniere ſomme, je trouve 7 fois juſte, j'écris 7 au Quotient.

Concluſion.

Ainſi le Diviſeur 409 eſt compris 3027 fois juſte dans le dividende ou nombre à diviſer 1238043. C'eſt pourquoi en donnant, par exemple 309 livres à chacune des 3027 perſonnes, il ne me reſtera rien de la ſomme de 1238043 livres.

Nota. S'il y avoit du reſte à la fin d'une Diviſion quelconque, comme 9 ou 10 &c. & que le Diviſeur fût, par exemple, 25, ce reſte ſeroit écrit comme fraction à la droite du Quotient, par exemple, ſi à la fin de mes opérations, je trouvois 134, il y auroit dans cette ſomme 5 fois le Diviſeur 25 & 9 de plus, alors j'écrirois ces 9 comme fractions, & je mettrois $\frac{9}{25}$.

Diviſion des Fractions.

On peut diviſer une fraction par un nombre entier, ou par une autre fraction.

Par un nombre entier. Il s'agit de multiplier le Dénominateur de la fraction en autant d'unités compriſes dans l'entier, ſans toucher au Numérateur; par exemple, pour diviſer en 6 parties égales la fraction $\frac{4}{5}$ de toiſes &c.

Diviſer en 6 la fraction $\frac{4}{5}$. Je dis 6 fois 5 font 30, ainſi $\frac{4}{30}$, d'où il réſulte que $\frac{4}{30}$ comptés 6 fois, reviendront à $\frac{4}{5}$.

Par une fraction. Il faut multiplier en ſautoir; par exemple, on veut ſçavoir combien de fois le Diviſeur $\frac{3}{4}$ eſt contenu dans $\frac{6}{7}$, arrangez les chiffres comme il ſuit :

Dividende $\frac{6}{7}$, multipliez 6 par 4 fait 24

Diviſeur $\frac{3}{4}$, multipliez 7 par 3 fait 21.

Ainſi 24 vingt-uniemes font 6 ſeptiemes, ou un entier & $\frac{1}{7}$.

DES DIFFÉRENTES PROGRESSIONS.

Les Progeſſions ſont des nombres qui laiſſent entr'eux les intervalles ou égaux ou proportionels.

La Progreſſion arithmétique a ſes intervalles égaux au premier, comme :

2 . 4 . 6 . 8 ou 3 . 6 . 9 . 12 &c.
Intervalles 2 2 2 3 3 3

La Progreſſion géométrique avance en multipliant chaque nombre, comme :

2 . 4 . 8 . 16 . 32 &c.
Intervalles 2 fois 2 2 fois 4 2 fois 8 2 fois 16 &c.

La Progreſſion harmonique avance proportionnellement.

15 . 20 . 30 . 45.
Intervalles 5 10 15

DE L'ALGEBRE
ET
DES LOGARITHMES.

L'Algébre eſt une Arithmétique qui ſe ſert pour ſes calculs des lettres de l'alphabeth au lieu de chiffres. On attribue, ſuivant ſa volonté, à ces lettres des quantités connues & d'autres inconnues, dont on veut trouver le réſultat ; Sçience très profonde, très difficile & de peu d'uſage, ſinon pour ceux qui veulent approfondir la Géométrie tranſcendante & les plus intimes ſecrets des calculs ; c'eſt pourquoi on n'en traduira ici que la langue, c'eſt-à-dire les ſignes & les termes en faveur de ceux qui ſeront curieux d'en connoître la ſignification.

SIGNES ALGÉBRIQUES.

Pour les quantités ou nombres connus, on ſe ſert communément plus volontiers des premieres lettres de l'alphabet *a*, *b*, *c*, *d*, *e* &c. pour les quantités inconnues, on employe les dernieres lettres, comme *u*, *x*, *y*, *z*.

\+ ſignifie plus——*a*+*b* exprime *a* plus *b*.

— ou ∝ ſignifient moins—— *a*—*b*, *a*∝*b* expriment *a* moins *b*.

× ſignifie multiplié——*a*×*b* exprime *a* muliplié par *b*.

× ſignifie diviſé——*a*×*b* exprime *a* diviſé par *b*.

$\frac{a}{b}$ ſignifie diviſé——exprime *a* diviſé par *b*.

\> ſignifie plus grand——*a*>*b* exprime *a* plus grand que *b*.

< ſignifie plus petit——*a*<*b* exprime *a* plus petit que *b*.

= ſignifie égal——*a*=*b* exprime *a* égal à *b*.

:: ſignifie comme——*a* :: *b* exprime *a* comme *b*.

∴ ſignifie comme dans les cas ou il faudroit le répéter pluſieurs fois.

: ſignifie comme en certains cas.

$\overline{2\times\frac{1}{2}}$ Quand on trouve pluſieurs chiffres, ceux qui ont cette barre par-deſſus avec × ſont les ſeuls à multiplier.

√ ſignifie la racine.

$\sqrt{\sqrt{\ }}$ ſignifie racine de la racine.

Abbréviations.

(*Conſt.*) veut dire par la conſtruction.
(*Prob.*) veut dire par le problême.
(*Supp.*) veut dire par la ſuppoſition.
(*Prop.*) veut dire par la propoſition.
(*Dém.*) veut dire par la démonſtration.
(*N°. 15 Arith.*) veut dire par le nombre 15 de l'Arithmétique.
(*N°. 20 Algeb.*) veut dire par le nombre 20 de l'Algébre.
(*L. 64.*) L. ſignifie Logarithme, 64 eſt ſon nombre.

TERMES OU TITRES.

Les termes ſuivans s'employent dans les Mathématiques n général, mais plus fréquemment dans l'Arithmétique & ns l'Algébre où on les met en titres.

XIOME——principe indubitable & tenu pour tel.
EMME——propoſition qui doit ſervir à qelque démonſtration ſuivante.
ROBLÊME——propoſition qui tend à la pratique, en donnant les moyens de faire quelqu'opération qu'on prouve & réſout enſuite.
CHOLIE——raiſonnement qu'on fait ſur quelque propoſition démontrée pour en tirer quelqu'autre obſervation.
HÉOREME——vérité ſpéculative dont on fait la démonſtration.
OROLLAIRE——conſéquence qu'on tire ſur une propoſition démontrée.

DES LOGARITHMES.

Les Logarithmes, inventés au commencement du dixptieme ſiécle par un Gentilhomme Ecoſſois, nommé *Jéper*, ſont des nombres en progreſſion arithmétique, qui épondent à des nombres en progreſſion géométrique; on n a formé des Tables très étendues, qui ſont imprimées ar colomnes. Les Logarithmes ſervent à abréger les Multiplications par de ſimples Additions, & les Diviſions par e ſimples Souſtractions. Les Logarithmes ſont diviſés en eux Tables générales; dans l'une ſont écrits les nombres ntiers depuis 1 juſqu'à 10000, chaque nombre accompane de ſon Logarithme; l'autre, dont on ne parlera point i, eſt deſtiné à la Trigonométrie, c'eſt-à-dire, au calcul es triangles, des racines quarrées, cubes &c.

Pour multiplier un nombre par un autre, on cherche ans la Table le Logarithme qui répond à chacun des deux ombres, on écrit ces deux Logarithmes l'un ſous l'autre, on les additione, le nombre qui provient de cette addion, eſt un troiſieme Logarithme; on le cherche dans la

Table, & on le trouve accompagné d'un nombre naturel, qui eſt le produit qu'on cherchoit.

Pour diviſer un nombre par un autre, après avoir trouvé dans la Table le Logarithme du nombre à diviſer & celui du Diviſeur, on ſouſtrait le plus petit du plus grand, ce qui donne le Logarithme du quotient, à côté duquel on trouvera le véritable quotient que l'on cherche.

DU COMMERCE.

ON dépeint le Commerce en femme entourée de balots de marchandiſes, ſe repoſant ſur un aviron, un cheval à côté d'elle, & un vaiſſeau derriere.

Le Commerce eſt la communication & l'échange qui ſe fait par Mer & par Terre des denrées des Nations, reſpectivement à leurs beſoins réciproques, ou à leur luxe; il conſiſte en circulation ou de marchandiſes, ou d'or & d'argent monoyé. Un ſi grand détail ne peut être entrepris ici, on s'y bornera donc à quelques articles vulgaires, où tout le monde eſt intéreſſé.

LE PRINCIPAL ET LES INTÉRÊTS.

Il eſt très ordinaire de placer ſon argent, c'eſt-à-dire, d'aliéner ſon fond en faiſant paſſer dans les mains d'un autre une ſomme ou quelqu'effet, à condition qu'on ne pourra obliger l'Acquéreur au rembourſement de la ſomme ou à rendre l'effet, mais que ledit Acquéreur du fond payera une rente par an juſqu'à ce qu'il rende en entier l'effet ou la ſomme à lui livrée. Cette valeur ſe nomme *le Principal* & la rente ſe dit *Rente perpétuelle*.

D'autres eſpéces de rentes nommées *Rentes viagéres*, ſont celles dont le principal ne ſe rembourſe jamais, & qui s'éteignent, c'eſt-à-dire, ne ſe payent plus auſſitôt le décès de celui qui en a fourni le fond; mais auſſi la rente en eſt bien plus forte.

Une ſeconde eſpéce de rente viagere eſt nommée *Penſion*

alimentaire. Ces ſortes de rentes s'accordent le plus communément aux Domeſtiques qu'on veut récompenſer de leurs bons & longs ſervices, & aux Bâtards; elles s'éteignent à leurs décès, & rentrent dans les ſucceſſions.

DU DENIER, DE TANT POUR CENT ET DU CHANGE.

Ce qu'on nomme *le Denier*, eſt la ſomme qu'on doit rendre par an à la perſonne qui a donné & aliené ſon fond à charge d'une rente annuelle. Cette rente doit abſorber le fond au bout de plus ou de moins d'années, ſuivant les conventions.

Exemple.

On nomme *Rente au denier 20*, celle qui eſt 20 ans à uſer le principal, *au denier 15*, celle qui eſt 15 ans &c. Si le principal eſt de 1000 livres & la rente au denier 20, elle ſera de 50 livres par an, car 20 fois 50 livres font 1000 livres, qui eſt la ſomme du principal. Si elle eſt ſtipulé *au denier 25*, ſéparez le principal en 25 parties égales, vous aurez 40 livres par an &c.

Si la rente eſt perpétuelle, on la recevra toujours & de pere en fils tant qu'on ne ſera pas rembourſé; ſi elle eſt viagére, le denier ſera plus fort, comme *denier 7, 10 &c.* parce que le fond ne s'en rembourſe jamais.

Une autre façon d'exprimer les intêtets ou rentes, eſt de les calculer à tant pour cent; ainſi au lieu de dire 1000 livres au denier 20, on dira 100 piſtoles à 5 pour cent, c'eſt-à-dire, à 5 piſtoles pour 100 piſtoles, ce qui revient au même, car 5 piſtoles font 50 livres, & 1000 livres font 100 piſtoles, de même 1000 livres au denier 20 font 50 livres &c.

Les Commerçants principalement ont cette maniere de calculer les profits à tant pour cent, c'eſt-à-dire, que ſi on a mis dans le Commerce ou ſur les Vaiſſeaux une ſomme, par exemple 1000 livres, & qu'on retire à leurs retour ſon principal de 1000 livres & encore autre 1000 livres, on a gagné cent pour cent, c'eſt-à-dire 100 piſtoles pour 100 piſ-

toles. On calcule de même par livres, ſi on retire 100 livres pour 100 livres; on peut auſſi ne retirer que 40 livres, 50 livres pour cent &c.

LE CHANGE.

On trafique en échange des marchandiſes pour d'autres; ce qui s'appelle le Change en marchandiſes, ſur leſquelles on peut gagner ou perdre.

Le Change en argent eſt la comparaiſon des Monoyes d'un pays à celles d'un autre; il peut être *au pair*, *pour* un *contre*.

Il eſt *au pair* quand les Monoyes portées d'un pays dans un autre y ſont reçues pour égale valeur, poids & métail; ſi elles ſont priſes à moins, il eſt *contre*; ſi à plus il eſt, *pour*.

Des Papiers de Commerce qui contraignent par corps, c'eſt-à-dire, par la Priſon.

Les Lettres de change & ſur la Conſervation de Lyon.
Les Billets de change.
Les Billets d'honneur.

La Conſervation de Lyon eſt un Tribunal des Conſuls de cette Ville, mais les Lettres de change tirées ſur ce Tribunal, ſont bien plus dangéreuſes que les autres. On peut arrêter un homme quelque part où il ſoit, même, dit-on, chez le Roi.

On n'arrête jamais, pour dettes, perſonne chez lui ni les Fêtes & Dimanches, à moins d'un ordre exprès; c'eſt pourquoi on dit de celui qui ne ſort que les Fêtes & Dimanches, qu'il a la Goutte Conſulaire; c'eſt que les papiers de Commerce qui contraignent par corps, reſſortiſſent aux Juriſdictions des Conſuls.

Les Lettres de change ont été imaginées par les Commerçans & Marchands, pour ſe garentir des frais de voiture, des Voleurs en voyage, & autres accidents. Par exemple, je ſuis à Rouen, je dois aller à Paris, & je ne voudrois pas y porter avec moi une certaine ſomme, à cauſe des riſques du voyage ou par quelqu'autre raiſon que

ce ſoit; pour cet effet, je m'adreſſe à un Banquier de Rouen ou autre, auquel je délivre cette ſomme, pour m'être rendue quand je ſerai à Paris. Il me fait une Lettre de change adreſſée à un Correſpondant, qu'il charge de me remettre ladite ſomme dans les tems convenus entre nous & exprimés dans ladite lettre, dont il me rend Porteur; ou bien moi Fabriquant à Paris, j'ai fait tenir à un Marchand de Rouen les Marchandiſes qu'il m'aura demandées; ce Marchand les ayant reçues, m'envoyera pour payement une Lettre de change adreſſée à un ſien Correſpondant ou ami, pour qu'il m'en paye le prix ſur le champ ou à l'échéance des délais qui y ſont exprimés &c.

Le tems du payement d'une Lettre de change ſe déſigne en trois façons:

1°. A vue, 2°. à pluſieurs jours de vue, 3°. à une uſance, à double uſance &c.

A vue, doit ſe payer en préſentant la lettre.

A pluſieurs jours de vue, ils ne commencent à courir que du jour que la lettre eſt acceptée par celui qui doit la payer.

A une ou pluſieurs uſances; ce terme uſance veut dire au bout d'un mois, & le mois eſt toujours de 30 jours. A double uſance, au bout de deux mois &c.

S'il eſt dit dans la lettre (valeur reçue comptant), le délai eſt le dixieme jour après l'échéance. S'il y a (valeur reçue en marchandiſes), le délai eſt d'un mois de 30 jours.

LETTRE DE CHANGE.

A Verſailles ce 15 Juillet 1756.

Monſieur,

A vue
Au 10 d'Août prochain,
A uſance,

Il vous plaira payer par cette Lettre de change à M. le Blanc, ou à ſon ordre, (c'eſt-à-dire, à celui qui en ſera le porteur), la ſomme de 400 livres, valeur reçue en marchandiſes de mondit ſieur, que vous paſſerez en compte ſans autre avis de

Votre très humble & très obéiſſant Serviteur LE ROUX.

A Monſieur le Brun,
Marchand à Rouen.

Le Porteur de ladite lettre, arrivé, va trouver le ſieur le Brun; s'il l'accepte, il met au bas *accepté & ſigne*; alors cette lettre peut devenir un papier de Commerce juſqu'au jour de ſon échéance, c'eſt-à-dire, paſſer en payement, de l'un à l'autre; chacun qui la reçoit, l'endoſſe à l'envers & en travers de l'écriture qui eſt de l'autre côté, ainſi: Payez pour moi à l'ordre de M.... la ſomme de en l'autre part, à ce mil ſept cent &c.

Si le Correſpondant, loin d'accepter la lettre, en refuſe le payement, on doit la proteſter ſur le champ par un Huiſſier & deux Recors.

Si la lettre a paſſé par pluſieurs Endoſſeurs, celui qui l'aura reçue le dernier, en cas de refus de payement à l'échéance, peut pourſuivre de tous les Endoſſeurs celui qu'il jugera à propos, & contraindre par corps, c'eſt-à-dire, par la priſon juſqu'à parfait payement.

Quand la Lettre de change eſt payée, celui qui l'a reçue l'endoſſe au deſſous des endoſſemens, s'il y en a, comme il ſuit: *Pour acquit & ſigne.*

En cas de Proteſt, l'Huiſſier qui l'écrit ſur du papier timbré, commence par tranſcrire la Lettre de change en entier, puis ſuit la formule du Proteſt.

PROTEST.

Au dix Octobre prochain, je payerai à l'ordre de M. le Noir la ſomme de quatre cent livres, valeur reçue comptant dudit ſieur; A Paris, ce 12 Fevrier 1700, *ſigné* LE ROUGE. *Bon pour* 400 livres; & au dos eſt écrit payez à l'ordre de M. le Beau, valeur en compte audit ſieur; A Paris ce 20 Janvier 1700, *ſigné* LE NOIR.

L'an mil ſept cent, le vingtieme jour d'Octobre après midi, à la requête du ſieur le Beau, Maître Epinglier à Paris, demeurant rue des Aiguilles, où il a fixé ſon domicile; Nous Louis le Fort, Huiſſier ordinaire du Roi en ſa Chambre des Comptes & Tréſor, à Paris, y demeurant, ſouſſigné, avons ſommé & interpellé le ſieur le Rouge, Maître Ebeniſte à Paris, demeurant rue Beaubourg, où il a élu ſon domicile, de payer préſentement audit ſieur le Beau ou à nous Huiſſier pour lui la ſomme de quatre cent livres, pour le montant du contenu en ſon billet, dont copie eſt ci-deſſus, lequel nous lui avons montré, préſenté, exhibé & offert de lui remettre endoſſé & quittancé, lequel ſieur le Rouge ſurvenu, a fait réponſe qu'il ne pouvoit payer ledit billet, dont copie eſt ci-deſſus, attendu qu'il eſt en inſtance avec le ſieur le Noir pour la reſtitution dudit billet & autres effets qu'il avoit certifiés audit ſieur le Noir, & dont il n'a point reçu de valeur, & a ſigné; laquelle réponſe nous avons priſe pour refus, & déclaré audit ſieur le Rouge que ledit ſieur le Beau renvoyera ledit billet, & prendra pareille ſomme de place en place, à change & rechange par tout où beſoin ſera, au riſque, péril & fortune de qui il appartiendra, & proteſte de tout ce qui eſt à proteſter en pareil cas, requérant intérêts & dépens, & avons laiſſé audit ſieur le Rouge, parlant comme deſſus, copie, tant dudit billet, ordre & endoſſement, que copie du préſent, en préſence & accompagné de Jean Violet, demeurant à Pari, rue Quin-

quempoix, Paroiſſe S. Méderic, & d'Antoine le Jaune, demeurant à Paris, rue S. Honoré, Paroiſſe S. Roch, témoins qui ont avec nous ſouſſigné tant en ladite copie, qu'au préſent.

Signé VIOLET, LE JAUNE, LE FORT.

Billet de change.

Le Billet de change contient promeſſe de payer en Lettres de change.

J'ai reçu comptant de Monſieur la ſomme de trois mille livres, pour laquelle je promets lui fournir Lettres de change payables à lui ou à ſon ordre en la Ville de Lyon, au prochain payement d'Août: Fait à &c.

Pour fournir Lettres ſur Lyon de 3000 livres.

Billet à ordre.

Je payerai au vingt du mois prochain à Monſieur ou à ſon ordre la ſomme de trois cent livres, valeur reçue de lui en deniers comptans. Fait à &c.

Billet d'honneur.

Les Billets d'honneur ſe font entre Gentilshommes, & ſe jugent au Tribunal des Maréchaux de France.

Je promets d'honneur payer à Monſieur dans trois mois, à compter de ce jour, la ſomme de quatre cent livres, valeur reçue dudit ſieur: A Paris, le &c.

Bon pour 400 livres.

LES PARTIES DOUBLES.

Les Parties doubles ſont des Livres que tiennent les Commerçans, Marchands & Gens d'affaires, pour ſçavoir & ſe rendre compte à eux-mêmes de ce qu'ils doivent & de ce qui leur eſt dû de quelque façon que ce ſoit, argent, marchandiſes &c. afin d'éviter la confuſion dans leurs commerce.

On doit tenir au moins dix Livres.

LES TROIS LIVRES PRINCIPAUX.

Le Mémorial ou Brouillard.
Le Journal.
Le Grand Livre ou le Livre de raiſon.

LES AUTRES LIVRES.

L'Alphabeth, ou la Table du Grand Livre, Index ou Répertoire.
Le Livre des Bordereaux de Caiſſe.
Le Livre des Factures.
Le Livre des Comptes courans.
Le Livre des Mois, Traites & Remiſes.
Le Livre des Numeros.
Le Livre de la Dépenſe.

Du Mémorial ou Brouillard.

On y écrit généralement toutes les affaires avec leurs circonſtances, ſçavoir :

Le Jour, le Mois & l'An.
La Négociation ou Vente.
Le Nom de l'Achepteur.
Le prix, l'eſpéce & le terme du payement.

Du Journal.

On y met toutes les parties du Brouillard.
Le jour, le mois & l'an.
Le nom du Débiteur.
Le nom du Créancier.
La ſomme de l'Article.
La quantité & qualité de la Marchandiſe, & la négociation ou vente.
Le prix & les conditions ou termes, quand & comment payables.

Du Grand Livre.

Ce Livre étant ouvert, préſente les deux pages.
La page à main gauche a en titre le mot DEVOIR ou DOIT.
La page à main droite a en titre le mot AVOIR.
On met aux pages *Devoir* tous les articles qui doivent.
Et aux pages *Avoir*, tous les articles auxquels il eſt dû ou de créance.
Le tout extrait des autres Livres, & reporté ſur ledit Grand Livre.

AUTRES.

L'Alphabeth du Grand Livre.

Cet Alphabeth eſt compoſé de 22 pages, à chaque page une grande Lettre Romaine, depuis A pour la premiere, juſqu'à Z. On y écrit les noms & les numeros des feuilles, des perſonnes inſcrites ſur le Grand Livre.

Livre des Bordereaux de Caiſſe en débit & crédit.

Ce Livre ouvert, préſente les 2 pages { à gauche, *Caiſſe doit.* / à droite, *Avoir.*
On met à gauche l'argent reçu, en quelles eſpéces, de qui, pourquoi, pour le compte de qui.
On met à droite tous les payements que l'on fait, en quelles eſpéces, à qui, pourquoi, pour qui.

Livre des Factures, en débit & crédit.

Ce Livre ouvert préſente les 2 pages { à gauche, *Doit.* / à droite, *Avoir.*
A gauche, on met tous les frais qu'on fait à raiſon des marchandiſes, pour ſoi ou pour autres.
A droite, on met la vente, on ſolde le compte, & du reſtant, on en porte l'article au Mémorial.

Livre des Comptes courans.

Ce Livre ne ſe tient guères que pour les comptes des Particuliers; on réſerve au commencement une ou deux

pages, pour mettre les noms par ordre alphabétique, afin de les trouver plus facilement.

A gauche, en titre de la page, on écrit *Devoir* ou *Doit*.

A droite, *Avoir*.

A gauche, ce dont ils ſont débiteurs.

A droite, ce dont ils ſont créanciers.

Livre des Mois, Traites & Remiſes.

Les Lettres tirées à uſo ou uſances, chaque uſance ſignifiant un mois de 30 jours, doivent être payées à leurs échéance. Il y a encore 9 jours francs après l'échéance pour payer leſdites Lettres de change ou pour les proteſter, ſans quoi le Porteur eſt à ſes riſques, à moins d'ordre par écrit de celui qui remet la Lettre, de ne point proteſter, alors c'eſt lui qui en décharge le Porteur & qui en courre les riſques.

On note dans ce Livre les 12 mois de l'année, laiſſant 5 ou 6 feuilles à chaque mois, & on ſépare chaque mois en jours.

A gauche, on met *A recevoir*.

A droite, on met *A payer*.

A gauche, on cotte devant l'article, le jour qu'on accepte la Traite ou Remiſe.

Quand les Traites & Lettres ſont payées, on met *P.* avant la ſomme acquittée.

A droite, on met les ſommes qu'on doit payer.

Livre des Numeros.

A droite, on met toutes les marchandiſes qu'on a, & on écrit leurs numeros.

A gauche, on écrit le débit ou ce qu'on fait deſdites marchandiſes, avec le quantieme du mois.

Livre de la Dépenſe.

Ce Livre contient les frais & autres dépenſes pendant pluſieurs mois, & quand on veut, on en fait l'addition, qu'on porte en un article au Mémorial, & on met au devant de l'addition qu'on vient de faire, le folio du Mémorial où l'article eſt porté.

On peut avoir encore deux Livres.

L'un des copies des Lettres d'affaires.

L'autre d'ordres, où on met tous les ordres qu'on a reçus, & à la marge *Exécutés*, *Remis*, *Envoyés &c.*

Il faut mettre les noms de chaque Livre sur la couverture, & quand on les redouble, on les marque par un chiffre, comme A 2. B 4. &c.

DES MÉTAUX, MINÉRAUX ET MARCASSITES.

QUoiqu'il ait déjà été question, dans l'Astronomie ci-devant des Signes des Métaux, on les répéte ici parce que l'ordre des matiéres l'exige, puisqu'il y est question du Regne Minéral.

MÉTAUX,

Leurs Signes Astronomiques & leurs noms Chymiques.

L'Or——☉——Le Soleil.
L'Argent——☾——La Lune.
Le Cuivre——♀——Venus.
Le Vif-Argent——☿——Mercure.
L'Etaim——♃——Jupiter.
Le Plomb——♄——Saturne.
Le Fer——♂——Mars.

MINÉRAUX.

Les Minéraux sont des matieres dures qui se trouvent dans les Mines, mêlés avec des matieres métalliques imparfaites.

Les Principaux Minéraux ſont :

L'Antimoine.
Le Cinabre.
Le Vitriol.
Le Souffre.
L'Alun.
L'Arſenic { blanc. / jaune Orpiment. / rouge, Réalgal / Sandaraque.
Le Cobalt.
Le Borax.
L'Emeril.
Le Zinck.
Le Biſmuth.
La Calamine.
Le Saffre ou Magneſie.

MARCASSITES.

On appelle Marcaſſites un eſpéce de Minéraux en pierres mêlangées de quelques parties de vrais Métaux, ſur tout d'or, d'argent, ou de cuivre. On les trouve dans les Mines de ces Métaux.

DES DIAMANS, PIERRES PRÉCIEUSES COLORÉES, ET MARBRES.

LE Diamant blanc eſt la plus eſtimée de toutes les Pierres fines ; le plus blanc eſt nommé *Diamant de la premiere eau*, enſuite vient *la ſeconde eau*, moins blanche &c.

Les Diamants tâchés, c'eſt-à-dire, qui tirent ſur une couleur, & ceux qui ont des points ou des glaces, ſont défectueux, & par conſéquent à plus bas prix.

Il ſe trouve de très beaux Diamants { jaunes. / couleur de roſe. / verds. / bleux.

Les plus gros Diamants connus ſont :

Celui du Grand Mogol de——————279 carats $\frac{9}{16}$.

Celui du Grand Duc de Toſcane de———139 carats $\frac{1}{2}$.

Ceux du Roi de France { Le Sanſi de———106 carats. / Le Régent de——547 grains.

Les Diamants, & quaſi toutes les Pierres ſuivantes ont des Mines particulieres.

Pierres de couleur.

LE RUBIS { Balais eſt couleur de roſe. / Spinelle eſt rouge orangé. / du Breſil, un peu violet.

LA TOPASE { Orientale, d'un beau jaune d'or. / d'Inde, orangée. / de Bohême, jaune ſale.

L'EMERAUDE { orientale, d'un verd noirâtre. / du Pérou, d'un verd gay.

LE SAPHIR { oriental, d'un bleu d'azur. / d'eau, tirant ſur le verd. / violet.

L'AMÉTISTE { orientale, pourpre clair ou colombin. / de Carthagene, pourpre violet. / d'Allemagne, violette.

LE GRENAT { Sirien, un peu cramoiſi violet. / de Bohême, rouge foncé noirâtre.

LA HIACINTHE { orientale, orangée, haute en couleur. / de Portugal, tirant ſur le ſouci. / d'un Orangé rubis, la plus belle.

LA VERMEILLE——d'un rouge un peu orongé noirâtre.

LA CHRYSOLITE——tranſparente, couleur d'or, mêlée de verd.

LE PERIDOT———d'un jaune verdâtre.

L'AIGUE MARINE—couleur verd de mer pâle.

LE BÉRIL————verd de mer très pâle.

LA PRIME D'EMERAUDE-eſt entre opaque & tranſparente mêlée de verd, jaune, bleu & blanc.

Orientale, blanc de lait, diverſifié de jaune, rouge, verd.

L'Opale———de Bohême plus opaque que diafane, couleur de ſavon, mêlé de paillettes très brillantes, rouges, bleues, jaunes & vertes.

Le Girasol—eſpéce d'Opale, couleur de ſavon.

Pierres opaques.

Les Agathes
- Orientale, d'Allemagne } mêlées de diverſes couleurs, tâches & lignes.
- Onix mêlées de blanc & noir
- Sardonix mêlée de blanc, noir, rouge.
- Dendrite ou Agathe arboriſée ſur laquelle s'apperçoivent en brun ou en noir des hazards de la Nature, repreſentant des Payſages, des Plantes, des Arbres &c. On contrefait ſi bien ces ſortes d'Agathes, que ſouvent on y eſt trompé.
- Œil de Chat, eſpéce d'Agathe avec des bandes en rond, blanches, vertes ou d'autres couleurs.
- Calcédoine, bleuâtre, mêlée de jaune & de blanc.

La Cornaline ou Sardoine—opaque, d'un rouge faux.

Les Jaspes
- Floride, eſt mêlé ou bariolé de pluſieurs couleurs.
- pourpre.
- couleur de roſe.
- Sanguin, eſt verd noir ou bleu foncé, ſemé de points rouges.
- Héliotrope ou Jaſpe oriental, eſt demi-tranſparante, verd de poireau, rayé de veines rouges.

Le Jade—Pierre verdâtre, olive, ou jaune pâle, ou bleue, très dure.

La Turquoise de Perſe— opaque, d'un beau bleu céleſte.

La Malachite—opaque, bleue ou verte, veinée de pluſieurs autres couleurs.

Les Diamants ſe taillent { ou en roſe A. ou en brillant B.

Les Pierres de couleur ſe taillent en tables C.

Voyez la Planche XVII. cy-après.

COQUILLAGES PRÉCIEUX.

PERLES, NACRES, BURGAUX.

Les Perles ſont { orientales des Indes. / occidentales de l'Amérique.

On pêche les Perles dans la Mer; on les trouve attachées à la chair d'une eſpéce de grande Huitre; il y en a de rondes, d'ovales, & de forme irréguliere, qu'on nomme *Perles baroques*; elles ſont blanches, & plus ou moins groſſes; les plus petites s'appellent *Semences de Perles*. Il y a des Perles dont l'eau tire ſur l'incarnat, d'autres ſur le verdâtre.

Il y a quatre Pêcheries de Perles en Orient :
Une à l'Iſle de Bahren, dans le Golphe Perſique.
Une ſur la côte de l'Arabie-Heureuſe, vis-à-vis Bahren.
Une dans l'Iſle de Ceylan.
Une ſur la côte du Japon.
Il y en a cinq en Occident, dans le Golphe du Mexique :
Une à l'Iſle de Cubaga.
Une à l'Iſle de la Marguerite.
Une à Comogore, près de la Terre-Ferme.
Une à Rio de la Hacha.
Une à Sainte-Marthe.

La Nacre ou *Mere de Perles* eſt la doublure de la coquille de l'Huître dont on tire les Perles. Elle ſemble être ſatinée, ayant des refflets bleus & incarnat.

Le Burgau eſt un gros Limaçon de mer, dont la coquille nétoyée, fait voir des couleurs plus marquées que celles de la Nacre de Perles.

PIERRES TIRANT SUR LE MARBRE.

LE PORPHIRE—c'eſt une Pierre très dure & d'un grain très fin, rouge-brun, tacheté de points blancs.

LE GRANITE—c'eſt une Pierre dure, d'un blanc-ſal mêlé de quantité de petites taches griſes, violetes, verdâtres & blanches.

L'Albastre——c'eſt un eſpéce de Marbre ; mais il eſt tranſparant, d'un blanc fauve, veiné quelquefois de rouge.

MARBRES.

Les différents Marbres ſe trouvent amaſſés chacun dans des Carrieres ſpacieuſes. Ce ſont des blocs de pierre fort dure, & mélangées de différentes veines & couleurs.

Parmi les Marbres, ceux qui repréſentent des cailloux aſſemblés & joints l'un à l'autre, ſe nomment *Breches* ou *Breges*.

La quantite de Marbres divers, tant anciens que modernes, eſt ſi étendue, qu'il faut ſe contenter ici de faire mention des plus connus.

Marbres antiques.

De Grece { verds. / jaunes. / rouges. } mêlés de taches noires.

Des Iſles de Paros, Chio, & autres Iſles de l'Archipel——blancs.

La Brocatelle antique——fond jaune.

L'Ophite ou Serpentin ant.—blanc ſali de verd & veines noires.

Le Port-Or————noir, mêlé de veines jaunes dorées.

Le Sicile————mêlé de rouge, brun, blanc & verd.

La Brege antique————par places bleues, blanches, rouges, griſes.

Marbres modernes.

Le Verd de Pré————verd, taché d'un verd plus foncé, tirant ſur le bleu.

La Brocatelle d'Eſpagne——mêlé de taches griſes, blanches, rouges.

La Serpentine————gris, tacheté de blanc.

Le Verd d'Ecoſſe————verd clair, avec des petites taches.

LE BLEU TURQUIN de Genes—bleu mêlé de blanc-sal.
LA BREGE VIOLETTE———fond blanc, mêlé de violet noir & rouge.
LA BREGE d'Alep———taches foibles, inégales, rondes, blanches, rouges grises.
LE VERD CAMPAN———verd, blanc, couleur de chair.
LE SAINTE-BAUME———il approche de la Brocatelle d'Espagne ci-dessus.
LE DINAN en Flandres———très noir.
LE RANCE———blanc & rouge-brun, veiné de blanc cendré & de bleu.
LA GRIOTTE de Flandres——rouge-brun, cerise, veines blanches.
LE SAINT-REMY———rouge mêlé de blanc.
LE DANTIN———fond blanc, veines & plaques couleur de chair.
LE LANGUEDOC———ou bleu turquin, ou rouge & blanc.
LE SERRACOLIN———isabelle, rouge, agathe.
L'AUVERGNE———couleur de rose mêlé de verd, de jaune & d'un peu de violet.

DES COQUILLAGES.

CE qu'on appelle du mot générique *Coquillages*, est la maison ou la couverture dure & solide d'animaux informes, espéce de Limaçons, mols, glaireux & sans presqu'aucun organe apparent, par conséquent de peu de considération; il n'en est pas de même de leurs Coquilles, dont les variétés, les belles couleurs, le joli travail qui paroît sur leurs surface, ont excité la curiosité, de façon que de les connoître bien, est une espéce d'érudition. Les Curieux en ont fait une Science en forme, en les divisant en plusieurs Classes, & chaque Classe en plusieurs Familles.

On les diviſe généralement en
- Coquilles de Mer, qui ſont les plus nombreuſes.
- Coquilles d'eau douce.
- Coquilles terreſtres.

On les ſubdiviſe en 3 Claſſes ſçavoir :
- Premiere Claſſe, Coquilles univalves ou d'une piéce.
- Seconde Claſſe, Coquilles bivalves ou de deux piéces.
- Troiſieme Claſſe, Coquilles polyvalves ou de plus de deux piéces.

Il eſt bon d'avertir que pour jouir des couleurs & des formes qui plaiſent aux Curieux, tant par leurs bizareries, que par la rareté du Coquillage, il faut les nettoyer de leurs limon, & que pour être eſtimées, elles doivent être entieres & nullement mutilées ni écornées. Il ſe fait dans le commerce des Coquillages nombre de friponeries, en ajoutant des couleurs ou des parties quand il en manque.

Premiere Claſſe, Univalves de Mer.

PLANCHE XVI.

Familles.

A Premiere. Les Patelles, ou Lepas, ou Œil de Bouc n'ont qu'une demi coquille ſur le dos ; le Poiſſon à le ventre à nud contre le rocher ; la coquille reſſemble aſſez à un bouclier oval, dont le convexe eſt en dehors.

B Seconde. Les Oreilles de Mer ſont plates ; elles ont quelque reſſemblance avec l'oreille de l'homme ; celle-ci eſt vue par le dedans.

C Troiſieme. Les Tuyaux de Mer ou Dentales.

D Quatrieme. Les Nautilles ou Voiliers, aſſez grandes coquilles, eſpéce de petites Nacelles élevées.

E Cinquieme. Limaçons de Mer à bouche ronde.

F Sixieme. Limaçons de Mer à bouche demi ronde, Nérite, bigourneau. C'eſt dans cette coquille reſtée vuide, (le Poiſſon ayant été mangé ou détruit par quelqu'accident) qu'une eſpéce d'Ecreviſſe de Mer, nom-

Familles.

mée *le Soldat*, fait entrer & loge ſa queue, qu
n'ayant point d'écailles, ſeroit ſujette à être bleſſée
Quand le hazard veut que *deux Soldats* prétenden
à la même coquille, ils ſe battent à outrance, & l
vainqueur s'en empare.

G Septieme. Limaçons à bouche applatie, Sabots.
H Huitieme. Bucçins, Trompes ou Trompetes.
I Neuvieme. Vis.
K Dixieme. Cornets, Volutes, Brunettes.
L Onzieme. Rouleaux, Cilindres, Olives.
M Douzieme. Murex, Rochers, Piſſeurs.
N Treizieme. Pourpres. On prétend que les Anciens ti-
roient leurs belle couleur pourpre du Poiſſon d'ur
eſpéce de ces Coquillages.
O Quatorzieme. Tonnes ou Conques ſphériques.
P Quinzieme. Porcelaines, Coliques, Coquilles de Venus,
Pucelages, Coris.

Seconde Claſſe, Bivalves de Mer.

Familles.

a Premiere. Huîtres.
b Seconde. Cames ou Lavignons, Pelourdes, Flames ou
Flamettes.
c Troiſieme. Moucles, Tellines, Pines marines, Aigrettes,
Nacres, Plumes.
d Quatrieme. Cœur, Cœur de Bœuf.
e Cinquieme. Peignes Petoncles, Sourdons, Pelerines.
f Sixieme. Manches de couteau ou Couteliers.

Troiſieme Claſſe, Polyvalves de Mer.

Familles.

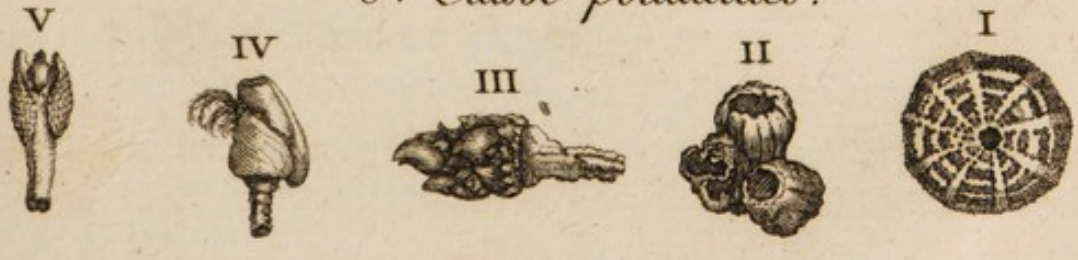
I. Premiere. Ourſins, Boutons de mer, Hériſſons de mer.
II. Seconde. Vermiſſeaux de mer.
III. Troiſieme. Glands de mer.
IV. Quatrieme. Poucepieds.
V. Cinquieme. Conque, Anatifere, Bernache.
VI. Sixieme. Dails, Pholades, Pitauts, Dattes.

Deux

1re Classe Vnuvalues.

2de Classe bivalues.

3me Classe polivalues.



Deux Classes de Coquilles d'eau douce.

Les Coquilles d'eau douce n'ont que 2 Classes : univalves & bivalves.

Dans les univalves, ce sont Lepas, Limaçons, Vis, Buccins, Sabots, Nerites, Conques, Tonnes.

Dans les bivalves, ce sont Cames, Moules, Peignes.

Deux Classes de Coquilles terrestres.

Dans la premiere sont les Limaçons, Buccins, Vis, Conques spheriques.

Dans la seconde sont les Limaçons sans coquilles.

DES ANIMAUX.

LA Terre, les Eaux qui l'accompagnent, & l'Air dont elle est environnée, sont peuplés & animés par une prodigieuse quantité d'Êtres de différentes espéces, vivants, sensibles, & diversement organisés, suivant l'Elément dans lequel ils naissent, croissent & se perpétuent. Le nom général d'*Animaux*, leurs a été donné, comme étant les substances qui animent le Globe terrestre. Les formes différentes des Animaux, se conforment à leurs différentes destinations, ce qui donne lieu de pouvoir les diviser en plusieurs Classes,

SÇAVOIR:

Les Animaux à quatre pates.
Les Animaux Amphibies ou de terre & d'eau.
Les Animaux à quatre pieds.
Les Reptiles ou Serpents.
Les Insectes.
Les Oiseaux.
Les Poissons.
Les Insectes d'eau.

DES ANIMAUX A QUATRE PATES.

L'Homme.
Le Chien domeſtique.
Le Chat domeſtique.
L'Ours.
Le Loup.
Le Renard.
Le Chat ſauvage.
La Fouine.
Le Putoire.
L'Hermine.
Le Roſelet.
La Belette.
Le Furet.
Le Bléreau.
La Marmotte.
L'Ecureuil.
Le Liévre.
Le Lapin.
Le Loir.
Le Rat.
La Souris.
Le Mulot.
La Taupe.
La Muſaraigne.

Etrangers.

Le Singe.
Le Lion.
Le Tigre.
Le Léopard.
La Panthere.
Le Loup-Cervier.
Le Chat-Cervier.
Le Chameau.
Le Dromadaire.
L'Eléphant.
Le Muſc.
La Civette.

Les Animaux à quatre pates ſont ceux dont les pieds ſont terminés par des doigts charnus & ſéparés l'un de l'autre ordinairement au nombre de cinq, ſouvent quatre, quelquefois trois, chacun finiſſant par un ongle. Il y en a de domeſtiques qui habitent avec l'Homme, les autres ſont ſauvages, vivant dans les plaines, dans les bois, dans les montagnes.

L'Homme marche ſur deux pates qu'il nomme ſes pieds, ſes deux pates de devant ſont ſes mains; il ſe tient debout ſur ſes deux pieds, excepté dans ſon enfance, où il marche ſouvent à quatre pates. L'Homme eſt très varié de viſage, de taille, & de couleurs depuis le blanc mêlé d'un peu de rouge, juſqu'au noir jais. Sa femelle ſe nomme *la Femme*, ſes enfans mâles ſe nomment *Fils*, & les femelles *Filles*.

La Femme porte neuf mois (plus rarement ſept) un enfant, quelquefois deux qu'on nomme *Jumeaux* quand ils ſont mâles, & *Jumelles* ſi c'eſt des femelles. *L'Homme parle, rit, pleure, crie & chante.*

Le Chien eſt un Animal domeſtique; c'eſt quaſi le ſeul qui ait l'avantage d'être pris pour exemple dans les diſputes qui s'élevent pour & contre l'ame des Animaux. Il s'attache à l'Homme, dont il fait les délices & la ſûreté; malgré cela ſon nom eſt une injure, ce qui paroît inconſéquent. Il y en a grand nombre d'eſpéces de différentes tailles, poils & formes, ſçavoir:

Chiens courants.	Danois.
Epagneuls.	Dogues.
Bracs.	Chiens de Sibérie.
Baſſets.	Bichons.
Briquets.	Petits Epagneuls.
Mâtins.	Doguins.
Roquets.	Chiens Turcs.
Barbets.	Petits Danois.
Levriers.	Levrons.

On ſe ſert des Chiens à différents uſâges, ſcavoir:

Des Chiens courants, pour chaſſer le Cerf, le Sanglier &c.

Des Epagneuls & des Bracs, pour arrêter les Perdrix, les Cailles; alors on les nomme *Chiens d'arrêt*, *Chiens fermes*, *Chiens couchants.*

Des Baſſets, pour chaſſer dans les bois les Lapins & tout ce qu'ils rencontrent. Il y en a à jambes torſes & à jambes droites.

Des Briquets, qui ſont des petits Chiens courants, pour chaſſer au Bois & en Plaine.

Des Mâtins, 1°. pour garantir les maiſons de l'approche des Voleurs, on les nomme alors *Chiens de Cour*; 2°. pour ayder les Bergers à garder leurs Moutons, on les nomme alors *Chiens de Berger.*

Des Roquets, ce ſont d'aſſez petits Mâtins qui ne ſervent guères qu'à tourner la broche dans les Cabarets.

Des Barbets, ils ont le poil frisé ; ils ſervent à aller à l'eau, c'eſt-à-dire, à nager pour faire partir les Oiſeaux d'eau. Les Cochers ont ſouvent des Barbets ſur leurs ſiége.

Des Levriers, ce ſont de très beaux Chiens, & d'une grande vîteſſe. On s'en ſert pour courir leLiévre à vue, ils le joignent & le prennent aiſément.

Des Danois, ils ſont de deux tailles ; les grands reſſemblent à des Levriers groſſiers ; ils ne ſervent à rien qu'à courir devant les caroſſes ; les petits ſont aſſez jolis, & ſont Chiens de Femmes.

Des Dogues, ce ſont de gros & grands Chiens propres à garder les maiſons de l'approche des Voleurs ; on les enchaîne pendant le jour, parce qu'ils ſont très forts & très dangereux.

Les Chiens de Sibérie ou *Louvets* ont le nez & les oreilles d'un Renard ; ils ne ſont utiles à rien ; les Cochers & quelques femmes les aiment beaucoup.

Les Bichons.
Les petits Epagneuls.
Les Doguins.
Les Chiens Turcs.
Les petits Danois.
Les Levrons.

} Chiens de Femmes ; ils ſont les délices des Dames.

La femelle du Chien ſe nomme *Chienne*, & ſes petits, *petits Chiens* ou *Chieaux*.
Elle porte environ trois mois ſix petits & plus. *Le Chien aboye.*

Le Chat, Animal domeſtique, le mâle ſe nomme *Matou*.
Le Chat eſt très utile pour détruire dans une maiſon les Rats & les Souris ; il eſt méfiant & indocile, extrêmement adroit ; il ſe tient ſouvent au plus haut de la maiſon, & marche facilement ſur les toits.

La femelle ſe nomme *Chate*, & ſes petits *Chatons*.
Elle porte deux fois l'an ſix ſemaines, & fait juſqu'à ſix petits. *Le Chat miaule.*

L'Ours eſt un Animal ſauvage, habitant vers les pays froids, il eſt grand, d'une figure informe, carnacier & très dangereux; il y en a de grands & de petits, de poil caffé brûlé & de blancs. Ils aiment les vaſtes forêts & les hautes montagnes. Ils grimpent aux arbres très habilement. *L'Ours rugit.*

Sa femelle ſe nomme *Ourſe*, & ſes petits *Ourſons*.

Le Loup eſt un Animal ſauvage, très carnacier, & hardi quand il a faim. C'eſt un eſpéce de grand Chien ſauvage, poil gris-roux. Il y en a de deux ſortes, l'un eſt le plus epais, on le nomme *Loup-Mâtin*; l'autre plus dégagé, on le nomme *Loup-Levrier*. Ils attaquent & mangent principalement les Aſnes & les Moutons, & enfin tout ce qui ne ſçauroit leurs reſiſter; il vivent auſſi de bêtes mortes. *Le Loup heurle.*

Sa femelle ſe nomme *Louve*, & ſes petits *Louveteaux*. Elle porte trois mois & demi.

Le Renard eſt un Animal ſauvage, eſpéce de Chien médiocre, de poil roux; il vit de volaille & de gibier; il ſe tient dans les bois & dans des terriers. *Il a un aboyement foible & enroué.*

Sa femelle ſe nomme *Renarde*, & ſes petits *Renardeaux*.

Le Chat ſauvage eſt un Chat plus gros que le Chat domeſtique; il eſt gris, roux, rayé de bandes noirs; il habite les grandes Forêts, où il fait beaucoup de dégat de gibier.

La Fouine ou Martre.
Le Putoire.
L'Hermine.
Le Roſelet.
La Belette.

} ſont tous Animaux carnaciers du même genre. Ils ne font que ſucer le ſang des Animaux & Oiſeaux qui ne peuvent leurs reſiſter. Ils portent comme les Chats, & mettent bas vers l'Eté, depuis trois juſqu'à cinq & ſept petits.

La Fouine, dont le mâle ſe nomme *Foin*, eſt longue, baſſe de terre, le nez pointu, la queue longue & garnie de longs poils; elle eſt très ſubtile. Elle ſe

retire dans les bois & dans les foins des greniers. La couleur de la Fouine & du Putoire eſt caffé brûlé.

L'Hermine eſt toute blanche en Hyver, & a le bout de la queue noire; elle ſe nomme *Roſelet* en Eté, comme ſi c'étoit un autre animal, trompé par la couleur de ſon poil, qui alors eſt devenu roux.

La Belette eſt petite, rouſſe.

Le Furet, originaire des pays chauds, eſt une eſpéce de grande Belette; il y en a de blancs & de jaunes; on les prive, & on s'en ſert pour faire ſortir les Lapins de leurs terriers, afin qu'ils donnent dans les filets qu'on leurs tend; cette Chaſſe s'appelle *Fureter*.

La femelle porte deux fois par an, & pendant ſix ſemaines, depuis cinq petits juſqu'à neuf.

Le Bléreau ou *Teſſon* eſt un animal ſauvage, roux mêlé de noir, de la taille d'un Renard, bas de terre, ramaſſé & le dos rond. Il y en a de deux ſortes, l'un dont la tête a quelque reſſemblance à celle du Chien, ſe nomme *Blereau Chenin*; l'autre à celle du Cochon, s'appelle *Blereau Porchin*. La différence du Chenin au Porchin, eſt que le Chenin a le nez tout droit comme un Chien, & le Porchin a le nez plus alongé & un peu retrouſſé, ce qui lui donne l'apparence d'un groin de Cochon. Il creuſe des terriers dans les bois, où il ſe tient. Il vit de racines & de fruits. *Il grogne foiblement.*

Sa femelle met bas en Eté; elle fait juſqu'à quatre petits.

La Marmotte eſt un animal ſauvage, aſſez commun dans les montagnes de Savoye, de taille d'un Chat, de poil brun, & fait comme un Lievre, mais maſſif & à jambes courtes, très gras & lourd. La Marmote dort pendant ſix mois; elle vit d'herbes.

L'Ecureuil eſt un aſſez petit animal ſauvage, d'un roux ceriſe, très alerte, ayant une queue longue & très touffue. Il habite les futayes, il s'élance en l'air d'un arbre à l'autre & de branche en branche; il

vit de noiſettes & autres fruits des arbres des forets, ſur leſquels il fait ſon nid comme les Oiſeaux.

Sa femelle met bas vers la fin de Mai trois ou quatre petits.

Le Lievre eſt un animal ſauvage, de taille médiocre, de poil roux clair; il court d'une grande vîteſſe; il eſt bon à manger. Il habite principalement les plaines & les montagnes; il ne vit que d'herbes. Le mâle ſe nomme *Bouquin*, la femelle *Haze*, les petits *Levreaux*.

La femelle porte trois ou quatre petits un mois, pluſieurs fois l'année.

Le Lapin eſt un animal ſauvage, plus petit que le Lievre à qui il reſſemble aſſez, il eſt communément de de poil gris; il eſt bon à manger; il habite les buiſſons & les jeunes bois, où il fait des terriers pour ſe cacher; il ne vit que d'herbes; il eſt très fécond. Le mâle ſe nomme *Bouquin*, la femelle *Haze* ou *Lapine*, les petits *Lapereaux*.

La femelle porte un mois, depuis cinq juſqu'à huit, pluſieurs fois l'année.

Le petit Terrier peu profond que la Lapine conſtruit pour y dépoſer ſes petits, ſe nomme *Rabouilliere*. Le Terrein qu'on deſtine à peupler de Lapins, ſe nomme *Garenne*, & quand on l'entoure de murs *Garenne forcée*. Il ſe trouve des Lapins blancs, roux, noirs &c.

Le Loir ou *Liron* ou *Rat des Alpes*, eſt un animal qui reſſemble à un Rat; il eſt roux; il fait ſon nid dans les touffes de jeunes arbres; il vit de fruits. On dit qu'il dort ſix mois.

Le Rat eſt un petit animal gris-noir qui a une longue queue dénuée de poil; il habite les maiſons, granges, greniers, où il vit de tout ce qu'il peut ronger, principalement des grains. Il eſt très ruſé, le Chat lui fait la guerre.

Sa femelle ſe nomme *Rate*, ſes petits *Ratons*; elle en fait pluſieurs portées juſqu'à 5 ou 6, le plus ſouvent en Eté.

La Souris eſt plus petite que le Rat, elle lui reſſemble beaucoup, excepté qu'elle eſt d'un gris plus clair; elle fait les mêmes dégats. *Souris* eſt le mot générique du mâle & de la femelle; leurs petits ſe nomment *Souriceaux*.

Elle produit preſque en toutes ſaiſons juſqu'à ſept & huit petits.

Le Chat fait la guerre aux Souris & les mange.

Le Mulot, eſpéce de Souris ſauvage, rouſſe, qui fait des petits terriers dans les grains, & qui s'en nourrit.

Sa femelle fait juſqu'à dix petits, pluſieurs fois l'année.

La Taupe eſt un animal ſouterrein, gros comme un Rat, couverte de poil court, cendré-noir; elle a un groin alongé comme le Cochon La Taupe vit de racines; elle ſe fait des chemins ſous la ſuperficie de la terre; elle éleve de tems en tems des petites monticules rondes qu'on nomme *Taupinieres*.

Cet animal eſt aveugle, quoiqu'il ait deux petits points noirs & luiſants à la place ordinaire des yeux, mais ils ne paſſent pas la peau, puiſqu'ils viennent avec la peau, quand on l'écorche.

La Muſaraigne, eſpéce de petite Souris à muſeau alongé, aimant les ſouterreins & les lieux humides. Il y en a de griſes & d'autres noires & le ventre blanc; on dit la morſure de cet animal venimeuſe.

LES ÉTRANGERS.

Le Lion eſt dit le Roi des Animaux ſauvages à cauſe de ſon regard majeſtueux & terrible, de ſon rugiſſement effrayant, de ſon ample criniere, de ſa ſubtilité, legéreté & force ſupérieure. Il eſt au moins de la hauteur d'un Loup, d'un poil roux clair, peu élevé ſur ſes jambes, membru, les pates larges, garnies d'ongles très forts & pointus, une queue groſſe & longue, terminée par un toupet de poil.

Il vient à bout de tout ce qu'il attaque, & le dévore; on ne laiſſe cependant pas de le priver.

Nous ſommes exempts de cet animal dans notre

continent d'Europe, il eſt en Aſie & en Affrique. *Il rugit.*

Sa femelle a le col ſans criniere, on l'appelle *Lionne*, & ſes petits *Lionceaux*.

Le Tigre, animal ſauvage, carnacier, auſſi haut que le Lion, mais plus alongé. Il a un beau poil jaune ſemé de taches noires rondes ou bleu très foncé, & eſpacées aſſez également ſur tout ſon corps, la tête d'un Chat, les oreilles rondes, la queue longue. C'eſt un bel animal, mais le plus cruel de tous; on ne ſçauroit le priver. Il y en a une autre eſpéce plus petite en tout. *Il rugit.*

Sa femelle ſe nomme *Tigreſſe*.

Le Léopard eſt un animal ſauvage, carnacier; il tient du Lion & du Tigre, mais au lieu de taches rondes, il eſt barré du dos au ventre, aux épaules & aux cuiſſes de bandes noires, & il a le bout & les côtés de la tête vers le muffle, blancs; on le prive au Mogol pour la Chaſſe des Gazelles; il ſaute très légerement, c'eſt ainſi qu'il attrape ſon gibier. *Il rugit.*

La Panthere reſſemble aſſez au Tigre, mais le poil & les taches ſont moins belles, ſes oreilles ſe terminent vers le bout par de longs poils qui les font paroître pointues. *Elle rugit.*

Le Singe eſt un animal ſauvage, & le plus reſſemblant à l'Homme de tous les Animaux; il eſt velu. Cette eſpéce d'animal eſt ſi diverſifiée pour la taille, les couleurs & les formes, qu'on n'eſt pas encore parvenu à en connoître toutes les eſpéces. Les uns ont une longue queue, les autres n'en ont point du tout. Il y a des eſpéces de petits Singes à longs poils, qu'on nomme *Sapajoux*, d'autres très petits, nommés *Sagouins*.

La femelle ſe nomme *Guenon* ou *Guenuche*.

Le Chameau eſt un animal domeſtique dans les Pays chauds des Indes orientales; il a ſix à ſept pieds de haut, haut monté ſur jambes, le col très long, les lévres en avant au-delà du nez qui paroît épaté. Il

a une haute boſſe au milieu du dos; on monte deſſus; on le charge de balots; il eſt de petite nourriture, & reſiſte long-tems ſans boire; il avance beaucoup au trot.

Sa femelle ſe nomme *Chamelle*.

Le Dromadaire eſt une eſpéce de Chameau plus petit. Celui-ci a deux boſſes ſur le dos, entre leſquelles on peut s'aſſeoir.

L'Elephant eſt le plus grand des Animaux terreſtres; il eſt ſauvage, mais on le prive aiſément; il a neuf à dix pieds de haut; aſſez groſſierement formé; ſa peau eſt communément griſe, rarement blanche, elle eſt dénuée de poil; ſes oreilles ſont très grandes, de petits yeux; ſa lévre ſupérieure ſe termine en un canal fort long, qu'on appelle *ſa Trompe*; c'eſt le conduit de ſa reſpiration & de ſa boiſſon; il s'en aide, comme d'une main, avec beaucoup d'adreſſe; deux dents très groſſes & longues ſortent de cette machoire, la pointe en avant; on les travaille de Sculpture & de Tableterie; c'eſt ce qu'on appelle *l'Yvoire*. Cet animal eſt commun en Aſie, où les Souverains montent deſſus; les Anciens les menoient à leurs guerres.

Le Muſc, animal ſauvage des Indes, de la taille d'un petit Chat alongé, ayant le muſeau pointu comme un Rat, de poil gris, rayé de noir; il porte, ce qu'on appelle *le Muſc*, entre l'anus & le ſexe, dans une poche faite exprès.

La Civette, animal ſauvage des Indes, carnacier comme le Chat, gros comme lui, alongé comme la Fouine, tout le corps couvert de poil long & rude, marqué par bandes blanches & noires, ſes yeux ſont au milieu de deux grandes taches noires; le reſervoir où eſt ce qu'on nomme *la Civette*, eſt ſitué comme celui du Muſc.

Le Loup-Cervier ou *Linx*, animal ſauvage des Pays froids; il ne reſſemble nullement au Loup, il tireroit plutôt ſur le Chat; mais il eſt beaucoup plus grand; il a le poil long, mêlé de roux, de blanc & de

noir ; les longs poils qu'il a au haut de ſes oreilles, les font paroître pointues. Il habite les bois, il eſt très carnacier.

Le Chat-Cervier eſt une petite eſpéce de Loup-Cervier.

LES AMPHIBIES.

Ces Animaux ſont tous à pates ; il s'en trouve d'eau douce & de mer ; ils habitent les eaux, où ils ſe nourriſſent de Poiſſons ; mais il faut que de tems en tems ils en ſortent, pour reſpirer l'air. Ils ſont tous ſauvages.

D'Eau Douce.	De Mer.
Le Loutre.	La Tortue.
Le Rat-d'Eau.	Le Loup marin.
Le Caſtor.	Le Lion marin.
L'Hippopotame.	La Vache marine.
	Le Veau marin.
	Le Lamentin.

Le Loutre, animal à quatre pates de la grandeur d'un médiocre Chien, de poil gris-rouſſeatre ; il habite les rivieres & ruiſſeaux, pour y vivre de Poiſſons ; il vient auſſi ſur la terre ; ſa tête reſſemble à celle d'un Chien.

Sa femelle met bas en Mars trois ou quatre petits.

Le Rat-d'Eau eſt un eſpéce de Rat amphibie, de poil brun ; il vit de petits Poiſſons, & ſe tient dans les petites rivieres & dans les ruiſſeaux.

Sa femelle met bas en Avril cinq ou ſix petits.

Le Caſtor, animal des rivieres du Nord de l'Amérique, eſt de la taille du Chien ordinaire, de poil gris-noir ; il vit de Poiſſon ; il ſe bâtit dans l'eau des maiſons à pluſieurs étages, qu'il maçonne avec ſa queue, faite en ſpatule plate & large ; il vient ſouvent ſur terre. On conſtruit des chapeaux avec ſon poil.

L'Hippopotame ou *Cheval de riviere*, eſt un gros & grand animal de la hauteur d'un Chameau ; ſa tête tire

ſur celle du Cheval; il a quatre groſſes dents ou défenſes qui lui ſortent de la gueule, deux à chaque côté de la machoire; ſa peau eſt ſans poil; non-ſeulement il vit de Poiſſons & d'herbes, mais il dévore tout ce qu'il peut attrapper; il s'en trouve dans les rivieres d'Egypte, en Afrique.

La Tortue eſt un animal informe à quatre pates, ayant le dos & le ventre couverts de fortes écailles en forme de bouclier. Il y en a de beaucoup d'eſpéces, ſoit de Mer, ſoit de Terre, depuis deux pieds juſqu'à 5 pieds de long; celles de Mer ſont les plus groſſes; elles ſortent de l'eau, pour pondre dans le ſable; la chaleur du ſoleil fait éclore leurs œufs. On fait des tabatieres de l'écaille de l'eſpéce nommée *Carret*.

Le Loup marin.
Le Lion marin.
La Vache marine.
Le Veau marin.

Sont de grands Animaux qui, quoique d'eſpéces & groſſeurs différentes ſe reſſemblent aſſez pour l'eſſentiel de la figure. En général, ils ont une tête ronde, de petits yeux très vifs & perçants, le poil court, ordinairement gris-brun; ils n'ont que les deux pates de devant, leurs derriere ſe termine en une queue ou nageoire. Ils ſortent à terre ſur les bords de la Mer.

Le Lamentin eſt un Amphibie quelquefois plus gros qu'un Bœuf; il eſt aſſez commu en Amérique, vers la riviere des Amazones, au Midi de l'Amérique; il a la peau ridée, parſemée de quelques poils rudes, deux pates de devant très foibles, ce qui fait qu'il ne peut que ſe traîner à terre tout auprès de l'eau, & une queue en nageoire très groſſe.

DES ANIMAUX A QUATRE PIEDS

Pleins, Fourchés et a Cornes.

Les Animaux à pieds, ſont ceux dont les pieds ſont formés avec de la corne, ou d'un ſeul contour, ou bien fendu par le milieu en deux parties égales, dont chacune forme un ongle ſéparé.

Les Animaux qui portent des cornes ſur la tête, & quelques-uns qui n'en portent point, ont les pieds refendus ou fourchés.

A QUATRE PIEDS PLEINS.

Le Cheval.
L'Aſne.
Le Mulet.
Le Joumart.
Le Zébre ou Aſne ſauvage.

Le Cheval eſt un animal trop connu pour le décrire ici. *Il hannit.*

Sa femelle ſe nomme *Cavalle* ou *Jument*, ſes petits mâles *Poulins*, ſes femelles *Pouliches* ou *Poultres*.

La Cavalle ne porte qu'un petit, rarement deux, onze mois & quelques jours.

L'Aſne, ou *Baudet*, ou *Rouſſin* eſt le plus ſain & le plus fort, pour ſa taille, de tous les Animaux domeſtiques. *Il brait*

Sa femelle ſe nomme *Aneſſe*, ſes petits *Anons*.

L'Aneſſe porte un petit, onze mois, comme la Cavalle.

Le Mulet eſt un animal monſtrueux, puiſqu'il eſt engendré d'un Aſne & d'une Cavalle, ou d'un Cheval d'une Aneſſe.

La femelle ſe nomme *Mule*.

Un Mulet ou une Mule de petite taille, ſe nomme *Muleton*.

Les Mules n'engendrent jamais.

Le Joumart eſt un animal monſtrueux; il eſt engendré d'un

Taureau & d'une Jument, ou d'un Cheval & d'une Vache; il ne devient guères plus gros qu'un Aſne, & a toujours les pieds pleins. Les Joumarts n'engendrent jamais, de quelque ſexe qu'ils ſoient.

Le Zébre, animal ſauvage, reſſemble à l'Aſne pour les oreilles, mais il eſt plus grand & plus étoffé. C'eſt un bel animal par ſa robbe; nous l'appellons *Aſne ſauvage*. Il ſe trouve en Afrique vers le Cap de Bonne-Eſpérance. Le fond de ſon poil eſt roux-brun, depuis la tête juſqu'aux pieds entierement rayé de bandes blanches, eſpacées à diſtances, partant du bout du nez & du chanfrein, ſe répendant ſur le col & les épaules, ſe rapprochant au poitrail, d'où elles entourent les jambes de devant, comme des anneaux, juſqu'aux ſabots, celles qui barrent les flancs, depuis les épaules juſqu'à la croupe, forment comme des cerceaux, & finiſſent en une maſſe blanche ſous le ventre, celles de la croupe vont en biaiſant ſur les cuiſſes, vers le ventre, & ſe diſpoſent en anneaux le long des jambes de derriere juſqu'au ſabot. Ces animaux vont en bande, & ſont très ſauvages & très vîtes.

A QUATRE PIEDS FOURCHÉS ET A CORNES.

A Cornes.

Le Taureau.
Le Buffle.
Le Belier.
Le Bouc.
Le Cerf.
Le Daim.
Le Chevreuil.
Le Chamois.
Le Bouc-Etain.

Etrangers à Cornes.

La Gazelle.
La Chévre jaune.
Le Renne.
L'Eland.
Le Rhinocéros.

Sans Cornes.

Le Verrat ou Pourceau.
Le Sangliet.

Les Bêtes à cornes ont la faculté de ruminer, c'eſt-à-dire, de remacher la nourriture qu'ils ont avalée, pour enſuite la faire paſſer d'un eſtomach dans l'autre, car elles

ont quatre eſtomachs avant les boyaux, de plus elles n'ont point de dents de devant à la machoire d'enhaut.

Les quatre eſtomachs ſe nomment :
- Le premier, la Panſe, l'Herbier, le Gras-Double.
- Le ſecond, le Bonet, le Rézeau.
- Le troiſieme, le Millet, le Feuilleret.
- Le quatrieme, la Caillette.

Le Taureau a deux cornes au-deſſus du front, faites en (S) allongée.

Sa femelle ſe nomme *Vache*; elle a auſſi des cornes; ſes petits, *Veaux*, les jeunes Vaches, avant d'avoir vêlé, *Geniſſes*. *Il beugle*.

La Vache porte neuf mois un ſeul petit.

Le Taureau châtré ſe nomme *Bœuf*.

Le Buffle eſt un eſpéce de Taureau ſauvage des pays chauds; quand on l'a privé, on le châtre, & alors il devient plus docile, & ſert à labourer.

Le Belier a deux cornes au-deſſus du front, qui ſe recourbant par derriere ſes oreilles, préſentent leurs pointes vers ſes yeux; il eſt couvert de laine au lieu de poil. *Il bêle*.

Sa femelle n'a point de cornes; elle ſe nomme *Brebis*, ſon petit, *Agneau*; elle porte cinq mois un ſeul petit.

Le Belier châtré ſe nomme *Mouton*.

Le Bouc a deux cornes élevées au-deſſus du front, qui ſe recourbent de côté en dehors. *Il chevrotte*.

Sa femelle a des cornes, mais plus petite; elle ſe nomme *Chevre*, & ſon petit, *Chevreau*; elle porte cinq mois un ſeul petit.

Le Cerf, animal ſauvage des Forêts, de la grandeur d'un Aſne; il a au-deſſus du front deux cornes fort élevées, que les Chaſſeurs nomment *ſon bois*; elles ſont hériſſées de pluſieurs branches ou cornichons, que les Chaſſeurs nomment *Andouillets*. Son poil eſt roux clair ou fauve; les cornes du Cerf tombent tous les ans, & il en revient de nouvelles. *Il rée*.

Sa femelle n'a point de cornes, elle ſe nomme *Biche*; elle porte huit mois un ſeul petit appellé *Faon*, qu'on prononce *Fan*.

Le Daim eſt un animal ſauvage des Forêts; il eſt plus petit que le Cerf, dont il tient beaucoup. Il a deux cornes élevées, larges & plates, garnies de quelques cornichons, qui en rendent les bords feſtonés; ſon poil eſt roux, parſemé de taches rondes & blanches; il s'en trouve de tous noirs, mais rarement. *Il rée.*

Sa femelle n'a point de cornes; elle ſe nomme *Dine*, ſon petit, *Dineau*; elle porte un ſeul petit huit mois.

Le Chevreuil eſt un animal ſauvage des Forêts, plus petit que le Daim; il a deux cornes accompagnées de peu de cornichons, le poil roux foncé. *Il rée.*

Sa femelle n'a point de cornes; on la nomme *Chevrete*, ſon petit, *Faon de Chevreuil*; elle en fait ordinairement deux, quelquefois un ſeul, rarement trois; elle porte cinq mois & demi.

Le Chamois eſt un animal ſauvage, habitant les Montagnes couvertes de neige; il a deux cornes minces, recourbées par le haut, vers ſon dos, la pointe en bas; le poil jaune clair. On fait de ſa peau des Gants & des Bas.

Etrangers.

Le Bouc-Etaim eſt un animal ſauvage, ſe tenant toujours au milieu des neiges; il reſſemble beaucoup au Bouc domeſtique. Son ſang paſſe pour être un reméde ſouverain contre la pleuréſie.

La Gazelle eſt une petite Chevre ſauvage des Indes orientales; ſes deux cornes ſont en ondes & droites.

La Chevre-Jaune eſt un eſpéce de Chevre ſauvage, vers la Chine & la Tartarie.

Le Renne, animal ſauvage des pays les plus froids. C'eſt un eſpéce de Cerf plus étoffé que le notre; il vit de la mouſſe qu'il trouve ſous la neige; il a deux cornes au-deſſus du front, dont quelques cornichons

chons garniſſent le front par devant, mais la maîtreſſe tige de la corne ſe rabat tout de ſuite en arriere, & coule aſſez loin, preſque horizontalement, au-deſſus du dos, accompagnée de quantité de cornichons juſqu'au bout. Son poil eſt roux.

La femelle a des cornes pareilles.

Le Renne eſt la reſſource des Peuples du Nord vers les Poles; ils en ont des troupeaux qu'ils ont privés; ils en mangent la chair, ſe vêtiſſent de ſa peau, & l'atellent à leurs traîneaux.

L'Eland eſt un animal ſauvage des pays froids, habitant les Forêts. C'eſt un eſpéce de Daim, ayant les cornes faites de même; mais il eſt beaucoup plus grand, étant de la taille d'un double Bidet.

Le Rhinocéros eſt un animal ſauvage des Indes orientales. Il a ſix à ſept pieds & plus de haut, de couleur gris foncé, ſans poil; ſa peau eſt remplie de petites & grandes élévations en forme d'ampoules, elle fait pluſieurs replis en divers endroits de ſon corps; ſa lévre ſupérieure pend ſur l'inférieure; il a une forte corne toute droite ſur le milieu du bout du nez, & une autre au milieu du garrot; celle-ci manque à ſa femelle. Il ne vit que d'herbes; il n'eſt pas commun, même dans ſon pays natal. On le dit ennemi de l'Elephant.

Sans Cornes.

Le Verrat ou *Porc* ou *Pourceau.*

Sa femelle ſe nomme *Truye*, & ſes petits, *petits Cochons*; elle porte quatre mois juſqu'à quinze petits & plus. *Il grogne.*

Le Verrat châtré ſe nomme *Cochon.*

Le Sanglier, animal ſauvage des Forêts; il reſſemble au Verrat pour l'eſſentiel, les différences ſont qu'il eſt plus court & ramaſſé, que ſon poil eſt long, rude & noir mal teint, & qu'il a deux dents de la machoire inférieure qui ſortent en dehors, & s'élévent tout droit aux deux côtés de ſa gueule, qu'on nomme *ſes défenſes*; & deux autres plus pe-

tites, qui ſe relévent de la machoire ſupérieure; celles-ci ſont placées un peu en avant des défenſes inférieures.

La femelle ſe nomme *Laye*, & ſes petits, *Marcaſſins*; elle porte quatre mois juſqu'à douze petits & plus. Elle n'a point de défenſes.

DES OISEAUX.

Les Oiſeaux ſont Animaux à pates ou doigts ſéparés, terminés chacun par un ongle qu'on nomme *griffe*; ils n'ont que deux pates, qui peuvent paſſer pour leurs pates de derriere. Leurs aîles, au nombre de deux, tiennent, pour ainſi dire, lieu de pates de devant.

On peut diviſer les Oiſeaux en ſédentaires & paſſagers, & les ſubdiviſer encore en

Oiſeaux domeſtiques ou Volailles.
Oiſeaux des Bois.
Oiſeaux des Plaines.
Oiſeaux d'eau douce & de mer, ou Oiſeaux aquatiques.
Oiſeaux de nuit.
Oiſeaux de proye & de volerie.
Oiſeaux parleurs & de voliere, ou de chant.

Oiseaux Domestiques.

Le Coq & la Poule.
Le Coq d'Inde.
Le Paon.
Le Canard.
Le Jars & l'Oye.
Le Pigeon.
Le Moineau.
Le Cigne.

Le Coq eſt un oiſeau trop connu pour en faire ici la deſcription; il y en de pluſieurs ſortes.

Sa femelle ſe nomme *Poule* ou *Geline*, ſes petits ſe nomment *Pouſſins*, & lorſqu'ils peuvent ſe paſſer de leurs mere, on les nomme *Poulets*; ſi on châtre les mâles, on les nomme *Chapons*; ſi on engraiſſe les Poulettes, on les nomme *Poulardes*. *Le Coq chante, la Poule caquette.*

La Poule couve juſqu'à 20 œufs pendant 21 jours.

Le Coq-d'Inde ou *Dindon* a été apporté des Indes en Europe ; il s'eſt tellement accoutumé au pays, qu'il eſt devenu Volaille ; c'eſt un des plus grands Oiſeaux domeſtiques. *Il glouſſe.*

Sa femelle ſe nomme *Dinde* ou *Poule d'Inde*, ſes petits, *Dindoneaux.*

La Dinde couve juſqu'à quinze œufs pendant un mois.

Le Paon, qu'on prononce *Pan*, eſt un oiſeau magnifique par ſon plumage ; il eſt grand comme un Dinde. *Il crie.*

Sa femelle ſe nomme *Paonne* & ſe prononce *Panne*, & ces petits, *Paonneaux* prononcés *Panneaux.*

La Paonne pond juſqu'à dix ou douze œufs, mais elle n'en couve que cinq pendant un mois.

Le Canard privé, ou *de Baſſe-Cour*, ou *barboteux*, eſt une Volaille aquatique, à qui il faut de l'eau pour y nager. *Il nazarde.*

Sa femelle ſe nomme *Canne*, ſes petits, *Cannetons.*

La Canne couve juſqu'à ſix œufs pendant un mois.

Le Jars ou *l'Oye mâle*, eſt un gros oiſeau aquatique domeſtique ; mais celui-ci ſe paſſe d'eau plus aiſément que le Canard. On plume les Oyes pour en faire Lits de plumes, Couſſins &c.

La femelle ſe nomme *Oye*, ſes petits, *Oyſons.*

L'Oye ne couve que ſes œufs pendant un mois.

Le Pigeon de colombier ou *bizet*, eſt un oiſeau domeſtique qui vole au loin & revient toujours au Colombier.

Les Bizets ſont les petits Pigeons ; leurs couleur eſt ardoiſée, le col bleu changeant. *La Pigeonne*, qui eſt la femelle, ne couve que deux œufs pendant un mois ; ſes petits ſe nomment *Pigeoneaux.*

Le Pigeon de Voliere, eſt une groſſe eſpéce de Pigeons très variée ; on les appelle *Pigeons de Voliere*, du nom de la petite retraite qu'on leurs conſtruit, laquelle ſe nomme auſſi *Volet* & *Fuye* ; on les y nourrit ; ils y font deux petits preſque tous les mois de l'année. Ce ſont de très beaux Oiſeaux, de couleur variée, & ayant dans leurs confor-

mation quelques legéres différences qui leurs ont occaſionné les noms ſuivants :

Mondains.	Nonets.
Polonois.	Friſés.
Bédorés.	Heurtés.
Queues de Paon.	Suiſſes.
Groſſe-Gorges.	Soupe-de-Lait.
Patus.	D'Eſpagne.

La femelle de tout Pigeon, ſe nomme *Pigeone*, & ſes petits, *Pigeoneaux*.

Le Pigeon roucoule.

Le Moineau franc ou *Paſſereau* eſt un petit oiſeau ſauvage, mais qui eſt ſi hardi & ſi vorace, qu'il s'impatroniſe dans les Baſſes-Cours, dans les Colombiers & par-tout où il trouve à manger, il fait bien du dégat dans les Greniers, & ne devient privé, que pour faire du mal.

Le Cigne peut paſſer dans nos climats pour un oiſeau aquatique domeſtique ; il eſt vrai qu'il n'eſt utile à rien, mais ſa grande blancheur, & ſon air fier & noble quand il nage ſur une piéce d'eau, ſatisfait la veue aux dépends de la bourſe, car il mange beaucoup, & il faut le nourrir. Cet oiſeau eſt naturellement ſauvage, mais il ſe prive aiſément ; il eſt plus gros qu'une Oye.

La femelle ne couve que trois œufs.

Oiseaux des Bois, Sédentaires.

J'appelle Oiſeaux des Bois ſédentaires, ceux qui reſtent toute l'année dans notre Continent, quoique quelques uns voyagent d'un pays dans un autre, ſçavoir :

La Pie.	Le Pigeon ramier.
Le Geay.	La Tourterelle.
Le Pic-Vert.	La Grive.
Le Merle.	Le Loriot.
Le Piquebois.	La Piegriéche.
La Gelinotte.	Le Faiſan.
Le Coq de bruyere.	Le Corbeau.

La Pie eſt un oiſeau gros comme un Bizet ou petit Pigeon ; il eſt noir & blanc. La Pie vit d'inſectes des Bois ; elle eſt carnaciere. Ses petits ſe nomment *Piots*.

Le Geay eſt auſſi gros que la Pie, de plumage roux ; il a cinq ou ſix petites plumes au haut de chaque aîle, barrées de bleu & de blanc. Il vit comme la Pie.

Le Pic-Verd eſt de même groſſeur, le plumage verd, le deſſus de la tête couleur de feu ; ſa langue eſt longue de plus d'un demi pied, ronde & groſſe comme une ficelle. Il gravit en montant le long de la tige des arbres, auxquels il fait des trous à coups de bec, dans leſquels il fourre ſa langue, pour attirer à lui ce qui s'y rencontre d'inſectes, ou y faire ſon nid.

Le Merle eſt d'un tiers plus petit que ceux ci-deſſus ; il eſt tout noir & a le bec jaune. Il s'en trouve de blancs dans les pays de neige.

Le Piquebois, oiſeau du genre du Pic-Verd, eſt gros comme un Merle, d'un beau plumage blanc, noir, & le deſſus de la tête rouge.

La Gelinotte, eſpéce de Poule ſauvage, d'un plumage bariolé comme la Perdrix ; elle eſt très bonne à manger.

Le Coq de Bruyere eſt un eſpéce de Faiſan noir ; ſes petits ſe nomment *Grienaux* ; ils ſont bons à manger.

Le Pigeon ramier eſt un Pigeon ſauvage aſſez gros ; il eſt gris ; il eſt bon à manger.

La Tourterelle, eſpéce de Pigeon plus petit que le Pigeon de Colombier ; elle eſt bonne à manger. Ses petits ſe nomment *Tourtereaux*.

La Grive ; on en compte de trois eſpéces, *la groſſe Grive* ou *Tourde* eſt griſe, & groſſe comme un Merle ; *la Grive commune* qui eſt rouſſâtre, eſt plus petite ; & *la Mauviette* qui eſt la plus petite & la meilleure à manger ; elles vivent des fruits des Bois & de raiſin.

Le Loriot, oiſeau gros comme un Merle ; le mâle eſt d'un

beau jaune jonquille, la femelle plus griſe; il aime de préférence les ceriſes & les fruits rouges.

La Pie-Griéche eſt groſſe comme une petite Grive, la queue longue; elle eſt de plumage noir & blanc. Elle eſt très hargneuſe aux autres oiſeaux.

Le Faiſand, gros comme une groſſe Poule, très bel oiſeau, mêlé de bleu & de rouge. Le mâle ſe nomme *Coq Faiſand*, la femelle, *Poule Faiſande*, les petits, *Faiſandeaux*. Le Faiſand eſt très bon à manger.

Le Corbeau eſt un oiſeau peu commun, preſque gros comme un Dindon; il reſſembe à la Corneille noire; il ſéjourne & fait ſon nid dans les grandes Forêts, où il eſt très rare.

Oiseaux des Plaines.

Les Oiſeaux de Plaines, ſont ceux qui habitent les Plaines, où ils trouvent leurs nourriture, ſoit herbes, ſoit graines ou inſectes.

La Perdrix griſe & la Roquette.
La Perdrix rouge & la Bartavelle.
Le Courlis.
La Canne-Pétraſſe ou Pétiere.
L'Outarde.
La Huppe ou Pupue.
La Corneille.
Le Vanneau.
L'Etourneau ou Sanſonet.
L'Alouette & le Cochevis, ou Alouette hupée.
L'Ortolan.
Le Bec-Figue.

La Perdrix en général, eſt un oiſeau dont il y a pluſieurs eſpéces; la griſe eſt la plus commune; la rouge eſt ainſi nommée, parce qu'elle a le bec & les pates rouges.

La Perdrix griſe eſt un peu plus groſſe qu'un Pigeon ordinaire; ſon plumage eſt roux marbré de blanc & de gris-brun; le mâle, qu'on nomme *Coq-Perdrix*, ſe diſtinge par une tache caſſé, formée en fer à cheval, marquée ſur ſon ventre, Une plus petite eſpéce ſe nomme *Roquette*; elle habite les montagnes, & voyage en très nombreuſe compagnie; on en rencontre quelquefois juſqu'à 60 & 80 enſemble.

La Perdrix rouge eſt un bel oiſeau ; elle plus groſſe que la griſe ; ſon plumage eſt caffé clair & noir par écailles ; elle a le bec & les pates rouges.

Il y a des pays où on nomme la groſſe eſpéce de Perdrix rouges, *des Bartavelles.*

Toutes les eſpéces de Perdrix ſont bonnes à manger. Les mâles de toute Perdrix ſe nomment *Coqs Perdrix*, les femelles, *Poules Perdrix*, & les petits, *Perdreaux.*

Le Courlis ou *Corlieu* eſt un oiſeau des Plaines hautes, gros comme un gros Pigeon ; ſon plumage eſt gris-roux mêlé de blanc ; il a un cri perçant, qu'il ne fait entendre que vers l'entrée de la nuit. Il vit de vers & d'inſectes qu'il trouve dans les Plaines.

La Canne-Pétraſſe ou *Petiere* eſt un oiſeau gros comme une Poule ; le mâle a le col bleu, le reſte du plumage blanc & jaune ; la femelle eſt jaſpée de blanc & de jaune. Cet oiſeau n'eſt pas commun ; il vit dans les Plaines, & ſe nourrit comme le Courlis. Ses petits ſe nomment *Petraſſeaux* ; c'eſt un excellent manger.

L'Outarde eſt un gros oiſeau de la taille d'un Dindon ; il ſe plaît dans les Plaines, ſur-tout en Champagne ; ſon plumage eſt mêlé de blanc, jaune & noir par écailles ; ſes petits ſe nomment *Outardeaux*, & ſont bons à manger.

La Huppe ou *Pupue* eſt un bel oiſeau, un peu plus gros qu'un Merle. Son plumage eſt jaune mêlé de blanc & de bandes noires ; elle porte ſur ſa tête une belle huppe ou couronne de plumes ; elle vit dans les Plaines ; elle fait ſon nid dans des bouzes de Vache.

La Corneille eſt un oiſeau carnacier, gros comme une Poule, fort commun ; on en compte de trois eſpéces : la grande, toute noire, la mantelée, griſe ſur le dos & au ventre, & la petite ou Choucas, qui n'eſt groſſe que comme un Pigeon, & qui a du gris au col ; les petits des Corneilles ſe nomment *Cornillards.*

Le Vanneau eſt un oiſeau gros comme un Pigeon, le haut du col blanc & le dos noir, le ventre blanc, quelques plumes longues lui font une pointe ſaillante derriere la tête; il aime les Plaines marécageuſes. Il eſt aſſez bon à manger.

L'Etourneau ou *Sanſonet* eſt un oiſeau preſque gros comme un Merle, noir, taché de jaune; il va toujours en grande bande, & vit des inſectes des Plaines.

L'Alouette eſt un petit oiſeau roux très commun dans les Plaines; il fait ſon nid dans les bleds, & ne chante que lorſqu'il s'éléve en l'air; ſon chant eſt agréable; il y en a de pluſieurs eſpéces; il y en a une hupée qui ſe nomme *Cochevis*. Les Alouetes ſe raſſemblent par bandes vers l'hyver; elles ſont alors bonnes à manger.

L'Ortolan eſt un petit oiſeau de Plaine, gros comme un Moineau; il engraiſſe dans les pays chauds, où il eſt très bon à manger.

Le Bec-Figue, très petit oiſeau de Plaine, qui ſe perche ſur la pointe des chaumes; il eſt très bon à manger qnand il eſt gras.

Oiseaux Passagers.

Les Oiſeaux paſſagers, ſont ceux qui voyagent au loin; ils vont cherchant les pays qui leurs conviennent, ſoit pour la température de l'air, ſoit pour la nourriture.

La Bécaſſe.
La Caille.
Le Râle-de-Genet.
Le Pluvier.
Le Guignard.
La Guignette ou Pic de terre.
L'Hirondelle.
Le Coucou.
Le Roſſignol.
L'Oye ſauvage.
La Cigogne.
La Gruë.

La Bécaſſe eſt groſſe comme un gros Pigeon, le plumage mêlangé de tanné roux & de taches noires, le bec mince & long; elle vient à la fin de l'automne, & s'en va ſur la fin de l'hyver; elle ſe tient dans les Bois le jour, & la nuit dans les Prairies; elles font, mais rarement, des petits en nos pays; on les nomme *Bécaſſeaux*.

La Caille eſt un oiſeau des Plaines, gros comme une Grive; il a le plumage mêlangé de jaune & de brun; il arrive à la fin du printems, & repart vers la fin de l'automne. Quelques Cailles font leurs petits dans nos Plaines; elles ſont bonnes à manger.

Le Râle de Genet eſt plus gros que la Caille, arrive & s'en retourne comme elle; il eſt roux jaune, il vole péſamment, mais il court d'une grande vîteſſe; il eſt excellent à manger, quand il eſt gras.

Le Pluvier eſt un oiſeau de la groſſeur d'un Pigeon de colombier; il y en a de deux ſortes, le Pluvier gris & le Pluvier doré, parce que ſon plumage eſt ſemé de taches jaunes; ils paſſent vers l'automne par bandes, & ſéjournent peu à chaque endroit. Le Pluvier doré eſt très bon à manger.

Le Guignard reſſemble en petit au Pluvier; il paſſe en bandes, & ſéjourne principalement dans les Plaines de Beauce, vers Chartres; il eſt très bon à manger.

La Guignette ou *Pic de terre* eſt un petit oiſeau reſſemblant au Pluvier, ou plutôt au Guignard; il paſſe en bande vers la Normandie, principalement aux Monts d'Erennes, près Falaiſe; il eſt excellent à manger tout frais tué.

L'Hirondelle eſt un oiſeau très connu; il arrive au printems, & repart en automne; il y en a de pluſieurs eſpéces, de noires, de rouſſes, de noires à cul blanc, qu'on nomme *petits Martinets*, & de plus groſſes noirâtres, nommées *grands Martinets*; il y en a auſſi de blanches, mais elles ſont rares.

Le Coucou eſt gros comme un pigeon, gris ſur le dos, le bec & le tour des yeux jaune; ſa femelle ne couve jamais, mais après avoir mangé les œufs de la Méſange, elle pond les ſiens dans ſon nid, & les laiſſe couver à ce petit oiſeau.

Le Roſſignol eſt un petit oiſeau des Bois, de couleur rouſſe-brune; il arrive au commencement du printems, & s'en retourne à la fin de l'été; il chante très mélodieuſement.

L'Oye ſauvage eſt faite comme l'Oye privée, un peu plus

petite ; elle va toujours en bandes nombreuſes ; elle habite les Plaines, & cherche les pays tempérés ; elle eſt bonne à manger.

La Cigogne eſt un grand oiſeau de paſſage, & qui va par grandes bandes ; ſon plumage eſt noir & blanc ; elle mange les Serpents ; elle aime les pays aquatiques.

La Grue, grand oiſeau de paſſage, de plumage gris, qui va en grandes bandes ; elle a le col fort long ; elle aime les lieux aquatiques, où elle vit comme la Cigogne.

Oiseaux Aquatiques.

On appelle Oiſeaux aquatiques, tant ceux qui nagent ſur l'eau, que ceux qui ſe tiennent aux environs des eaux, pour y vivre de Poiſſons ou d'autres productions aquatiques ; on peut les diſtinguer en Oiſeaux nageants, & en Oiſeaux ſéjournants au bord des eaux.

Oiſeaux nageants.

Canard ſauvage.
Sarcelle.
Poule d'eau.
Judelle ou Foulque.
Plongeon.
Macreuſe.
Pinguin.
Eidre.
Cormoran.
Pélican.
Le Cigne. *Voyez page 388.*

Oiſeaux des bords de l'eau.

Becaſſine.
Bécaſſon.
Cul-Blanc d'eau
Héron.
Butord.
Bihoreau.
Raſle d'eau.
Courlis d'eau ou Bécaſſe de Mer.
Alcyon.
Hirondelle de Mer.
Oiſeau du Tropique, Paille-en-cul.
Frégate.
Martin Pêcheur, Pêche-Loche, Oiſeau Saint-Martin Drapier.

Le Canard ſauvage eſt un peu plus petit que le Canard barboteux ou domeſtique ; le mâle a le col bleu & le

bas de l'aîle, du reſte il eſt roux & gris; la Canne ou ſa femelle eſt rouſſe, entrecoupée de gris foncé; on nomme ſes petits *Hallebrans*. Il nage ſur l'eau, & vit de tout ce qu'il y rencontre.

La Sarcelle eſt d'un tiers plus petite que le Canard auquel elle reſſemble beaucoup; elle nage & ſe nourrit comme lui.

La Poule d'Eau eſt preſque toujours dans l'eau; elle eſt de plumage noir mal teint; elle a ſur le front un eſpéce de caſque qui ſe joint à la racine du bec, & eſt de même conſiſtance. La femelle a le bec & le plaſtron gris; le Coq d'eau (qui eſt le mâle) les a rouges.

La Judelle ou *Foulque* eſt une eſpéce de Poule d'eau, toute noire, le bec & le caſque blanc.

Le Plongeon eſt un petit oiſeau d'eau, un peu plus gros qu'un Merle, de plumage roux, vivant de petits poiſſons & d'inſectes d'eau, qu'il prend au fond de l'eau, où il plonge habilement. Il ne peut ſe tenir ſur terre, parce que ſes jambes ſont hors d'équilibre aux deux côtés de ſon croupion; ſes aîles ne ſont que l'élever un peu ſur l'eau, pour l'aider à avancer plus vîte quand il veut couler ſur ſa ſuperficie; il y en a de pluſieurs eſpéces & grandeurs.

La Macreuſe eſt un eſpéce de Canard de Mer, d'un plumage noirâtre, coulant ſur la ſuperficie de la Mer, comme le Plongeon ſur l'eau douce, & vivant de même.

Le Pinguin eſt un gros oiſeau de la taille d'un Coq; il a des plumes griſes ſur le corps, qui reſſemblent à des poils, des moignons d'aîles ſans plumes; il nage & plonge pour chercher ſa vie ſous l'eau; ſon bec eſt gros, court & canelé du haut en bas vers la racine; quand il eſt ſur terre, il marche tout debout, parce que ſes jambes ſont tout à fait en arriere; on le trouve en pluſieurs endroits ſur les bords de la Mer.

L'Eidre, eſpéce d'Oye des pays froids, un peu plus petite que l'Oye ſauvage ; elle nage ſur l'eau ; le mâle eſt blanc & noir, la femelle eſt jaſpée comme la Canne ſauvage ; ſous le bec inférieur, vers le goſier, pend une petite fanne ou prolongement de peau couverte de duvet. Le duvet de l'Eidre, ſous ſa plume, ſert à faire des Couvertures très chaudes & très legeres ; c'eſt ce duvet qu'on nomme *l'Eidredon.*

Le Cormoran eſt un oiſeau d'eau, très vorace, & qui ne vit que de poiſſon ; il eſt de la groſſeur d'un Coq, de plumage noir ; il nage, plonge & pourſuit le poiſſon entre deux eaux, d'une grande vîteſſe.

Le Pélican eſt un oiſeau d'eau, très vorace ; il eſt blanc-jaunâtre, gros comme un Cigne, le bec droit, d'un pied de long : depuis le bout de ſon bec inférieur juſqu'à ſon goſier, eſt une poche profonde qui lui ſert de reſervoir pour le poiſſon qu'il prend ; il nage ſur l'eau.

Oiſeaux des bords de l'eau.

La Bécaſſine, oiſeau des bords des eaux douces, groſſe comme une Grive, bigarée de roux & de noir ; ſon bec eſt effilé & très long ; elle ſe nourrit autour des étangs, marais, & eaux de ſources ; elle eſt très bonne à manger.

Le Bécaſſon eſt une petite eſpéce de Bécaſſine, & qui lui reſſemble parfaitement ; il eſt gros comme un Moineau.

Le Cul-Blanc d'eau eſt une eſpéce de Bécaſſine, de même groſſeur, conformation & maniere de vivre ; la différence la plus eſſentielle eſt dans le plumage qui eſt gris noir & le croupion blanc.

Le Héron eſt un oiſeau aquatique qui ſéjourne au bord des eaux douces, pour y vivre de poiſſon ; il eſt de la groſſeur d'un Coq, le col long, & haut monté ſur jambes ; ſon plumage eſt noir & blanc.

Le Butord eſt à peu près fait comme le Héron, de la mê-

me groſſeur, conformation & façon de vivre; la différence eſſentielle eſt dans le plumage de celui-ci qui eſt roux clair, tacheté de brun.

Le Bihoureau, autre eſpéce de Héron, de même groſſeur & inclination, le dos noir & le ventre blanc; mais l'Aigrette a de plus trois longs cotons de plumes bordées de duvet court & d'un grand blanc, qui partent du derriere de ſa tête, & pendent ſur ſon dos; pluſieurs de ces plumes raſſemblées, font ce qu'on appelle *une Aigrette*, ornement de tête.

Le Râle d'eau eſt un oiſeau qui va le long des eaux; il eſt gros comme un Merle, gris & noir, le col, les jambes & le bec longs; il vit d'inſectes d'eau.

L'Oiſeau Saint-Martin &c. eſt un petit oiſeau des bords de de l'eau, gros comme un Moineau, d'un beau plumage bleu & rouge; il ſe perche près des eaux, & vole au raze de l'eau; il vit de petit poiſſon.

Le Courlis d'eau ou *Bécaſſe de Mer*, fréquente les bords de la mer & des rivieres, où elle trouve ſa nourriture. Cet oiſeau eſt gros comme un gros Pigeon de voliere, roux jaſpé de brun, le bec mince, fort long & un peu recourbé en deſſous dans toute ſa longueur; il va en bande.

L'Alcyon eſt un eſpéce d'Oiſeau Saint-Martin, ci-devant, qui habite les bords de la mer.

L'Hirondelle de Mer, oiſeau maritime très commun, qui nage & vole perpétuellement aux bords de la mer, pour fondre ſur les poiſſons proportionnés à ſa taille; il y en a quantité d'eſpéces de différentes groſſeurs & plumages, où en général le blanc domine.

L'Oiſeau du Tropique ou *Paille en cul*, eſt un oiſeau aſſez gros, qu'on ne trouve en mer qu'entre les Tropiques; on en voit très loin des terres; il eſt de la groſſeur d'une Poule, & ſa queue eſt ſi étroite, qu'il ſemble que ce n'eſt qu'une paille longue qui eſt attachée au croupion; il eſt roux.

La Frégate eſt un oiſeau maritime, de plumage gris, gros comme une groſſe Poule, la queue fourchue comme

une Hirondelle, de très grandes aîles, & qui vole ſi loin en mer, qu'on en rencontre juſqu'à 300 lieues loin des terres.

Oiseaux de Proye et de Volerie.

Les Oiſeaux de proye ſont les tyrans des airs; il pourſuivent & dévorent les oiſeaux qui ne peuvent ſe défendre contr'eux; ils ſont munis de griffes très fortes & aigues, & d'un bec recourbé & pointu.

L'Aigle.
Le Milan.
La Buſe.
L'Emouchet.
Le Feſſe-Pigeon ou Faux-Perdrieu.

L'Aigle paſſe pour le Roi des Oiſeaux à cauſe de ſa grandeur qui égale celle du plus gros Cigne, de ſon regard terrible & majeſtueux, de ſa force prodigieuſe, & de ſon vol élevé; le grand Aigle eſt d'un plumage tanné foncé; il habite les plus hauts rochers, au ſommet deſquels il fait ſon nid; ſes petits ſe nomment *Aiglons*; on dit qu'il y a des Aigles qui enlevent des Moutons.
Il s'en trouve de pluſieurs ſortes & groſſeurs.

Le Milan eſt un oiſeau de proye gros comme une Poule, de plumage roux, ſa queue eſt fourchue comme celle d'une Hirondelle.

La Buſe eſt un oiſeau de proye gros comme un Coq, de plumage roux tanné; elle vole péſamment, elle ſe met à l'affut pour attraper des Lapereaux & autres animaux, tant d'eau que de terre.

L'Emouchet eſt un petit oiſeau de proye gros comme un Pigeon, de plumage roux, d'un vol rapide; il vit dans les Bois, des petits oiſeaux qu'il y peut attraper.

Le Feſſe-Pigeon ou *Faux-Perdrieu* eſt plus gros que le précédent, auſſi vit-il de plus gros oiſeaux, comme Pigeons, Perdrix &c.

Les Oiseaux de Volerie.

Les Oiſeaux de volerie naiſſent ſauvages, ils ſont Oiſeaux de proye comme les précédens, mais on a trouvé la maniere d'apprivoiſer ceux-ci pour la Chaſſe aux Oiſeaux; cette Chaſſe eſt même devenue un plaiſir de Roi, ſous le nom général de *Fauconerie*. On la diviſe en deux ſortes de claſſes, qu'on nomme *haute Volerie* ou *Fauconerie*, & *baſſe Volerie* ou *Autourſerie*.

La haute Volerie s'execute par pluſieurs oiſeaux qui s'élevent en tournant pour gagner le deſſus de l'oiſeau qu'ils pourſuivent, après quoi ils fondent ſur lui, & l'abattent à coups d'eſtomach & de bec.

Ces Oiſeaux ſont : Le Faucon.

Eſpéces de Faucons. { Le Sacre, femelle du Sacret. / Le Lanier, femelle du Laneret. / Le Gerfaut. }

L'Emerillon.

Le Hobereau.

On ſe ſert auſſi du Duc, oiſeau de nuit décrit ci-après, en le faiſant percher pour attirer le Milan ſon ennemi, ſur lequel on lâche auſſitôt les Faucons.

Les Oiſeaux ou Animaux qu'on leurs fait voler, c'eſt-à-dire pourſuivre, ſont :

Le Milan.
Le Héron.
La Corneille.
La Perdrix ou pour champs.
Le Canard ou pour riviere.
La Pie.
Le Liévre.

La baſſe Volerie, autrement l'Autourſerie n'a qu'une eſpéce d'oiſeau.

L'Autour.

Cet Oiſeau pourſuit à tire d'aîle l'animal qu'il veut prendre, juſqu'à ce qu'il l'ait atteint de vîteſſe.

Les Animaux auxquels on l'employe, ſont :

La Perdrix.
Le Canard.
Le Lapin.

Les Oiseaux de Nuit.

Les Oiſeaux de nuit, ſont ceux qui ne commencent à paroître & à voler qu'à l'entrée de la nuit, & ſe retirent à la pointe du jour ; ils ſont tous carnaciers.

Le Duc.
Le Chat-Huant.
Le Hibou.
La Chouette.
La Freſaye ou Crapaud volant.
La Chauve-Souris.

Le Duc eſt un oiſeau gros comme un Coq-d'Inde, ayant une groſſe tête ronde, de grands yeux, & quelques plumes toutes droites au-deſſus de chaque oreille, qui le font reſſembler à un Chat ; il eſt de plumage roux & brun ; il vit des oiſeaux & autres animaux qu'il peut attraper pendant la nuit. Les Ducs ſont communs dans les montagnes de Suiſſe.

Le Chat-Huant eſt en petit ce que le Duc eſt en grand ; celui-ci eſt de la groſſeur d'une Poule, il ſe nourrit comme le Duc.

Le Hibou eſt gros comme le Chat-Huant, & lui reſſemble en tout, excepté qu'il n'a point de plumes ſur la tête en forme d'oreilles.

La Chouette ou *Chevêche* eſt une eſpéce de Hibou, mais plus petit.

Il y a pluſieurs ſortes de Hiboux & de Chouettes.

La Frezaye, ou *Crapaud volant*, ou *Tête-chevre*, eſt un oiſeau nocturne gros comme un petit Pigeon, le plumage jaſpé à peu près comme une Bécaſſe, le bec très petit en apparence, mais extrémement fendu juſqu'au-delà des yeux, de façon qu'étant ouvert il paroît très large ; il vit d'inſectes dans les Bois & de Courtillieres. A côté de l'ongle du milieu de chaque pate, en dedans eſt attaché une eſpéce de peigne de corne compoſé de 8 dents d'une ligne de long, qui lui ſervent apparemment à ſerrer & tenir ferme les inſectes dont il s'eſt ſaiſi. Il eſt paſſager comme l'Hirondelle.

La

La Chauve-Souris eſt un animal volant pendant la nuit, de la groſſeur d'un Moineau; elle a la tête approchant de celle de la Souris, le corps couvert d'un poil gris, ſes aîles ne ſont qu'un peau fine, dans laquelle ſes pates, tant de devant que de derriere, ſont engagées; celles de devant ſe terminent en un crochet qui dépaſſe l'aîle, & avec leſquelles elle s'accroche; celles de derriere ſe terminent en vraies pates, mais elles n'ont qu'un foible mouvement; ſa queue eſt formée par la même peau de chaqu'aîle qui fait le tour de ſon croupion; elle vit d'inſectes qu'elle prend en volant. Cet animal eſt hideux; il s'en trouve dans les Indes de très grandes, qu'on dit bonnes à manger.

DES OISEAUX DE VOLIERE OU A RAMAGE, ET DE CEUX QUI PARLENT ET SIFFLENT.

Oiſeaux à ramage.

Les Oiſeaux de voliere, ſont de petits oiſeaux qui ont un ramage naturel très agréable; on les prive, & on les enferme dans des cages ou dans des volieres, qui ſont de très grandes cages; on les y nourrit, pour avoir le plaiſir de les entendre chanter.

Le Roſſignol.
Le Serin de Canarie.
La Fauvette à tête noire.
La Linotte de Vigne.
Le Chardonneret.
Le Pinçon.
Le Tarin.
L'Alouette.
La Méſange.
Le Bréand.
Le Roitelet.

Le Roſſignol eſt décrit *page 393*; il eſt le roi des Oiſeaux à ramage.

Le Serin de Canarie eſt ſauvage dans l'Iſle de Canarie; il a un très joli ramage; ſon plumage eſt jonquille, ou gris, ou d'un blanc jaune; il eſt très commun, ſe prive aiſément, apprend à ſiffler des airs, &

fait des petits dans les cages.

La Fauvette eſt griſe, celle qui a la tête noire a un fort joli ramage; elle eſt très difficile à élever.

La Linotte de Vigne eſt griſe & a l'eſtomach rouge; elle a un joli ramage & très doux.

Le Chardoneret eſt un très bel oiſeau, d'un plumage jaune, cendré, noir & couleur de feu; il a un joli ramage.

Le Pinçon eſt aſſez beau, de plumage rouge, blanc, gris, noir; ſon ramage n'eſt pas varié.

Le Tarin eſt petit, d'un plumage verdâtre; le ramage en eſt joli.

L'Alouette chante mélodieuſement; elle eſt décrite *page 391*.

La Méſange chantante (car il y en a de bien des eſpéces) eſt un petit oiſeau d'un ramage agréable; elle eſt très difficile à nourrir.

Le Bréand eſt gros comme un Pinçon; il n'eſt point délicat, & a un joli ramage.

Le Roitelet eſt le plus petit oiſeau de notre climat; il eſt roux, très délicat & difficile à nourrir; il a un ramage très agréable.

Pâtée pour toute eſpéce d'Oiſeaux qui vivent d'inſectes, comme Roitelet, Gorge-Rouge, Fauvettes, Méſanges, Roſſignols, Hirondelles, Bergeronnettes &c.

Chenevis concaſſé.
Œufs durs, blanc & jaune.
Perſil haché menu.
Du maigre de bœuf cuit & haché.
De la mie de pain raſſis émietée.
} Partie égale, le tout mêlé enſemble.

On doit renouveller cette Pâtée tous les deux jours, Hyver & Eté.

Oiſeaux qui parlent & ſifflent.

Ces Oiſeaux n'ont, pour la plûpart, qu'une voix aſſez deſagréable, mais ils retiennent ce qu'on leurs apprend, ſoit paroles ou chanſons.

Le Perroquet.
La Pie.
Le Merle.
Le Sanſonnet.
Le Bouvreur.
Le Serin.
Le Moineau franc.
La Corneille.

Le Perroquet eſt un aſſez gros oiſeau des Indes, dont il y a bien des eſpéces de toutes grandeurs, depuis celle d'un Dindon juſqu'à celle d'un Moineau, & de bien des ſortes de couleurs, rouge, bleue, verte, griſe &c. On leurs donne auſſi des noms différents: *Les Aras* ſont les plus gros; il y en a des rouges & des bleus.

Les Catacouas, ſont blancs & couleur de roſe, ils ſont hupés.

Les Perruches ſont aſſez petites; il y en a de vertes à col noir.

Tous apprennent à parler, & parlent très diſtinctement.

La Pie eſt décrite *page 389*; elle parle.

Le Merle eſt décrit *page 389*; il ſiffle des chanſons très bien, & parle.

Le Sanſonet ou *Etourneau* eſt décrit *page 391*; il parle & ſiffle des airs.

Le Bouvreur eſt un petit oiſeau qui a le dos gris-brun & le ventre rouge, le bec gros & court; il ſiffle des airs & parle.

Le Moineau-Franc eſt décrit *page 388*; il s'en trouve à qui on fait dire quelques paroles.

Le Serin, eſt décrit *page 401*; on peut lui apprendre à dire quelques paroles.

La Corneille, eſt décrite *page 390*; elle parle.

De quelques Oiſeaux extraordinaires.

L'Oiſeau-Mouche.
L'Oiſeau de Paradis.
L'Autruche ou Cerf-Oiſeau.
Le Cazoart.

L'Oiſeau Mouche eſt le plus petit oiſeau du Monde connu ; il eſt d'un très beau plumage bleu doré & rouge, un petit bec mince, longuet & un peu recourbé ; ſon corps plumé eſt de la groſſeur d'une noiſette ; il voltige parmi les fleurs, du fond deſquelles il va pomper le ſuc, en y portant le bout de ſa langue qui eſt longuette, pendant qu'il ſe ſoutient en l'air. On le trouve en Amérique.

L'Oiſeau de Paradis eſt un oiſeau de la groſſeur d'un Pigeon, le plumage caffé clair, des taches noires à la tête, qui tire ſur le jaune ; de ſon eſtomach ou plaſtron part une epaiſſe quantité de longues plumes, qui, coulant le long de ſon ventre, s'étendent bien au-delà de ſa queue, en s'élargiſſant. Cette panache eſt jaune ſous le ventre, & caffé clair du côté de ſa queue. Il n'a ni jambes ni pieds, mais des deux côtés de la racine de ſa queue, ou plutôt aux côtés du croupion, ſortent deux gros poils durs comme de la corne, & noirs, qui vont en s'éloignant l'un de l'autre, couchés ſur la la panache dont on vient de parler, ſe terminer en deux crochets circulaires qui ſe regardent l'un l'autre. Peut-être ces corps durs & crochus ſerviroient-ils à l'accrocher à quelque choſe, quand il veut ſe repoſer, mais on n'en ſçait rien, attendu qu'on ne trouve ces oiſeaux que morts, le bec fiché en terre, dans une des Iſles Moluques, & qu'on ignore d'où ils viennent.

L'Autruche ou *Cerf-Oiſeau* eſt un oiſeau qu'on trouve en Afrique & en Amérique, qui tient de l'animal terreſtre ; elle a ſix pieds & plus de haut, parce qu'elle a les jambes & le col très longs ; elle a des

aîles, mais elle eſt trop péſante pour voler; elle a le plumage cendré & le bout des aîles noir, le bec applati; elle court d'une grande vîteſſe, s'aidant du mouvement de ſes aîles; on la chaſſe avec des Chiens; ſes plumes ſervent à faire les Plumets qu'on met ſur les Chapeaux; ſes œufs ſont de la groſſeur d'un Melon ordinaire.

Le Cazoart, oiſeau qui ſe trouve dans une Iſle des Indes, qui appartient aux Hollandois; il a quatre pieds ou environ de haut, le col & les jambes longues, le deſſus de ſa tête eſt couronné d'une élevation en forme de crête, mais ſans dentelures, couleur de cire jaune, & dure comme de la corne; ſon col eſt d'un beau bleu; deux fannes couleur de feu, comme celles des Dindons, pendent au bas de ſon col, en devant; le plumage de ſon corps reſſemble au poil de Sanglier, & a la même couleur; en place d'aîles, paroiſſent deux eſpéces de rateaux à ſix pointes très longues & dures, qui lui ſervent apparament de defenſes. Il n'a point de queue ni de langue.

DES REPTILES.

Les Reptiles ſont de deux ſortes; il y en a qui ont des pates, & d'autres qui ſe traînent ſur terre en ſerpentant, & qui n'ont point de pates; les premiers ſe nomment *Lézards*, les autres, *Serpents*.

Les Lézards.

Les Lézards ſont de bien des eſpéces & grandeurs; ils ſont tous à quatre pates qui s'écartent de leurs corps, & qui n'empêchent pas leurs ventre de traîner; leurs vîteſſe vient de la volubilité de leurs longue queue; il s'en trouve de malfaiſants, & d'autres qui n'ont point de venin. Il y en a qui vivent ſur terre & d'autres dans l'eau; les plus connus ſont les ſuivants:

Le Lézard gris.
Le Lézard verd.
Le Cameléon.
La Salamandre.
Le Crocodille.

Le Lézard gris eſt le plus petit de tous, il eſt couvert de petites écailles griſes ; il habite dans les pierres, parmi leſquelles il ſe cache.

Le Lézard verd eſt du double plus gros que le gris ; il eſt d'un beau verd ; il habite les Bois.

Le Caméléon eſt un Lézard des Indes orientales ; cet animal eſt aſſez ſingulier, il ne vit que de Mouches qu'il attrape en volant, au moyen d'une langue d'un demi pied de long, gluante par le bout, qu'il lance adroitement ; il eſt gris ardoiſé, il a près d'un demi-pied de long & ſa queue autant ; ſon changement de couleur, à toutes celles qu'on lui préſente, n'eſt pas bien avéré.

La Salamandre eſt un Lézard qui vit dans l'eau ; il y en a de pluſieurs eſpéces ; ces Lézards vont lentement, & ne ſont point malfaiſants ; ils ſont communément noirâtres ſur le dos, & citron ou orangés ſous le ventre. Si on met une Salamande ſur des charbons ardents, elle les éteint par une humeur gluante qui ſort de tout ſon corps, c'eſt ce qui a fait dire qu'elle vivoit dans le feu, mais cette humeur uſée, elle brûle comme tout animal.

Le Crocodille ou *Caiman & l'Alligator*, eſpéces de Lézards qui deviennent d'une grandeur prodigieuſe ; ce ſont des Lézards d'eau qui dévorent & qui engloutiſſent tout ce qu'ils peuvent atteindre de vivant ; on les trouve aux grandes rivieres d'Aſie, d'Afrique & d'Amérique ; ils peuvent avaler, à ce qu'on dit, un homme tout entier.

Les Serpents.

Il y a une infinité d'eſpéces de Serpents, grands & petits, les uns ſans venin, les autres très venimeux ; il s'en trouve quaſi en tout pays ; les plus connus ſont les ſuivants :

La Couleuvre. L'Aſpic.
La Vipére. Le Serpent à ſonnette.

La Couleuvre eſt un ſerpent de deux pieds & plus de long ; ſa langue faite en dard par le bout, eſt venimeuſe.

La Vipére eſt un Serpent d'environ un pied de long ; la Vipére mord & ſes dents ſont venimeuſes.

L'Aſpic, petit Serpent très dangéreux par ſa piqueure ; il s'élance en avant par le reſſort de ſa queue.

Le Serpent à ſonnette ſe trouve en Amérique ; il eſt aſſez gros & très dangéreux, ſa piqueure étant un venin très ſubtil ; mais le bruit que fait ſa queue imite celui de pluſieurs grelots, & avertit, par conſéquent, de ſon approche.

Nota. Il ſe trouve dans quelques Mers des Serpents d'eau d'une groſſeur & d'une longueur effrayante & très dangéreux, & d'autres auſſi gros, qui ne ſont point nuiſibles.

DES INSECTES
De Terre, d'Air et d'Eau.

Les Inſectes en général, ſont de petits animaux, dont le corps & les membres ſont couverts d'écailles qui enjambent les unes ſur les autres, & dont chaque partie conſerve quelque tems du mouvement, après avoir été ſéparée.

La plus grande quantité provient d'œufs qui écloſent dans l'élément où ils ont été dépoſés, ſoit ſur terre ou dans l'eau ; les Vers, Chenilles, ou autres Inſectes rampants ſur terre, ou au fond de l'eau, ou nageants, qui écloſent de ces œufs, changent un peu de forme au bout d'un tems ; ils ſont alors comme morts & ſans mouvement ; mais après un certain tems, il ſort de ces coques inanimées un Inſecte ayant des aîles, ſoit Mouche, Eſcarbot, Papillon &c. Alors l'accouplement ſe fait, la femelle dépoſe ſes œufs fécondés, qui écloſent en leurs tems. C'eſt ainſi que ſe perpétuent la plus grande quantité des Inſectes, dont le nombre eſt infini. C'eſt pourquoi on n'enviſagera ici ces animaux que par leurs qualités, & on diſtinguera : Ceux qui ſont utiles.

Ceux qui ſont nuiſibles par eux-mêmes.

Ceux qui nuiſent par leurs déſordres.

Ceux qui ne font ni bien ni mal.

Insectes utiles.

Les Vers à soye entourrent leurs coques de soye, qui sert à faire des habits & autres meubles ; ils deviennent Papillons blancs.

La Cochenille, nom qu'on donne à de petits insectes qui deviennent couleur de feu en se nourrissant du suc rouge du Figuier d'Inde ; on les ramasse, on les fait mourir, & on en tire une belle teinture écarlatte.

L'Abeille ou la Mouche à miel, d'abord un Ver, ensuite Mouche, fait le miel qu'on mange, & la cire qui éclaire.

Les Vers de terre ne souffrent aucune transformation ; ils sont utiles en Médecine, pour des remédes extérieurs.

Les Mouches Cantarides, espéce de petit Escarbot verd, d'abord Ver, puis Coque, ensuite Escarbot ; il est utile en Médecine.

Les Sang-Sues, espéce de Ver plat & noirâtre, qu'on trouve dans l'eau ; il est utile en Médecine, pour succer le mauvais sang.

Les Grenouilles d'eau
Les Ecrevisses d'eau douce } sont bonnes à manger.

Les Crevettes & Salicoques.
Les Houmarts.
Les Pouparts—ronds.
Les Crables—ronds.
Les Etris—ronds. } espéces d'Ecrevices & Cancres de Mer (qu'on nomme Coquillages) ils sont bons à manger.

Les Limaçons blancs de terre se mangent en certains pays.

Insectes nuisibles par eux-mêmes.

Le Scorpion habite dans les pierres aux pays chauds, il ressemble à une petite Ecrevisse ; il est brun ; la piqueure du bout de sa queue est très venimeuse.

La Tarentule est une très grosse Araignée, elle se tient dans les champs, sa morsure est très venimeuse ; surtout en Italie.

L'Araignée noire des caves, à pates courtes eſt aſſez petite, c'eſt la ſeule Araignée qui ſoit poiſon, & poiſon très ſubtil étant avalé.

La Puce.
La Punaiſe.
Le Poux.
Le Morpion.
} ſont très incommodes par leurs piqueures.

Le Couſin, ou Mouſtique, ou Maringoin, eſt un petit inſecte aîlé, d'abord Ver aquatique, puis coque, enſuite Couſin; il eſt très incommode par ſa piqueure.

Inſectes nuiſibles par leurs déſordres.

Les Chenilles, de pluſieurs eſpéces qui ſe transforment en Papillons, ravagent les légumes & les fruits.

Les Hannetons provenant *des Vers de bled*, leſquels ſont en terre deux ans, où ils rongent les racines des bleds & herbes, puis deviennent en Coque, & la troiſieme année en Eſcarbot nommé *Hanneton*. Le Hanneton mange les feuilles des arbres.

Les Pucerons très petits inſectes dont il eſt bien des eſpéces, s'attachent aux tiges des legumes qu'ils font périr en ſuccant la ſéve; ils accouchent de leurs petis tous vivans.

Les Guépes mangent les fruits meurs.

Les Fourmis percent & rongent les fruits.

Les Limaçons attaquent les fruits.

Le Taupe-Grillon, ou Courtilliere, ou Taupe verte, reſſemble à une groſſe Sauterelle, à pates courtes, griſe, ne ſaute point, mais elle trace ſous terre comme la Taupe, & ronge les racines des grains & légumes.

Inſectes qui ne font ni bien ni grand mal.

Le Crapaud.

Différentes eſpéces d'Eſcarbots.

Le Cerf-volant, eſpéce d'Eſcarbot cornu.

Les Bourdons
Les Frêlons
} eſpéces d'Abeilles.

Les Papillons ne font aucun mal, mais leurs œufs engendrent les Chenilles.

Les Vers luiſants, leurs lumiere eſt agréable à voir.

Les Punaiſes de Bois elles volent; elles ſentent mauvais.

Le Fourmi-Lion mange les Fourmis.

Les Demoiſelles volent, & mangent les Mouches.

LES POISSONS.

Les Poiſſons ſont les vrais habitans de l'eau, dont ils ne ſortent jamais. On peut en faire deux genres : les Poiſſons d'eau douce, & les Poiſſons de mer. Leurs plus grande variété eſt à la tête, qu'ils ont de différente forme; ils ont des nageoires & une queue, ce qui les fait nager d'une très grande vîteſſe; preſque tous ſont entourrés d'écailles. On ne peut entreprendre de les décrire tous ici.

Poiſſons d'eau douce.

La Carpe.
La Tanche.
L'Anguille.
Le Brochet.
La Perche.
Le Gardon.
La Truite.
La Brême.
La Vandoiſe.
Le Barbeau.
Le Meunier.
La Lotte ou Bourbotte.
Le Goujon.
La Loche.
Le Verron.
L'Able.
Le Chabot.

La Carpe eſt un poiſſon très commun; on la met dans les étangs & eaux dormantes; elle ſe trouve auſſi dans les grandes rivieres. La Carpe grandit juſqu'à deux à trois pieds; elle eſt bonne à manger.

La Tanche ne ſe plaît que dans les eaux dormantes, où elle ſe tient toujours près de la vaſe; elle grandit d'un pied & plus.

L'Anguille eſt un poiſſon étroit & long reſſemblant à une Couleuvre; elle vit également dans les eaux courantes & dormantes. Il s'en trouve de très groſſes & de trois pieds & plus de long.

Le Brochet ſe trouve dans toutes les eaux, mais il devient

beaucoup plus gros dans les étangs. C'eſt un poiſſon vorace, qui mange les autres poiſſons; il allonge d'un pouce par mois, ce qui fait qu'il s'en trouve d'une grandeur prodigieuſe; quand il eſt tout jeune, on le nomme *Lanceron*, & lorſqu'il a plus d'un pied & demi entre l'œil & la queue, ou, comme on dit vulgairement entre œil & batte, il acquert le nom de *Brochet carreau*.

La Perche eſt auſſi un poiſſon vorace, mais elle ne peut manger que du petit poiſſon, parce qu'elle ne grandit guères que d'un pied, & le Brochet ne peut la manger, parce qu'elle a une nageoire ſur le dos, qu'elle leve & ouvre comme une évantail, dont les bâtons dépaſſeroient & ſe termineroient en pointes très dures; elle ſe plaît mieux dans l'eau courante, & ne réuſſit guères dans l'eau dormante.

Le Gardon eſt un poiſſon de taille médiocre, comme d'un demi pied, quelquefois un peu plus; il vit en toute eau, mais il réuſſit mieux en eau courante.

La Truite veut abſolument de l'eau courante & très vive, & meurt promptement hors de l'eau; elle grandit d'un pied & demi & plus; il y en a de pluſieurs ſortes, mais les plus eſtimées, ſont celles qui ont la chair rougeâtre, & qu'on nomme, par cette raiſon, *Truites ſaumonées*.

La Brême eſt un poiſſon d'eau courante, qui devient grand comme une médiocre Carpe.

La Vandoiſe reſſemble aſſez à la Carpe, grandiſſant comme la Brême; elle eſt d'eau courante.

Le Barbeau eſt un poiſſon d'eau courante, qui grandit beaucoup dans les rivieres conſidérables; on en a vû de cinq pieds de long; il pend de ſon bec ſupérieur deux barbes ou chairs pointues de chaque côté.

Le Meunier eſt un poiſſon aſſez commun dans les rivieres; il devient de la taille d'une Carpe médiocre.

La Lotte ou *Bourbotte* reſſemble à une petite Anguille courte; c'eſt un poiſſon de riviere; ſon foie eſt très eſtimé.

Le Goujon
La Loche } très petits poiſſons d'eau courante.
Le Verron

L'Able très petit poiſſon de riviere, dont les écailles du ventre argentées étant préparées, ſervent à faire les fauſſes perles.

Le Chabot, petit poiſſon d'eau courante, qui a la tête large & plate, & qui va toujours en diminuant juſqu'à la queue.

Poiſſons de Mer.

La Morue ou Molue.
La Morue fraîche.
La Raye.
Le Harang.
La Sardine.
L'Anchois.
Le Maquereau.
Le Turbot.
La Barbue.
La Limande.
Le Carrelet.
La Sole.
Le Merlan.
L'Eperlan.
Le Grondin.
L'Anguille de Mer.
La Dorade.
Le Surmulet ou Rouget.
Le Marſouin ou Dauphin.
Le Thon.
Le Poiſſon-Volant.
Le Requin.
La Rouſſete.
La Baleine.
Le Cachalot.
L'Eſpadon.
La Torpille.

Poiſſons de Mer qui remontent les Rivieres.

La Plie.
La Lamproye.
Le Saumon.
L'Aloſe.
L'Eſturgeon.

La Morue eſt un aſſez gros poiſſon qu'on ne mange que ſalé ou fumé. La Morue fumée, eſt ce qu'on appelle *Merluche*; on en prend une prodigieuſe quantité vers le Nord de l'Amérique, ſur le banc de ſable de Terre-Neuve, où on la prépare pour la tranſporter.

La Morue fraîche eſt un poiſſon qui devient très grand; elle reſſemble aſſez à la Morue de Terre-Neuve, mais c'eſt une eſpéce différente.

La Raye eſt un aſſez grand poiſſon plat; il y en a de pluſieurs ſortes & grandeurs.

Le Harang eſt un aſſez petit poiſſon qui, partant tous les ans du fond du Nord, vient en nombre prodigieux ſe répandre dans nos Mers; on en prend conſidérablement; on les mange frais; on les ſale & on les fume; ces derniers ſont ce qu'on nomme *Harangs ſors* ou *ſorets* ou *pecs*

La Sardine eſt un petit poiſſon reſſemblant au Harang; elle eſt délicieuſe, mangée en ſortant de l'eau.

L'Anchois eſt un très petit poiſſon qu'on ne mange que mariné, en ſalade, ou dans les ſauces.

Le Maquereau eſt un poiſſon de moyenne taille, paſſager; ſa chair eſt blanche & ferme; on le mange frais, ou ſalé.

Le Turbot eſt un aſſez gros poiſſon plat.

La Barbue, plus petite, poiſſon plat.

La Limande
Le Carrelet. } poiſſons plats, de taille médiocre.
La Solle.

Le Merlan eſt un poiſſon de taille médiocre; il vient par troupes; il eſt paſſager.

L'Eperlan eſt un petit poiſſon bon à manger.

Le Grondin qu'on nomme improprement *Rouget*, parce que ſa peau devient rouge en cuiſant, eſt un aſſez petit poiſſon, dont la chair eſt blanche & ferme.

L'Anguille de Mer eſt un poiſſon long comme une Anguille; ſa tête finit en un bec long comme celui d'une Bécaſſe.

La Dorade eſt un grand poiſſon dont les écailles ſont comme dorées.

Le Surmulet ou *Rouget* eſt un poiſſon de médiocre taille, excellent à manger en ſortant de la Mer; il ne peut être tranſporté.

Le Marſouin, ou *Dauphin*, ou *Pourceau de Mer*, eſt un gros poiſſon très gras; lorſque les Marſouins ſautent & roulent ſur la ſurface de la Mer, c'eſt un préſage de mauvais tems.

Le Thon eſt un gros poiſſon; on le marine pour le garder;

ſa chair eſt un reméde contre la rage.

Le Requin eſt un poiſſon d'un genre qu'on nomme *Chien de Mer* ; ſa peau eſt rude & chagrinée, ſans écailles. Cet animal eſt très vorace & très dangéreux car il ſe jette ſur les Plongeurs, & les dévore.

La Rouſſete eſt un plus petit Chien de Mer ; il a la peau rude, mais à plus petits grains que le précédent.

La Baleine eſt le plus gros poiſſon qu'on connoiſſe ; elle a juſqu'à deux cent pieds de long ; elle habite principalement les Mers du Nord les plus froides. ſes fannes ou mouſtaches ſont ce qu'on appelle ici *de la Baleine* ; ſa cervelle eſt ce qu'on nomme *le blanc de Baleine ;* on fait l'huile de Baleine de ſa graiſſe.

Le Cachalot eſt une eſpéce de Baleine plus petite que la précédente ; on dit que l'Ambre gris prend naiſſance dans ſon corps.

Le Poiſſon volant eſt un poiſſon ſingulier, car il vole ; il eſt de la grandeur d'un Harang ; ſes nageoires lui ſervent d'aîles tant qu'elles ſont mouillées, & il retombe dans l'eau auſſitôt qu'elles ſont séches.

L'Eſpadon eſt un très gros poiſſon ; du bout de ſon nez ſort en avant un os ou arrête très longue, platte, bordée de chaque côté d'un rang de groſſes & fortes pointes.

La Torpille eſt un poiſſon médiocre ; c'eſt une eſpéce de Raye. Si en la prenant à la main, on l'empoigne par les côtés, elle a la propriété d'engourdir tout le bras avec douleur ; mais ſaiſie par la queue, on n'en ſent aucun mal.

Poiſſons de Mer qui remontent dans les Fleuves.

La Plie, aſſez petit poiſſon plat ; on la trouve bien avant dans quelques Fleuves, ſur tout dans la Loire.

La Lamproye, eſpéce d'Anguille de Mer ; elle a ſept enfoncements de chaque côté, près de la tête, rangés ſuivant la longueur du corps, à un pouce l'un de l'autre ; on en trouve aſſez avant dans la Loire.

L'Aloſe, poiſſon de la longueur d'une aſſez groſſe Carpe ; elle s'engraiſſe dans les Fleuves.

Le Saulmon eſt un gros poiſſon qui a la chair rouge orangé ; on le mange frais ou ſalé ; il remonte bien avant dans les Fleuves.

L'Eſturgeon, très gros poiſſon de Mer, bon à manger ; il en remonte quelques-uns dans les Fleuves.

DE LA CHASSE. ET DE LA PESCHE.

LA CHASSE.

LA Chaſſe eſt un divertiſſement ſi vif, qu'il devient quelquefois une paſſion funeſte. Heureux celui qui ne regarde cet exercice que comme un délaſſement & un moyen d'entretenir ſa ſanté & l'agilité du corps, néceſſaire en tant d'occaſions.

La Chaſſe à l'Oiſeau, qu'on nomme *la Fauconerie*, a été touchée dans l'article des Oiſeaux de Proye & de Volerie, *page 399*.

Les autres Chaſſes ſont :

La Chaſſe à tirer, ou
- au Chien couchant.
- au Choupille.
- au Barbet.
- aux Baſſets & Briquets.

La Chaſſe aux Levriers.

La Chaſſe à Cors & à Cris.
- du Cerf.
- du Daim.
- du Chevreuil.
- du Sanglier.
- du Loup.
- du Liévre.
- du Renard.

La Chaſſe au Furet, ou fureter.

L'Affût.

Chaſſe au Chien couchant.

La Chaſſe à tirer avec l'aide d'un Chien qu'on nomm *Chien ferme*, *Chien d'arrêt*, *Chien couchant*, pour objet le gibier des Plaines, comme Perdrix Cailles, Liévres &c. Elle s'exécute à pied & cheval. Le Chien néceſſaire à cette Chaſſe, do avoir été dreſſé à quêter dans la Plaine, & s'arrêter tout court lorſqu'il ſent ſon gibier à cer taine diſtance, de peur qu'en avançant, il ne l faſſe partir avant que ſon Maître ſoit arrivé portée de le tirer. On a trouvé qu'une aſſez grand eſpéce de Chiens à poils raz où le blanc domine qu'on nomme *Braques*, & une autre à longs poils nommés *Epagneuls*, fourniſſoient de fort bonne races pour cette Chaſſe, & y ſont méilleurs qu tous autres.

Lorſque le Chien eſt arrêté, ſon maître fait d grands circuits autour de lui, en s'approchant inſenſiblement pour faire partir le gibier, & le tire en courant ou en volant. S'il le tue ou le bleſſe, alors le devoir du Chien eſt de le prendre dans ſa gueule, & de le rapporter ſans le mâchone ni l'endommager.

La Chaſſe au Choupille ne demande pas un Chien qui ſçache arrêter, mais un Chien dreſſé à chaſſer ſous le fuſil, c'eſt-à dire, ſans s'éloigner de ſon maître ; il doit rapporter comme le précédent.

La Chaſſe au Barbet a pour objet le gibier aquatique, comme Bécaſſines, Canards ſauvages, Sarcelles &c. On ſe ſert communément pour cette Chaſſe d'un Barbet, Chien entre deux tailles, à poil frizé, dont l'odorat eſt très fin, & qui ne craint point de ſe jetter à la nage, & de quêter dans les roſeaux & autres herbes aquatiques, d'où il fait partir le gibier. Si ſon maître tue ou bleſſe, il doit rapporter comme les précédents.

Nota. Ces trois eſpéces de Chaſſe ont pour objets principaux les Oiſeaux des Plaines & des Eaux, le Liévre & le Lapin dans les Boſquets & Remiſes ; mais celles qui vont ſuivre, s'exécutent par diverſes eſpéces de Chiens, dont la deſtination eſt de pourſuivre le Animaux terreſtres ci-après.

La

La Chaſſe aux Baſſets eſt une eſpéce de Chaſſe aux Chiens courants.

Les Baſſets ſont de deux & même de trois ſortes, ſçavoir :

Baſſets à jambes torſes.
Baſſets à jambes droites.
Petits Baſſets, ou Chiens de terre.

Les Baſſets à jambes torſes, ſont les meilleurs Chiens pour chaſſer le Lapin ; ils ſont bas ſur jambes, qui effectivement ſont tortues, ce qui fait qu'ils ne vont pas vîte ; le Lapin ne ſe ſentant pas harcelé, au lieu de ſe terrer promptement, ſe joue devant eux ; ainſi il donne aux Chaſſeurs le loiſir de le tirer.

Les Briquets & *les Baſſets à jambes droites* ſont plus vîtes que ceux à jambes torſes, auſſi peuvent-ils ſervir à la Chaſſe du Liévre, ſoit pour le tirer, ou même pour le forcer ; c'eſt principalement ceux-ci ou bien des Chiens courants de la petite eſpéce, qu'on nomme *Chiens ſans quartier*, parce qu'ils pourſuivent ſans diſtinction tout animal qui part devant eux.

Chiens ſans quartier.

Les petits Baſſets ou *Chiens de terre*, ſont une petite race de Baſſets à jambes torſes ou droites, très utile à la Chaſſe du Renard, pour entrer au fond des terriers, & l'y aller aboyer. (*Voyez ci-deſſous la Chaſſe du Renard.*) On en compoſe auſſi de petites Meutes pour chaſſer les Fouines & Putoires dans les greniers & mazures.

La Chaſſe aux Levriers.

Les Levriers ſe diſtinguent en 2 eſpéces. { Levriers pour Liévre. / Levriers d'attache.

Les Levriers ordinaires ou *pour Liévre*, ſont une eſpéce de Chiens d'aſſez grande taille, le corps mince & éffilé, la tête longue & le nez pointu ; ils courent d'une très grande vîteſſe. Cette eſpéce eſt ſinguliere parmi les Chiens, étant la ſeule qui

n'a point d'odorat; c'eſt pourquoi le Levrier ne peut pourſuivre ſon gibier que lorſqu'il le voit; auſſi ne s'en ſert-on que pour courrir le Liévre à veue; alors il le joint & le prend très promptement. Cette Chaſſe eſt trop courte pour être amuſante.

Les Levriers d'attache ſont plus grands & plus étoffés que les précédents; ils ſervent à d'autres Chaſſes. *Voyez ci-deſſous la Chaſſe du Sanglier & du Loup.*

Chaſſe aux Chiens courants, à Cors & à Cris.

Les Chaſſes qui vont ſuivre, ſe font ordinairement à Cors & à Cris, c'eſt-à-dire, avec des Equipages réglés & à cheval: les Chaſſeurs, en ſuivant les Chiens, ſonnent de la Trompe, qu'on nommoit autrefois *le Cors*, & font retentir différents cris, le tout pour les animer.

On nomme *Chiens courants* certaines eſpéces d'aſſez grande taille, bien proportionnés, ayant l'odorat fin, l'aboyement ſonore, & courants long-tems. C'eſt de ces Chiens que l'on forme des meutes plus ou moins nombreuſes, avec leſquelles on pourſuit divers animaux, ſoit pour les tirer, ou pour les forcer. On va parler de chacune de ces Chaſſes en particulier.

BESTES FAUVES.

LE CERF, LE DAIM, LE CHEVREUIL.

Chaſſe du Cerf.

Le Cerf (*décrit ci-devant, page 383.*) eſt en France un Animal royal, c'eſt-à dire, qu'il appartient ſpécialement au Roi; c'eſt pourquoi il eſt défendu de le tuer, & même de le chaſſer autrement qu'*à Cors & à Cris*, lorſqu'il en accorde la permiſſion. Avec cette permiſſion, on peut lever & entretenir une Meute, & chaſſer le Cerf *à Cors & à Cris*, pour le forcer, ſans jamais le tirer.

Cette Chaſſe eſt la plus belle de toutes, & la plus ſçavante; les excellents Piqueurs & les bons connoiſſeurs y ſont rares. Il en coute beaucoup pour entretenir une Meute,

qui ne peut être guères moins que de 50 Chiens, & qui va ſouvent à 100 & plus ; pluſieurs Piqueurs, nombre de Chevaux, de Palefreniers &c.

Connoiſſances du Cerf.

On connoît le Cerf & ſon âge par ſon bois, par l'empreinte de ſon pied, & par ſa fiente, qu'on nomme *ſes Fumées.* C'eſt principalement à ces trois ſignes que les Chaſſeurs ont recours, tant pour le pouvoir diſtinguer d'avec la Biche, que pour le détourner, & reconnoître dans le courant de la Chaſſe, ſi les Chiens ſuivent toujours celui qu'ils ont lancé.

Du Bois & de l'Age du Cerf.

Les cornes du Cerf ſe nomment, en terme de Chaſſe, *le Bois du Cerf.*

PLANCHE XVII.

A Le Bois de la premiere année, qui paroît ſur la tête du jeune Cerf; on nomme ce Bois les Dagues & le Cerf-Daguet.

A Les Pierrures ; elles ſont attachées à la meule, qui eſt la partie du crâne d'où ſort le Bois, & elles entourent le bas du Marin.

BB Le Marrein, ou la Perche.

CCC Les Andouillets.

D L'Empaumure, compoſée d'Andouillets.

xxx Les Perlures.

•• Les Goutieres.

Le petit que la Biche enfante, ſoit mâle ou femelle, ſe nomme les premiers ſix mois *Faon de Biche*, enſuite *Here* juſqu'à ce qu'il ſoit *Daguet.*

On ne le diſtingue mâle dans les Forêts qu'à ſa ſeconde année ; alors on lui apperçoit deux cornes ſimples toutes droites, longues d'environ ſix pouces *A* qu'on nomme *Dagues & le Cerf Daguet.*

La troiſieme année, ſon bois reparoît armé de quatre ou ſix branches qui ſe nomment *Andouillets* CCC. Les Chaſſeurs l'appellent *Cerf à ſa ſeconde tête.*

La quatrieme année, le nombre d'Andouillets augment encore de deux, ce qui fait huit; le Marrein BB ſe fortifie les Goutieres ** ſe creuſent, les Perlures xxx qui ſon un Grenetis comme du gros Chagrin ſur tout le bois, s'ap perçoivent mieux. Les Chaſſeurs l'appellent alors *Cerf à ſa troiſieme tête.*

La cinquieme année, augmentation d'Andouillets juſqu'à dix ou douze, & tout ce que deſſus encore plus diſtingué & apparent. Le Cerf eſt alors à ſa quatrieme tête.

La ſixieme année, ſon bois épaiſſi, les Andouillets encore en plus grand nombre juſqu'à quatorze, les Pierrures, Perlures & Goutieres plus marquées, le déſignent *Cerf, Dix-Cors jeunement.*

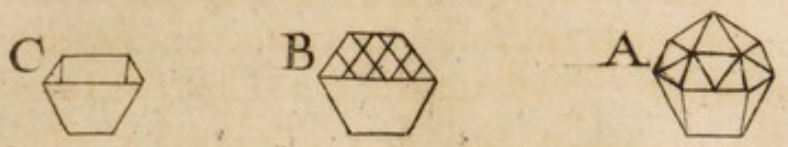
La ſeptieme année, il augmente encore de quatre Andouillets, rarement de ſix, ce qui feroit dix-huit. Son bois reſſemble aſſez en tout au précédent, mais il devient plus Cerf, c'eſt-à-dire, que ſon corſage s'épaiſſit, ce qui le fait juger *Cerf dix cors.*

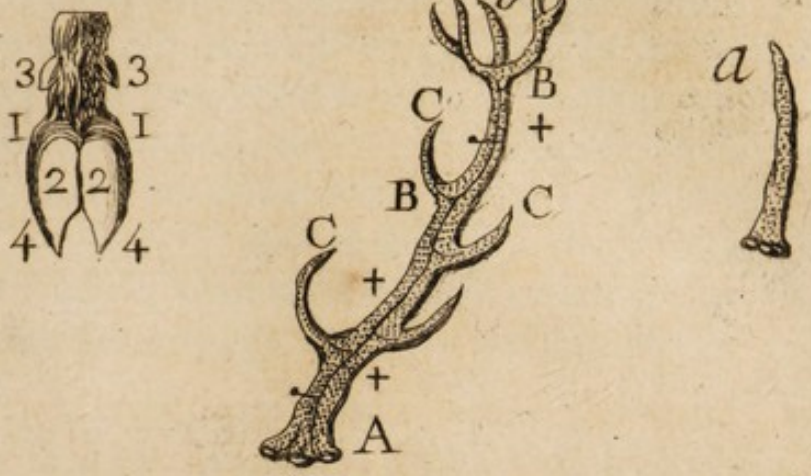
Quand le Cerf commence à avancer en âge, comme auſſi quand il eſt vieux, le haut de ſon bois ſe termine en pluſieurs Andouillets raſſemblés en main à moitié ouverte; c'eſt ce qu'on appelle *l'Empaumure* ou *le Chandelier d.* Alors le Cerf eſt dit *bien Cerf dix cors, gros Cerf, vieux Cerf.*

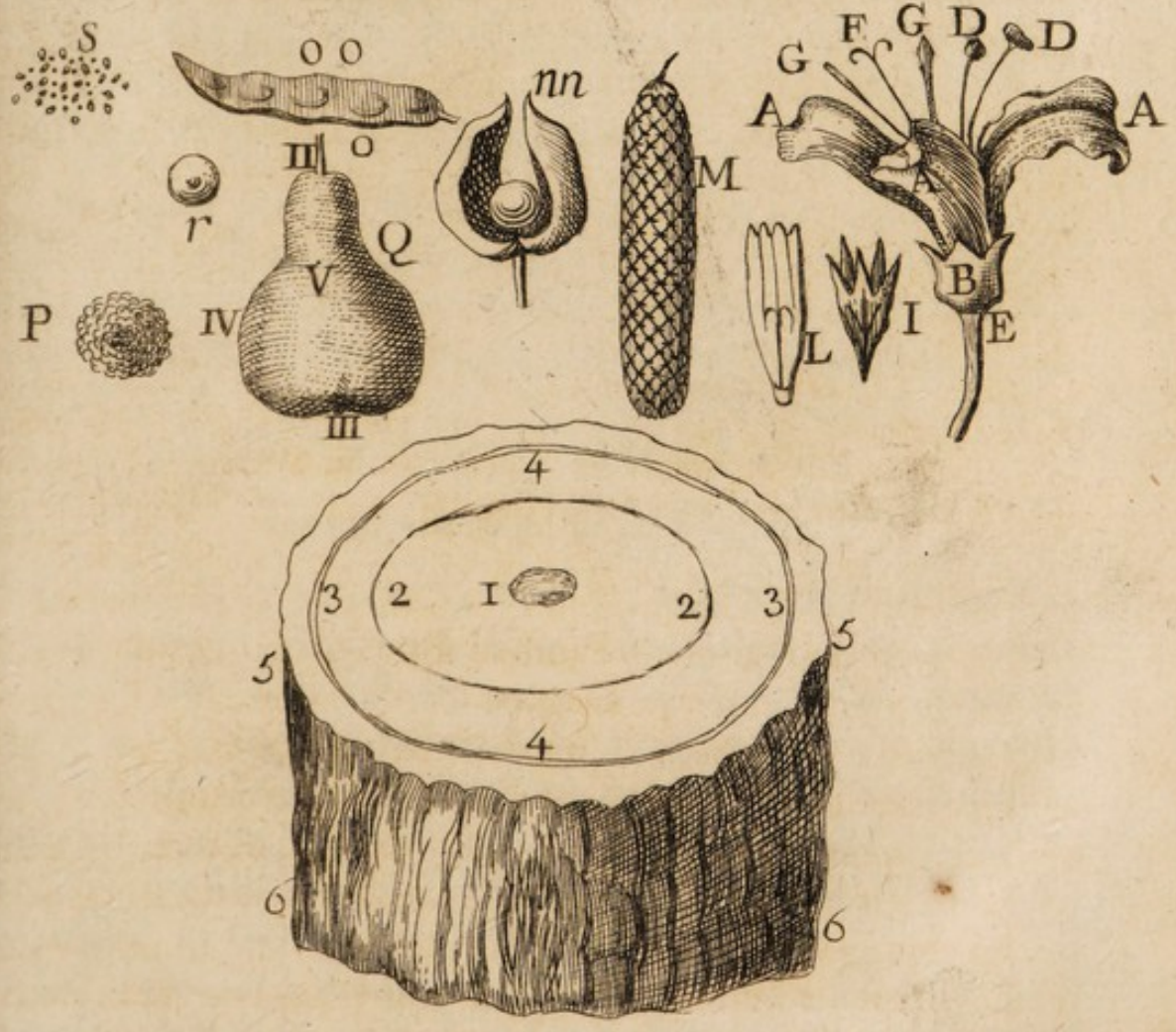
Nota. Le nombre des Andouillets ne paſſe guères 7 ou 8 à chaque bois. Lorſqu'un marrain ou perche en a plus que l'autre, par exemple, ſix d'un côté & quatre de l'autre, on dit 6 mal ſemés &c. de plus il ſe trouve des bois fort bizarres.

RÉCAPITULATION.

La premiere année,	Faon de Biche & Here.
La ſeconde année,	Daguet.
La troiſieme année,	Cerf à ſa ſeconde tête.
La quatrieme année,	Cerf à ſa troiſieme tête.
La cinquieme année,	Cerf à ſa quatrieme tête.
La ſixieme année,	Cerf dix cors jeunement.
La ſeptieme année,	Cerf dix cors.
La huitieme année & ſuivantes,	Bien Cerf dix cors, gros Cerf, vieux Cerf.


C
B
A


3
3
I
I
2
2
4
4
d
C
B
+
B
C
C
+
+
A
a


S
o o
o
III
r
Q
V
P
IV
III
nn
M
F
G
D
D
G
A
A
A
B
E
L
I
4
3
2
I
2
3
5
5
4
6
6

Du Pied & des Fumées.

La connoiſſance du pied du Cerf eſt, ſans comparaiſon, plus eſſentielle à cette Chaſſe, que ne l'eſt celle du bois, car il faut voir l'animal pour le reconnoître à ſon bois, encore quand il eſt tombé au printems, juſqu'à ce qu'il commence à revenir en été, on le prendroit de loin pour une Biche; mais le pied ſe connoît en tout tems par ſon empreinte ſur la terre. Il faut ſçavoir le diſtinguer de celui des Biches & de celui des autres Cerfs, trouver quel âge il a, & ſçavoir encore démêler dans le courant de la Chaſſe le pied du Cerf détourné, de celui des autres Cerfs, afin d'aider les Chiens dans un défaut ou au milieu du change.

1 Les Talons, plus gros au Cerf qu'à la Biche.
2 La Sole, plus large au Cerf qu'à la Biche.
3 Les Os plus gros & plus minces.
4 Les Pinces moins pointues.
Voyez ci-deſſus la Planche XVII.

On s'aide encore de la fiente, qu'on appelle *Fumées*, parce que non-ſeulement elles ont des formes différentes ſuivrant les ſaiſons, mais qu'elles ont encore des diſtinctions du Cerf à la Biche, & d'un plus jeune Cerf à un plus âgé.

DÉTOURNER LE CERF,

Commencement de la Chaſſe.

Le jour indiqué pour la Chaſſe, les Piqueurs & les Valets de limier (s'il y en a dans l'Equipage) partent avant le jour avec leurs Limier ou Chien ſecret. Ce Chien eſt dreſſé à ne pas faire le moindre aboyement, quelque voie qu'il ſente; ils le font marcher devant eux, en le tenant toujours par le trait, qui eſt une longue corde de crin attachée à un large collier de cuir qui lui entourre le col; ce collier ſe nomme *la Botte du Limier.*

Le Valet de Limier arrivé dans le Bois, cherche où il pourra trouver la voie d'un Cerf (car on ne chaſſe point

de Biche) & le détourner, c'eſt-à-dire, ſe rendre certain par les connoiſſances ſuſdites & avec l'aide de ſon Limier, qu'il a trouvé un Cerf. Alors marchant dans les chemins & ſentiers qui entourent l'enceinte dans laquelle le Cerf eſt entré, ſi le Limier ne ſe rabat pas ſur l'empreinte du même pied qui paſſe dans une autre enceinte, il eſt sûr qu'il eſt reſté dans cette premiere. Si le Cerf en eſt ſorti, le Valet de Limier recommence la même manœuvre d'enceintes en enceintes, juſqu'à ce que ſon Limier ne le trouve plus paſſé; il remarque bien cette derniere enceinte par quelques branches qu'il caſſe à demi, en chemin faiſant, ce qu'on nomme *des Briſées*, & ſe rend à l'endroit indiqué pour le rendez-vous des Chaſſeurs & de l'Equipage.

Le Rapport & la Chaſſe.

Les Valets de Limier ou les Piqueurs arrivés à l'aſſemblée, font au Maître leurs rapport des Cerfs que chacun a trouvé dans ſa quête; le Maître décide de celui qu'il veut chaſſer.

On ſépare la Meute en pluſieurs relais ou hardes de Chiens couplés, qu'on envoye aux différents endroits par leſquels on préſume que le Cerf pourra paſſer dans le courant de la Chaſſe, afin de le pourſuivre plus vivement.

Chaque relais ou diviſion de Chiens a un nom particulier, ſçavoir:

Les Chiens de Meute.
La Vieille Meute.
La ſeconde Vieille Meute.
Les Six-Chiens.

Les Chiens de Meute ſont deſtinés à lancer le Cerf, & à commencer la Chaſſe.

Les trois autres relais ſervent à ce qui vient d'être dit. Les Piqueurs y diſtribuent leurs Chiens de maniere qu'à chaque relais il y ait des Chiens de confiance qui ſçachent maintenir la voie & garder le change, c'eſt-à-dire diſtinguer à l'odorat le Cerf chaſſé parmi pluſieurs autres, ſoit Cerfs ou Biches, dans leſquels il ſeroit mêlé, ce qui s'appelle *être accompagné*.

Quand les Chiens chaſſent, les Piqueurs les ſuivent de près, ſonnant de la trompe, & criant certains termes imaginés, qui ne ſont d'aucune langue, & qui ont chacun une ſignification particuliere entendue des Chiens, ſçavoir:

Tayaut—ſe crie quand on voit le Cerf.

Ulaalé Çayaut, Çayalaaut—ſe crie quand les Chiens vont bien.

Hourvary, Aourva, au retour—ſe crie quand les Chiens tombent en défaut; ce cri les fait revenir aux Piqueurs, qui alors prennent des devans & des derrieres, c'eſt-à-dire, font des circuits en avant & en arriere de l'endroit du défaut, pour tacher de retrouver la voie de l'animal.

Volcetetz—ſe crie lorſqu'on revoit du pied du Cerf de meute, pour attirer les Chiens ſur cette voie.

Velcyrvary, Volcetets, Velcyales—ſe crie par celui qui retrouve l'empreinte du pied du Cerf de meute dans un défaut, afin de faire venir les Chiens à lui pour les remettre ſur la voie, & relever le défaut.

Alali—ſe crie lorſqu'on voit le Cerf aux abois, ou prêt à être pris.

La Trompe a auſſi ſes tons particuliers, comme *la quête, le ton pour Chiens en pleine Chaſſe, le défaut, la veue, la relancé, l'alali, la retraite &c.*

La Chaſſe finit ou par manquer le Cerf, ou par le prendre; alors on le dépouille de ſa peau, que les Chaſſeurs nomment *la Nappe du Cerf*, & on le donne à manger aux Chiens, ce qui s'appelle *faire la Curée.*

On préſente le pied du Cerf au Maître ou au plus diſtingué de la Compagnie.

Il eſt défendu d'avoir des gants aux mains dans le tems de la Curée, ſous peine de donner de quoi boire au Valet qui s'en apperçoit.

Chaſſe du Daim & du Chevreuil.

On chaſſe le Daim & le Chevreuil, mâle ou femelle, avec les mêmes précautions que le Cerf, c'eſt-à-dire, en les détournant, en les chaſſant par relais &c. avec la dif-

férencence cependant qu'on peut les tirer devant les Chiens, ce qui eſt défendu à l'égard du ſeul Cerf.

BÊTE NOIRE, LE SANGLIER.

Chaſſe du Sanglier.

L'Equipage de Chaſſe du Roi pour le Sanglier, ſe nomme *le Vautrait.*

Les Sangliers de tous âges, mâles & femelles, ſe chaſſent aux Chiens courants, à Cors & à Cris.

Nom des parties du corps & de l'âge du Sanglier.

Le bout du nez ſe nomme *le Boutoir.*

Deux groſſes & longues dents qui s'élevent du milieu de la machoire inférieure & ſortent en dehors, ſont nommées *les Défenſes;* la Laye n'en a point, le mâle ſeul en eſt pourvu.

Les Ergots au-deſſus du talon, qu'on nomme *les Os* au Cerf, s'appellent *les Gardes* au Sanglier.

Le Sanglier nouveau né ſe nomme *Marcaſſin.*

Quand il a quitté la livrée, il ſe nomme *Bête-rouſſe*, & à un an *Bête de compagnie*, depuis deux ans juſqu'à trois, il ſe nomme *Ragot.*

A trois ans il ſe nomme *Sanglier à ſon tiers an*; les défenſes commencent à être dangéreuſes.

A quatre ans il ſe nomme *Quartanier*; les défenſes ſont très dangéreuſes.

A cinq ans on le nomme *Sanglier miré*, c'eſt-à-dire, que ſes défenſes commencent à ſe courber de façon qu'elles ne peuvent plus bleſſer. Paſſé cet âge, on ne l'appelle plus que *grand Sanglier*, *grand vieux Sanglier.*

Comme le Sanglier, depuis trois ans juſqu'à cinq, eſt très dangéreux aux Chiens, & même aux Hommes, ſur leſquels il revient quand il eſt en furie, ſe ſervant de ſes défenſes, dont il fait de larges bleſſures, & éventre ſouvent des Chiens, on a coutume de le tirer ou bien de le faire coëffer, c'eſt-à-dire, arrêter & ſaiſir aux oreilles par de grands & forts Levriers qu'on nomme *Levriers d'atta-*

che, qui ne démordent jamais ; alors on peut l'approcher & le tuer avec un ſimple Couteau de Chaſſe.

Remarque Générale.

On ne crie *Tayaut* quand on voit l'animal, qu'à la veue des Bêtes fauves ci-deſſus ; quant à toutes les autres, comme au Sanglier & à toutes les ſuivantes, on crie *Ulaut* & jamais *Tayaut*.

La Chaſſe du Loup.

On détourne les Loups & on les chaſſe aux Chiens courants ; mais on réuſſit rarement à forcer les vieux Loups, parce qu'ils ſont très vîtes, & qu'ils ne ſe fatiguent point en courant. Cette grande haleine provient de ce qu'ils marchent jour & nuit pour chercher leurs proye. On peut forcer les Louveteaux, mais le plus expédient, à l'égard des vieux, eſt de les tirer, ou de les arrêter, quand on peut, à la ſortie du Bois, par nombre de Levriers d'attache, diſpoſés par relais, de deux ou trois Levriers par chaque relais, qu'on nomme *Leſſes de Levriers*. Chaque Leſſe, au nombre de trois, a un nom différent, ſçavoir :

Levriers d'étrite ou de queue.
Levriers compagnons ou de flanc.
Levriers de tête.

Si le bonheur veut que le Loup ſorte du Bois à portée de la veue de ces trois Leſſes, ou qu'on ait réuſſi à lui en faire prendre le chemin, on lui détache d'abord les Levriers d'étrite, enſuite les Levriers de flanc, enfin les Levriers de tête ; & lorſque tous ces Levriers l'ont ſaiſi, ce qui eſt bientôt fait, on le tue à coups de Couteau de Chaſſe.

La Chaſſe du Liévre aux Chiens courants.

Le Lievre eſt un animal des Plaines, qui court très vîte & long-tems ; on a parlé ci-deſſus de la Chaſſe du Liévre avec les Levriers, maintenant il eſt queſtion de cette Chaſſe avec des Chiens courants.

1°. On ne détourne point cet animal, mais on trôle dans les Plaines, c'eſt-à-dire, on marche au ha-

zard, ſuivi des Chiens, & auſſitôt qu'il part un Liévre, la Chaſſe commence, & les Chiens le courrent juſqu'à ce qu'ils l'ayent forcé ou manqué. La voie du Liévre eſt fort légere, c'eſt-à-dire peu ſenſible au nez des Chiens, & cet animal eſt fort ruſé; ces difficultés irritent & rendent cette Chaſſe agréable, quoique difficile.

2°. Toute la Meute chaſſe enſemble depuis le commencement juſqu'à la fin; il n'y eſt pas queſtion de relais de Chiens, ni de Chevaux; on ſe ſert de Chiens courants de la petite taille. Cette Chaſſe n'eſt ni dangéreuſe, ni couteuſe.

BÊTES PUANTES,

LE RENARD, LE CHAT SAUVAGE, LE BLÉREAU, LA FOUINE, LE PUTOIRE, LA BELETTE &c.

Chaſſe du Renard, & des autres Bêtes puantes.

Le Renard, animal des Bois, (*décrit page* .) eſt bon à détruire, car il détruit lui-même le gibier & la volaille; on ne le détourne point, mais on trôte dans les Bois avec les Chiens. Cette Chaſſe eſt très vive, à cauſe de l'odeur forte de l'animal; ce qui fait que les Chiens n'en tombent jamais en défaut, & le pourſuivent chaudement, juſqu'à ce qu'un coup de fuſil la termine, ou que le Renard entre au fond d'un terrier, ce qui arrive preſque toujours; c'eſt pourquoi on le force rarement à la courſe.

Lorſque le Renard eſt terré, on ne peut s'en ſaiſir qu'en le déterrant; pour cet effet on a quelques Baſſets de la petite eſpéce, autrement Chiens de terre (*Voyez page 417.*) qu'on fait entrer dans le terrier, où ils l'aboyent continuellement; on ouvre la terre avec des bêches, des pioches &c. au-deſſus de l'endroit où on entend le petit Chien. Lorſqu'on eſt parvenu juſqu'à lui, on fourre de longues tenailles dans le trou, le Renard veut les mordre, ce qui fait qu'on l'attrape ſouvent par la gueule; alors on le tire hors du trou, on le tue.

On trouve rarement les Bléreaux hors de leurs terriers ; c'eſt pourquoi leurs Chaſſe ſe borne à le déterrer.

Le Chat ſauvage ſe chaſſe comme le Renard ; on le tire s'il monte ſur un arbre ; s'il ſe terre, on le déterre.

La Chaſſe de la Fouine, Putoire, Belette, ſe fait dans les granges & greniers des Villages, avec de très petits Baſſets. Si on veut les faire monter aux greniers, on n'a qu'à y planter une échelle, toute la petite Meute y grimpe, & fait tant que l'animal eſt obligé de ſortir, & ſouvent de s'élancer dehors ; on le tue quelquefois en l'air.

La Chaſſe du Lapin au Furet.

Cette Chaſſe, qui s'appelle *Fureter*, ne s'exerce que ſur le Lapin ; par ce moyen, on en peut détruire une grande quantité. Le petit animal dont on ſe ſert, ſe nomme *Furet* ; c'eſt une eſpéce de groſſe Belette ; il y en a de tous blancs, & d'autres qui ſont jaunes ſur le dos. On les prive aiſément ; il eſt ennemi déclaré des Lapins. On commence par tendre des poches aux trous du terrier ; ces poches ſont de petits filets qui ſe ferment comme une bourſe, quand l'animal donne dedans ; on introduit enſuite le Furet dans le terrier, après l'avoir muſelé, de peur qu'il ne ſucce le ſang de quelque Lapin qu'il auroit ſaiſi, & qu'enſuite il ne s'endorme dans le trou. Les Lapins ont tant d'horreur de cet ennemi, qu'ils ſortent en grande hâte, donnent dans les poches, & s'y trouvent pris.

L'Affust.

On peut ſe mettre à l'Affût de toute eſpéce d'animal, en ſe cachant derriere un buiſſon, ou en montant dans un arbre ; là on attend que le gibier vienne à la portée du fuſil, afin de pouvoir le tirer. On ſe met à l'Affût ſur la fin du jour, ou au clair de la Lune, ou bien avant le point du jour, ce qui s'appelle *la Rentrée*.

RUSES DE CHASSE.

La Battue.

La Battue eſt une Chaſſe ſans Chiens, fort amuſante; on ne la fait guères que ſur l'arriere ſaiſon, quand les feulles ſont tombées, & que les Bécaſſes ſont arrivées. Le Seigneur du Village eſt ordinairement celui qui l'ordonne & l'indique; on aſſemble les jeunes Payſans pour battre le Bois (on les nomme alors les Batteurs) & en même tems les tireurs armés de leurs fuſils. Quand tout le monde eſt arrivé au rendez-vous, on poſte les tireurs à 50 pas l'un de l'autre, plus ou moins, le long des chemins ou des ſentiers qui entourrent une enceinte, on envoye les batteurs dans un de ces chemins, à l'oppoſite des tireurs. Lorſque tout eſt ainſi arrangé, on donne le ſignal aux batteurs par un coup de ſifflet ou autrement, dans l'inſtant la rangée des batteurs entre de front dans le Bois en criant & faiſant le plus de bruit qu'ils peuvent, pour effaroucher & faire partir le gibier & les animaux qui peuvent ſe trouver dans l'enceinte, leſquels en volant ou en courant paſſent où ſont les tireurs, qui les tirent, ſoit en traverſant, ou auſſitôt qu'ils les voyent à portée, tant à terre qu'en l'air. Quand il ne ſort plus rien, & que les batteurs ſont arrivés proche des tireurs, on va recommencer la même manœuvre à l'enceinte prochaine, & d'enceinte en enceinte, on parcourt ainſi tout le Bois. Cette Chaſſe eſt fort meurtriere & quelquefois dangéreuſe pour un tireur lorſqu'il quitte ſon poſte dans le tems de la Batue, car un coup de fuſil peut lui venir, parce qu'on ne ſçait où il eſt allé. Ce qu'on tue le plus ordinairement aux Battues, eſt des Becaſſes, des Faiſans, force Lapins, quelquefois mais rarement des Loups, des Renards, des Chevreuils, des Sangliers &c.

La Pipée.

La Pipée eſt une ruſe très divertiſſante; elle ſe fait toujours dans les Bois, les arbres ayant toutes leurs feuilles, comme en été ou au commencement de l'automne; on

s'y prépare d'avance en ébranchant un arbre de moyenne taille, qu'on aura trouvé un peu loin des autres dans une clariere ; on lui fait enſuite avec la ſerpe de petites entailles, dans chacune deſquelles on place un gluau, qui eſt une petite baguette enduite de Glu. On conſtruit ſous cet arbre une petite loge avec des branches feuillées, pour cacher celui qui doit piper. Le tout ainſi préparé, le Pipeur ſe cache dans ſa loge, & avec un appeau qui imite le chant du Hibou ou de la Chouette, il fait accourir les Oiſeaux des Bois qui viennent pour battre la Chouette ou le Hibou qu'ils haïſſent mortellement ; & comme, en cherchant à approcher du bruit, ils vont de branches en branches, ceux qui, par malheur, poſent ſur les gluaux, s'engluent les pates & les aîles, & tombent avec le gluau qui tient peu ; le Pipeur va les ramaſſer à meſure, & rentre vîte dans ſa loge ; quand il a pris une Pie ou un Geay, il le fait crier, ce qui attire tous les autres Oiſeaux, dont pluſieurs ſe prennent aux gluaux. On prend ainſi les Pies, les Geays, les Piverds, les Grives, les Merles, & des petits Oiſeaux. Si on a un Hibou ou une Chouette qu'on puiſſe faire tenir de façon qu'elle ſoit vûe des Oiſeaux, la Chaſſe eſt beaucoup plus vive.

Des autres Ruſes.

Parmi les ruſes de Chaſſe dont on ſe ſert, il y en a bien de défendues, quand elles s'exercent ſur le gibier, à cauſe de la deſtruction qu'elles peuvent en faire ; les autres ſont permiſes & même ſouvent très utiles, quand elles détruiſent les Animaux nuiſibles. En voici une partie :

La Chaſſe au feu, c'eſt-à-dire, avec des lumieres pendant la nuit, tant ſur terre que ſur l'eau, pour prendre du gibier ou des poiſſons, eſt défendue.

Les Colets ou Lacets de crin, tendus pour y prendre du gibier, ſont défendus.

La Coque de Levant, qu'on jette dans l'eau pour enivrer le poiſſon, eſt défendue.

Le Traîneau, Filet qu'on traîne dans les plaines nuitament, eſt défendu.

La Tonnelle, Filet pour prendre les perdrix pendant le jour, eſt défendue.

La Noix-Vomique dans les gobbes, pour empoiſonner les Loups, les Renards, les Corneilles, eſt permiſe.

La Tiraſſe, filet pour prendre les Cailles avec l'appeau eſt permiſe.

Les Gluots, pour prendre les oiſeaux des Bois, ſont permis.

Les Pantieres, filets pour prendre les Bécaſſes en volant, ſont permiſes.

Les Piéges de fer, pour prendre les Loups, les Renards &c. ſont permis.

Les Trapes & Foſſes, pour les mêmes, ſont permiſes.

Les Aſſommoirs, pour prendre les Fouines, les Putoirs &c. ſont permis.

Les Trébuchets, pour prendre les petits Oiſeaux, ſont permis.

DE LA PESCHE.

La Pêche, tant ſur mer que ſur l'eau douce, conſiſte en deux moyens généraux, qui ſont les Filets & la Ligne.

Filets à traîner.

Parmi les Filets, il y en a qui traînent au fond de l'eau, & qui ſonr menés en avant, au moyen d'une corde attachée au haut de chaque bout, que les Pêcheurs tirent en marchant le long des bords de l'eau, ou en avançant dans l'eau, enfin les deux bandes de Pêcheurs ſe rapprochent; on approche l'un de l'autre les deux bouts du Filet, qu'on tire dehors ſur la rive, ou dans un des batteaux, le poiſſon qui ſe trouve alors enfermé dans le cercle que forme le Filet, lequel cercle ſe rétraicit à meſure qu'on tire, ne peut ſe ſauver, & eſt pris à la main.

A ces ſortes de Filets, il y a un haut & un bas; le haut doit toujours regner ſur la ſuperficie de l'eau; c'eſt pourquoi on y attache de diſtance en diſtance des morceaux de liége qui le ſoutiennent & l'empêchent d'aller à fond; le bas doit toujours traîner au fond de l'eau, ce qui ſe fait au moyen des morceaux de plomb qu'on y attache pareillement de diſtance en diſtance.

La Pêche au Filet à jetter.

Un Filet qu'on nomme *l'Epervier*, eſt maillé en rond, le haut de ce Filet eſt raſſemblé en pointe, à laquelle eſt attachée une longue corde; le bas eſt garni de plomb dans ſon pourtour. Le Pêcheur lance en l'air le Filet devant lui; quand il eſt lancé adroitement, il s'ouvre ſous la forme de la coupe renverſée d'un Verre à boire, perce l'eau dans cette ſituation, & eſt dans l'inſtant au fond de l'eau; le Poiſſon qui s'en trouve coëffé, eſt sûrement pris, parce qu'à meſure que le Pêcheur le tire à lui par la corde dont il ne s'eſt pas déſaiſi, les plombs ſe rapprochent les uns des autres, & renferment tout ce qui ſe trouve en-dedans.

La Pêche au Filet dormant.

Le Poiſſon ſe prend tout ſeul à des Filets qu'on tend dans les roſeaux, ou dans des retours d'eaux. De ces Filets, il y en a de ronds & creux, faits dans le goût de certaines ſouricieres; le poiſſon y entre facilement, mais il ne ſçauroit en reſortir; d'autres ſont contremaillés, c'eſt-à-dire, qu'entre deux rangs de grandes mailles quarrées, on a renfermé un Filet à petites mailles, qui eſt lâche; le poiſſon, qui traverſe aiſément les grandes mailles, voulant continuer ſon chemin, pouſſe devant lui les petites mailles, dans leſquelles il s'embaraſſe ſans pouvoir en ſortir.

La Pêche à la Ligne.

La Pêche à la Ligne ſe fait de deux façons.

Pour la premiere, on a une gaule longue & pliante, au bout mince de laquelle on attache un long fil de crin blanc qu'on termine par un hameçon de fer; le long du fil, & à la diſtance qu'on veut, au-deſſus de l'hameçon, on attache un bouchon de liége; on enfile dans le crochet de l'hameçon un appas, ſoit un tronçon d'un Ver de terre, ou autre choſe; puis on jette la Ligne devant ſoi, l'hameçon s'enfonce dans l'eau, & le liége reſte ſur la ſuperficie. Alors, tenant toujours la gaule élevée, on attend

patiemment que quelque poiſſon, en avalant l'appas, s'acroche à l'hameçon, ce qui ſe connoît quand on voit le bouchon diſparoître & s'enfoncer dans l'eau ; on tire ſur le champ la Ligne hors de l'eau, & on l'amene à ſoi avec le poiſſon pendant à l'hameçon.

L'autre eſpéce de Ligne s'appelle *Ligne dormante*. A celle-ci on ne ſe ſert point de bouchon de liége ni de gaule ; on attache l'hameçon au bout d'une longue ficelle, on y met l'appas, on lance le tout dans l'eau, & on attache l'autre bout de la ficelle à un piquet fourchu qu'on enfonce de façon qu'il penche du côté de l'eau ; on roule quelques tours de la ficelle autour de cette fourche, afin que le poiſſon s'étant accroché & voulant s'enfuir, ne ſe déchire les ouies, ſi la ficelle réſiſtoit trop ; mais comme elle céde à ſes efforts en ſe déroulant petit à petit, le poiſſon perd enfin ſes forces, & on le trouve pris.

DES VÉGÉTAUX, ARBRES, PLANTES, GOMMES ET RESINES.

LA connoiſſance des Végétaux, qui comprend toutes les productions de la Terre en Plantes, Herbes, Arbres, Arbriſſeaux, Sous-Arbriſſeaux, Gommes & Reſines, eſt une Science d'une ſi grande étendue, à cauſe de leurs nombre prodigieux, qu'il n'y auroit pas moyen de la développer ici en ſon entier ; on en a décrit environ 12 à 13 mille eſpéces, & il en reſte encore pluſieurs autres mille connues & non encore décrites. L'illuſtre Tournefort a débrouillé ce cahos, en partageant tous les Végétaux en 22 Claſſes, dont chacune eſt ſubdiviſée en pluſieurs genres. On va ſuivre ſon ordre, avec les explications néceſſaires pour donner du moins quelques principes d'une Science qui ne peut guères s'acquerir parfaitement que par la préſence même des Végétaux.

LA RACINE.

La Racine eſt la Mere nourrice de tous les Végétaux; elle ſucce dans la terre les ſucs propres à la plante qui croît au-deſſus d'elle, & par ſon moyen. Il y a des racines de bien des formes; les unes ne ſont que de petits tuyaux en grand nombre, qui ſerpentent dans la terre, ce qu'on appelle *du Chevelu*. Le Chevelu accompagne auſſi toutes les autres eſpéces de racines, ſoit celles qui, perçant la terre tout droit ſe nomment *le Pivot*, ſoit celles qui coulent entre deux terres, les charnues, les bulbeuſes &c.

LE CORPS DES PLANTES ET DES ARBRES.

La Plante & l'Arbre, en ſortant de la terre, s'élévent droit vers le Ciel, & forment leurs tiges, qui ſe ſéparent enſuite en pluſieurs rameaux de plante, & en pluſieurs branches d'arbre. Les tiges & rameaux de plante ſont aſſez molles; il s'en trouve même de ſi foibles, qu'elles ſe répandent ſur terre, où quelques-unes prennent de petites racines de diſtance en diſtance. Les tiges & branches d'arbres & arbriſſeaux ſont plus ou moins dures.

Tous les Végétaux ont une écorce exterieure qui couvre leurs parties intérieures; beaucoup ont une ſeconde écorce mince & tendre; les plantes ont enſuite une chair ferme, & à leurs centre une moëlle qui eſt tendre, & communément cotoneuſe. Les arbres ont une groſſe écorce dure, une ſeconde écorce tendre, leurs bois, qui eſt au-deſſous, & qui, à beaucoup, ſe nomme *l'Aubier*, eſt plus blanc & moins ferme que le vrai bois, ou le cœur qu'il renferme; le centre des jeunes arbres eſt rempli de moële, mais à meſure qu'ils vieilliſſent, le cœur s'avance au centre, reſſerre la place de la moële, & enfin la bouche en entier.

Les Feuilles ſont communes aux plantes & aux arbres; leurs formes varient à l'infini; elles ſervent à garantir le Végétal de la trop grande chaleur; ce ſont auſſi les organes de ſa tranſpiration journaliere, & de ſon imbibation nocturne.

Parties ligneuſes des Arbrer.

La premiere ou groſſe écorce 5. 5. 6. 6.
La ſeconde écorce 4. 4.
L'Aubier ou Aubour 3, 3.
Le Vrai-Bois ou Cœur 2. 2.
La Moële 1.
Voyez la Planche XVII. cy-devant, page 419.

Toute cette diſtribution de parties forme le tronc & les branches de l'arbre.

LES FLEURS ET LES FRUITS.

Ce n'eſt par aucune des parties qu'on vient de détailler, que Monſieur de Tournefort a diſtingué les claſſes & les genres des plantes, arbres &c. mais par leurs fleurs & par leurs fruits, dont voici le détail anatomique.

Fleurs, leurs parties.

Petales ou Feuilles de fleur AA.
Calice B.
Pédicule ou Tige qui ſoutient la fleur E.
Piſtile C.
Etamines & leurs ſommets F. G. DD.
Fleuron I.
Diſque P.
Demi-Fleuron, eſpéce de Pétale L.
Chaton M.
Voyez la Planche XVII. cy-devant, page 419.

Les Pétales ſont l'ornement des Fleurs; il s'en trouve de toutes couleurs & mêlanges.

Le Calice eſt le vaſe au fond duquel les différentes parties de la Fleur ſont arrangées, ſçavoir, les Pétales, les Etamines & le Piſtile au milieu. Le Piſtile eſt quelquefois par ſa baze l'envelope du fruit naiſſant.

Le Pédicule eſt la petite tige ſur laquelle eſt poſé le calice.

Le Piſtile eſt une petite tige qui tient au jeune fruit, &

qui s'éleve au-deſſus ; c'eſt par cet organe que le fruit eſt rendu fécond.

Les Etamines ſont des filaments droits, rangés à diſtance autour du piſtile en plus ou moins grande quantité, chacune couronnée ordinairement par un ſommet. Ces ſommets, dont les formes ſont variées dans différentes fleurs, ont leurs ſurfaces remplies d'une pouſſiere, laquelle veue au Microſcope, reſſemble à de petits œufs. Cette pouſſiere ſe détache du ſommet lorſqu'elle a le dégré de maturité néceſſaire, tombe en partie ſur le piſtile, & cet attouchement communique au fruit la vertu prolifique, en le rendant capable d'engendrer une autre plante pareille ; ſans cette circonſtance, il reſteroit impuiſſant.

Les Fleurons ſont de petites fleurs échancrées par le haut, portant ordinairement ſur la cime de certaines graines, & ſerrés à côté l'un de l'autre en grande quantité. Cet aſſemblage forme ce qu'on nomme *un Diſque*.

Le Diſque eſt un aſſemblage de graines qui ſe touchent, diſpoſées en rond, & couronnés chacune par ſon fleuron.

Le Demi-Fleuron eſt une eſpéce de Pétale de fleur ; ſa figure le fait aſſez connoître.

Le Chaton ne ſe trouve qu'à certains arbres & arbriſſeaux. C'eſt un long aſſemblage de petits calices & fleurs peu apparentes, diſpoſées en rond autour d'un Pédicule commun, & pendantes communément vers la terre.

Fruits, leurs parties.

Les Fruits ſont très variés dans leurs forme & dans leurs conſiſtance ; les uns ſont très gros & remplis de chair, d'autres charnus de médiocre grandeur ; ils ſont ou couverts d'une ſimple peau ou d'une écorce plus mince, plus épaiſſe, tendre, dure, très dure, piquante &c. enfin il y en a de petits, de très petits & d'imperceptibles. Les fruits charnus & ſucculents ſont ceux à qui le Vulgaire donne le nom

de Fruit; par excellence on nomme *Bayes* les fruits gros comme un pois, à noyau ou à pépins qui croiſſent éparts ſur les arbriſſeaux. Ceux qui viennent par grappes, comme les raiſins & les bleds, s'appellent *Grains*. Le nom de *Graines* n'eſt attribué qu'aux petits fruits qu'on ſeme dans les Potagers, & aux très petits fruits durs qui viennent en abondance dans une enveloppe commune; mais les Botaniſtes nomment généralement *Fruits* la production de tout Végétal propre à faire ſon ſemblable.

Pour donner une notion de toutes les parties dont un fruit peut être compoſé, on va prendre la Poire pour modéle.

La Poire Q.
Sa Queue II.
Son Œil III.
La Peau IV.
La Chair V.
Les Pepins ſe trouvent dans le centre de la chair.
Voyez ci-devant la Planche XVII. page 419.

Pluſieurs fruits ont au lieu de pepins un noyau à leurs centre; dans le noyau eſt communément un amande, dans laquelle eſt le germe de l'arbre.

Le Silique ou Gouſſe *ooo.* eſt une enveloppe longue, aſſez molle, plus ou moins plate & étroite, compoſée de deux côtes ou coſſes jointes tout autour par leurs bords, c'eſt pourquoi on peut les ſéparer. Lorſque la gouſſe eſt ouverte, on voit en dedans les fruits rangés alternativement, tenant par une queue très courte d'un côté, & de l'autre: les ſiliques s'ouvrent d'elles-mêmes, pour laiſſer tomber leurs fruits, quand ils ſont meurs.

Les Folicules *nn.* ſont deux feuilles concaves qui ſe forment vis-à-vis l'une de l'autre, dans certaines plantes, vers la baze du fruit, & qui ſe joignant par leurs bords, enferment le fruit, qui meurit ainſi à l'abri, ſans être apperçu.

Voyez cy-devant la Planche XVII. page 419.

LES VINGT-DEUX CLASSES DES PLANTES ET ARBRES,

Suivant M. TOURNEFORT.

PREMIERE CLASSE.

PLANTES ET SOUS-ARBRISSEAUX

DES FLEURS D'UNE SEULE PIÉCE EN FORME DE CLOCHE ET LEURS FRUITS.

Il y a 4 choſes à remarquer aux Fleurs de cette claſſe, qui ſont le fond, les côtés & l'ouverture.

1°. Si le fond & les côtés de la Fleur ſont évaſés, & l'ouverture à proportion, on la nomme ſimplement Fleur en cloche, à cauſe de ſa reſſemblance à une Cloche. *La Fleur de la Raiponſe eſt ainſi.*

2°. Si le fond, les côtés & l'ouverture ſont très évaſés, on la nomme Fleur en cloche ouverte. *La Fleur du Lizeron eſt ainſi.*

3°. Si l'ouverture eſt plus étroite que le fond & les côtés, on la nomme Fleur en globe ou en cloche ſphérique. *Le Muguet eſt ainſi.*

4°. Si le fond & les côtés ſont ſerrés en forme de tuyau, on la nomme Fleur en tuyau ou en cloche allongée. *La Fleur de Guimauve eſt ainſi.*

GENRES.

Dans cette Claſſe, il y a des
Fleurs dont *le Piſtile* devient
un fruit mol & aſſez petit. . *Le Muguet &c.*
Des Fleurs dont *le Piſtile* devient
un fruit mol & un peu gros. *La Mandragore &c.*
Des Fleurs dont *le Piſtile* devient
un fruit ſec à une ou à pluſieurs
loges. . . . . *Le Lizeron &c.*

Des Fleurs dont *le Piſtile* devient une ſeule ſemence. . . . *La Rhubarbe.*

Des Fleurs dont *le Piſtile* devient un fruit entouré de petites graines ou folicules. . . . *La Houette &c.*

Des Fleurs dont *le Piſtile* devient un fruit à pluſieurs capſules ou ſéparations. . . . . *La Mauve &c*

Des Fleurs dont *le Calice* devient un fruit ordinairement charnu. . . . . *Le Melon &c.*

Des Fleurs dont *le Calice* devient un fruit ſec. . . . . *La Raiponſe &c.*

Des Fleurs dont *le Calice* devient deux fruits jumeaux. . . . *Le Grateron &c.*

DEUXIEME CLASSE.

DES FLEURS D'UNE SEULE PIECE EN FORME OU D'ENTONNOIR OU DE SOUCOUPE, OU DE ROUE, ET LEURS FRUITS.

Il y a 3 choſes à remarquer parmi les Fleurs de cette Claſſe.

1°. Si le haut de la Fleur, où eſt l'ouverture, s'ouvre en entonnoir, & que la partie inférieure forme un tuyau étroit, on la nomme Fleur en entonnoir. *La Fleur de la Belle-de-Nuit eſt ainſi.*

2°. Si le haut de la Fleur eſt plus évaſée que la précédente, on la nomme Fleur en Soucoupe. *La Fleur du Primevere eſt ainſi.*

3°. Si le haut de la Fleur eſt ouvert, tout à fait à plat, on la nomme Fleur en roue. *La Fleur de la Bourache eſt ainſi.*

GENRES.

Dans cette Claſſe, il y a des Fleurs dont *le Piſtile* ſe termine en un ſeul fruit. . . . *Le Tabac &c.*

Des Fleurs dont *le Piſtile* devient un fruit. . . . . *Le Primevere &c.*

Des Fleurs dont *le Piſtile* eſt accompagné de 4 embrions qui deviennent autant de ſemences, leſquelles meuriſſent dans le calice. . . . . *La Bugloſe &c.*

Des Fleurs dont *le Piſtile* devient un fruit ſec. . . . . *Le Bouillon-Blanc &c.*

Des Fleurs dont *le Piſtile* devient un fruit mol. . . . . *La Morelle &c.*

Des Fleurs en ſoucoupe dont *le Calice* devient ordinairement un fruit. . . . . *La Mâche &c.*

Des Fleurs en roue dont *le Calice* devient un fruit. . . *La Pimprenelle &c.*

TROISIEME CLASSE.

DES FLEURS D'UNE SEULE PIÉCE INÉGALE ET IRRÉGULIERE, ET LEURS FRUITS.

Toutes les Fleurs de cette Claſſe commencent par un tuyau, & ſe terminent en formes irrégulieres de quatre manieres :

1°. Le haut de la fleur repréſente une oreille ou un capuchon. *La Fleur du Pied de Veau eſt ainſi.* Il fleurit dans les Bois, au commencement du Printems.

2°. Le haut de la Fleur repréſente comme une langue. *La Fleur de l'Ariſtoloche eſt ainſi.* Il y a des Vignes où elle eſt commune.

3°. Le haut de la Fleur & le bout d'enbas ſont ouverts. *La Fleur de la Digitale eſt ainſi.* Elle vient dans les Bois ; les enfans la font claquer dans leurs mains.

4°. Le haut de la Fleur repréſente comme des maſques. *La Fleur du Muffle de Veau*, qu'on appelle auſſi dans les Jardins *Gueule de Lion, eſt ainſi.*

QUATRIEME CLASSE.

DES FLEURS D'UNE SEULE PIÉCE TERMINÉES EN FORME DE LÉVRES, ET LEURS FRUITS.

Les Fleurs de cette Claſſe commencent par un tuyau, & ſe terminent en forme de lévres avancées qui repréſentent différentes choſes. *Le Piſtile* devient à toutes, quatre ſemences.

1°. La lévre ſupérieure de la Fleur repréſente un caſque ou une faulx. *La Fleur de la Sauge eſt ainſi.*

2°. La lévre ſupérieure de la Fleur eſt creuſée en forme de cuilleron. *Les Fleurs de la Menthe* ou *Baume ſont ainſi.*

3°. La lévre ſupérieure de la Fleur eſt relevée. *La Fleur du Romarin eſt ainſi.*

4°. La Fleur n'a qu'une lévre. *La Fleur du Chamédris eſt ainſi.*

CINQUIEME CLASSE.

DES FLEURS A QUATRE FEUILLES DISPOSÉES EN CROIX, ET LEURS FRUITS.

Dans cette Claſſe c'eſt toujours *le Piſtile* qui devient un fruit.

GENRES.

Des Fleurs dont *le Piſtile* devient un fruit à une ſeule capſule ou loge. . . . . *La Paſſerage ſauvage &c.*

Des Fleurs dont *le Piſtile* devient un fruit aſſez court, diviſé en deux obliquement. . . . *Le Creſſon-Alénois &c.*

Des Fleurs dont *le Piſtile* devient un fruit diviſé en deux paralléllement. . . . . *La Lunaire &c.*

Des Fleurs dont *le Piſtile* devient un fruit à gouſſe, qui a deux capſules. . . . . *Le Chou &c.*

Des Fleurs dont *le Piſtile* devient un fruit à gouſſe, qui n'a qu'une capſule. . . . . *La grande Eclair &c.*

SIXIEME CLASSE.

DES FLEURS EN FORME DE ROSE, ET LEURS FRUITS.

Ces Fleurs ſont compoſées de plus ou moins de quatre pétales ; ces pétales ſont diſpoſés en rond comme à la Roſe.

GENRES.

Des Fleurs dont *le Piſtile* devient un fruit à une ſeule capſule ou enveloppe, qui s'ouvre en deux, en travers. . . . *Le Pourpier &c.*

Des Fleurs dont *le Piſtile* devient un fruit à pluſieurs capſules ou loges. . . . . *La Rue &c.*

Des Fleurs dont *le Piſtile* devient un fruit compoſé de pluſieurs ſemences en une ſeule tête. . *Le Fraiſier &c.*

Des Fleurs dont *le Calice* devient un fruit mol. . . . . *L'Aſperge &c.*

Des Fleurs dont *le Calice* devient un fruit ſec. . . . . *L'Aigremoine &c.*

Des Fleurs dont *le Calice* ou *le Piſtile* deviennent un fruit à une ſeule capſule ou envelope. *Le Pavot &c.*

SEPTIEME CLASSE.

DES FLEURS A PLUSIEURS PÉTALES DISPOSÉS EN ROSE, FORMANT TOUTES ENSEMBLE L'APPARENCE D'UN PARASOL, ET LEURS FRUITS.

Au haut des tiges de la Plante, deſquelles les fleurs doivent partir, il ſe forme un calice dont ſortent pluſieurs tiges qui s'élevent & forment un rond, au haut de chacune de ces tiges s'ouvre un petit calice ; de celui-ci s'élevent pluſieurs pédicules, chacun ſoutient une petite fleur

ordinairement blanche, dont les pétales ſont au nombr de cinq, diſpoſés en roſe, le tout enſemble de cette di poſition préſente aux yeux l'apparence d'un Paraſol; ma ce qui fait le caractère diſtinctif de cette Claſſe, eſt qu chaque fleur ſuccéde toujours deux ſemences jointes en ſemble étant vertes, qui ſe ſéparent étant mûres. *Les Fleur de la Carotte* ſont de cette Claſſe.

GENRES.

Des Fleurs dont *le Calice* devient deux graines minces & canelées. . . . . *Le Perſil &c.*
Des Fleurs dont *le Calice* devient deux ſemences étroites, longuettes & aſſez groſſes. . . *L'Angélique &c.*
Des Fleurs dont *le Calice* devient deux ſemences arrondies, & aſſez groſſes. . . . . *La Coriande &c.*
Des Fleurs dont *le Calice* devient deux ſemences plates, unies & ovales. . . . . *L'Aneth &c.*
Des Fleurs dont les ſemences ſont raſſemblées en une tête. *Le Chardon-Rolant &c.*

HUITIEME CLASSE.

DES FLEURS DE PLUSIEURS PIÉCES EN FORME D'ŒILLET, ET LEURS FRUITS.

Cette Claſſe eſt peu nombreuſe; ces Fleurs différen des fleurs en roſe, en ce que leurs pétales ſortent d'u calice fait en tuyau, & c'eſt leurs *Piſtile* qui devient tou jours un fruit. *Le Lin eſt ainſi.*

NEUVIEME CLASSE.

DES FLEURS D'UNE OU DE PLUSIEURS PIÉCES EN FORME DE LYS, ET LEURS FRUITS.

Les Fleurs de cette Classe sont presque toujours à six pétales distincts, rarement à trois pétales refendus en deux ; lorsque les 6 pétales se joignent toutes par en bas, les fleurs se doivent nommer *monopétales* ou d'une seule piéce : on va les désigner par le mot *découpées*.

GENRES.

Des Fleurs découpées en six parties, dont *le Pistile* devient un fruit. . . . . *La Hyacinthe &c.*
Des Fleurs découpées en six parties, dont *le Calice* devient un fruit. . . . . *Le Saffran &c.*
Des Fleurs à six pétales, dont *le Pistile* devient un fruit. . *La Tulipe &c.*

DIXIEME CLASSE.

DES FLEURS A PLUSIEURS PÉTALES, DITES PAPILIONACÉES OU LÉGUMINEUSES, ET LEURS FRUITS.

A ces Fleurs, la piéce supérieure se nomme *l'Etendart*, les deux des côtés *les Aîles*, & l'inférieure *le Batteau*. Le Batteau est souvent de deux feuilles. Dans cette Classe *le Pistile* se termine toujours en une gousse.

GENRES.

Des Fleurs dont *le Pistile* devient une cosse qui n'a qu'une capsule ou loge. . . . . *Les Féves de Marais &c.*
Des Fleurs dont *le Pistile* devient une gousse par bosses, & dont les feuilles de la plante sont en Treffle. . . . . *Le Treffle &c.*

ONZIEME CLASSE.

DES FLEURS COMPOSÉES DE PLUSIEURS PIÉCES IRRÉGULIERES ET BIZARRES, ET LEURS FRUITS.

Ces Fleurs n'ont point de nom particulier de Classe à cauſe de leurs bizarrerie. *La Violette* & *le pied d'Alouette* ſont du nombre.

GENRES.

Des Fleurs bizarres dont *le Piſtile* devient un fruit à une ſeule capſule. . . . . *La Violette &c.*

Des Fleurs bizarres dont *le Piſtile* devient un fruit à pluſieurs capſules. . . . . *La Capucine &c.*

DOUZIEME CLASSE.

DES FLEURS A FLEURONS, ET LEURS FRUITS.

Ces Fleurs ſont compoſées de nombre de petites fleurs ou floſcules qu'on nomme *Fleurons* (*Voyez ci-devant page 435*). Ces fleurons ſont preſſés dans un calice commun, chacun portant des fruits tendres ou embrions qui garniſſent le fond du calice, lequel ſe nomme par cette raiſon *le lit* ou *la couche*.

GENRES.

Des Fleurs auxquelles ſuccédent des ſemences garnies de houppes. . . . . *L'Artichaut &c.*

Des Fleurs auxquelles ſuccédent des ſemences qui n'ont point de houppes. . . . . *L'Abſinthe &c.*

Des Fleurs dont les fleurons ſont découpés inégalement, ayant chacun un calice ſéparé. . . *La Scabieuſe &c.*

TREIZIEME CLASSE.

DES FLEURS A DEMI FLEURONS, ET LEURS FRUITS.

Ces Fleurs ſont compoſées de nombre de demi-fleurons, (*Voyez ci-deſſus page 435*) arrangés en cercle dans un calice commun.

GENRES.

Des Fleurs auxquelles ſuccédent des ſemences garnies de houppes. . . . . *Le Piſſenlit &c.*

Des Fleurs auxquelles ſuccédent des ſemences qui n'ont point de houppes. . . . . *La Chicorée ſauvage &c.*

QUATORZIEME CLASSE.

DES FLEURS RADIÉES OU RAYONÉES, ET LEURS FRUITS.

Ces Fleurs ſont compoſées de deux parties; la partie du milieu ou le diſque, (*Voyez ci-deſſus page 435*) eſt rempli de fleurons, & le tour ou la couronne eſt formée par des demi-fleurons.

GENRES.

Des Fleurs auxquelles ſuccédent des ſemences garnies de houppes. . . . . *Le Pas d'Aſne &c.*

Des Fleurs auxquelles ſuccédent des ſemences ſurmontées d'une petite tête feuillue. . . *Le Soleil &c.*

Des Fleurs auxquelles ſuccédent des ſemences qui n'ont ni houppe ni petit ſommet feuillu. . . . . *La Paquerette &c.*

Des Fleurs auxquelles ſuccédent des ſemences qui ſont renfermées chacune dans une loge ou capſule. . . . . *Le Soucy &c.*

QUINZIEME CLASSE.

DES FLEURS A ÉTAMINES SANS PÉTALES, ET LEURS FRUITS.

Cette Classe de Fleurs manque absolument de pétales : elles sont composées d'étamines (*Voyez ci-dessus page 435*) ou capillaments, desquels les fruits proviennent à plusieurs ; mais à d'autres les fruits viennent sur la plante séparément & en d'autres lieux que les fleurs. C'est dans cette Classe que sont ce qu'on nomme *les grains des récoltes & les herbes* ; aux premiers, leurs calice finit par envelopper les semences, en quoi se termine toujours *le Pistile*.

GENRES.

Des Fleurs dont la partie postérieure *du Pistile* devient un fruit.	*Le Cabaret &c.*
Des Fleurs dont *le Pistile* devient un fruit enveloppé dans le calice.	*Le Bled noir &c.*
Des Grains ou recoltes, & des Plantes qui y ont rapport. .	*Le Froment &c.*
Des Plantes dont la semence vient à part des fleurs. . .	*Le Bled de Turquie &c.*
Des Plantes de la même espéce dont l'une (qu'on doit nommer le mâle,) porte les fleurs, & l'autre (qui est la femelle,) porte les fruits.	*Le Chanvre &c.*

SEIZIEME CLASSE.

DES PLANTES QUI ONT DE LA SEMENCE SANS AVOIR EU DES FLEURS.

Les semences de ces Plantes sont presque imperceptibles & communément appliquées par pelotons à l'envers des feuilles. *Les Capillaires &c. sont ainsi.*

Dans cette Classe, il y en a aussi auxquelles on ne découvre ni fleurs ni semences. *Les Champignons &c. sont de cette espéce.*

DIX-SEPSIEME CLASSE.

DES PLANTES D'EAU DOUCE OU DE MER AUXQUELLES ON NE CONNOIST NI FLEURS NI FRUITS.

. . . . . *L'Eponge &c.*

ARBRES ET ARBRISSEAUX.

DIX-HUITIEME CLASSE.

FLEURS A ÉTAMINES SANS PÉTALES, ET LEURS FRUITS.

GENRES.

De ceux dont la fleur succéde au fruit. . . . . *Le Frêne.*
De ceux dont la fleur est à part du fruit. . . . . *Le Buis.*
De ceux dont l'un est mâle portant fleur, & l'autre femelle portant fruit. . - . . *Le Thérébinthe.*

DIX-NEUVIEME CLASSE

DONT LES FLEURS SONT DES CHATONS, ET LEURS FRUITS.

Les Chatons (*Voyez ci-devant page 435*) sont toujours à part du fruit, soit dans le même arbre, soit dans la même espéce d'arbres, les chatons sur l'un, & les fruits sur l'autre.

GENRES.

De ceux dont *le Chaton* est séparé du fruit qui est dur. . . . *Le Noyer.*
De ceux dont *le Chaton* est séparé du fruit, dont l'enveloppe est dure . . . . . *Le Chêne.*
De ceux dont *le Chaton* est séparé du fruit, qui est écailleux. . *Le Pin.*

De ceux dont *le Chaton* eſt ſéparé du fruit, qui eſt mol. . . *Le Geniévre.*

De ceux dont (dans la même eſpéce) les uns portent des chatons ſeulement, & les autres des fruits. . . . . *Le Saule.*

VINGTIEME CLASSE.

A FLEURS D'UNE SEULE PIÉCE, SOIT EN CLOCHE A ENTONNOIR EN ROUE, &c. ET LEURS FRUITS.

GENRES.

De ceux dont *le Piſtile* devient un fruit mol rempli de ſemences dures. . . . . *Le Jaſmin.*

De ceux dont *le Piſtile* devient un fruit à noyaux durs. . . *Le Houx.*

De ceux dont *le Piſtile* devient un fruit membraneux. . . *L'Orme.*

De ceux dont *le Piſtile* devient un fruit à pluſieurs capſules. . *La Bruyere.*

De ceux dont *le Piſtile* devient un fruit à gouſſes. . . . *Le Laurier-Roſe.*

De ceux dont *le Calice* devient une baye. . . . . *Le Sureau.*

VINGT-UNIEME CLASSE.

A FLEURS EN FORME DE ROSE, ET LEURS FRUITS.

GENRES.

De ceux dont *le Piſtile* devient un fruit à une capſule. . . *Le Tilleul.*

De ceux dont *le Piſtile* devient un fruit à pluſieurs capſules. *L'Erable.*

De ceux dont *le Piſtile* devient une ou pluſieurs bayes. . . *La Vigne.*

De ceux dont *le Piſtile* devient une gouſſe. . . . . *La Caſſe.*

De ceux dont *le Piſtile* devient un fruit qui renferme un noyau. . . . . *Le Pêcher.*

De ceux dont *le Piſtile* devient un fruit charnu, rempli de ſemences calleuſes. . . . . *L'Oranger.*

De ceux dont *le Calice* devient un fruit qui renferme des pepins. , ... *Le Pommier.*

De ceux dont *le Calice* devient un fruit rempli de petits noyaux. . . . . *Le Nefflier.*

VINGT-DEUXIEME CLASSE.

A FLEURS PAPILIONACÉES OU LÉGUMINEUSES.

GENRES.

De ceux dont les feuilles de l'arbre ſont alternatives ou en ſpirale. . . . . *Le Genêt.*

DES DIVERS USAGES DES ARBRES ET ARBRISSEAUX.

Le Chêne ſert
- aux Charpentiers.
- aux Menuiſiers.
- aux Tonneliers, pour douves.
- aux Boiſſeliers.
- aux Tourneurs.
- aux Ebéniſtes.
- aux Sculpteurs.
- aux Couvreurs.
- pour Bois de chauffage.

L'Orme ſert
- aux Charrons.
- aux Charpentiers pour
  - Preſſes.
  - Preſſoirs.
  - Pompes.
- aux Sculpteurs.
- aux Graveurs en bois.
- pour Bois de chauffage.

Le Hêtre ſert
- aux Charrons.
- aux Menuiſiers en meubles.
- aux Boiſſeliers & Bahutiers.
- aux Layetiers.
- aux Gaîniers.

On en fait des Rames, des Péles, des Sabots, des Atelles.
Ses coupeaux ſervent aux rapé pour le vin.
Bon Bois de chauffage.

Le Frêne ſert
- aux Charrons.
- aux Arquebuſiers.
- pour des Manches d'outils.

Le Châteigner ſert
- aux Charpentiers.
- aux Tonneliers pour des cercles.
- aux Sculpteurs.

On en fait des Echalats.

Le Noyer ſert
- aux Menuiſiers.
- aux Ebéniſtes.
- aux Sculpteurs.

On fait de l'huile des Noix.

Bois-blanc. Le Sapin ſert
- aux Charpentiers.
- aux Menuiſiers.

Il donne la Thérebentine.

Bois-blanc. Le Pin ſert
- aux Charpentiers.
- aux Menuiſiers.

On en fait des Mâts de Vaiſſeaux.

Il fournit
- de la Thérebentine.
- la Réſine ſéche & liquide.
- le Goudron.
- le Galipot.
- le Bray-gras.
- le Noir-de-fumée.

Bois-blanc. Le Picéa ou Epicias fournit
- la Poix réſine.
- la Poix de Bourgogne ou blanche.
- la Poix noire, parce qu'on la mêle avec du Noir de fumée.

Bois-blanc. Le Tilleul ſert
- aux Menuiſiers.
- aux Tourneurs.
- aux Sculpteurs.
- aux Bahutiers.
- aux Layetiers.

On fait avec ſon écorce des Cordes à Puits.

Le Charme ſert
- aux Charrons au défaut d'Ormes.
- aux Formiers-Taloniers.
- aux Sabotiers.
- excellent bois de chauffage.

Mort-Bois. L'Aulne ſert
- aux Tourneurs en meubles.
- aux Sabotiers.
- au feu des Patiſſiers & des Verriers,
- à faire des Perches & des Echalats.

Son écorce ſert à faire le Noir des Teinturiers & Chapeliers.

Le Saule fournit
- des Planches.
- des Echalats.
- des Perches.
- du Treillage.

L'Erable ſert
- aux Arquebuſiers.
- aux Tourneurs.

Le Meriſier ſert
- aux Luttiers.
- aux Tourneurs.
- aux Ebéniſtes, ſur-tout l'eſpéce qu'on nomme *Bois de Sainte-Lucie.*

Le Prunier sauvage sert
- aux Menuisiers.
- aux Ebénistes.
- aux Graveurs en bois.

Le Pommier sauvage sert
- aux Menuisiers.
- aux Tourneurs.

Le Cormier fait
- les Vis de Pressoir.
- les Fuzeaux & Alluchons de Moulin.
- des Manches d'Outils de Menuiserie.
- des Palettes pour la Peinture.

L'Alisier sert aux Tourneurs, & fournit aussi des montures d'Outils & des Fuzeaux, & Alluchons de Moulin.

Bois-blanc. Le Méléze
- fait de meilleure charpente que le Pin & le Sapin.
- il donne la Therébentine qu'on nomme de Venise.

L'Olivier
- Ses racines servent aux Ebénistes.
- Son fruit sert à faire de l'huile.

Le Thérebinthe donne de la Thérebentine.

Bois-blanc. Le Peuplier sert
- à faire des Planches.
- aux Sabotiers.
- aux Sculpteurs.

Bois-blanc. Le Tremble sert
- aux Sculpteurs.
- aux Sabotiers.
- aux Formiers-Taloniers.

Le Micocoulier sert, en Provence & lieux circonvoisins, à faire des brancards de Chaise & des cercles de Cuve.

Bois-blanc. Le Bouleau sert
- aux Toneliers pour des cercles.
- son écorce fait des cordes de Puits.

Le Liége, son écorce fait des bouchons de bouteille.

Le Buis ou Bouis sert
- aux Ebéniſtes.
- aux Tabletiers.
- aux Tourneurs.
- aux Peigniers.
- aux Graveurs en bois.

Les plus gros viennent d'Eſpagne & de Champagne.

Le Chêne-Verd
- fait des eſſieux de Poulie. des manches de Mail.
- Un Inſecte qui vit deſſus & y devient rouge, eſt le Kermés qui teint en rouge.

Le Mûrier noir fait
- des Sceaux.
- des Futailles.
- des Courbes de batteau.
- des Gentes de roue.

Le Mûrier blanc, ſes feuilles nourriſſent les Vers à ſoye.

L'Oſier fournit des liens pour
- les Tonneliers.
- les Vanniers.
- les Jardiniers.

Le Noiſetier ou Coudrier ſert
- aux Vanniers.
- aux Tonneliers pour cercles.
- aux Chandeliers pour baguettes.

Le Houx ſert à faire des Houſſines : ſa ſeconde écorce fait la Glu.

Mort-Bois. Le Sureau quand il eſt très gros ſert
- aux Tourneurs.
- aux Peigniers.

Le Troéne ſert aux Vanniers.

Le Fuzain ou Bonnets de Prêtre fait un charbon tendre qui ſert de Crayon noir.

La Bourdaine ou Aulne noir ; ſon Charbon eſt le meilleur pour la compoſition de la Poudre à tirer. On ſe ſert auſſi du Charbon des Morts-Bois ci-après.

Nota. Que ſuivant les Ordonnances des Eaux & Forêts, on a déſigné pour Mort-Bois ou Bois de peu de conſidération les 9 eſpéces ſuivantes, parmi leſquelles les Saules & les Aulnes ne laiſſent pas d'être utiles. *Voyez ci-deſſus à leurs articles.*

Saules.	Epines.	Genets.
Marſaux.	Aulnes.	Genévriers.
Puînes.	Sureaux.	Ronces.

On nomme *Bois-Marmanteaux* des Boſquets de bois, ſoit Taillis, ſoit Futayes près des Châteaux, deſtinés à leurs ſervir d'abri & d'ornement. Ces Bois ne ſont point ſujets aux Maîtriſes.

DES GOMMES ET RESINES.

Comme les Gommes & les Réſines émanent d'Arbres, Arbriſſeaux & Plantes, c'eſt ici leurs lieu.

Les Gommes différent des Réſines, en ce que les Gommes ne peuvent ſe diſſoudre que par des liqueurs aqueuſes, comme l'eau, le vin, &c. & que la diſſolution des Réſines n'eſt poſſible que par les huiles & les graiſſes.

GOMMES.

Arabique.	G. Gutte.	Storax.
Ammoniaque.	Euphorbe.	Bdellium.
Adragante.	Sarcocole.	Sagapenum.
Animé.	Sang-Dragon.	Galbanum.
Elémi.	Sandarach.	Oppoponax.
Laque.	Myrrhe.	Aſſafœtida.

La Gomme Arabique eſt appellée ainſi, parce que la plus belle vient d'Arabie; mais on ſe ſert également de celle qui ſuinte des Ceriſiers, des Pruniers & des Amandiers.

La Gomme Adragant provient d'un arbriſſeau épineux des Indes orientales en Affrique.

La Gomme Ammoniaque découle par les inciſions qu'on fait à une plante à Ombelle ou Paraſol des Indes orientales, en Aſie.

La Gomme Animé découle par inciſion d'un grand arbriſſeau des Indes occidentales, en Amérique.

La Gomme Elémi découle par inciſion d'une eſpéce d'Olivier des Indes orientales.

La Gomme Laque eſt dépoſée ſur des petits bâtons plantés en terre, par une eſpéce de Fourmi aîlée des Indes orientales.

La Gomme Gutte découle par inciſion d'un arbriſſeau ſarmenteux des Indes orientales.

L'Euphorbe découle par inciſion d'une groſſe plante hériſſée de pointes des Indes orientales, en Afrique.

La Sarcocole vient ſur un arbriſſeau épineux des Indes orientales.

Le Sang-Dragon découle par inciſion d'un grand arbre des Indes orientales, en Afrique.

Le Sandarach découle par inciſion d'un arbre des Indes orientales, en Afrique, nommé *le grand Genévrier.*

La Myrrhe découle par inciſion d'un arbre épineux des Indes orientales.

Le Storax découle par inciſion d'un grand arbuſte des Indes orientales.

Le Bdellium vient ſur un arbre épineux des Indes orientales.

Le Sagapenum découle par inciſion d'une plante à Paraſol des Indes orientales.

Le Galbanum découle par inciſion d'une grande plante à paraſol des Indes orientales.

L'Oppoponax découle par inciſion d'une plante à paraſol des Indes orientales.

L'Aſſafœtida coule d'un arbriſſeau des Indes orientales.

RÉSINES.

La Réſine de Thérebinthe. } Thérebentine.
La Réſine de Meleze. }

La Réſine de Pin. } Poix-Réſine.
La Réſine de Sapin. }

La Poix noire, Tarc ou Goudron—du Pin.

Le Baume blanc coule par inciſion d'un arbriſſeau des Indes orientales.

Le Baume de Copahu coule par inciſion d'un arbre de l'Amérique.

Le Baume de Tolu coule par inciſion d'un arbriſſeau de l'Amérique.

Le Baume du Pérou coule par inciſion d'un arbriſſeau de l'Amérique.

DU JARDINAGE.

LE Jardinage ou la Culture des Potagers eſt un objet très étendu, & dont il y a pluſieurs Traités, il ne s'agira ici que de ce qui peut convenir au Maître du Jardin & aux Curieux de la Nature, ſçavoir la Greffe & la Taille des arbres fruitiers, le ſurplus eſt le travail du Jardinier. J'ajouterai le nom des Fruits & les Plantes uſuelles médecinales cultivées dans les Jardins.

LA GREFFE OU ENTE.

Greffer ou enter, c'eſt attacher & joindre vif contre vif à un arbre fruitier une petite branche à fruit d'un autre arbre fruitier qui puiſſe lui convenir, ſuivant l'expérience qui en a été faite, pour porter les fruits que l'on y greffe: c'eſt proprement travailler à multiplier les fruits des eſpéces qu'on déſire le plus.

On greffe les Poires ſur
- Coignaſſier femelle.
- Poirier franc.
- Poirier ſauvage ou ſauvageon.

On greffe les Pommes ſur
- Coignaſſier mâle.
- Pommier franc.
- Pommier ſauvageon.
- Paradis. On a du fruit dès la ſeconde année, mais l'arbre eſt uſé au bout de 15 à 16 ans.

On greffe les Prunes ſur
- Prunier de Saint-Julien.
- Prunier de Damas noir.

On greffe les Cerises sur { Merisier. / Cerisier de pied.

On greffe les Abricots sur { Prunier blanc. / Prunier de Saint-Julien. / Prunier de Damas noir.

On greffe les Pêches sur { Jeunes Amandiers. / Pruniers de Saint-Julien. / Pruniers de Damas noir.

On greffe les Nefles sur { Nefliers sauvages. / Epine-blanche. / Epine-Vinette. / Coignassiers. / Poiriers.

On greffe l'Epine-Vinette sur l'Epine-blanche.

Remarques.

Il faut que le Sujet (*On nomme ainsi l'arbre sur lequel on veut greffer.*) soit jeune, ou du moins ni trop jeune ni trop vieux.

On peut greffer quasi toute l'année, c'est-à-dire, depuis Mars jusqu'en Septembre & Octobre.

Les greffes ou rameaux qu'on veut enter doivent être pris sur les branches chargées de boutons à fruit & hors de séve; d'autres doivent avoir deux ou trois bons pouces de long, & au mois trois bons yeux; c'est ainsi qu'on appelle les boutons à fruit.

On conserve les greffes un ou deux ans, en les enterrant à moitié dans un endroit frais.

DIFFÉRENTES FAÇONS DE GREFFER.

En Fente ou Poupée.
En Couronne.
En Ecusson { à œil poussant. / à œil dormant.
A emporte piéce.
En Flûte.
En approche.

GREFFE EN FENTE OU POUPÉE,

En Mars & Avril.

Taillez votre Ente ou Greffe en coin par le gros bout, laiſſant l'écorce du côté qui ſera en dehors.

Sciez un peu en pente le ſujet à greffer de peur que l'eau n'y ſéjourne ; uniſſez l'endroit ſcié avec la Serpette ; faites une fente avec un Couteau, ſur lequel vous frapperez à petits coups de Maillet ; n'avancez pas juſqu'à la moëlle qu'il faut éviter ; fourrez dans la fente, pour la tenir ouverte, un coin de bois dur ; faites-lui ſucceder une Greffe, & faites en ſorte que ſon écorce appuye exactement ſur l'écorce du ſauvageon.

Liez le tout ſur la fente avec un brin d'Oſier, & couvrez promptement avec de la terre-glaize mêlée avec de la mouſſe ou du foin menu, pour faire corps.

GREFFE EN COURONNE,

Au commencement de Mai.

Cette Greffe ſe pratique ſur des ſujets qui ont trois ou quatre pouces d'épaiſſeur.

Prenez vos Entes d'un bon demi-pouce d'épaiſſeur, ayant quatre ou cinq bons yeux.

Taillez-les en pied de Biche d'un pouce de pente, ainſi ⋃

Coupez à plat & un peu en penchant un endroit de la branche du ſujet qui ſoit bien uni ; fendez le bois, & ouvrez la fente avec un coin, ſans endommager l'écorce ; ôtez le coin, & mettez la Greffe écorce contre écorce.

On met de ces Greffes une à chaque branche juſqu'à 8 en rond, & on les lie & emmaillotte avec glaize & mouſſe ou foin, comme à la Greffe en fente ci-deſſus, à laquelle celle-ci reſſemble beaucoup.

GREFFE EN ECUSSON,

En Juin, Juillet, Août & Septembre.

A ŒIL POUSSANT.

Levez en pleine séve un seul œil sur la branche qui doit écussoner le sujet, avec les précautions suivantes :

Fendez horizontalement l'écorce au-dessus de l'œil que vous voulez enlever, à la distance de deux lignes, puis fendez en biais de chaque côté, & que ces deux fentes se joignent à un pouce au-dessous de l'œil ainsi ⧋ Enlevez doucement ce triangle d'écorce avec un peu de bois que vous ôterez ensuite, en détachant par derriere l'œil avec son germe ; tenez ce triangle ou écusson par la pointe avec vos lévres ; dans l'endroit de l'arbre où vous voulez poser votre écusson ; faites à son écorce deux fentes proportionnées de cette façon T ; détachez doucement l'écorce pour y inserer l'écusson par la pointe de haut en bas ; cette écorce le recouvrira excepté l'œil. On fait ordinairement un autre écusson à l'opposite du premier.

Liez le tout dessus & dessous l'œil avec de la filasse ou de l'écorce de Tilleul, ou avec du ruban étroit de fil ou de laine, de façon que toute la playe soit couverte ; finissez par un nœud coulant qui se lâchera à mesure que l'œil se gonflera ; coupez sur le champ le rameau à 4 doigts de l'écusson, au bout de huit ou dix jours vous desserrerez la ligature.

A ŒIL DORMANT.

On fait l'opération précédente, mais on ne la pratique que sur la fin de la séve, ce qui fait que l'œil ne pousse que l'année d'ensuite.

GREFFE A EMPORTE PIÉCE.

Cette Greffe est totalement semblable à la Greffe en fente ci-dessus ; mais comme elle ne se pratique qu'à de gros arbres, dont les branches qu'on coupe près du tronc sont dures & larges, on ouvre la branche avec un cizeau de Menuisier, en la taillant en mortoise plus étroite dans

le fond & juſte par l'entrée à la forme de coin de la Ente qu'on enfonce enſuite dedans, & qu'on lie comme en fente.

GREFFE EN FLUSTE OU SIFFLET.

Cette Greffe ne ſe pratique qu'aux arbres très ſéveux & en pleine ſéve.

Quand vous aurez trouvé un beau jet bien net & chargé de beaux & bons yeux, vous le meſurerez avec un fil pour ſçavoir s'il eſt juſtement de la groſſeur du ſujet à l'endroit où vous voulez greffer, enſuite vous couperez circulairement ſur le jet ou ente l'écorce en haut & en bas, laiſſant l'intervalle des deux coupures de deux ou trois travers de doigt de long; c'eſt cette écorce qui doit vous ſervir. Coupez le jet pour en pouvoir ôter l'écorce qu'il faudra détacher en tournant doucement, puis la porter à l'endroit du ſujet pareillement coupé, auquel vous aurez ôté la même meſure d'écorce; vous ferez couler votre ente, & la ferez bien joindre. S'il arrivoit que la ente fut trop large, vous pouvez la fendre de haut en bas, & en couper une portion pour la faire joindre bien juſte, puis vous couvrirez le tout d'un mêlange de cire & de thérebentine.

GREFFE EN APPROCHE.

Cette Greffe ne peut s'exécuter qu'entre arbres voiſins ou que l'on peut rendre voiſins, comme Orangers, Citronniers en caiſſe, lorſqu'ils ſeront en pleine ſéve premiere ou ſeconde, ou bien aux arbres qui reprennent de bouture en approchant une bouture, comme il va être dit. Elle peut ſe pratiquer de trois façons.

Premiere Façon.

On coupe la tête au ſujet, on y fait une entaille en triangle, & ſur le champ on enfonce dedans l'extrémité du jet qu'on aura taillé de même, prenant garde en le taillant de ne pas couper au-delà de ſa demi-circonférence, il faudra auſſi faire en ſorte, lors de la jonction, que les deux écorces ſe rencontrent bien préciſément; on enferme l'endroit ſur le champ avec une ligature d'Oſier & de la terre glaiſe, comme il eſt dit ci-deſſus à la Greffe en fente, & quinze

jours ou trois ſemaines après, on ſéparera les deux arbres en coupant au-deſſous & près de la Greffe.

Seconde Façon.

Coupez la tige de la Ente en coing ; fendez la tige de l'arbre aſſez pour y fourrer le coing.

Troiſieme Façon.

Si l'arbre qu'on greffe peut reprendre de bouture, coupez une branche ou bouture, enfoncez-la en terre par le bas, greffez par le haut, la bouture, par la ſubſtance qu'elle tire, nourrira ſa Greffe.

Nota. Un an & demi après avoir greffé, les Greffes auront pris aſſez de force, alors on coupera les branches du ſauvageon le plus près de la tige que faire ſe pourra.

DE LA TAILLE DES ARBRES FRUITIERS.

On taille les Arbres fruitiers des Potagers pour trois raiſons :

Pour leurs donner une forme agréable.
Pour leurs faire porter de plus beaux fruits.
Pour les faire durer plus long-tems.

Ces Arbres ſe chargent de branches qui différent entre elles, & qu'on a diſtinguées comme il ſuit :

Branches à bois.
Branches à fruit.
Branches à faux bois.
Branches gourmandes.
Branches chiffones.

Les Branches à bois n'ont que de gros yeux ronds dont il ne doit ſortir que des feuilles.

Les Branches à fruit ont des boutons doubles & les yeux plats.

Les Branches de faux bois ſont celles qui ſortent du gros des branches coupées.

Les Branches gourmandes deviennent très longues & groſſes ; elles ſont liſſes & ont leurs yeux éloignés l'un de l'autre.

Les Branches chiffones ſont très petites & près à près l'une de l'autre.

Chacun a ſa façon de tailler, néanmoins il eſt généralement reçû d'ôter les branches chiffones, celles de faux bois & quelques gourmandes, de tailler & racourcir les branches à fruit, ſuivant les cas, attendu qu'il n'eſt pas toujours bon de trop porter à fruit, afin que l'arbre dure plus long-tems.

En général, il faut écouter & aider la Nature, ayant égard à la jeuneſſe, à la force, à la foibleſſe & à la vieilleſſe des arbres, en les taillant avec prudence & entente, racourciſſant ceux qui ſont trop vifs, ranimant les pareſſeux & enfin tachant de conſerver à tous une forme élégante, ſoit en buiſſon, en éventail, ou en eſpalier. On auroit beau donner des préceptes autres que ceux-ci, ce ſeroit ſe confondre inutilement en diſcours; il faut ici de la pratique & un certain diſcernement qui ne s'acquiert point en liſant. Un Jardinier ne lit point, & ſçait mieux tailler que celui qui n'aura fait que lire. Les obſervations ſe font mieux en pratiquant.

Manieres de perpétuer les Plantes, Arbres & Arbriſſeaux.

De Graine ou *Semence* en la jettant en terre.

De Marcotte ou *Provins.* La Marcotte ou le Provins ſont pour ainſi dire, la même choſe. On couche à terre quelque rameau de plante ou quelque branche baſſe d'arbriſſeau ou de jeune arbre; on l'y aſſujetit avec un crochet de bois qu'on fiche en terre vers le milieu de la branche; on verſe un peu de terre par deſſus ce rameau ou cette branche; elle y prend racine, & forme une nouvelle plante ou un nouvel arbre.

De Bouture en enfonçant en terre par le gros bout taillé en pied de Biche des branches d'arbre coupées exprès.

Des Rejettons. Les Rejettons ou Drageons & les Surjeons ſont les jets qui s'élevent du pied de la plante ou de l'arbriſſeau; on les en ſépare pour les replanter. Les Rejettons ou Drajeons ont des racines, mais les Surjeons n'en n'ont point, auſſi manquent-ils quelquefois.

De Cayeux & Œilletons. Les Œilletons ſont de jeunes pieds enracinés qui ſortent aux côtés des anciens pieds. Les Cayeux ſe trouvent aux côtés des plantes bulbeuſes, comme Oignons &c. On les leve pour les planter à part ; ils produiſent une plante pareille.

LES FRUITS,

Les Fruits peuvent ſe diviſer en Fruits d'Eté & d'Automne, parmi leſquels ſont ceux qui peuvent ſe conſerver l'Hyver.

FRUITS D'ÉTÉ.

Rouges.

Le Fraiſier, plante tres baſſe qui produit des Fraiſes { blanches. / rouges. / de Bois. / Capperons.

Le Groſeiller, arbriſſeau.

Il y en a de deux eſpéces, l'un ſans épines, l'autre épineux.

Le Groſeiller ſans épines produit des Groſeilles { rouges. / blanches. / noires ou Caſſis.

Le Groſeiller épineux produit des groſſes Groſeilles { blanches. / rouges.

Le Framboiſier, arbriſſeau épineux.

Il produit des Framboiſes { blanches. / rouges.

Le Ceriſier, grand arbriſſeau,

Il produit des Ceriſes { jumelles. / blanches. / de Portugal. / de Montmorancy. / Guignes. / bleues. / Griottes ou Aigriottes.

Les Bigarreautier, eſpéce de Ceriſier.

Il produit des Bigarreaux { cœurets. / de fer.

Le Meriſier, arbre ſauvage.

Il produit des Meriſes ou Ceriſes ſauvages.

Jaunes.

L'Abricotier, grand arbriſſeau originaire d'Arménie.

Il produit des Abricots { hâtifs. / petits. / ordinaires.

Le Pêcher, grand arbriſſeau originaire de Perſe, produit des Pêches, des Pêches violettes ou Brugnons, & des Pavis.

Avant-Pêche——muſquée blanche.

Pêche de Troye—muſquée rouge.

Madelaine——{ muſquée blanche. / rouge.

Mignone——hâtive.

Alberge——{ jaune. Bourdine. / rouge. Téton-de-Venus. / violette. Admirable.

De Pau——{ longue. Nivelle ou Pourprée. / ronde. D'Andilly.

Violette——{ hâtive. Perſique. / tardive. Bellegarde.

Liſſée——{ blanche. Narbonne. / jaune. Roſſane.

Groſſe-Jaune—{ hâtive. Belle-de-Vitry. / tardive. Jaune tardive.

D'Abricot——{ rouge. Royale. / jaune. Commune de Corbeil.

Loyale. De Vigne.

Chévreuſe. Pêche-Ceriſe.

D'Italie. Pêche-Noix.

Druſelle ou Sanguinole.

Pêches-Violettes ou Brugnons liſſés qui ne quittent point le noyau.

Violet.
Violet tardif
Jaune liſſé.

Pavis, eſpéce de Pêches qui ne quittent point le noyau.

Blanc.
Rouge.
Jaune.
Saint-Martin.
Roſſane.
Violet.

Fruits Bleus.

PRUNES.

Damas
- Rouge.
- Violet tardif.
- Noir ou de Saint-Cyr.
- Noir petit.
- D'Italie.
- Blanc.
- Noir de Tours.
- Double ou Paſſevelours.
- Muſqué ou de Malthe.
- Orangé.
- Verd.
- Jumeau.
- Blanc tardif.
- D'Eſpagne.
- Violet de Maugeron.

Perdrigon
- Blanc.
- Rouge.
- Violet.
- Noir.

Diaprée
- Violette.
- Rouge Roche-Courbon.
- Blanche.
- Violette bâtarde.
- Violette longue.
- Noire tardive.

Ceriſette
- Rouge.
- Blanche.

Mirabelle { Groſſe. / Petite.

Impériale. { Rouge. / Blanche. / Noire.

Fleur-Double { Rouge longue. / Blanche longue.

Datyle { Blanche. / Violette.

Virginale.
Mignone.
Reine-Claude.
Mirobolante.
Datte.
De Catalogne.
De Taureau ou Poitron.
D'abricot.
Brugnole.
De Pologne.
De Suéde.
De Sainte-Catherine.
Jeune hâtive.
Drap d'or.
Royale.
Norberte.
DeMoyeu.
Damaſtique.
Œil de Bœuf.
Sans-Noyau.
Cœur de Pigeon.
De Rhodes.
De Monſieur.
Tranſparente.
Roignons de Coq.
Dauphine.
De Chypre.
Impératrice.

Fruits verds.

POIRES D'ETÉ.

Le petit Muſcat ou Septengueule.
Le petit Muſcat bâtard.
Le gros Muſcat.
Le Bourdon muſqué.
Le Muſcat à longue queue.
Le gros Hâtiveau.
Le Hâtiveau blanc.
La Blanquette.
La Belliſſime ou Figue muſquée.
La P. d'Ambre ou à la Reine.
La Poire d'Epargne.
La P. de la Madelaine.
La P. de Jaſmin.
La groſſe Mouille-Bouche.
Le gros Rouſſelet de Rheims.
Le Friolet.
La Royale d'Eté.
La Poire de Prince.
La P. à deux têtes.

Poires d'Eté.

Le petit Oignonet.
Le gros Oignonet.
La Cuiſſe-Madame.
Le Bon-Chrétien muſqué.
Le Bon-Chrétien d'Eté.
La Poire de Chypre.
La Sanguignole.
La Poire d'Amiral.
Le gros Blanc.
L'Odorante muſquée.
La Fauſſe-Muſquée.
La Brute-bonne.
Le Certeau d'Eté.
La Griſe-Bonne.
Le Muſc d'Eté.
La P. d'Orange { commune. / royale. / muſquée.
Le Franc-Sereau.
Le Lichefrion.
Le Parfum-Doux.
La Cramoiſine.
La Poire ſans peau.
Le Salivali.
Le Beurré { rouge. / gris.
Le Doyenné de S. Michel, ou Beuré blanc.
Le Vermillon.
L'Epine d'Eté.
L'Inconnu-Chêneau.
Le Parfum d'Eté.
La Jargonelle.
La Double-Fleur.
La Bergamotte d'Eté.
Le petit Rouſſelet.
La Mouille-Bouche ou Verte-Longue.
Le Portugal d'Eté.
La Crapaudine.
L'Ambrette d'Eté.
Le Fin-Or.
La Poire d'Ange.
La Poire de Mondieu.
La Poire de Neige.
Le Fin-Oint.
La Bigarade.

Poires d'Automne.

La Mouille-Bouche d'Automne.
La Verte-Longue panachée.
Le Meſſire-Jean.
Le Sucré verd.
La Poire de Vigne.
La Bergamotte { recours. / d'automne. / Suiſſe. / muſquée. / bâtarde.
La Poire Cadet.
La Belle & bonne.
Le Petit Oing.
Le Colmart.
Le Bzy d'Hery.
Le Chat brûlé.
Le Martin-ſec.
La Poire S. Denis d'Angers.
La Madotte.
La groſſe Queue.
La Poire Saint-François.

Le gros Certeau muſcat d'Automne.
La Poire de Lanſac.
La Florentine.
Le Caillot roſat.
La Frangipane.
La Virgouleuſe.
L'Ambrette.
La Louiſe-bonne.
La Creſane.
La Marquiſe.
Le Citron muſqué.
La Poire de Mare.
Le Bon-Chrétien d'Eſpagne.
La Jalouſie.
La Vilaine d'Anjou.
La Rouſſette ou Bzy de Queſſonet.
La Poire de Rouſſeline.
Le Saint-Germain.
La Poire de Roſe.
La Poire d'Angleterre.
La Toute-Bonne d'Automne.
L'Oignon muſqué.

Poires d'Hyver.

Le Bzy d'Echaſſerie.
La verte longue.
La Mouille-bouche ou Epine longue.
La Poire de Satin.
Le Sucrin noir.
L'Archiduc.
Le Gaſtelier.
L'Epine de Mafflée.
Le Franc-Réal.
Le petit Micet.
Le Milan rond.
La Poire d'Amadonte.
La Gourmandine.
La Poire de Parmin.
Le Pottail.
La Poire de Portugal.
L'Artheloir.
Le petit Certeau.
Le gros Certeau.
La Poire de Naples.
La Poire de Livre.
La Poire d'Amour.
La Poire de Grillon.
La Paſtorale.
La Poire de Piſe ou Saint-Auguſtin.
Le Viſbourg.
La Bergamotte de Bugey.
La Bergamotte de Pâques.
La Bergamotte de Soulers.
La Poire de Girofle.
Le Stergonette.
Le Saint-Leſin.
La Double-Fleur.
Le gros Muſcat de Lyon.
Le Bzy de Chaumontel.
La Poire de Fer.
La Bernardiere.
L'Angobert.
Le Cadillac.
Le Bouvart muſqué.
Le Saint-Martial.
Le Bon-Chrétien d'Hyver.
Le gros Beurré d'Hyver.
L'Orange d'Hyver.
Le Sucrin d'Hyver.
Le petit Muſcat d'Hyver.
Le Rouſſelet d'Hyver.
L'Orange muſquée d'Hyver.

Le gros Muſquat d'hyver. La Merveille d'hyver.
La Royale d'hyver. La Reine d'hyver.
L'Epine d'hyver.

DES POMMES.

Il y a grand nombre d'eſpéces de Pommes, de la plûpart deſquelles on fait le Cidre ; mais comme elles ne ſont jamais partie du Potager, parce qu'elles ne ſont pas bonnes à manger, & qu'ainſi il eſt peu important de ſçavoir leurs nom quand on n'a point de Cidre à faire, je ne parlerai ici que des fruits à couteau qu'on cultive dans les Jardins.

Pommes à couteau ou qu'on mange crues ou cuites.

La Paſſepomme { blanche. / rouge.
Le Calville { d'Eté. / blanc. / rouge.
Le Rambourg { rayé. / blanc. / rouge.
La Reinette { franche. / griſe. / blanche. / d'Angleterre.
Le Fenouillet { gris. / blanc.
Le Court-Pendu { gris. / rouge.
Le Pigeonet { blanc. / rouge.
Pomme de Châteigne { blanche. / muſquée.
Pomme d'Apis { groſſe. / petite.

Couſſinet.
Pomme-Figue.
Franc-Câtu.
Gros } Bon.
Petit }
Pomme-Poire.
Pomme de Glace.
Angleterre.
Drap d'or.
Bardin.
Pomme-de-Pin.
Lazarelle.
Pomme violette.
Belle-Fille.
Pomme de Fouaſſe.
Pomme de Croquet.
Pomme de Bondy.
Pomme d'Ecarlatte.

Les Coings ſont une eſpéce particuliere de gros fruits qui viennent ſur un grand Arbriſſeau nommé *Coignaſſier*; on ne ſçauroit les manger crus, mais ils ſont très bons en gelées & en confitures qu'on nomme *du Cotignac*. Il y a des Coignaſſiers dont les Coings reſſemblent à des Poires, & d'autres qui en portent tout à fait ſemblables à des Pommes, ainſi il y a des Coings-Poires & des Coings-Pommes.

AUTRES FRUITS BONS A MANGER.

Fruits mols.

Les Figues { blanches. / rouges.
Les Mûres { noires. / blanches.
L'Epine-Vinette.
Le Raiſin { chaſſelas. / muſcat.
Les Néffles.
Les Cormes.
Les Cornouilles.
Les Aliſes.
Les Oranges.
Les Citrons.
Les Limons.
Le Verjus.
Les Olives préparées.

Fruits ſecs.

Les Noix.
Les Châteignes.
Les Marons.
Les Amandes.
Les Noiſettes franches blanches & rouges.
Les Noiſettes des Bois.

Fleurs & Bordures des Parterres, & Garnitures des Murs & Treillages.

FLEURS.

Aconit.
Ancolie.
Anémones.
Balzamine.
Bec-de-Grue.
Belle-de-Nuit.
Campanelles.
Colchiques.
Coquelourde.
Couronne-Impériale.
Croix-de-Jérusalem.
Coquelicoq.
Crocus.
Digitales.
Fer-à Cheval.
Iris.
Fleur du Parnasse.
Fraxinelle.
Fritillaire.
Hémerocale.
Hépatique.
Hyacinthes.
Immortelle.
Jonquille.
Julienne.
Lys.
Martagon.
Matricaire.
Muguet.
Narcisse.
Œillets.
Oreilles-d'Ours.
Pasquerettes.
Marguerites.
Pavots.
Pensée.
Perce-neige.
Pied-d'Alouette.
Nigelle double.
Piramidale.
Pivoine.
Primevere.
Renoncules.
Scabieuses.
Soucy.
Taraspic.
Tricolor.
Amarante.
Tubéreuse.
Tulipes.
Rose-Tremiere.
Galega.
Ketmia.
Muffle-de-Veau.
Œil-de-Bœuf.
Soleil.
Asters.
Œillet-d'Inde.
Rose-d'Inde.

BORDURES.

Staticé.
Bouis nain.
Thim.
Hyssope.
Lavande.
Sauge.
Origan ou Marjolaine sauvage.

GARNITURES.

Vigne-Vierge.
Jaſmins.
Grenadille ou Fleur de la Paſſion.
Houblon.
Verjus.

Plantes potageres relativement à leurs parties qui ſervent d'aliments.

RACINES.

Ail.
Ciboule.
Oignon.
Poireau.
Betterave.
Carotte.
Panais.
Navets.
Chervis.
Salſifix.
Scorzonaire.
Raves.
Radix.
Raiponſe.
Topinambours.
Pommes-de-Terre.
Racine de Perſil.

FEUILLES.

Bonne-Dame ou Arroche.
Poirée.
Cardons d'Eſpagne.
Cardons d'Artichaux.
Celery.
Cerfeuil.
Chicorée ſauvage.
Chicorée blanche friſée.
Endive ou Scariole.
Choux.
Chicons.
Laitues.

FEUILLES.

Epinards.
Oſeille.
Perſil.
Pimprenelle.
Pourpier.
Mâche.
Creſſon-Alenois.

FLEURS.

Capucines { grandes. / petites.
de Bourroche.
de Bugloſe.

TIGES.

Aſperges.

FRUITS.

Gros.

Concombre.
Citrouille.
Potiron.
Melon.

Petits.

Féves de Marais.
Haricots.
Pois.
Pois chiches.
Lentilles { groſſes. / petites ou à la reine.]

Têtes avant la Fleur.

Artichaux { blancs. / violets.

Les Plantes les plus uſuelles en Médecine, tant celles qu'on doit cultiver dans les Potagers que les ſauvages

A CULTIVER DANS LES JARDINS.

L'Abſcinthe—Feuilles & Fleurs—Stomachique, apéritive.
L'Angélique—Racine——Stomachique, apéritive.
L'Armoiſe——Feuilles & Fleurs—Fortifiante, apéritive.
L'Aulnée, *Enula Campana*—Racine—Stomachale, pectorale.
Le Baſilic—Toute la Plante—Fortifiant, réſolutif.
Les Menthes ou Baumes—Toute la Plante—Fortifiantes, réſolutives.
La Bétoine——Feuilles——Fortifiante, ſternutatoire.
La Bugloſe—Feuilles & Fleurs—Cordiale, pectorale.
La Bourrache—Feuilles & Fleurs—Cordiale, pectorale.
La Camomille Romaine—Feuilles & Fleurs—fortifiante, réſolutive.
La Chicorée ſauvage—Feuilles——Déterſive, apéritive.
Le Chardon-Beni—Feuilles—Sudorifique, cordial.
Le Cabaret *Azarum*—Racine—Purgatif doux.
Le Fenouil—Feuilles & Tiges—Fortifiant, déterſif.
La Guimauve—Racine—Emolliante, pectorale.
L'Iris de Florence—Racine—Inciſive, déterſive.
L'Hyſoppe—Feuilles & Fleurs—Fortifiante, apéritive.
Le Laurier—Fruits ou Bayes—Déterſif, réſolutif.
La Lavande—Fleurs—Fortifiante, apéritive.
Le Lys—La Racine ou Oignon—Emolliant, réſolutif.
La Marjolaine—Feuilles & Fleurs—Fortifiante, apéritive.
La Méliſſe—Feuilles & Fleurs—Fortifiante, apéritive.
L'Origan, Marjolaine ſauvage—Feuilles & Fleurs—Fortifiant, apéritif.
Le Pavot blanc—Têtes enveloppées de la graine—Narcotiques, adouciſſantes.
Le Reffort ſauvage—Racine—Déterſif, apéritif.
La Rhubarbe—Racine—Purgative, fortifiante.
La Moutarde—Graine—Inciſive, purgative.
La Regliſſe—Racine—Pectorale, adouciſſante.
Le Romarin—Feuilles & Fleurs—Fortifiant, apéritif.
La Rhue—Feuilles & Fleurs—Inciſive, fortifiante.

Le *Cochlearia*, herbe aux cuilleres—Feuilles—Antiſcorbutique.

La Sauge—Feuilles—Stomachale, apéritive.

Le Thim—Toute la Plante—Fortifiant, apéritif.

La Violette—Fleurs—Pectorale, adouciſſante.

SAUVAGES QU'ON NE CULTIVE POINT.

Friches———Mauve—Feuilles & Fleurs—Emolliante, apéritive.

Vignes———Mercuriale—Feuilles & Tiges—Emolliante, laxative.

Vignes———Coqueret—Fruits—Diurétique.

Pelouſes———Serpolet—Toute la Plante—Stomachal, apéritif.

Bois ſecs———Muguet—Fleurs—Céphalique, ſternutatoire.

Bois———Patience—Racine—Laxative, apéritive

Pelouſes Prés—Plantins—Feuilles—Vulnéraires, aſtring

Friches———Chiendent—Racine—Laxatif, apéritif.

Bois ſecs———Genievre—Fruits bayes—Stomac. fortif

Friches———Orties—Feuilles—Inciſives, déterſives.

Bois———Lierre terreſtre—Feuilles—Déterſif apéritif.

Friches———Milpertuis—Fleurs—Déterſif, vulnéraire

Bois———Véronique mâle—Feuilles—pectorale inciſive.

Etangs———Nénuphar—Fleurs racine—Humect adouciſſant.

Bleds———Coquelicoq—Fleurs—Pectoral adouciſſ

Bois———Pulmonaire—Feuilles—Humect. déterſi

Friches———Aigremoine—Feuilles—Déterſif, aſtringent.

Bois———Polipode—Racine—Apéritif, déſſicatif

Friches———Glouteron Bardane—Feuilles—Diurétique, déterſive.

Eaux vives———Creſſon—Toute la Plante—Inciſif apéritif.

Vignes———Fumeterre—Toute la Plante—Apéritive diurétique.

Friches——Chardon-Roland——Racine——Diurétiq. apéritif.

Terres labourées—Arrête-Bœuf—Racine—Déterſif, apérit.

Friches——Bouillon-Blanc—Fleurs—Adouciſſant, déterſif.

Avoine.——Mélilot—Feuilles & Tiges—Emolliant, réſolutif.

Murailles——Parietaire—Toute la Plante—Apéritive, émolliante.

Hayes——Sureau——Fleurs & Bayes—Cordial, ſudorifique.

Friches——Hyeble—Feuilles—Réſolutif, fortifiant.

Bois——Valeriane ſauvage—Racine—Vulnéraire apéritive.

Vignes——Ariſtoloche clematite—Racine—Apéritive, déterſive.

Friches & Bois——Ronce——Sommites, Fruits—Pectorale, aſtringente.

Pelouſe——Eufraiſe—Fleurs—Déter. ophthalmiq.

Friches——Pas-d'Aſne—Fleurs & Racine—pectoral, adouciſſant.

Friches——Tanaiſie—Fleurs & Feuilles—Carminative, apéritive.

Bois——Bugle—Toute la Plante—Vuln. apérit.

Bois——Sanicle—Toute la Plante—Vuln. déter.

Bois——Herbe à Robert—Toute la Plante—Vulnéraire, aſtringente.

Friches——Bourſe à Berger—Toute la Plante—Vulnéraire, aſtringente.

Friches——Morelle—Feuilles—Humect. rafraîchiſ.

Friches——Cigue—Feuilles—Réſolut. extérieurem.

Pelouſe——Marrhube blanc—Toute la Plante—Déterſif, apéritif.

Bois——Petite Centaurée—Sommites fleuries—Fébrifuge, apéritive.

Bois——Chamederis—Toute la Plante—Sudorifique, apéritif.

Prés——Grande Conſoude—Racine—Incraſſante conſolidante.

DE L'AGRICULTURE.

L'Agriculture eſt la plus ancienne & la plus utile des Sciences, puiſque la vie des hommes en dépend : c'eſt par ſon moyen que l'on peut receuillir dans les Plaines & même ſur les Montagnes les grains multipliés par la culture ; ces grains ſe nomment en général *Bleds*, & on les diſtingue en gros & petits Bleds.

Les gros Bleds	Le Bled froment. Le Bled barbu. L'Eſpeautre. Le Bled blanc. La Touzelle. Le Bled de Providence, de Miracle, de Smyrne. Le Seigle.
Les petits Bleds ou Mars	Le Bled de Mars. L'Orge. L'Eſcourgeon, autre eſpéce d'Orge qui ſe ſeme en hyver. L'Avoine.
Autres Mars	Le Bled de Turquie ou Maïs. Le Bled noir ou Sarrazin. Le Millet.

Le travail du Laboureur eſt de faire marcher la Charrue qui remue & retourne la terre pour la rendre meuble & féconde. Chaque Pays & chaque qualité de terre veulent être plus ou moins fréquemment labourés, & plus ou moins profondément.

Après trois labours ou plus faits en divers intervalles de tems, arrive celui où l'on doit ſemer les grains ; c'eſt ordinairement dans nos Pays en Octobre ; on a précédemment répandu du fumier ſur tout le Champ & immédiatement avant de ſemer on a trempé les ſemences dans de l'eau de chaux, afin de la rendre plus propre à germer.

Après avoir ſemé, on enterre le grain avec la Herſe ou avec la Charrue.

Comme la Terre, ou plûtôt ſes ſucs ſalés & nitreux ſont pompés par les racines pour la nourriture de leurs plantes, on a trouvé le moyen d'en réparer la diſſipation par pluſieurs eſpéces de matieres chargées de ſels qu'on mêle à propos avec la terre, & qui lui redonnent de nouvelles forces, telles ſont les ſuivantes.

Fumiers & Matieres qui ſervent à engraiſſer & fertiliſer les Terres.

FIENTES OU FUMIERS.

De Bêtes à cornes, Vaches, Bœufs.
De Cheval.
D'Aſne.
De Mouton.
De Poule.
De Pigeon.
D'Oiſeaux de Mer.
De Cochon mêlés avec d'autres.

AUTRES MATIERES.

La Mouſſe de bois.
Les Fleurs, Fruits & Feuilles d'arbres.
Le Sang.
Le Salpétre ou Nitre & le Sel.
La Terre gratée des Baſſes-Cours.
Les Etubles ou Bruyeres brûlées.
La Lie de vin.
La Glaiſe pour les ſables.
Le Charbon de terre.
Le Sable de la Mer.
L'Algue, Plante marine.
La Scieure de bois.
La Traînaſſe, Plante ſéchée ou brûlée.
La Marne.
Les Gazons pourris ou brûlés.
La Vaze des Etangs.
Les Pois, Veſces, Lupins, Féves.
La Léſſive, l'eau de Savon.
Les Cendres des Savonneries.
Les Coquillages.
La Chaux, la Cendre de Chaux.
Les Boues des rues.
Les Terres d'incendie & de Fourneaux démolis.
La Suye.
Les Platras & Décombres.
Les Animaux & toutes choſes pourries.
L'Urine.
La Leſſive des Corroyeurs, tout ce qui ſort des Tanneries & Fouleries, Teintureries, Laineries, & le déchet de la préparation des peaux, poils, cornes d'animaux, ouvrages de cuir, & vieux cuirs.

Ancien Uſage.

Lorſque le grain a été enterré, comme il vient d'être dit, on laiſſe paſſer l'hyver ſans y toucher; au printems on ſarcle, c'eſt-à-dire qu'on arrache les mauvaiſes herbes. Ces herbes arrachées ſervent de nourriture aux Beſtiaux; puis en Juillet & Août vient la recolte; alors on coupe les bleds; on les aſſemble en gerbes qu'on voiture dans les granges, où on les bat pour ſéparer le grain de la paille, de laquelle on fait des bottes pour la nourriture des bêtes: quant au grain, on le vanne pour le néttoyer, on le porte aux greniers, où on le remue de tems en tems de peur qu'il ne s'échauffe, puis ou on le vend, ou on le fait moudre pour le réduire en farine dont on fait du pain.

L'année d'enſuite on fait encore porter du grain à la même Terre, au moyen d'un ſimple labour au commencement de Mars, & tout de ſuite on ſeme quelques-uns des petits Bleds ou Mars ci-deſſus. On ne fume point, la Terre ſe reſſent encore du fumier de la premiere année, & ces grains viennent en peu de tems, car on les receuille en Août.

L'année d'enſuite, qui eſt la troiſieme, cette Terre ſe repoſe; on n'y met rien, on la prépare ſeulement par des labours & fumiers, pour y ſemer du froment au mois d'Octobre.

Récapitulation.

La premiere année trois labours ou plus, fumer, ſemer à la fin de l'Automne des gros bleds; recolte en Juillet.

La ſeconde année un labour en Mars, ne point fumer, ſemer en Mars des petits bleds ou Mars, recolte en Août.

La troiſieme année ne rien ſemer, préparer la Terre par des labours pour y mettre des gros bleds, comme la premiere année.

Culture Angloiſe ou Nouvelle.

Parmi les Anglois toujours attentifs à ce qui peut être utile à leurs Nation, pour lui procurer l'abondance en œconomiſant, cependant, le plus qu'il eſt poſſible, il s'en eſt trouvé qui ont réuſſi à ſemer moins de bled & à en recueillir davantage. Il s'agiſſoit de rapprocher la culture des Terres de celles des Potagers; grande difficulté à vaincre, car un Potager de quelque étendue qu'il ſoit, ne ſe cultive qu'avec la main, auſſi n'eſt-il rien en comparaiſon d'une Plaine de pluſieurs lieues, où il faut abſolument employer des Charrues traînées par des Chevaux ou par des Bœufs; dans un Potager, quelques hommes ont le tems de remuer la terre perpétuellement; dans une Plaine le tems eſt trop court quoiqu'on y travaille continuellement & quaſi toute l'année; les Charrues donc y ſuffiſent à peine, & quand elles pourroient y ſuffire, il eſt un tems, lorſque le grain vient d'être ſemé, où on détruiroit ſon ouvrage ſi on cultivoit cette plante; on eſt obligé de l'abandonner à ſon ſort juſqu'au moment de la recolte, en voici la raiſon: Un bon Semeur eſt celui qui a l'adreſſe de ſemer de façon que les grains tombent à trois pouces ou trois pouces & demi l'un de l'autre; on finit par enterrer la ſemence avec la Herſe ou avec la Charrue; alors il n'eſt plus queſtion de culture, la Charrue boulverſeroit tout. Cette abondance de ſemence eſt néceſſaire, parce qu'il n'y aura que les plus robuſtes qui leveront, & elles étoufferont heureuſement les plus foibles; car ſi tout ou même à peu près tout venoit, les tuyaux n'ayant pas une nourriture ſuffiſante, ſeroient ſi minces, qu'au premier petit vent tout verſeroit, ce qui arriveroit immanquablement dans les places où il leve trop de ſemence; ce qui ne leve pas pourrit ou eſt mangé par les Oiſeaux ou par les Mulots. Cependant on ne ſçauroit, dit-on, faire autrement ſi on veut receuillir quelque choſe. Dure néceſſité d'être obligé de ſemer, par exemple, huit boiſſeaux dont ſix ſont en pure perte. Comment donc faire pour avoir une recolte plus abondante? Il faudroit pouvoir cultiver le grain ſemé; voilà tout le ſecret: ſemons moins, mais

cultivons davantage ; imitons les Jardiniers, formons des rangs & laiſſons des intervalles qu'on pourra labourer. Mais comment exécuter aſſez promptement & avec des Charrues & des Animaux un ſi beau projet ? L'ingénieux Anglois en eſt venu à bout. Sur ſon plan qu'il a rendu public, le François a ſimplifié ſes manœuvres. Pluſieurs Particuliers intelligents répandus dans divers endroits du royaume les ont adoptées & s'en trouvent très contents par l'augmentation conſidérable de leurs revenu, & voici le moyen d'arriver où la choſe en eſt actuellement.

Pratique de la Culture Angloise.

Ceux qui voudront paſſer de la Culture ordinaire à la Culture Angloiſe, donneront d'abord les labours accoutumés avec la Charrue dont on ſe ſert dans le pays ; mais au dernier labour la charrue fera une trace de cinq pieds en cinq pieds en ſuivant la longueur du Champ. Chaque trace faite deviendra le milieu d'une planche relevée, d'un pied 2 pouces de large, & les 4 pieds 4 pouces reſtants deviendront un ſillon qu'on nomme *Platebande* ; la planche eſt deſtinée à recevoir la ſemence, & le ſillon à ſéparer une planche de l'autre & à les cultiver comme on va voir.

Après avoir formé les planches & les avoir bien unies avec la Herſe, on les ſemera dans le tems accoutumé avec le Semoir.

Le Semoir.

Le Semoir eſt un bâtis de Charronnage avec roues, portant, 1°. une trémie qu'on remplit de grain, 2°. trois petits ſocs en bois, en façon de pieds de table qui ſeroient en triangle, placés debout au-deſſous des ouvertures de la trémie, & repréſentant un angle en-devant que l'on garnit de tole, tracent ſur terre trois rayes enfoncées de deux ou trois pouces, & diſtantes l'une de l'autre de quelques 6 à 7 pouces ; 3°. autant de conduits attachés derriere les ſocs, par leſquels le grain qui ſort du bas des ſéparations qui ſont dans la trémie coule pour tomber derriere les ſocs dans les rayes qu'ils viennent de faire ; 4°. une petite herſe ou un rateau recouvre ſur le champ le grain.

Le

Le tout tiré par un, rarement par pluſieurs chevaux & conduit par le Laboureur qui tient deux mancherons comme ceux d'une Charrue.

On ne détaille pas davantage cet Inſtrument, parce que pluſieurs en ont imaginé de différentes conſtructions qui tendent au même but.

Le bled ſemé comme il vient d'être dit, on commence après l'hyver à le cultiver avec la Charrue legere, c'eſt-à-dire, qu'on laboure le ſillon d'abord en raſant chaque planche, & rejettant la terre dans le milieu du ſillon; au ſecond labour, on laboure ce milieu de ſillon, & on rejette la terre contre les planches, & ainſi ſucceſſivement juſqu'à ce que le bled commence à entrer en épy; 4 labours paroiſſent ſuffiſans; cependant on n'en peut fixer la quantité aux gens de bonne volonté; il ſuffira de dire qu'ils en ſeront bien récompenſés. Par ce moyen, on remue ſouvent la terre près des rangées de bled. Cette terre meuble raffraîchit les racines & fortifie la plante.

Charrue legere.

Cette Charrue n'a qu'une roue de devant entre deux brancards; l'age ou has de Charrue ſe tranſporte ou plûtôt ſe coule le long d'une traverſe, ce qui met le ſoc au milieu, à droite ou à gauche; de plus on met à cette Charrue tel ſoc qu'on veut.

L'année ſuivante, c'eſt-à-dire, depuis la recolte juſqu'à la ſemence ſuivante, on jette la terre qui formoit la planche dans le ſillon, au moyen de quoi le ſillon devient planche & la planche ſillon, ce qui ſe perpétue d'année en année.

On peut cultiver de même tout ce qui ſe met en plein champ, comme le Sainfoin, la Luzerne, le Treffle &c. il vaut mieux les planter de diſtance en diſtance; on donnera un trait de charrue tout de ſuite après chaque coupe aux intervalles, & on ſera ſurpris de l'étendue prodigieuſe que ces plantes acquereront, & de la groſſeur de leurs racines.

Par cette culture, la terre continuellement remuée, approche beaucoup de celle des Potagers, de maniere qu'au

bout de quelques années le fumier devient moins néceſſaire, c'eſt ce que l'expérience a confirmé. *Voyez le Livre de la Culture des Terres de M. Duhamel.*

OBJECTION.

La plus conſidérable des Objections qu'on oppoſe, eſt que les Moutons ne pourront plus trouver d'herbes dans les Plaines. On y répond que les Sainfoins & Luzernes cultivées de cette maniere, viennent ſi abondantes, qu'elles ſuffiront aux plus nombreux troupeaux, & les nourriront mieux que les pâtures.

Avantages de cette Culture.

On ne ſeme qu'un boiſſeau au lieu de huit.
Les labours du ſillon ſe font ſans peine & promptement.
La recolte eſt toujours bonne & les bleds ſains.

Après un tems non encore arrivé, les Contradicteurs s'éteindront.

De la Conſervation des Grains.

Lorſque les recoltes ſont aſſez abondantes pour que la conſommation ne s'en faſſe pas en entier, il convient de pouvoir garder le ſurplus pour le retrouver dans les années de diſette.

Pluſieurs moyens peuvent arriver au même but, mais avant d'en parler, il eſt bon de connoître les inconvéniens qu'il faut ſurmonter.

1°. Les bleds renfermés dans les greniers ſont ſujets à fermenter, ce qui s'appelle *s'echauffer*, alors ils prennent un mauvais goût qui approche de la corruption, & ſi ils ſont négligés, ils germent par l'humidité qu'ils contractent très aiſément.

2°. Les Souris, les Rats & les Moineaux s'en emparent & les mangent.

3°. Les Coſſons ou Charançons, petits inſectes qui deviennent nombreux en peu de tems, entrent dans l'intérieur des grains de bled & en mangent la farine, & des petits Vers qui deviennent enſuite papillons, ſe mettent en coque au milieu de quelques grains qu'ils aſſemblent & qu'ils gâtent.

Les remédes dont on ſe ſert le plus communément, ſont de remuer ſouvent le bled avec des pelles pour lui donner de l'air & empêcher qu'il ne s'échauffe, de bien clore le grenier à cauſe des Moineaux, de boucher tous les trous de Souris, de mettre des Souricieres, de laiſſer entrer les Chats.

De plus, on crible le bled pour en ſéparer les mauvais grains, en faire tomber une partie des Charençons qu'on noye enſuite, & pour détruire les coques de vers.

Malgré tous ces ſoins, on a ſouvent bien de la peine à venir à bout d'éviter ou l'un ou l'autre de ces accidents; mais à force de refléchir, quelqu'un, en pratiquant d'autres expédients, réuſſira peut-être mieux.

1°. Avant de porter le bled au grenier on le crible, puis on le chauffe dans une étuve pour le ſécher & en ôter une humidité qui aide à le corrompre.

2°. On a imaginé des grandes Boëtes quarrées qui ſervent de greniers. Ces Boëtes ſont fermées par-deſſus, mais on y fait pluſieurs grands trous ronds qu'on ouvre & ferme à volonté. Ces Boëtes ont divers avantages: premierement le bled tient moins de place dans les greniers, ſecondement il ſe trouve à l'abri des animaux du dehors.

3°. On a trouvé le moyen de donner de l'air aux bleds & de les remuer dans leurs boëtes mêmes par le ſecours d'un Ventilateur.

Le Ventilateur eſt un ſoufflet totalement de bois, imaginé par M. Halés Anglois, dont les tuyaux qui pouſſent l'air aboutiſſent ſous le grenier ou boëte ci-deſſus. Quand on fait mouvoir le Ventilateur, l'air qu'il fournit paſſant au travers d'une grille & d'un treillis qui ſoutiennent le bled, le pénétre, le traverſe & s'échappe par les trous du couvercle de la boëte qu'on a laiſſé ouverts exprès, non-ſeulement le bled eſt ſuffiſament remué, mais les Charençons l'abandonnent, & les Vers que cet air inquiéte, ne ſçauroient y faire leurs coques. On recommence cette ventilation toutes les fois qu'on le juge à propos.

DES ALIMENTS

LES MEILLEURS AU GOUST.

CE Sommaire de Aliments n'eſt pas deſtiné à indiquer ceux qui ſont bons ou mauvais pour la ſanté, mais les meilleurs au goût & les Pays qui les produiſent.

GROSSE VIANDE.

Bœuf——de Normandie excellent à Paris.

Veau——
- de Gand.
- de Rouen.
- de Pontoiſe.
- de Montargis.
- de Caen.
- de lait des environs de Paris, à 6 ſemaines.

Mouton——
- de Ganges.
- de Rheims.
- de Pré-Salé.
- de Cabour.
- de Dieppe.
- de Greves vers Awranches.
- des Ardennes, près Sedan & Charleville.

Agneau de lait des environs de Paris, nourri dans un tonneau avec de l'avoine.

Cochon——bon en tous pays.

VENAISON.

Faon——
- de Biche.
- de Dinne. Daneau

} bons en tous pays.

Chevreuil——
- de Champagne.
- de Montagnes.

Sanglier——
- La Laye meilleure que le mâle.
- La Bête de compagnie en porchaiſon.
- La Bête rouſſe de l'année.

} bon en tous pays.

Le Liévre
- de Champagne.
- de Montagnes.

Le Lapin
- de Cabour.
- de la Verſine.
- de Senlis.
- de S. Germain-en-Laye, canton des Pétrons.
- de Mont-Alou, près Séſane en Champagne.
- de Montauna.
- de Pocancy.
- de Mailly.
- de la Roche-Guyon.
- de Bêne.
- de Rochefort en Beauce.
- des Vaux de Cernay.

VOLAILLE,

Coqs
- de Bruges.

Poulardes
- de Normandie.
- du Mans.
- de Mézeray en Anjou.

Chapons
- du Mans.
- de Breſſe.
- de Bruges.
- de Barbéſieux.
- de Blanzac.

Dindons chaponnés & Dindes poulardées
- de Poitou.
- d'Anjou.
- du Maine.
- de Laval.
- du Berry.

Pigeons de voliere
- de Rheims.

Cannetons
- de Picardie.
- des eaux vives de Rouen.

Oyes grasses
- du Maine.
- d'Alençon.
- d'Anjou.
- de Metz nourries par les Juifs.

GIBIER.

Perdrix grises
- de bas Maine.
- de Donfront.
- d'Anjou.
- de Bretagne.
- des Ardennes.

Perdrix rouges
- de basse Bretagne.
- d'Anjou.
- du haut Maine.
- de Poitou.
- de Périgord.
- du Quercy-
- du Dauphiné, nommés *Bartavelles*.

Gelinottes de Bois
- de Franche-Comté.
- de Bourbon les bains.
- de Chaumont en Bassigny.
- de Saint-Dizier.
- de Neuf-Château.
- des trois Evêchés.
- de Lorraine.
- de Luxembourg.
- de Sedan.
- de Givet.

Coqs de Bruyere & Grienaux
- de Franche-Comté.
- des Ardennes.

Outardes & Outardeaux — de Champagne.

Cannes pétieres ou pétrasses — de Beauce.

Guignards — de Chartres.

Mortons — de la Loire, entre Angers & Nantes.

Pics-de-Terre — des Monts d'Erenne, près Falaise.

Pluverets——————de Breteuil en Picardie.
Ortolans——————{ de Languedoc. de Guienne.

VIANDES PRÉPARÉES.

Pâtés.

De Perdrix rouges aux Truffles—de Périgueux.
De Canards——————d'Amiens.
De Dindons
De Bécasses }——————d'Amiens.
De Perdrix }
D'Alouettes——————de Pethiviers.
De Cochon de lait——————{ d'Alençon. de Pont-Audemer

Jambons.

De Westphalie.
De la Hontan.
De Bayonne.
De Portugal.

Cuisses d'Oye.

De Guienne.
De Bayonne.

Langues.

De Bœuf }
De Veau }——————de Paris.
De Vache——————{ de Dieppe. de Zurich.
De Mouton——————{ de Saint Germain en Laye. de Troyes en Champagne. de Rouen.
De Cochon——————{ de Blois. de Chalons en Champagne.
anguier de Cochon——{ d'Anjou. de Laval. de Gerson en Berry.

Grouin de Cochon——de Chalons en Champagne.

Pieds de Cochon——{de Sainte-Menéhout. / de Chalons en Champagne.

Andouilles de Cochon——{de Troyes / de Chalons} en Champagne.

POISSONS.

D'Eau douce.

Carpes——{de la Seine—à Melun. / de l'Aîne—à Soiſſons. / de la Loire—à Orleans.

Perches——{de la Seine. / de la Marne. / de l'Oiſe. / de l'Aîne.

Barbeaux & Barbillons——de la Loire.

Lotes ou Bourbotes——{de la Seine. / de la Marne. / de l'Oiſe.

Truites——de l'Ecole—à Courance en Gâtinois.

Ceux qui remontent de la Mer.

Plies——de la Loire.

Ceux de Mer.

Thon——en Provence.

Sardines——à Royan.

Harangs——à Boulogne.

Morue ſalée——de Terre-Neuve.

Coquillages.

Huîtres——{blanches——de Dieppe. / vertes——{de Marennes. / de la Rochelle. / d'Angleterre {grandes. / petites.

LÉGUMES.

Cardons d'Eſpagne — de Tours.

Aſperges — de Ménil-Montant. / de Belle-Ville.

Navets — de Vaugirard. / de Chartres. / de Freneuſe près la Roche-Guyon. / de Martot, près Rouen. / de Saint-James, près Langres.

Artichaux blancs — de Notre-Dame de Lieſſe. / de Laon.

Melons — de Langés. / d'Amboiſe.

Truffles fraîches & ſéches — de Perigord. / d'Angoumois. / de Quercy. / de Montauban. / de Creſſonſal, proche Alby.

Mouſſerons ſecs — de Chaumont en Champagne. / de Franche-Comté. / des Montagnes de Suiſſe. / des Pyrenées.

FRUITS.

Oranges douces. — de la Chine. / de Portugal. / de Provence.

Oranges ameres Bigarrades — de Provence.

Cedras, Bergamottes, Poncires — d'Italie.

Ceriſes — de la Valée d'Enguien.

Bigarreaux noirs & rouges — de Marcouſſy.

Griotes noires — de Maiſons.

Prunes { de Reine-Claude. / Diaprée. / Abricotée. / Isle-Verd. / de Damas. / de Damas violet. } de Tours.

Poires de bon Chrétien { d'Auch. / de Vernon. / d'Ay en Champagne. / de Poitou, sans pepins.

Pommes de Reinette grise — de Normandie.

Marons { de Lyon. / du Vivarais. / du Mans.

Oisillards, Châteignes qui tiennent du Maron { de Poitou. / du Château du Loir.

Châteignes — de Limoges.

Noix séches — de Verzenay, près Rheims.

Olives { de Veronne. / Grosse-Picholine. / de Provence. / d'Espagne.

Fruits secs & confits.

Rousselet — de Rheims.

Framboises blanches, Mirabelles — de Metz.

Reine-Claude à mi sucre & en coffre — de Tours.

Pâte { de Coings / d'Abricots } — d'Auvergne.

Coings confits en quartiers, Moyeux, Epine-Vinette — de Dijon.

Groseille blanche sans pepins — de Bar-le-Duc.

Pain d'Epice — de Rheims.

FROMAGES.

De Brie——— { de Meaux / de Coulomiers.
De Suisse——— { de Gruyere. / de Vachelin.
De Roquefort
De Sassenage.
De la Roche———d'Auvergne pour fondues.
D'Hollande, persillé.

DES VINS.

De Bourgogne.
De Champagne.
De Bourdeaux.
Du Rhein.
De Moselle.
Du Necre.
De Franche-Comté.
De Languedoc.

Vins de Liqueurs.

De Saint-Laurent.
De Paisan.
De Lunelle.
Muscat d'Espagne.
Cherés.
De Canarie.
D'Alicante.
De Rota.
De Tocay.
Du Cap.
De Chypre.
De Malaga.

Fournitures de Provence.

Huile d'Olives, fine.
Olives { d'Espagne. / à la Picholine.
Figues { blanches / violettes } de Marseille.
Prunes { de Brugnoles / de Dignes } plates & avec le noyau.
Alberges—de Marseille.
Raisins secs.
Gateaux de fleurs d'Orange.
Thon / Truffles / Soles } marinées.

Poutargue qui eſt les œufs préparés d'un Poiſſon appellé *Muge.*
Merluche fine.
Amandes à la Princeſſe.
Piſtaches avec ou ſans la coque.
Pommades d'odeurs.
Quinteſſence de Bergamotte.
Eau de Fleur d'Orange double.
Savonettes—de Graſſe.
Vin { cuit. muſcat blanc de Saint-Laurent. muſcat de Nice. muſcat rouge. Malvoiſie.

Fournitures de Montpellier en Languedoc.

Toutes ſortes d'Eaux d'odeur.
Toutes ſortes d'Eſſences.
Pommades d'odeurs.
Sachets d'odeurs.
Tabatieres de bergamotte.
Liqueurs fortes.

DE LA CHYMIE
ET
APOTICAIRERIE.

LA Chymie eſt l'art de ſéparer les diverſes parties qui compoſent les Mixtes, principalement les Métaux, Minéraux & Végétaux par le moyen du feu.

On compte cinq parties qu'on peut ſéparer l'une de l'autre par la Chymie, ſçavoir trois actives & deux paſſives.

Les trois parties actives { L'Eſprit. Le Sel. L'Huile.

Les deux paſſives { L'Eau. La Terre.

De ces ſéparations, on fait des compoſitions nouvelles qui preſque toutes ont pour objet la guériſon des maladies.

Pour venir à bout tant des décompoſitions que des nouveaux mélanges par l'action du feu, on ſe ſert des inſtruments ſuivants.

Fourneaux & Bains.

Le Fourneau de réverbére. — Le Bain-Marie.
Le petit Fourneau de fer. — Le Bain de Vapeur.
Le Fourneau athanor. — Le Bain de Sable.

Le Fourneau de réverbére eſt de brique comme les Fourneaux des cuiſines avec un cendrier en bas au-deſſus duquel eſt le foyer ; le deſſus du Fourneau eſt garni d'un dome qui finit par une petite cheminée. Avec ce Fourneau on pouſſe la chaleur à un très haut degré.

Le petit Fourneau de fer eſt comme une Marmite à trois pieds, ouverte par le côté par lequel on met le feu, & on poſe par-deſſus une autre Marmite ſans pieds.

L'Athanor eſt un Fourneau de terre dans lequel on ne fait des opérations qu'à feu modéré.

Le Bain-Marie eſt un vaſe de cuivre mis ſur le feu d'
fourneau de fer ; on emplit d'eau ce vaſe ;
place l'Alembic où eſt la matiere au milieu de ce
eau, dont la chaleur ſuffit pour de certaines diſ
lations.

Le Bain de Vapeur eſt un vaſe de cuivre qui entre da
un autre baſſin juſqu'au tiers, dans lequel il y
de l'eau. Ce baſſin étant ſur le feu, la vapeur ſeu
de l'eau échauffe la matiere qu'on a miſe dans
vaſe qu'on a poſé dans un autre vaſe de cuivre

Le Bain de Sable eſt un vaiſſeau rempli de ſable & po
ſur le feu ; on enfonce dans ce ſable un autre va
dans lequel eſt la matiere qu'on veut diſtiler.

Des degrés de Feu & de Chaleur.

Le Feu de réverbére eſt un feu très fort.

Le Feu de roue ou de fuſion s'accomplit dans un fourneau
la matiere environnée de toutes parts de charbo
allumés, ce qui ſe nomme *Feu nud.* Ce feu e
très fort.

Le Feu de lampe s'accomplit en mettant la matiere da
un vaiſſeau de verre ; on le chauffe petit à pet
par le moyen de lampes allumées deſſous. Cet
chaleur s'entretient égale ; on l'augmente en al
mant plus de lampes.

Le Feu de ſuppreſſion s'accomplit en mettant le feu au-deſſ
de la matiere, pour que l'humidité ſe précipi
au fond du vaſe ; on donne à ce feu tel deg
qu'on veut, en mettant plus ou moins de cendr
& de charbon.

Le Feu de limaille de fer, de ſable, de cendres s'accon
pliſſent en enfonçant le vaſe dans ces matieres ſo
leſquelles on allume du feu. Ces feux ſont doux
celui de limaille eſt le plus fort.

Le Bain de Vapeur. (*Voyez ci-deſſus.*) On pouſſe ce fe
à un aſſez haut degré.

Le Bain-Marie (*Voyez ci-deſſus*) ; ce feu eſt plus médi
cre que le précédent.

La chaleur d'inſolation eſt celle que le Soleil communiq

à la matiere qu'on y expoſe ; la plus forte chaleur du Soleil eſt ordinairement en Juin, Juillet, Août.

La chaleur nommée *Bain de fumier* ou *Ventre de Cheval*, eſt celle d'un tas de fumier chaud qui échauffe la matiere qu'on enfonce dedans.

La chaleur du marc de raiſin, eſt un amas de marc nouveau ; il communique ſa chaleur à la matiere qu'on enfonce dedans.

Toutes ces chaleurs ſont douces & modérées.

Vaiſſeaux pour diſtiler.

L'Alambic compoſé { de la Cucurbite. / du Chapiteau & Tête de More. / du Reffrigérant.

La Cornue ou Retorte.
La Cuine.
Le Balon.
Le Matras.
Le Récipient.
Le Vaiſſeau de rencontre.
L'Aludel.
Le Creuſet.
La Coupelle.

L'*Alembic*, qui eſt le principal inſtrument des Diſtilateurs, eſt compoſé de pluſieurs pieces, ſçavoir, *la Cucurbite*, vaiſſeau de cuivre rond, gros par le ventre, & qui va en retréciſſant par le haut ; on enferme dans cette cucurbite la matiere qu'on doit diſtiler, en la couvrant d'un *Chapiteau* de cuivre fait en calotte, avec un rebord rélevé tout-autour ; cette enceinte de rebord ſe nomme *le Reffrigérant* parce qu'on y verſe de l'eau froide qui fait que les vapeurs qui s'élevent en dedans du chapiteau par l'action du feu, ſe changent en liqueur. *La Tête de More* eſt un chapiteau ſans reffrigérant. Sur le côté du chapiteau ſort en dehors un tuyau qui penche enbas en s'en éloignant.

Le *Recipient* eſt un terme générique qui ſignifie un vaſe qui reçoit ; ces vaſes ſont ordinairement de verre & ayant un col fort long, tels ſont le Ballon & le Matras (*Voyez ci-deſſous.*) On fait entrer le tuyau du chapiteau dans un de ces vaſes, dans le-

quel les vapeurs élevées ſous le chapiteau couler & ſont reçues.

La Cornue ou Retorte eſt une eſpéce d'Alambic rond qu'o poſe à feu nud, il eſt terminé en haut par u tuyau qui ſe recourbe ſubitement en bas; on adapte un récipient, ſoit Matras, Cuine &c.

La Cuine eſt un pot de terre d'où ſort par le côté un tuya de terre de la même piéce qui monte en biais les Cuines s'adaptent aux Cornues.

Le Balon eſt un vaſe rond de verre, à gros ventre & à lon goulot.

Le Matras eſt un vaſe de verre ou bouteille de verre blan dont le goulot ou col eſt très long; ce qu'on nom me *Vaiſſeau de rencontre* eſt deux Matras dont o fait entrer le col de l'un dans le col de l'autre certaine diſtance.

L'Aludel eſt un pot de terre ſans fond; on fait entre les Adulels l'un dans l'autre comme on fait au tuyaux de gres pour la conduite des eaux.

Le Creuſet eſt un Gobelet de terre griſe qu'on enfonce au milieu du feu pour faire fondre la matiere qu'o met dedans.

La Coupelle eſt une petite écuelle de terre griſe deſtinée à fondre & éprouver les Métaux.

Nota. Qu'on peut ſe ſervir d'Alambics de Verre, mais il fau les enduire de terre préparée, ſans quoi le feu les feroit caſſer. O enduit auſſi les jonctions qu'on fait d'un vaiſſeau avec un autre, d peur d'évaporation, moyennant des Mortiers qu'on appelle *des Lut*. *Voyez vers la fin de ce Livre l'article des Luts & Maſtics.*

Des Compoſitions Chymiques.

La Chymie ne fait que peu de choſe des Métaux pou l'utilité de l'homme quant à ſa conſervation; mais les Al chymiſtes qui ſe donnent le nom de Philoſophes ou Sages, n'en font rien du-tout, ſi ce n'eſt à leurs ruine & dommage lorſqu'ils prétendent trouver *la Pierre Philoſophale*, qui eſt le ſecret de l'or & l'or potable qui doit avoir la propriété de rendre l'homme quaſi immortel.

Les Diſtilations chymiques ſont en ſi grand nombre qu'elles

qu'elles ne peuvent être détaillées ici ; on dira ſeulement qu'il s'en fait de tous Métaux mêlés avec d'autres drogues & qui n'ont pas grande vertu, excepté l'argent, le vif-argent & le fer ; du reſte pluſieurs Minéraux & d'autres matieres ont leurs utilité. On marquera ici les plus vulgaires.

Avec l'Argent ou Lune, rendu brûlant au moyen de ſon mêlange avec les ſels de l'eſprit de Nitre, on fait *la Pierre infernale*, qui appliquée ſur les mauvaiſes chairs, les brûle & les conſume.

Avec le Vif-Argent ou Mercure : On compoſe des Remédes extérieurs contre les Maladies venériennes par friction ; ce Métal en eſt même le ſpécifique.

Avec le Fer ou Mars : On fait des préparations qui ſe prennent intérieurement contre les obſtructions.

Avec l'Etaim ou Jupiter, le Plomb ou Saturne, le Cuivre ou Venus diſtilés avec d'autres drogues, on forme quelques remédes extérieurs eſcarrotiques ou cicatriſants.

Avec l'Antimoine (qui eſt un Minéral) ; on fait des préparations chymiques, la plûpart vomitives, entr'autres le Tartre émétique qui eſt le foye d'Antimoine diſtilé ou préparé avec le Tartre de vin.

Avec la Chaux ; on fait des préparations deſſicatives extérieurement.

Avec le Nitre & le Vitriol, on fait l'Eau-forte qui diſſout les métaux, excepté l'or.

Avec le Sel Armoniac & l'Eſprit de Nitre, on fait l'Eau Régale qui diſſout l'or.

Végétaux.

On fait encore des Diſtilations de pluſieurs Végétaux tels que les ſuivants :

Réſine de Jalap ou Belle-de-Nuit. } Racines.
Extrait de Rhubarbe. }
Huile de Gayac—Bois.
Eſſence de Canelle—Ecorce.
Huile de Geroffle—Calice de la fleur.
Huile de Muſcade—Fruit.

Extrait de Geniévre—Baye.
Eau de Méliſſe—Plante.
Eſprits de Creſſon, de Cochlearia—Plante.
Eaux de Roſes, de Fleurs-d'Oranges—Fleurs.
Eau de-Vie, Eſprit-de-Vin.
De l'Opium qui eſt la tête du Pavot des Indes, on fait avec l'Eſprit-de-Vin le *Laudanum*.

Animaux.

On diſtile auſſi quelques Animaux ou leurs productions, tels ſont les ſuivants :

La Vipére.
L'Urine.
La Corne de Cerf.
Le Miel.
La Cire.
Le lait.

DE L'APOTICAIRERIE.

L'Apoticairerie eſt la préparation & la compoſition des remédes deſtinés au ſoulagement des Malades & à la guériſon des maladies ; & comme il s'en prépare de chimiques, il faut que l'Apoticaire ſoit Chimiſte ; d'ailleurs il prépare ſouvent des remédes ſans diſtilation, mais où il entre des drogues diſtilées.

Nota. Les Chymiſtes de bonne foi avoueront qu'à l'égard des Remédes, la ſimple infuſion ou la décoction eſt préférable, parce que le feu fait évaporer & diminue la qualité des Drogues, qu'ainſi la principale utilité de la diſtilation eſt de tirer les odeurs, & d'ôter les mauvaiſes qualités de certaines matieres.

Ici ſuivent les noms qu'on a donnés à toutes les préparations des différents remédes.

Préparations pour l'intérieur.

Les Infuſions.
Les Décoctions.
Les Tiſannes.
Les Apozemes.
Les Juleps.
Les Emulſions.
Les Amandés.
L'Orgeade.
Les Potions.
Les Mixtures.
Le Bols.
Les Gargariſmes.

Les Masticatoires.
Les Errhines.
Les Injections.
Les Clysteres.
Les Suppositoires.
Les Pessaires.
Les Sucs.
Les Gelées.
Les Syrops.
Les Loochs.
Les Poudres.
Les Trochisques.
Les Pilules.

Les Electuaires solides, ou Tablettes ou Pastilles ou Conserves.
Les Electuaires.
Les Confections.
Les Opiates.
Les Extraits.
Les Eaux.
Les Elixyrs.
Les Huiles.
Les Baumes.

Les Infusions sont destinées à ramolir les drogues ; on les fait à froid ou sur les cendres chaudes dans diverses liqueurs, comme Eau, Vin, Lait &c.

Les Décoctions sont destinées à tirer la substance des drogues en les faisant bouillir dans une liqueur.

Les Tisannes sont de legéres décoctions où il entre moins de drogues.

Les Apozémes sont de fortes décoctions où on employe les parties des plantes.

Les Juleps sont des sirops mêlés avec de legeres décoctions.

Les Emulsions sont de legéres décoctions de semences froides &c. mêlées avec du sucre & des sirops.

Les Amandés } espéce d'Emulsions dont la base est des aman-
L'Orgeade } des & de l'orge.

Les Potions sont des mêlanges de poudres, sirops, confections qu'on dissout dans les liqueurs.

Les Mixtures sont des mêlanges (en petite quantité) d'esprits, d'esences, d'élixirs.

Les Bols sont des pâtes liées au moyen de quelque sirop, on les avale enveloppés dans du pain à chanter.

Les Gargarismes sont des liqueurs appropriées pour se gargariser la gorge intérieurement.

Les Masticatoires sont des drogues acres qu'on mâche tou-

tes cruës pour exciter la ſalive.

Les Errhines ou *Sternutatoires* ſont des drogues toutes crues qu'on met dans le nez pour exciter l'éternuement.

Les Injections ſont des liqueurs appropriées qu'on ſeringue dans différentes parties.

Les Clyſtéres, ou *Lavements*, ou *Remédes* ſont des liqueurs chaudes ſimples ou compoſées qu'on fait entrer dans les boyaux par le fondement au moyen d'une Seringue.

Les Suppoſitoires ſont des mêlanges de Médicaments rendus ſolides qu'on forme en petites piramides de deux pouces de long ou environ pour ſuppléer aux lavements.

Les Peſſaires ſont compoſés & figurés comme les précédents pour être introduits dans le vagin.

Les Sucs ſont des liqueurs qu'on extrait des Végétaux.

Les Gelées ſont des ſucs de Végétaux & d'Animaux épaiſſis par le moyen du feu.

Les Syrops ſont des ſucs de plantes ou fruits cuits & mêlés avec du ſucre ou du miel.

Les Loochs ſont des liqueurs aſſez épaiſſes deſtinées pour la poitrine; on les prend à cuillerées, ou bien au bout d'un bâton de regliſe.

Les Poudres ſont des ingrédiens pulvériſés ſimples ou mêlés.

Les Trochiſques ſont des compoſitions ſolides & ſéches faites de pluſieurs drogues; on les a incorporé avec diverſes liqueurs; puis on les a fait ſecher.

Les Pillules ſont des pâtes compoſées de médicaments & de liqueurs ou ſirops; on les forme en rond, gros comme des pois, puis on les laiſſe ſecher; on les avale dans du pain à chanter, ou entre deux ſoupes.

Les Electuaires ſolides, *Le Tablettes*, *Les Paſtilles*, *Les Conſerves* } ſont des poudres liées avec du ſucre ſans feu ou par le feu; on les rend ſolides, & on les moule ſous pluſieurs formes.

Les Electuaires, *Les Confections*, *Les Opiats*, *Les Extraits* } ſont des préparations de drogues en conſiſtance de miel; on les prend froides.

Les Eaux ſont diſtilées ou infuſées à une chaleur douce.

Les Elixyrs ſont les teintures quinteſſentielles de pluſieurs drogues choiſies contenant leurs ſubſtances les plus pures.

Les Huiles ſe tirent par expreſſion, par infuſion, ou par diſtilation.

Les Baumes ſont des eſpéces d'huiles compoſées de pluſieurs drogues mêlées par le feu ordinaire ou par la diſtilation.

Pour l'Extérieur.

Les Baumes.
Les Embrocations.
Les Lotions.
Les Mucilages.
Les Ecuſſons.
Les Epithemes.
Les Fomentations.
Les Cucufes.
Les Frontaux.
Les Collyres.
Les Dentifriques.
Les Onguents.
Les Cérats.
Les Liniments.
Les Cataplaſmes.
Les Emplâtres.
Les Amulettes.

Les Baumes ſont des médicaments gommeux, ou naturels ou factices pour les playes.

Les Embrocations ſignifient l'arroſement de quelques liqueurs ſur les parties extérieures.

Les Lotions ſont des liqueurs ou décoctions appropriées, avec leſquelles on lave les parties extérieures malades.

Les Mucilages ſont des liqueurs épaiſſes & colantes faites avec des graines & racines; on les applique extérieurement.

Les Ecuſſons ſont des médicaments en emplâtres ou en poudre qu'on applique ſur la région du cœur.

Les Epithémes ſont des fomentations ſpiritueuſes qu'on poſe ſur la région du cœur & du foye.

Les Fomentations ſont des décoctions d'herbes avec leſquelles on étuve chaudement les parties extérieures.

Les Cucufes ſont des bonnets piqués garnis de poudres bonnes pour fortifier le cerveau; on les poſe ſur la tête.

Les Frontaux ſont des médicaments ſecs qu'on applique ſur le front pour les maux de tête.

Les Collyres ſont des remédes ſecs ou liquides mis ſur les yeux.

Les Dentifriques ſont des remédes qu'on applique à froid ſur les dents.

Les Onguents ſont des médicaments faits avec graiſſes, huiles, cire, ayant conſiſtance de graiſſe figée pour appliquer extérieurement.

Les Cérats ſont des eſpéces d'onguents où il entre plus de cire que dans les vrais onguents.

Les Liniments ſont des eſpéces d'onguents, mais moins conſiſtants & plus coulants.

Les Cataplaſmes ſont des eſpéces de pâtes qu'on applique chaudes.

Les Amulettes ſont des médicaments fantaſtiques qu'on pend au col ou ailleurs, & qui n'ont communément aucune vertu.

DE L'ANATOMIE.

L'Anatomie eſt la Science qui enſeigne la diviſion exacte de toutes les parties du corps pour en connoître la nature & les reſſorts.

Expoſé Général.

Des parties en général qui compoſent le corps humain, les unes ſont ſolides & les autres liquides, le tout intimement lié, entrelaſſé & pénétré.

Parties ſolides.

Les Os.
Les Cartilages.
Les Ligaments.
Les Fibres.
Les Muſcles ou la Chair.
Les Tendons des muſcles.
Les Membranes.
La Graiſſe.
La Peau.
L'Epiderme ou Surpeau.
Le Poil.
Les Ongles.

Les Liquides & leurs Conduits.

Les Eſprits animaux—Conduits—Les Nerfs.
Le Chile———Conduits—Les Veines lactées.
Le Sang———Conduits—{ Les Artéres. / Les Veines.
La Lymphe———Conduits—Les Vaiſſeaux lymphatiques.
La Bile———Conduits—Les Conduits cholidoques &c.
L'inſenſible Tranſpiration. / La Sueur. } Conduits—Tous les Pores de la peau.

Outre ces liquides généraux, il ſe trouve encore des liqueurs particulieres qui s'infiltrent dans différentes parties, ſçavoir :

A la Face.

Les Larmes—aux yeux. | La Morve—aux narines. | La Salive à la bouche intérieure.

A la Poitrine.

Le Lait aux mamélles des femmes.

Au Ventre.

L'Urine—à la veſſie | Les Régles—à l'utérus.

Les principales parties du Corps.

La Tête con tient le Cerveau, le Cervelet & l'origine des Nerfs.

La Face contient les organes de quatre Sens ſçavoir :
Les Oreilles—organe de l'ouye.
Les Yeux———organe de la veue.
Le Nez———organe de l'odorat.
La Bouche——organe du goût.
L'Attouchement qui eſt le cinquieme ſens eſt répandu par tout le corps.

La Poitrine contient { Les Poulmons. / Le Cœur.

Le Ventre contient
- L'Eſtomach.
- Les Boyaux.
- Le Foye à droite.
- La Rate à gauche.
- Le Pancréas au-deſſous de l'eſtomach.
- Les Reins.
- La Veſſie.
- Les Parties génératives.

Les Extrémités diviſées en ſupérieures & inférieures.

Les Supérieures contiennent
- Les Epaules.
- Les Bras.
- Les Avant-bras.
- Les Mains.

Les Inférieures contiennent
- Les Feſſes.
- Les Cuiſſes.
- Les Jambes.
- Les Pieds.

DES OS OU L'OSTEOLOGIE.

Les Os ſont la charpente du corps, ils ſervent d'appui à toutes les autres parties ; ils n'ont par eux-mêmes aucun ſentiment, & leur mouvement ne s'exécute qu'au moyen des muſcles qui tirent ; ils ſont nourris par le ſang comme les autres parties ; ils ſont humectés & graiſſés avec une huile nommée *la Moële*, laquelle les rend moins caſſants; cette moëlle eſt logée dans leurs intérieur ; ils s'articulent l'un à l'autre de pluſieurs façons.

1°. Par une articulation aiſée & lâche nommée *Diarthroſe*.

2°. Par une articulation ſerrée & preſqu'immobile nommée *Synarthroſe*.

3°. Par une articulation profonde & ſerrée nommée *Goumphoſe*, telle eſt celle des dents dans leurs alvéoles.

3°. Par une articulation & union de deux os opérée par la rencontre d'un corps moyen qui les lie étroitement ; on la nomme *Symphyſe* ; telle eſt celle de

la rotule au genouil & celle de l'omoplate au dos.

5°. Par l'articulation de deux os par une ſimple ligne ; tel eſt l'os de la joue avec celui de la machoire ſupérieure.

6°. Par l'articulation & union de deux os qui ſe joignent par des pointes en forme de dents de ſcie, leſquelles rempliſſent réciproquement leurs intervalles ; on la nomme *Suture* ; les os du crâne ſont joints de cette façon.

Dénombrement & détail des Os.

Les Os ſont au nombre de 250.

Os de la Tête.

Au Crâne 15.

A la Face 46 dont { 16 dents ſupérieures } 8 inciſives, 4 canines, 20 molaires. { 16 dents inférieures }

Au Goſier, l'Os hyoide.

Os du Trone.

A l'Epine du dos— 33 { 7 Vertébres du col. 12 Vertébres du dos. 5 Vertébres des lombes ou reins. 5, 6 ou 7 Os à l'Os Sacrum. 3 ou 4 Os & 2 cartilages au coccis.

A la Poitrine—— 29 { 24 Côtes. 2 Clavicules. 3 Os au Sternum.

Aux Hanches—— 3 { L'ileum. L'Iſchium. L'Os Pubis.

Os des Extrémités.

Aux deux bras, y compris les mains, 62 Os, ce qui fait 31 à chacun, ſçavoir :

L'Omoplate.
L'Humérus.
Les 2 Os de l'Avant-bras { Cubitus ou Coude. Radius ou Rayon.

8 Oſſelets au Poignet ou carpe.
5 Oſſelets à la main ou métacarpe.
14 Oſſelets nommés *Phalanges* aux doigts, dont trois à chacun, & deux au pouce.

Aux deux Jambes y compris les pieds 60 Os, qui font 30 à chacune.

Le Fémur, ou le grand Os de la cuiſſe.
La Rotule au genouil.
Les 2 Os de la Jambe { Le Tibia. / Le Péroné.
7 Oſſelets aux chevilles du pied ou tarſe.
5 Oſſelets au cou-de-pied ou métatarſe.
14 Oſſelets aux doigts de pied, dont 3 à chacun & 2 à l'orteil.

Les Cartilages ſont des parties ſouples & obéiſſantes qui tiennent de la nature de l'os, & ſe trouvent toujours attachés à ſes extrémités pour en faciliter le mouvement; il y en a au bout du nez, aux extrémités des côtes &c.

Les Ligaments ſont un tiſſu membraneux, ordinairement adhérent aux os & quelquefois à d'autres parties, pour les ſuſpendre & les retenir en leurs places.

Les Fibres ſont des lignes ou filets charnus ou nerveux, dont l'aſſemblage compoſe le corps des muſcles & des membranes.

DES MUSCLES OU MIOLOGIE.

Les Muſcles en général ſont ce qu'on nomme *la Chair*; ils ſont formés du ſang épaiſſi par la chaleur naturelle, & compoſés de fibres, de tendons, de nerfs, de veines, d'artéres & de vaiſſeaux lymphatiques; le tout enveloppé d'une membrane.

Le Muſcle ſe diviſe en trois parties { La tête par laquelle le nerf entre. / Le ventre ou le corps du muſcle. / Le tendon ou la queue du muſcle.

Le Tendon eſt formé de l'aſſemblage de toutes les fibres du muſcle; c'eſt la corde qui l'attache à la partie qu'il fait mouvoir; on nomme *Aponeuvroſe* la continuité des fibres qui forme un tiſſu plat, lequel ſert à affermir le muſcle

dans ſon action qui s'opére par contraction & extention. La contraction le fait gonfler & racourcir, l'extention au contraire.

Dénombrement & détail des Muſcles.

Les Muſcles en général ſont au nombre de 425.

Muſcles de la Tête & du Goſier

La Tête	14.	Les Lévres	13.
Le derriere de la Tête . .	2.	La Langue	8.
Les Paupieres . . .	4.	Le Col	8.
Les Yeux	12.	La Luette . . .	3.
Le Nez	7.	Le Larynx	13.
Les Machoires inférieures	12.	Le Pharynx	7.
Les Oreilles { en dehors	3.	L'Os hyoide . . .	10.
Les Oreilles { en dedans	6.		

Muſcles du Tronc.

La Poitrine . . .	57.	La Veſſie	1.
Les Omoplates ou Paleron . . . . , ,	8.	Les Teſticules . . .	2.
Les Lombes ou le Dos .	6.	La Verge	4.
Le Ventre ou l'Abdomen	10.	L'Anus	3.
		Le Clitoris	4.

Muſcles des Extrémités.

Les Bras	18.	Les Cuiſſes . . .	30.
Le Coude	12.	Les Jambes . . .	22.
Le Rayon	8.	Les Pieds	18.
Le Carpe ou Poignet .	12.	Les doigts des pieds .	44.
Les Doigts de la main .	48.		

Les Membranes ſont des peaux ou enveloppes nerveuſes dont l'uſage eſt de tapiſſer intérieurement, & d'envelopper les cavités du corps: telles ſont la veſſie, la veſſicule du fiel qui reçoit la bile &c.

Parties extérieures.

La Graiſſe eſt un corps mou, fait de la partie huileuſe & ſulphureuſe du ſang.

La Peau eſt un rézeau compoſé de fibres, nerfs, veines

& artéres ; elle enveloppe tout le corps pour le défendre des injures de l'air ; elle eſt adhérente aux chairs & percée d'une infinité de trous, dont les uns ſont grands, comme aux yeux, à la bouche, aux narines, l'anus &c & les autres imperceptibles par leſquels ſe fait l'inſenſible tranſpiration.

L'Epiderme ou Surpeau eſt une peau mince, déliée & diafane qui enveloppe tout le corps par-deſſus la vraie peau afin d'en emouſſer le ſentiment trop vif en couvrant l'extrémité des nerfs qui s'y terminent ; elle eſt percée comme la peau, d'une infinité de petits trous inperceptibles pour laiſſer paſſer les ſueurs & l'inſenſible tranſpiration ; d'ailleurs elle fait paroître la peau unie, & contribue beaucoup à la beauté.

Les Poils ſont des filaments creux plantés dans les glandes de la peau, deſquelles ils tirent leurs nourriture ; ils ſont inſenſibles par eux-mêmes. Les poils de la tête ſe nomment *Cheveux*, ceux du menton ont le nom de *Barbe*, ceux des paupieres *les Cils*, ceux d'audeſſus *les Sourcils*, par-tout ailleurs ils conſervent le ſeul nom de *Poils*. Il n'y a point de poil à la paulme de la main ni à la plante des pieds, parce que la peau de ces parties eſt trop ſerrée.

Les Ongles ſont une continuité de la peau endurcie à l'extrémité des doigts, pour les fortifier & les rendre propres au travail.

DES NERFS OU NEUROLOGIE.

Le Nerf en général eſt un corps long, blanc, rond & délié, compoſé de pluſieurs fibres, enfermé dans une double tunique ; il eſt deſtiné à porter les eſprits animaux & le ſentiment dans toutes les parties.

Tous les nerfs partent de la moële alongée & de celle de l'épine du dos ; ils tirent leurs origine du cervelet & du cerveau ; ils ſont diſtribués par paires, dont l'un va à droite l'autre à gauche, & chacun ſe ſéparant à meſure qu'ils avancent en une infinité de petits filets, ils ſe répandent dans toutes les parties du corps tant internes qu'externes.

Dénombrement & détail des Nerfs.

Les Nerfs tous enſemble ſont au nombre de 39 paires, SÇAVOIR:

9 Paires qui entrent dans le crâne, & qui ſe diſtribuent ſur toute la face.
7 Paires qui ſortent des 7 vertébres du col.
23 Paires qui ſortent de l'épine du dos.

Ces deux derniers nombres vont ſe diſtribuer & ſe répandre dans toutes les parties du corps.

DE LA TÊTE.

La Tête eſt un caſque oſſeux couvert d'une peau garnie de poils nommée *le Cuir chevelu*, au-deſſous duquel eſt une membrane nommée *le Péricrâne* qui couvre immédiatement le crâne. Intérieurement au-dedans du crâne ſont deux membranes l'une ſous l'autre; la premiere, qui joint le crâne, ſe nomme *la dure-mere*, ſous laquelle eſt la ſeconde nommée *la pie-mere*; celle-ci enveloppe le cerveau de toutes parts.

Le Cerveau eſt partagé en deux dans ſa longueur par une membrane nommée *la Faulx*.

L'Occiput ou le derriere de la tête eſt occupé par le cervelet qui eſt tout d'une piéce. Le cerveau & le cervelet ſont étroitement unis & de ſubſtance pareille, molle, parſemée de veines & d'artéres.

La Moëlle allongée part du cervelet, dont elle eſt une continuité. Cette moëlle devient pluſieurs filets qu'on nomme *les Nerfs*: ils dont décrits dans la Neurologie ci-devant.

DESCRIPION DE L'ŒIL.

Quoique la ſtructure méchanique de pluſieurs parties du corps ſoit admirable, on a préféré pour cet abrégé la deſcription de l'Œil comme une des plus belles & des plus intéreſſantes.

PLANCHE XVIII.

FIGURE I.

En regardant l'Œil, on remarque deux peaux mobiles AA l'une ſupérieure, l'autre inférieure qui encadrent un globe BB (dont on va faire la deſcription). Ces deux peaux peuvent ſe rapprocher l'une de l'autre juſqu'à ſe joindre & cacher en entier le globe BB; ces peaux ſe nomment *les Paupieres*. Chaque peau eſt bordée de poils arrangés & poſés dans la ſituation qu'on voit dans le deſſein; ces poils ſe nomment *les Cils*.

Les deux bouts allongés de l'oval que forment les paupieres ouvertes ſe nomment *les Coins* C D; le coin C qui eſt du côté du nez ſe nomme *le grand coin*; le coin D qui eſt du côté de l'oreille eſt *le petit coin*.

Le corps ou globe de l'Œil BB eſt enfoncé de toutes parts (excepté par devant où il s'avance un peu en dehors) dans un creux oſſeux qu'on appelle *l'Orbite*; ce creux va en s'étreciſſant comme un cône juſqu'à ſon fond. Entre ces os, dont l'aſſemblage forme l'orbite & le corps de l'œil, ſe trouve un enduit de graiſſe aſſez épais.

Les endroits BB du globe ſont blancs; c'eſt ce qu'on nomme *le blanc de l'Œil*.

Le cercle large EE ſe nomme *la Prunelle* ou *l'Iris*; il s'en trouve de couleurs différentes, brunes, bleues, couleur de châteigne.

Le petit rond ombré dans le deſſin, ſe nomme *le trou de la Prunelle*; il eſt toujours noir.

Récapitulation de l'Œil extérieur.

AA Les deux Paupieres garnies de leurs Cils.
C Le grand Coin.
D Le petit Coin.
BB Le blanc de l'Œil.
EE La Prunelle ou l'Iris.
Le petit rond ombré, le trou de la Prunelle.

On ne peut obſerver l'intérieur de l'œil qu'en le faiſant geler, ſans quoi les liqueurs qui y ſont renfermées s'épanchant auſſitôt qu'on commenceroit à le couper, tout ſe confonderoit & il perdroit ſa forme ; au lieu qu'étant gelées, elles ſont devenues aſſez dures pour reſter en place. Celui qui eſt repréſenté ici a été coupé par le milieu, du devant juſqu'au fond.

FIGURE II.

L'Œil eſt compoſé de *6* membranes ou peaux, de *3* humeurs ou liqueurs, & de *6* muſcles dans l'homme, les animaux terreſtres en ont un ſeptieme.

Membranes.

La Conjonctive.
La Cornée ou Sclérotide.
L'Uvée ou Choroide.
La Retine.
La Vitrée.
L'Arrachnoide ou Criſtalloide.

Humeurs.

L'Humeur aqueuſe.
L'Humeur criſtalline.
L'Humeur vitrée.

Muſcles.

Le Releveur ou Superbe.
L'Abaiſſeur on Humble.
L'Adducteur ou Buveur.
L'Abducteur ou Dédaigneux.
Le Grand Oblique.
Le Petit Oblique.
L'Orbiculaire aux Animaux.

Les ſix Membranes.

La Conjonctive aaaa eſt la Membrane la plus extérieure de l'œil ; elle ne couvre qu'environ la moitié du globe par-devant depuis *aaaa* juſqu'en *oo* où elle a un trou rond; elle eſt blanche & déliée. Le Vulgaire l'appelle *le blanc de l'œil.*

La Membrane Sclérotide bbbb enveloppe tout le globe ; elle eſt épaiſſe & opaque; elle change de nom vis-à-vis du trou de la Conjonctive, dans lequel elle avance pour le remplir ; là elle devient tranſparente, & à cauſe qu'elle reſſemble à de la corne on la nomme *Cornée* ; elle forme en cet endroit

ce qu'on appelle *l'Iris* ou *la Prunelle* EE *fig. 1.*

La Membrane Uvée ou *Choroide* eſt noire & marquée ſu le deſſin d'une groſſe ligne; c'eſt elle qui a u trou qu'on voit noir au milieu de la prunelle ſou la Cornée, & qu'on nomme *le trou de la Prunelle a* Ce trou eſt capable de ſe retrécir & de s'agrandir il s'agrandit dans un lieu ſombre, & s'etrécit dan un lieu éclairé.

La Membrane nommée la Retine ×× eſt l'epanchement d Nerf optique Z dont les fibres, auſſitôt qu'il e entré dans le fond de l'œil, forment une toil imitant une gaze ſerrée. Cette toile tapiſſe tou l'intérieur du globe de l'œil, & c'eſt ſur elle qu les objets du dehors viennent ſe peindre.

La Membrane Vitrée eſt particuliere à l'humeur vitrée qu l'on va décrire; elle la renferme & la ſoutient.

La Membrane Arachnoide ou *Criſtalloide* enveloppe en par ticulier l'humeur criſtalline; on va décrire cett humeur.

Les trois Humeurs.

L'Humeur aqueuſe I. I. I. ſe nomme ainſi parce qu'elle eſ fluide comme de l'eau; elle occupe le devant d l'œil qu'elle remplit dans l'eſpace qui eſt entre l cornée & l'humeur criſtalline; le trou de la mem brane uvée y nage librement.

L'Humeur criſtalline II. eſt ſuſpendue derriere la précédente c'eſt la moins conſidérable des trois, eu égard ſon étendue; elle eſt tranſparente & ſolide com me du criſtal ou de la glace; ſa forme eſt un ova applati; elle eſt enchaſſée dans l'Humeur vitré ci-deſſous comme une bague dans ſon chaton; ell eſt entourrée de ſa membrane arachnoide, & rete nue dans ſa place par nombre de ligaments trè fins nommés *les Ligaments ciliaires rr* qui l'envi ronnent.

L'Humeur vitrée III. contient tout le reſte intérieur d globe; elle reſſemble à du verre fondu; ſa con ſiſtance eſt moyenne entre les Humeurs aqueuſ

&

& criſtalline ; ſa membrane ſe nomme auſſi *vitrée*, parce qu'elle l'enveloppe ; elle touche de toutes parts à la Rétine.

Les ſix Muſcles, & le ſeptieme des Animaux.

Les quatre premiers Muſcles partent du trou oſſeux du fond de l'orbite par lequel paſſe le Nerf optique pour entrer dans l'œil, & leurs tendons vont aboutir à la Cornée.

Le Releveur ou *Superbe* chemine au-deſſus du globe, il leve l'œil en haut.

L'Abaiſſeur ou *Humble* eſt au-deſſous du globe, il tire l'œil en bas.

L'Adducteur ou *Buveur* eſt du côté du nez, & tire l'œil vers le grand coin.

L'Abducteur ou *Dédaigneux* eſt du côté oppoſé, & amene l'œil vers l'oreille.

Le Grand Oblique part de l'intérieur de l'orbite, monte le long de la partie ſupérieure interne du côté du grand coin de l'œil, paſſe par un cartilage fait en anneau qui tient à l'os, lequel s'appelle *la Trochlée* ou *Poulie*, & va aboutir vers le grand angle en biais & en élevant.

Le Petit Oblique part de la partie inférieure de l'orbite vers le bord extérieur, & va vers le grand angle à la partie inférieure de la cornée ; il tire l'œil en biaiſant en bas.

Ces deux derniers Muſcles font mouvoir en biais & en rond.

Les Animaux ont un ſeptieme Muſcle appellé *le Muſcle orbiculaire*, adhérent au globe, & qui l'entoure, pour ſoutenir l'œil quand l'Animal porte ſa tête en bas.

De la Viſion.

Voici comment en général s'accomplit la viſion des objets éclairés que l'œil peut apercevoir : Suppoſons que l'œil *Fig. II.* regarde la Croſſe AAA, les rayons de lumiere qui en partent, dont ceux du milieu & des deux bouts

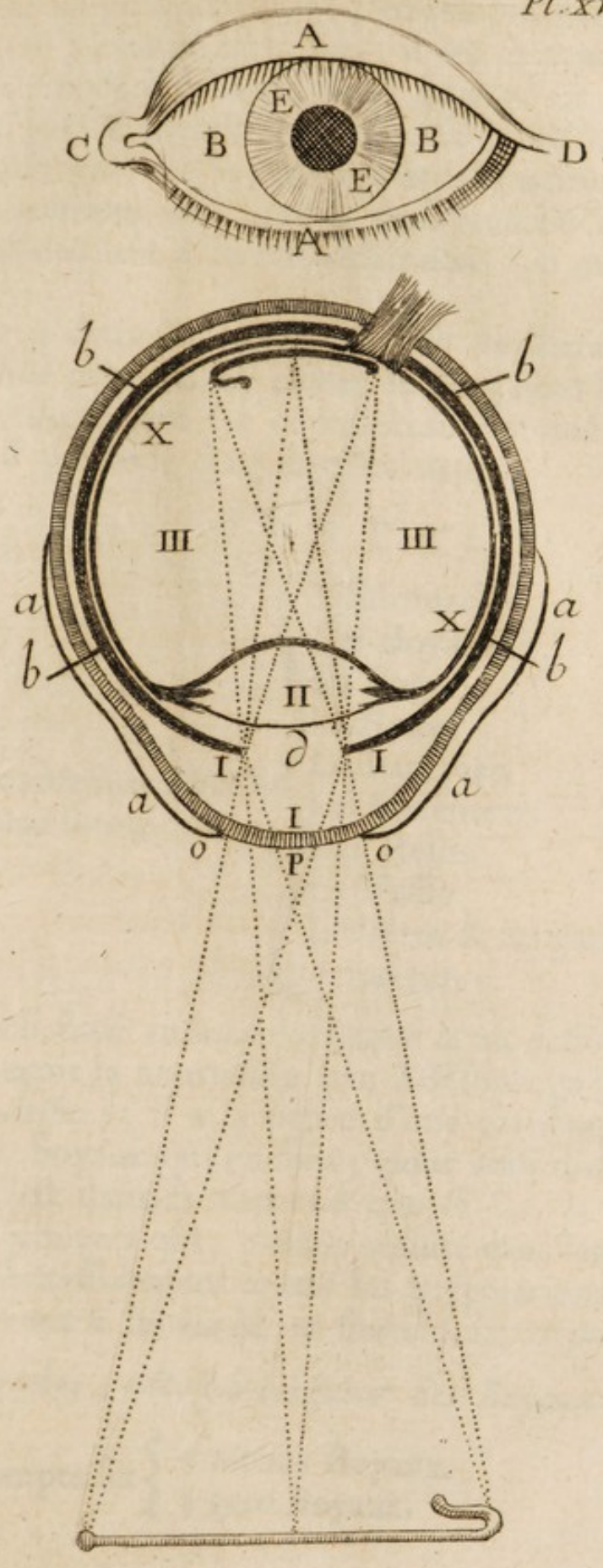
ſont marqués AAA, traverſent la Cornée *oo*, ſe ployent un peu dans l'Humeur aqueuſe I. I. I. où ils traverſent le trou de l'Uvée *d*, ils ſe ployent encore un peu dans l'Humeur criſtalline II. puis en dernier lieu dans l'Humeur vitrée III. & enfin ils s'arrêtent ſur la Rétine ×× ne pouvant aller au-delà. Quand l'Œil eſt bien formé, tous les rayons qui partent de la croſſe ſe terminent juſte en autant de points ſur la rétine, alors la viſion eſt parfaite & ſans confuſion; mais pour peu que quelqu'humeur vienne à ſe déranger, & ſur-tout la rétine, la viſion ſe fait imparfaitement & avec confuſion, parce que les rayons ſe ſeront raſſemblés avant d'arriver à la rétine, ou ſeront arrivés avant de ſe raſſembler. On remédie à ces inconvénients par le moyen des Lunettes, au travers deſquelles les rayons ſe ployant un peu avant d'entrer dans l'œil, elles peuvent le mettre dans l'état néceſſaire pour arriver juſte au point requis.

Quoique les réfractions ou briſements des rayons faſſent que l'objet ſe peint toujours renverſé ſur la rétine (comme on voit dans la *Fig. II.* où le crochet de la croſſe paroît à droite ſur la rétine, pendant qu'il eſt réellement à gauche), cependant l'œil qui le regarde hors de lui l'apperçoit toujours dans ſa ſituation naturelle; c'eſt que le cerveau, qui ici eſt l'ame ſenſitive, étant averti par les fibres nerveuſes du nerf optique Z qui lui communiquent les impreſſions qu'elles ont reçues, cette ame ſuit, pour ainſi dire, tous les rayons qui lui ſont parvenus, & rencontrant enfin l'objet extérieur, elle le retrouve dans ſa ſituation naturelle.

Cette explication eſt bien longue pour une opération qui ſe fait en moins d'un clin d'œil.

DE LA POITRINE.

La Poitrine eſt l'eſpace qui eſt entre le col & le diaphragme, membrane nerveuſe & charnue qui la ſépare du ventre, au haut duquel eſt l'eſtomach. L'Œſophage, qui eſt le conduit des aliments, perce le diaphragme; ainſi il paſſe dans la poitrine qui contient dans ſa cavité *le Poulmon* & *le Cœur*. Le Poulmon diviſé en deux grands lo-


A
E
C
B
B
D
E
A
b
b
X
III
III
a
X
a
b
b
II
I
∂
I
a
a
I
o
P
o

bes ſubdiviſés en pluſieurs autres, en remplit preſque toute la capacité ; le Cœur eſt au milieu, il eſt ſuſpendu à droite & porte ſa pointe à gauche ; il eſt partagé en deux dans ſa longueur par la membrane nommée *le Médiaſtin* & entourré à l'aiſe par une membrane epaiſſe nommé *le Péricarde*, qui contient une liqueur dans laquelle il trempe ; cette eau eſt deſtinée à le raffraîchir dans ſon mouvement continuel.

Le Cœur a deux mouvements, l'un de dilatation nommé *la Diaſtole* pour laiſſer entrer le ſang dans les veines ; l'autre de reſſerrement ou contraction nommé *la Syſtole* par lequel il pouſſe le ſang dans les artéres.

DU VENTRE.

Les parties contenues dans le Ventre ſont :
- L'Eſtomach.
- Les Boyaux.
- Le Foye.
- La Ratte.
- Le Pancreas.
- Le Méſentere.
- Les Reins.
- La Veſſie.
- L'Utérus & les parties génératives.

L'Eſtomach ſitué au haut du ventre & au-deſſous du diaphragme, reçoit la nourriture par l'Œſophage (*Voyez la Poitrine cy-deſſus*) ; il a la figure d'une cornemuſe ; il eſt contigu aux boyaux qui en ſont, pour ainſi dire, la continuation. C'eſt dans ſa capacité que ſe fait la premiere coction des aliments qui, paſſant enſuite dans les boyaux, y ſouffrent ſucceſſivement toutes les préparations & filtrations qui ſervent à la vie & au ſoutien du corps.

Nombre, détail & longueur des Boyaux.

On en compte ſix
- 3 menus Boyaux.
- 3 gros Boyaux.

Menus ou petits Boyaux

1er *Le Duodenum*. Il a 12 travers de doigt.

2 *Le Jejunum*. Il a 5 pieds de long; il eſt preſque toujours vuide.

3 *L'Ileum*. Il a 20 pieds de long. C'eſt lui qui eſt affecté dans les deſcentes.

Gros Boyaux

4 *Le Cœcum* ou Boyau aveugle, parce qu'il finit en cul-de-ſac; il eſt fort court.

5 *Le Colum*, parce que c'eſt le Boyau où ſe forment les coliques; il eſt le plus large de tous; il a 8 à 9 pieds de de long.

6 *Le Rectum*, parce qu'il va tout droit au fondement; il eſt long comme la main.

Suivant le détail ci-deſſus, les Boyaux pris enſemble doivent faire une longueur de 41 à 42 pieds.

Autres parties du Ventre.

Le Foye eſt à droite de l'eſtomach; il filtre la bile. *Voyez la Bile cy-après.*

La Rate eſt à gauche de l'eſtomach; ſon uſage n'eſt pas encore éclairci.

Le Pancréas eſt ſous l'eſtomach; c'eſt un corps glanduleux qui fournit aux boyaux un ſuc particulier deſtiné à rendre le chile plus coulant.

Le Méſentere ou la Fraiſe eſt un corps membraneux attaché à l'épine du dos, qui retient les boyaux pliſſés en leurs places.

Les Reins ſont attachés aux lombes; ils filtrent l'urine & la verſent par deux canaux nommés *Uretres* dans la Veſſie.

La Veſſie ſituée au milieu du bas-ventre, contient l'urine qui lui vient des reins, & s'en décharge de tems en tems.

DE LA MÉDECINE.

LA Médecine eſt une des quatre Facultés des Univerſités ; elle embraſſe la Science de guérir, ou du moins de s'oppoſer à tous les maux qui peuvent affliger le corps humain. C'eſt pourquoi un bon Médecin eſt celui qui ſçait parfaitement l'Anatomie tant intérieure qu'extérieure, qui a la théorie des opérations, & qui connoît la vertu des médicaments.

Autrefois, & même il n'y a pas extrêmement long-tems, pluſieurs Médecins tâchoient de ſe rendre inintelligibles, ſoit pour cacher leurs peu de ſçavoir, ſoit pour impoſer le reſpect dû à une ſcience auſſi ſublime ; maintenant les plus habiles ſont ceux qui ſe font le mieux entendre du profane Vulgaire.

Quelques-uns, ſur-tout les novices ſe ſervent encore des figures & abréviations, & de la langue latine pour écrire leurs receptes. Une partie de la ſcience des Apoticaires eſt d'entendre ce jargon, dont voici la clef.

Poids & leurs Figures.

℞ . . . Prenez.

℔ . . . Livre. La livre de Médecine étoit autrefois de 12 onces ; mais elle eſt maintenant de 16 onces comme la livre ordinaire.

℔ß . . . Demi-livre, 8 onces.

4^{ar} . . . Quarteron, 4 onces.

4^{ar}ß . . Demi-quarteron, 2 onces.

℥ . . . Once, la ſeizieme partie de la livre, ou 8 gros, ou 576 gtains

℥ß . . . . Demi-once, la trente-deuxieme partie de la livre ; ou 4 gros.

ʒ . . . . Gros ou dragme, la huitieme partie de l'once, ou 3 ſcrupules, ou 72 grains.

ʒß . . . Demi-gros, la ſeizieme partie de l'once, ou un ſcrupule & demi.

ϑ . . . . Scrupule, la troiſieme partie d'un gros, ou 24 grains.

ϑß . . . Demi-ſcrupule, une partie & demi d'un gros, ou 12 grains.

gr. . . . Grain, à peu près la peſanteur d'un grain d'orge ordinaire,

Autres Abbréviations.

Q. S. . . . . Une quantité ſuffiſante.
S. A. . . , . Selon ou ſuivant l'art
Ana. ou āā. . Autant de l'un que de l'autre.
N°. . . . . Le nombre de &c.
B. M. . . . . Bain-Marie.
B. V. . . . . Bain-de-Vapeur.
Par. . . . . Une paire.
P. ou Pug. . Une pincée avec les 3 doigts.
M. on Man. . Une poignée.
Faſc. . . . . Un faiſceau, autant que le bras peut en entourrer.
Gut. . . . . Une goutte.
Cochl. . . . Une cuillerée à bouche.
Cyath. . . . Plein un verre ordinaire.

Exemple factice ou ſuppoſé.

℞ Roſ. rubr. ʒj | aq. Roſ. ʒiv. | Sach. alb. ℔ij. | Viol. mundat. ℔ßj | Papav. rhea. Lili. āā | Tart. Styb. ϑß | Fol. Tamari faſc. | Coquen. in aq comm. Q. S. | Fiat conſer. S. A.

Explication.

Prenez une once de Roſes rouges | quatre gros d'Eau-Roſe | deux livres de Sucre blanc | une livre & demi de Violettes mondées | du Coquelicoq & du Lys blanc, autant de l'un que de l'autre | un demi ſcrupule de Tartre émétique | un faiſceau de feuilles de Tamariſque | faites cuire dans une

quantité ſuffiſante d'eau commune | pour faire une Conſerve ſelon l'art.

On voit dans cet exemple qu'on marque les quantités de livres, d'onces &c. en chiffre Romain de Finance j ij iij &c. *Voyez ci-devant page 331.*

FORMATION ET CIRCULATION DU CHILE, DU SANG, DE LA LYMPHE, ET AUTRES HUMEURS.

Le Chile.

Le Chile eſt une liqueur blanche & laiteuſe provenant de la digeſtion des aliments dans les inteſtins.

Le Méſentere ou la Fraiſe, dont un des uſages eſt de retenir les boyaux en leurs place (*Voyez l'article du Ventre cy-devant*), eſt encore deſtiné à filtrer le Chile qui ſe forme dans les inteſtins; il eſt pour cet effet garni de nombre de glandes & de vaiſſeaux qui, l'ayant reçu & ſe réuniſſant enſuite, forment la grande veine lactée nommée *le canal thorachique* ou *le reſervoir de Pequet*. Ce canal conduit le Chile le long des vertébres du dos juſqu'à la veine ſouclaviere gauche, d'où il paſſe dans la veine cave aſcendante & deſcendante, puis dans le ventricule droit du cœur, là il prend la forme de ſang.

Le Sang.

Le Sang paſſe enſuite aux poulmons par l'artére pulmonaire, d'où il revient au cœur par les veines du poulmon, & en reſſort par le ventricule gauche du cœur pour entrer dans l'Aorte ou grande artére qui le diſtribue enſuite par quantité de rameaux ſubdiviſés à l'infini juſqu'aux extrémités de toutes les parties du corps, d'où il revient au cœur auquel il eſt rapporté par un nombre infini de veines, des plus petites aux grandes dont la plus conſidérable qui eſt la veine cave, le verſe dans le ventricule droit, d'où il entre dans l'artére pulmonaire & revient au cœur &c.

La Lymphe.

La Lymphe eſt une humeur ſéreuſe qui s'échappe du ſang vers les extrémités du corps ; elle a des vaiſſeaux particuliers dans leſquels elle circule accompagnant & cotoyant les vaiſſeaux ſanguins, ſe replongeant dans le ſang par les grandes veines ou avec le Chile dans le canal thorachique.

La Bile.

La Bile eſt une liqueur jaune qui ſe met aiſément en fermentation ; elle ſe ſépare du ſang dans le foye, d'où elle paſſe par des conduits appropriés dans les boyaux pour exciter leurs mouvement ; elle va ſe dépoſer auſſi dans la veſſicule du fiel, qui eſt adhérente au foye.

L'inſenſible Tranſpiration.

L'inſenſible Tranſpiration eſt une vapeur imperceptible qui ſort preſque continuellement par les pores de la peau ſans qu'on s'en apperçoive ; c'eſt par ce moyen que le ſang ſe débarraſſe des humeurs ſuperflues. Cette évaporation eſt très conſidérable.

La Sueur.

La Sueur eſt une tranſpiration véhémente & ſubite, où la vapeur du ſang ſe transforme en eau à meſure qu'elle ſort par les pores de la peau.

Remarque.

Tous les liquides du corps péſent les deux tiers de ſa maſſe, tous ceux qui accompagnent le ſang dans le cœur & qui y paſſent avec lui, employent 12 minutes à achever leurs circulation ; ainſi le ſang paſſe par le cœur 5 fois par heure.

DEFINITION DES MALADIES.

MALADIES INTÉRIEURES.

De la Tête.

Mal de Tête—ſéroſités acres qui picotent les membranes de la tête, & y cauſent de la douleur.

Migraine——elle vient de la même cauſe ci-deſſus, mais elle n'occupe ordinairement qu'un côté de la tête.

Etourdiſſement—Trouble du cerveau & de ſes nerfs.

Apoplexie———Interruption des eſprits dans la tête, principalement dans l'origine des nerfs; maladie très dangereuſe.

De la Gorge.

Enflure des Amygdales—Enflure avec tention douloureuſe des glandes de la gorge.

Eſquinancie—Grande & prompte inflammation de la gorge.

De la Poitrine.

Aſthme—Humeurs groſſieres qui enduiſent les poulmons & gênent la reſpiration.

Toux—Séroſités acres que les poulmons chaſſent avec effort.

Catharre ou Rhume—Ecoulement de ſéroſités ſur la poitrine.

Phtiſie eu Péripneumonie—Humeurs acres qui corrodent & conſument enfin les poulmons.

Oppreſſion de poitrine—Eſpéce de fluxion qui oppreſſe les poulmons.

Fluxion de poitrine—Humeurs qui tombent en abondance ſur la poitrine, avec fiévre.

Crachement de ſang—Vaiſſeau du ſang ouvert dans la poitrine, dont le ſang ſort par la bouche.

Pleuréſie—Inflammation à la pleure (Membrane qui entoure les poulmons), & à partie des poulmons.

De l'Estomach.

Indigeſtion—Maladie cauſée par l'abondance ou la ma
vaiſe qualité des aliments, lorſque l'eſto
mach ne peut les digerer.

Les Vents—Suite d'une fermentation dans l'eſtomach, l
quelle engendre des vents quelquefois tr
douloureux.

Les Vers—Vers réels qui ecloſent & ſe nourriſſent da
l'eſtomach, & y cauſent quelquefois de
douleur.

Colique d'eſtomach—Douleur dans l'eſtomach qui provie
de quelqu'une des cauſes ci-deſſus.

Du Ventre.

Coliques ou Tranchées—Humeurs qui irritent & pique
les boyaux avec douleur; il y en a au
de vers & de vents.

Conſtipation—Arrêt des groſſes matieres dans les boyau

Dévoyement—Ecoulement fréquent des matieres non lié
hors des boyaux.

Hydropiſie—Amas d'eaux qui occupent le ventre & le for
enfler; il y a auſſi une Hydropiſie tym
panite cauſée par les vents, & une Hy
dropiſie de poitrine.

Schirre—Humeur viſqueuſe qui ſe durcit & forme une gro
ſeur dans quelqu'endroit du ventre.

Inflammation de bas ventre—trop grande chaleur dans
ventre, qui donne la fievre, & en co
rompt les parties.

Colique nefrétique—Petits gravois qui ſejournant ent
les reins & la veſſie, cauſent de la doulen

De la Vessie.

Retention d'urine ou Strangurie—Ecoulement douloureu
& goutte à goutte d'une urine trop acre.

Diſurie—Ecoulement fréquent d'urine, mais avec doulen

Piſſement de ſang—Irritation de la veſſie, dans laquel
quelque petit vaiſſeau s'ouvrant teint l'u
rine en rouge.

La Gravelle—Sable ou Graviers dans la veſſie qui y cauſent de la douleur.

La Pierre—Véritable pierre qui s'eſt formée dans la veſſie, & qui n'en peut ſortir ſans opération.

Maladies intérieures du corps, n'ayant que de foibles ſignes extérieurs.

La Fievre—Fermentation déréglée du ſang par tout le corps; il y en a de pluſieurs ſortes, tierce, quarte, continue &c.

Obſtruction—Bouchement des vaiſſeaux qui doivent conduire les ſucs dans l'intérieur du corps, & conſéquemment arrêt de ces ſucs.

Paralyſie—Ceſſation du mouvement dans quelques parties du corps par l'interception des eſprits dans les nerfs de ces parties.

Inſomnie—Le ſommeil retranché par quelque cauſe que ce ſoit.

Goutte—Grandes douleurs, le plus ſouvent aux pieds & aux mains.

Sciatique—Eſpéce de Goutte qui occupe la hanche & la cuiſſe.

Rhumatiſme—Douleurs dans pluſieurs parties, ſur-tout aux reins & au dos.

Maladies intérieures du corps avec ſignes extérieurs.

Jauniſſe—Bile répandue qui rend toute la peau jaune.

Scorbut—Maladie très dangereuſe dont les ſignes occupent la bouche, & principalement les gencives.

Epilepſie ou Mal caduc—Mal convulſif qui ſe dénotte par de l'écume qui ſort de la bouche dans le tems des convulſions.

Ecrouelles—Mal qui provient de la lymphe irritée qui forme des tumeurs, princicalement aux deux côtés de la gorge, ſous les oreilles.

Peſte—Mal très dangereux accompagné de tumeurs noires & rouges qu'on appelle *le Charbon*.

Rougeole—Maladie fiévreuſe qui ſe dénotte par des petites taches rouges répandues ſur tout le corps.

Petite Vérole—Maladie très dangereuſe qui ſe dénotte p
des boutons dans toutes les parties d
corps ; il y en a de pluſieurs ſortes.

Pourpre—Eſpéce de petite Vérole très dangereuſe qui
dénotte par de petits boutons de toute
couleurs parſemés ſur tout le corps.

MALADIES EXTÉRIEURES.

Cancer—Maladie conſidérable qui ſe dénotte par une tu
meur ou chancre rongeant aux mamelle
des femmes ; il vient ou de quelque acci
dent, ou de la corruption du ſang.

Ophthalmie—Rougeur & inflammation aux yeux.

Ankyloſe—Humeur qui s'inſerre dans les cavités des os d
genouil.

Hémorrhoides—Veines du fondement qui ſe gonflent &
deviennent douloureuſes.

Teigne—Galle encroutée qui vient à la tête à l'endroi
des cheveux.

Dartres—Taches un peu élevés, rudes & larges qui occu
pent quelques endroits du corps, il y en
a de rouges ou vives, & de farineuſes.

Galle—Quantité de petits boutons avec demangeaiſon, qu
viennent par tout le corps, principalemen
aux poignets.

Chute du Fondement—Relâchement des parties & muſcle
qui le tiennent en place.

Deſcentes—Chute des boyaux dans le *Scrotum* des hommes,
& relâchement & chute de l'*Uterus* des
femmes.

Fiſtule—Eſpéce d'ulcére calleux & rongeant qui vient à
l'anus.

Eréſipele—Pluſieurs boutons rouges & farineux qui viennent
ſur le corps raſſemblés en différentsendroits.

Loupes—Tumeurs lymphatiques & peu ſenſibles qui groſ-
ſiſſent quelquefois conſidérablement ; el-
les viennent principalement à la tête.

MALADIES D'ACCIDENT.

Playes—Il y en a de deux ſortes ; playes faites avec un inſtrument tranchant, comme avec une épée qui a le fil, & playes faites avec un inſtrument contondant qui fait playe & contuſion, comme une bale de plomb.

Les Ulcéres—Playes envenimées.

La Gangrene—Chairs mortes & ſans ſentiment à la ſuite des playes envenimées ou négligées.

Le Panaris ou Mal d'avanture—Douleur très ſenſible qui vient aux bouts des doigts.

Lss Maladies Vénériennes—Venin qui ſe communique par la débauche ; il y en a de pluſieurs ſortes, & plus ou moins facheuſes.

NOMS ET DEFINITIONS DES EFFETS DES DIFFÉRENTS MÉDICAMENTS.

A

Abſorbants, remédes poreux & terreux qui envelopent les acides & retiennent les alkalis, exemple : *Les Yeux d'Ecreviſſes &c.*

Acouſtiques, remédes propres aux maladies des oreilles.

Agglutinatifs, ou Glutinâtifs, ou Conſolidants. *Voyez Conſolidants.*

Aléxipharmaques, remédes internes qni reſiſtent au venin, c'eſt-à-dire aux maladies malignes, exemple : *La Thériaque.*

Alexitaires, remédes externes, ayant la même vertu ſur les parties extérieures offenſées.

Altérans, genre de médicaments, qui ſans évacuation ſenſible rétabliſſent les liquides & ſolides dans l'état naturel ; ces remédes ſont intérieurs.

Anodins, remédes interieurs & extérieurs qui adouciſſent & calment les douleurs ; on en fait trois claſſes, *les*

Parégoriques ou appaiſants les douleurs, *les Hypnotiques*, ou qui procurent un doux ſommeil, & *les Narcotiques* qui engourdiſſent & procurent un ſommeil profond, exemple *l'Opium.*

Antiapoplectiques, remédes contre l'Applexie.

Antiaſtmatiques, remédes contre l'Aſtme.

Antidyſſenteriques, remédes contre la Dyſſenterie.

Antiépileptiques, remédes contre le Haut-Mal.

Antihectiques, remédes contre l'Amaigriſſement total.

Antihydropiques, remédes contre l'Hydropiſie.

Antiyhpocondriaques, remédes contre les Vapeurs.

Antihyſteriques, remédes contre les maux à l'Uterus.

Antinéphrétiques, remédes contre la Colique néphrétique.

Antiparalytiques, remédes contre la Paralyſie.

Antiſcorbutiques, remédes contre le Scorbut.

Antiſpaſmodiques, remédes contre les Convulſions

Antivénériens, remédes contre les Maladies-Vénériennes.

Apéritifs, remédes intérieurs qui détruiſent & atténuent les obſtructions, qu'ils font enſuite paſſer par les urines, exemple: *La Racine d'Arrête-Bœuf.*

Apophlegmatiques, remédes extérieures qui font vuider par la bouche la pituite de la tête; on les donne ou en liqueurs par gargariſmes, ou à macher; alors on les nomme *Maſticatoires*, exemple: *Le Tabac.*

Aſtringents, remédes qui reſſerrent les pores & les parties; ils ſont intérieurs & extérieurs, exemple des intérieurs: *Les Neffles*; exemple des extérieurs: *L'Alun.*

Atténuants ou Atténuatifs & Inciſifs, remédes intérieurs qui rendent les humeurs plus fluides; ce ſont des eſpéces d'apéritifs, tels ſont les médicaments aromatiques & ſpiritueux.

B

Béchiques, remédes intérieurs capables d'adoucir l'acrimonie des humeurs de la poitrine, exemple: *Le Pas-d'Aſne.*

C

Cardiaques ou Coidiaux, remédes intérieurs qui raniment les eſprits, & facilitent la circulation du ſang; on en fait deux claſſes, les chauds & les froids; exemple des chauds : *Les Herbes aromatiques ;* exemple des froids : *Les ſucs de Citron, d'Orange douce.*

Carminatifs, remédes intérieurs qui diſſipent les vents des inteſtins, exemple : *L'Anis.*

Cathartiques ou Purgatifs, remédes intérieurs qui evacuent les humeurs; on en fait trois claſſes, les benins ou minoratifs, les médiocres, les violents; exemple des benins ou minoratifs : *La Caſſe, la Manne;* exemple des médiocres : *Le Jalap;* exemple des violents : *La Gratiole.*

Nota. Les Anciens croyoient que parmi les purgatifs, il s'en trouvoit qui purgeoient ſeulement l'humeur pour laquelle ils les deſtinoient; ils avoient donc des purgatifs qu'ils appelloient comme il ſuit :

Cholagogues, ou qui purgent la bile.
Hydragogues, ou qui purgent les ſéroſités.
Phlegmagogues, ou qui purgent la pituite.
Melanagogues, ou qui purgent la mélancholie.
Panchymagogues, ou qui purgent toutes les humeurs.

Mais on s'eſt enfin apperçu que les purgatifs ne ſervent qu'à évacuer ſans diſtinction d'une humeur plutôt que d'une autre, & on ne les regarde plus que comme des évacuants plus ou moins forts, ſelon le caractère du reméde, ou la doſe.

Cathérétiques, remédes extérieurs qui conſomment les chairs baveuſes des playes, exemple : *La Chaux vive.*

Cauſtiques, remédes extérieurs qui brulent & conſomment les chairs; on en fait deux claſſes, Cauſtiques doux ſimples, & Eſcarotiques très brulants; exemple des doux : *Le ſuc de Tithymale* ou *Reveil-Matin;* exemple des Eſcarotiques : *La Pierre infernale.*

Céphaliques, remédes intérieurs & extérieurs contre les maladies de la tête, & pour fortifier les nerfs, exemple : *Les eaux des Herbes aromatiques.*

Cicatriſans, remédes extérieurs qui procurent la réunion des playes en affermiſſant les nouvelles chairs, exemple : *La Bugle, la Sanicle.*

Conſolidants, remédes extérieurs qui deſſechent les playes, en fortifient les chairs, & les acheminent à la réunion.

Cordiaux. *Voyez Cardiaques.*

Corroboratifs, c'eſt la même choſe que Cordiaux & Cardiaques.

Corroſifs; c'eſt la même choſe que Cauſtiques. *Voyez Cauſtiques.*

Coſmetiques, drogues extérieurement appliquées ſur le viſage pour ſervir à l'embeliſſement de la peau, exemple: *Le Lait-Virginal.*

D

Deffenſifs, remédes extérieurs qui deffendent les playes des injures de l'air, & en même tems deſſechent & les reſſerrent, exemple: *L'Huile & le Vin chaud.*

Délayants, remédes intérieurs qui rendent les humeurs plus coulantes, exemple: *L'Eau pure.*

Dentrifiques, remédes extérieurs pour nettoyer les dents.

Dépilatoires, remédes extérieurs pour ôter le poil.

Deſopilatifs, remédes intérieurs qui enlevent les obſtructions. *Voyez Apéritifs.*

Deſſicatifs, remédes extérieurs qui conſomment l'humidité ſuperflue des playes, exemple: *Le Bol, l'Alun.*

Déterſifs ou Mondificatifs, remédes extérieurs qui diviſent & atténuent les humeurs viſqueuſes qui s'attachent aux playes, exemple *L'Eau Vulnéraire.*

Diaphoretiques, remédes intérieurs qui chaſſent les humeurs par la tranſpiration, exemple: *La Véronique*, ou par la ſueur. *Voyez Sudorifiques.*

Digeſtifs ou Supuratifs, remédes extérieurs qui préparent les plaies à la ſupuration, exemple *L'Oignon de Lys.*

Diſcuſſifs, remédes intérieurs qui décompoſent l'épaiſſiſſement des humeurs, en en ſéparant & écartant les parties.

Diurétiques, remédes intérieurs; on en fait deux claſſes, les chauds & les froids; les chauds ſont appellés improprement dits, on peut même les mettre parmi les Apéritifs, attendu que leurs effet n'eſt pas préciſément

préciſement de faire couler l'urine, mais de débaraſſer le ſang de l'abondance des ſéroſités en augmentant ſon mouvement, exemple : *La baye de Genievre* ; les froids ſont ceux qui adouciſſent l'acreté des humeurs, & les font évacuer en excitant l'urine ; exemple : *La Guimauve.*

E

Emétiques ou Vomitifs, remédes intérieurs qui excitent le vomiſſement, exemple : *L'Azarum* ou *Cabaret.*

Emménagogues, remédes intérieurs qui provoquent les menſtrues ſuprimées, exemple : *L'Armoiſe.*

Emollients, remédes extérieurs qui ramoliſſent les duretés & tumeurs ; exemple : *Le Seneçon.*

Errhines, remédes extérieurs ; on en fait deux claſſes, la premiere ſe nomme *Sternutatoires* ou *Ptarmiques*, parce quelle ſert à exciter l'éternuement, exemple : *La Bétoine* ; la ſeconde s'employe à arrêter le ſang du nez, exemple : *Le Bol.*

Eſcharotiques. *Voyez Cauſtiques.*

Evacuants, genre de médicaments faits pour évacuer les humeurs nuiſibles, ſoit par haut, par bas, ou par telle autre voie que ce ſoit.

Expectorans, remédes extérieurs qui diviſent & font ſortir par la bouche les humeurs viſqueuſes des poulmons, exemple : *Le Jus de Regliſſe.*

F

Fébrifuges, remédes intérieurs deſtinés à guérir les fiévres, exemple : *Le Quinquina.*

Fondants, remédes intérieurs qui diſſolvent les humeurs trop épaiſſes, exemple : *Le Kermés minéral.*

H

Hépatiques, remédes intérieurs faits pour enlever les obſtructions du foye, exemple : *La Limaille de fer.*

Hyſteriques, remédes intérieurs. *Voyez Antihiſteriques.*

I

Incarnatifs, remédes extérieurs qui procurent la régénération des bonnes chairs aux playes, exemple : *La Therebentine.*

Inciſifs, remédes intérieurs qui diviſent les humeurs groſſieres. *Voyez Atténuants.*

Incraſſants, remédes intérieurs qui épaiſſiſſent le ſang ou les humeurs trop diviſées.

L

Laxatifs, remédes internes, évacuants qui purgent doucement par le bas, exemple : *Les Pruneaux.*

Lithontriptiques, remédes intérieurs qui briſent les pierres dans les reins & dans la veſſie, ce qui n'eſt pas encore bien prouvé ; mais on peut les regarder comme de ſimples Diurétiques. *Voyez Diurétiques.*

M

Maſticatoires, remédes extérieurs. *Voyez Apophlegmatiques.*

Mondificatifs, remédes extérieurs. *Voyez Déterſifs.*

N

Narcotiques, remédes intérieurs. *Voyez Anodins.*

Nervins, remédes extérieurs pour fortifier les nerfs ; ce ſont les Réſolutifs & les Baumes naturels.

O

Odontalgiques ; remédes extérieurs contre les douleurs de dents, exemple : *L'Huile de Canelle.*

Ophthalmiques, remédes extérieurs contre les maladies des yeux, exemple : *L'Eau de Plantin.*

P

Parégoriques. *Voyez Anodins.*

Pectoraux, remédes extérieurs propres à fortifier la poitrine. *Voyez Béchiques.*

Pneumoniques, remédes intérieurs contre les maladies du poulmon. *Voyez Béchiques.*

Ptarmiques, remédes exterieurs qui excitent l'éternuement pour dégager la tête de ſes humeurs, exemple : *L'Ellébore blanc.*

Purgatifs. *Voyez Cathartiques.*

R

Rafraîchiſſants, remédes intérieurs qui calment l'agitation des humeurs & l'irritation des fibres, exemple : *Le Nénufar.*

Répercuſſifs, remédes extérieurs aſtringents & rafraîchiſſants qui repouſſent les humeurs en dedans. *Voyez Aſtringents.*

Réſolutifs, remédes intérieurs & extérieurs qui diſſipent les humeurs arrêtées dans quelques parties ſoit par la tranſpiration, ou en les fondant.

S

Sarcotiques, remédes extérieurs qui aident la régénération des chairs. *Voyez Incarnatifs.*

Saxifrages. *Voyez Lithontriptiques.*

Sédatifs. *Voyez Anodins.*

Sceptiques, remédes extérieurs qui corrodent les chairs & les fondent ſans beaucoup de douleur, exemple : *L'Arſenic.*

Somniferes, remédes intérieurs qui aſſoupiſſent & font dormir. *Voyez Narcotiques.*

Soporatifs, c'eſt la même choſe que Somniferes.

Spleniques, remédes intérieurs propres aux maladies qui attaquent la rate.

Sternutatoires. *Voyez Ptarmiques.*

Stomachiques, remédes intérieurs qui fortifient l'eſtomach & aident à la digeſtion, exemple : *L'Extrait de Genievre.*

Styptiques. *Voyez Aſtringents.*

Sudorifiques, remédes intérieurs qui excitent la ſueur, exemple : *La Poudre de Vipére.*

Suppuratifs, remédes extérieurs qui facilitent la ſuppura-

tion, exemple: *L'Onguent Baſilicum.*

T

Thorachiques. *Voyez Pectoraux.*
Topiques, genre des médicaments extérieurement appliqués.

V

Vermifuges, remédes intérieurs qui font mourir les vers ou les chaſſent hors du corps, exemple: *La racine de Fougere.*
Vomitifs. *Voyez Emétiques.*
Vulnéraires, genre de médicaments ſimples ou compoſés, intérieurs ou extérieurs pour la guériſon des playes; on les diviſe en *Vulnéraires aſtringents, Vulnéraires déterſifs, Vulnéraires conſolidants, Vulnéraires rafraîchiſſants.*

LES REMÉDES SPÉCIFIQUES.

Les Remédes ſpécifiques ſont ceux qui réuſſiſſent quaſi toujours à la guériſon radicale des maladies ſuivantes.

Le Quinquina—aux fiévres intermittentes.
L'Hipécacuanha—à la diſſenterie.
L'Opium—à calmer les douleurs & aux inſomnies.
Le Souffre—aux maladies de la peau.
Le Mercure ou Vif-Argent—aux Maladies Vénériennes.

EAUX MINÉRALES.

Les Eaux Minérales ſe nomment ainſi, parce qu'elles ſont empruntées de parties de fer, de vitriol, ou ſouffre. Ces Eaux ſont un des principaux objets de la Médecine; parmi la quantité qu'on en rencontre en France & ailleurs, celles que les Médecins ont trouvé les plus efficaces ſont les ſuivantes:

Les Eaux de Paſſy—près Paris, tant anciennes que nouvelles.
Les Eaux de Forges—dans la haute Normandie, à 25 lieues de Paris.

Les Eaux de Bourbon—dans le Bourbonnois, à 65 lieues de Paris.
Les Eaux de Vichy—dans le Bourbonnois, à 75 lieues de Paris.
Les Eaux de Bourbonne—en Champagne, dans le Baſſigny.
Les Eaux de Plombieres—en Lorraine, pays de Voſges.
Les Eaux de Cranſac—dans le Rouergue.
Les Eaux de Balaruc—dans le Languedoc.
Les Eaux de Vals—dans le haut Vivarets.
Les Eaux de la Motte—en Dauphiné.
Les Eaux du Mont-d'or—en Auvergne.
Les Eaux de Cauteretz—en Bearn.
Les Eaux de Barege—en Bigorre.
Les Eaux de Spa—au pays de Liege.
Les Eaux de Seltz—dans la baſſe Alſace, vers Francfort.
Les Eaux de Sedlitz—en Boheme.

Eaux communes les plus legeres & délicates.

L'Eau de Sainte-Reine—en Bourgogne.
L'Eau du canal de Briſtol—en Angleterre.

LES DIFFÉRENTS LAITS.

Le Lait eſt le reméde des maux de poitrine & de la goutte. Il y a des animaux dont le lait eſt plus nouriſſant & d'autres qui le donnent plus leger. On ne ſe ſert en Médecine que du lait des animaux ſuivants :

Le Lait de Vache.
Le Lait d'Aneſſe.
Le Lait de Chévre.
Le Lait de Jument.
Le Lait de Femme.

DES FAUX MÉDECINS.

Comme la pratique de la Médecine eſt lucrative, quelques-uns tâchent de l'exercer ſans la ſçavoir ; ils trompent le Public, mais ils en tirent du profit. On pourroit mettre au nombre de ceux-ci les Chirurgiens & les Apoticaires qui exercent la Médecine, parce que communément les uns & les autres ont dû étudier des ſciences trop étendues

pour avoir eu le tems de vaquer à l'étude d'une ſcience encore plus étendue. Quelques-uns, ſur-tout dans les campagnes, à force de pratiquer aux dépens de qui il appartient, ſe ſont fait des régles d'une Médecine fort imparfaite.

Les Empiriques ſont ceux qui poſſedent quelque bon reméde, mais ils en abuſent en le faiſant ſervir à tous maux; quelques-uns même diſent leurs remédes univerſels. Les Alchimiſtes peuvent tenir leurs rang dans cette claſſe à cauſe de leur or potable.

Les Charlatans ſont de beaucoup inférieurs aux précédents, attendu leur profonde ignorance; ceux-ci débitent un fatras de remédes au hazard, & une prodigieuſe quantité de menteries.

Les Médecins d'urine, autre ſorte de Charlatans; ceux-ci ſe donnent pour connoître toutes les maladies par la ſeule inſpection de l'urine.

DE LA CHIRURGIE.

LEs Chirurgiens exercent un art très utile, & d'autant plus sûr, qu'ils voyent quaſi toujours ce qu'ils font; auſſi la Chirurgie a-t-elle monté à un très haut dégré de ſcience pratique.

L'Anatomie extérieure, c'eſt-à-dire, les places & les directions des vaiſſeaux qu'ils pourroient offenſer dans leurs opérations, les attaches, le lieu & les fibres des muſcles, les os, leurs jonctions &c. tout cela forme, pour ainſi dire, leurs ſcience.

Parmi les Chirurgiens, ſur-tout dans les grandes Villes, l'art ſe partage en differentes parties, dont chacune demande un homme tout entier, ſçavoir :

Pour la Saignée—les Chirurgiens phlébotomiſtes.
Pour les Opérations—les Chirurgiens par excellence.
Pour les Accouchements—les Chirurgiens-Accoucheurs.

Pour les Dents—les Dentiſtes.
Pour les Yeux—les Oculiſtes.
Pour les Deſcentes—les Chirurgiens-Herniaires.
Les Accoucheuſes ou Sages-Femmes ont appris l'eſpéce de Chirurgie néceſſaire aux accouchements

Nota. Il eſt étonant qu'aucuns ou très peu s'adonnent à la cure d'une infirmité des plus communes, qui eſt le traitement des oreilles pour la ſurdité, dont le profit ſeroit ſans doute conſidérable, & recompenſeroit avec abondance celui qui y réuſſiroit.

Inſtruments de Chirurgie.

Les inſtruments les plus généralement uſités ſont les ſuivants.

La Lancette—pour ſaigner & faire de petites inciſions.
Le Biſtouri—eſpéce de couteau; il y en a de droits & de courbes.
Les Ciſeaux—droits & courbes.
Les Aiguilles—droites & courbes.
Les Tenettes—eſpéces de pinces; on ne s'en ſert plus pour les cancers.
Les Sondes—eſpéces de tuyaux pour tâter les profondeurs.
Le Couteau courbe—pour les amputations.
La Scie—pour ſcier les os.
Le Troquart—pour faire la ponction aux Hydropiques.
Le Trépan—pour enlever une portion d'os du crâne.
Les Seringues—à injections.

DES OPÉRATIONS DE CHIRURGIE.

A LA TÊTE ET AU COL.

Trépaner; c'eſt ſe ſervir d'un inſtrument nommé le *Trépan*, pour enlever une portion d'os du crâne qui aura été fracturé & enfoncé, afin de donner iſſue au ſang ou au pus qui ſe ſera répandu ſur la *Dure-Mere*.

Oter les Cataractes des yeux; les Cataractes ſont une peau épaiſſe qui ſe forme au-devant de l'humeur criſtalline; quand cette peau eſt meure, c'eſt-àdire, qu'elle eſt épaiſſie de façon qu'on ne voit plus goute on perçoit avec une aiguille emmanchée la con-

jonctive ; l'aiguille arrivée au milieu de la cataracte, on l'abaiſſoit juſqu'au-deſſous de la prunelle ; mais on enleve maintenant l'humeur criſtalline en entier ; les autres humeurs ſuffiſent pour la viſion.

L'Opération de la Fiſtule lacrymale eſt une inciſion qu'on fait vers le grand angle de l'œil pour faire ſortir le pus qui s'eſt formé à l'occaſion d'une fiſtule dans cette partie.

L'Opération du Polipe dans le nez ; le Polype eſt une excroiſſance de chair dans le nez qui y tient par des racines, & qui va toujours en augmentant ; l'opération ſe fait avec des pincettes, avec leſquelles ſaiſiſſant le Polype près de ſes racines, & tournant de côté & d'autre, on l'arrache & ſes racines.

L'Opération du Bec de Lievre ; ce qu'on appelle *Bec de Lievre* eſt la lévre ſupérieure fendue & ſéparée en deux par le milieu juſqu'au-deſſous du nez, ou de naiſſance ou par accident ; pour réunir la lévre, on coupoit les caloſités des deux bords, on y enfonçoit enſuite des aiguilles enfilées de fils cirés ; on tournoit le fil autour des aiguilles pour maintenir la réunion du Bec de Lievre ; on obtient maintenant la réunion ſans faire de ſuture au moyen de la ſeule compreſſion.

L'arrachement des Dents.

L'Opération des Loupes ; on fait l'inciſion en croix à la peau, & quand le kiſte ou ſac eſt découvert, on le détache & on l'enleve.

La Saignée ou col ; veines où l'on ſeigne ; l'une ou l'autre des deux veines jugulaires extérnes, ſur les côtés du col en devant.

Le Seton eſt une opération qu'on fait ordinairement à la nuque du col en y perçant la peau avec une aiguille enfilée d'une méche trempée dans de l'huile roſat ; on y laiſſe la méche qu'on tourne un peu chaque jour, & on nettoye la playe. Ce Seton détourne les fluxions quand elles abondent dans la tête.

A LA POITRINE.

L'Empyeſme eſt une ouverture que l'on fait entre les côtes, communément entre la deuxieme & troiſieme des fauſſes côtes, comptant de bas en haut ; cette ouverture pénétrera juſques dans la poitrine pour en écouler le pus qui s'y ſera amaſſé.

L'Opération du Cancer ; tumeur remplie d'une humeur acre & corroſive qui vient le plus communément aux mamelles des femmes, ſe fait quand le cancer occupe toute la mamelle ; on ſe ſervoit ci-devant de tenetes en demi croiſſant qui l'entouroient, on ne ſe ſert plus de tenetes, mais de la main & d'un couteau courbe qui coupe entierement la mamelle, & la ſépare du corps.

La Bronchotomie ; opération qui ſe fait à cauſe d'une eſquinancie, dont le gonflement empêchera la reſpiration ; elle s'exécute en faiſant au col une inciſion qui découvre la trachée artére, à laquelle on fait une petite ouverture en travers entre deux anneaux, pour y ajuſter un petite canule par laquelle l'air entre dans les poulmons.

AUX BRAS ET AUX DOIGTS.

La Saignée du bras.

Veines où on feigne au ply du bras.
- La Céphalique—ſupérieure.
- La Baſilique—inférieure.
- La Médiane—rameau qui va de l'une à l'autre.
- La Cubitale—vers le coude ; on s'en ſert rarement.

L'Opération du Panaris ; mal qui vient au bout du doigt, (on le nomme auſſi *Mal d'avanture*) ; ce mal cauſe beaucoup de douleur quand le pus eſt entre l'os & le périoſte ; pour faire écouler ce pus, on fait une inciſion au doigt juſques ſur l'os.

Au Ventre.

La Ponction ; opération qui ſe fait au ventre des Hydropiques pour en évacuer les eaux, on ſe ſert à cet effet de l'inſtrument nommé *Troquart*. Quatre doigts au-deſſous & à côté du nombril, on enfonce le Troquart avec ſa canule, puis ôtant le Troquart, la canule reſte, par laquelle les eaux s'écoulent.

L'Opération de l'Exomphale, tumeur enflammée qui vient au nombril, s'exécute par des inciſions aſſez profondes qu'on pouſſe quelquefois juſqu'à l'inteſtin en débridant & détachant tout ce qui ſe rencontre en chemin, ſoit au Péritoine, à l'Epiploon & à l'inteſtin même.

L'Opération Céſarienne ; elle ſe fait au ventre d'une femme dont l'enfant ne ſçauroit ſortir par quelque cauſe que ce ſoit ; on commence par une inciſion conſidérable au-deſſous du nombril ; on approfondit cette playe juſqu'à ce qu'on apperçoive l'*uterus*, auquel on fera auſſi inciſion ; on ouvrira les membranes dans leſquelles l'enfant eſt envelopé & on le tirera ainſi que l'arriere faix par ces ouvertures que l'on réunira enſuite.

Au Bas-Ventre.

L'Opération de la Taille ſe fait à la veſſie pour en tirer les pierres qui s'y ſont formées, & n'en peuvent ſortir naturellement ; cette opération ſe fait en faiſant une ouverture à la veſſie par laquelle on puiſſe introduire des inſtruments capables de ſaiſir les pierres & les tirer dehors.

L'Opération de la Fiſtule à l'anus ſe fait en coupant la partie de l'anus où la matiere de la fiſtule ſejourne puis on fait ſuppurer pour emporter les calloſités on fait de même aux fiſtules qui arrivent dans d'autres parties du corps.

Au Pied.

La Saignée du pied.

Veines où on ſaigne : { La Saphéne externe. / La Saphéne interne, en-dedans. / La Sciatique, en-dehors.

On fait tremper le pied dans l'eau chaude juſqu'à mi-jambe pour faire gonfler la veine qu'on doit piquer.

OPÉRATIONS GÉNÉRALES.

Les Amputations des pieds, des mains, des bras, jambes, cuiſſes &c. ſe font lorſque la gangréne ſe fait craindre, & qu'on ne ſçauroit les guérir autrement. Ce qui va être dit de l'amputation de la jambe, s'exécute à peu près de même aux autres parties; ou fait dabord deux ligatures, l'une au-deſſus du genouil que l'on ſerre avec le tourniquet, & l'autre au-deſſous du genouil, puis avec un couteau courbe, on coupe en rond juſqu'à l'os qu'on ſcie, enſuite on lâche un peu le tourniquet, pour que le ſang indique les artéres, ſur leſquelles on met un bouton de vitriol, puis force plumaceaux & bandages.

La Réunion des *Fractures* des os ſe fait par une extention & contre extention, au moyen de quoi on peut remettre les deux parties de l'os caſſé l'une ſur l'autre, puis on les maintient en place par des bandages; il s'y forme un callus qui ſoude la fracture.

L'Opération des os démis ou *luxations* ſe fait par extention, pendant laquelle on remet l'os en ſa place; on l'y maintient par des bandages.

La Réunion & la guériſon des *Playes*, des *Tumeurs* & *Abſcès* eſt du reſſort de la Chirurgie; quant à la cure extérieure, elle ſe fait maintenant ſans coudre, on approche les lévres de la playe, puis on les maintient par des compreſſes & des bandages juſqu'à parfaite guériſon.

Le Cautéres ſervent à écouler les humeurs, fluxions &c. lorſqu'on ne ſçauroit les diſſiper par d'autres moyens;

on les fait dans pluſieurs endroits, comme à la nuque du col, au bras, à la cuiſſe, vers le jarret &c. Cette opération ſe fait avec la pierre à cautére qui ronge les chairs & y fait un creux dans lequel on met un pois pour le tenir ouvert. On panſe ſoi-même ſon cautére tous les jours en nettoyant la matiere qui en ſort, & en renouvellant le pois.

Les Ventouſes ſe font communément au dos; elles ſervent à ouvrir les pores pour recevoir les parties les plus ſubtiles des médicaments qu'on applique deſſus en cas d'Apoplexie, Paralyſie, Vapeurs &c. il s'en fait de deux ſortes : Ventouſes ſéches, Ventouſes humides. Les ſéches s'exécutent par une phiole de verre dans laquelle on fait entrer des étouppes allumées; on l'applique incontinent ſur la peau, les étouppes s'éteignent, & la peau s'enfle dans la Ventouſe; on met ſur ces tumeurs des compreſſes d'Eau-de-Vie; les humides commencent par des ſcarifications ou petites playes avec la lancette; on applique tout de ſuite les Ventouſes décrites ci-deſſus dans leſquelles le ſang s'écoule; on finit par laver les ſcarifications avec des médicaments ſpiritueux, puis on les couvre avec emplâtres & compreſſes.

DES BANDAGES.

Les Bandages ſur le corps humain ſont une des parties eſſentielles de la ſcience des Chirurgiens, puiſque leur deſtination eſt d'étayer avec douceur, & de raffermir les parties déjointes ou bleſſées, d'empêcher l'air de les frapper, & de contenir en place les médicaments curatifs : ainſi ils doivent en faire une étude particuliere, d'autant plus que ſouvent un bandage mal exécuté peut devenir pernicieux, & occaſionner divers accidents.

Les Bandages en général ſont compoſés de longues bandes de toile, rarement de ruban de fil ou de laine, de morceaux de linge ployés & reployés en quarré qu'on nomme des compreſſes, quelquefois d'écliſſes, atelles ou pe-

tites planches déliées de bois leger, ou de carton fort & de fanons, ou petites paillaſſes compoſées de paille & de baguettes ; le tout enfermé dans un linge.

Un Bandage quelqu'il ſoit, doit être tourné de façon qu'il ſoit toujours juſte & colé (ſans être trop ſerré) ſur toute la ſuperficie bandée ; pour cet effet on coupe des lanieres ou bandes dans du linge élimé, mais non trop uſé ; on les fait de différentes longueur & largeur, ſuivant les cas ; puis on les roule ſur leurs largeur.

Figure des Bandes.

La Bande eſt dite ſimple ou à un chef lorſqu'on la déroule d'un bout à l'autre A.

La Bande eſt dite double ou à deux chefs lorſqu'on la roule en même temps par les deux bouts B. ou bien lorſqu'on la fend par un ou par les deux bouts ; à trois chefs, lorſqu'on la découpe en trois pointes &c. C.

On fait encore des Bandes à pluſieurs chefs, en en couſant une, ou deux, ou trois &c. en équerre à une ſeule bande D.

Lorſqu'on applique des Bandes l'une par deſſus l'autre ; on nomme celles de deſſous *Sous-Bandes*, & celles de deſſus *Sus-Bandes*.

L'arrangement des tours qu'on fait faire aux bandes, donne différents noms aux parties dex Bandages, ſçavoir :

Le Circulaire entourre la partie, comme le cerceau entourre un tonneau.

Le Doloire E.

Le Rampant F.

Le Renverſé G.

Le Doloire eſt lorſqu'on laiſſe à chaque tour le quart du tour précédent découvert.

Le Rampant tourne comme un Serpent, laiſſant un eſpace entre deux révolutions.

Le Renverſé change la direction de la Bande, parce qu'on la retourne en lui faiſant faire un angle.

La Compreſſe fait ſouvent partie du bandage ; elle eſt deſtinée à remplir les vuides ou à contenir les vaiſſeaux.

Les Atelles & les Fanons ſervent à étayer & tenir en place les membres rompus après leurs réunion.

Exemple d'un Bandage.

La Capeline à un chef pour un bras coupé.

Une Bande de ſix à ſept aulnes de long & de trois doigts de large.

Appliquez la Bande au bout du moignon.

Montez par des *Doloires* juſques ſur l'épaule.

Faites un *Renverſé* pour revenir au moignon.

Recommencez des *Doloires* & *Renverſés* ſur l'épaule.

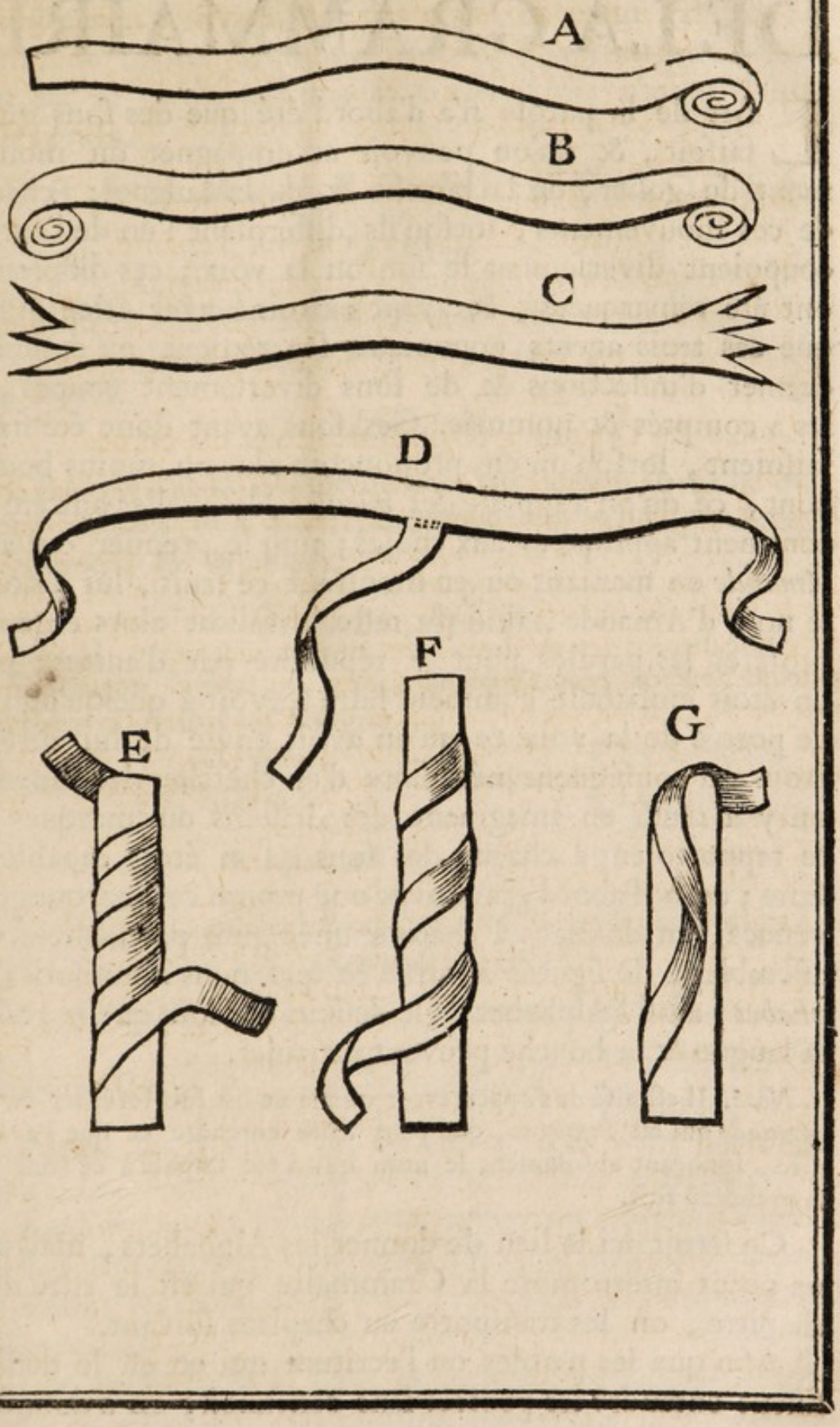
Deſcendez par un *Rampant* au bout du moignon.

Remontez par *Doloires*.

Paſſez ſur l'épaule, & finiſſez autour du corps.

Nota. Quelque choſe qu'on puiſſe dire des Bandages par écrit, il n'y a pas moyen d'en donner la ſcience ; c'eſt en ceci que la théorie ne ſert que d'une ſimple notion, il faut la pratique & le génie ; lorſqu'on ſçait pourquoi les Bandages ſont faits, celui qui va le mieux au but eſt le meilleur ; la ſeule choſe qu'on apprend ici eſt ſeulement les matieres, les moyens indiqués & la façon en général dont on peut s'y prendre, car on invente tous les jours des Bandages ſelon les circonſtances qui ſe rencontrent ; on a donné des noms à pluſieurs Bandages, ſuivant leurs figures, ou leurs deſtination, ou ſimplement pour les nommer, par exemple :

La Fronde.
L'Uniſſant.
Le Diſcrimen.
Le Scafa.
Le Drapeau ou l'Epervier.
Le Foſſé d'Amintas.
La Capeline.
Le Cheveſtre.
Le Diviſif.
Le Contentif.
Le Spica.
L'Etoile.
Le Gantelet.
Le Quadriga.
Le Scapulaire.
Le T.
Le Double R.
Le Suſpenſoire.
La Tortue.
Le Bandage à 18 chefs.
La Sandale.
&c.


A
B
C
D
E
F
G

DE LA GRAMMAIRE.

L'Art de la parole n'a d'abord été que des ſons qu'on faiſoit, & qu'on pouvoit accompagner du mouvement du goſier, de la bouche & de la langue ; chacun de ces mouvements, lorſqu'ils différoient l'un de l'autre, coupoient diverſement le ſon ou la voix ; ces différences ont été remarquées, & ayant examiné avec attention ce que ces trois agents pouvoient ſéparément ou enſemble donner d'inflections & de ſons diverſement coupés, on les a comptés & nommés. Ces ſons ayant donc été fixés, faiſoient, lorſqu'on en prononçoit plus ou moins bout à bout, ce qu'on a appellé *des paroles*, leſquelles ont été incontinent appliquées aux choſes ; ainſi le premier qui a dit *Amande* en maniant ou en montrant ce fruit, lui a donné le nom d'Amande, ainſi du reſte. Il falloit alors entendre proférer les paroles pour y répondre par d'autres ; mais on étoit embaraſſé comment faire ſçavoir à quelqu'un hors de portée de la voix ce qu'on avoit envie de lui dire ; il étoit par conſéquent néceſſaire d'en chercher les moyens : on y a réuſſi en imaginant des deſſeins ou marques qui ſe rapportoient à chacun des ſons qu'on étoit capable de faire ; on a d'abord gravé avec une pointe ces marques convenues, en donnant à chacune une figure particuliere. Ce aſſemblage de figures a formé ce que nous nommons l'*Alphabet* ; ainſi l'Alphabet eſt le deſſein des ſons que le goſier la langue & la bouche peuvent articuler.

Nota. Il eſt aiſé de s'appercevoir que je ne me ſuis ſervi ici du mot *Amande* qui eſt François, que pour faire entendre ce que j'avois à dire, ignorant abſolument le nom qui a été impoſé à ce fruit pour la premiere fois.

Ce ſeroit ici le lieu de donner les Alphabets, mais pour ne point interrompre la Grammaire qui eſt le titre de ce chapitre, on les tranſporte au chapitre ſuivant.

Afin que les paroles ou l'écriture qui en eſt le deſſein fiſſent entendre les penſées ſans confuſion, on a donné des régles

régles pour leurs arrangement, & de cet ordre exactement ſuivi, émanent la communication des penſées, la ſociété des hommes, la naiſſance des arts, & enfin l'ame de tout le monde habité. L'énumération & l'explication de ces régles eſt ce qu'on nomme *la Grammaire*; chaque Langue a la ſienne.

GRAMMAIRE FRANÇOISE.

Le Nom.

Tous les Eſtres connus ont un nom qui les diſtingue l'un de l'autre : *Ange*, *Homme*, *Cigne*, *Arbre &c.* ſont des noms.

L'Article.

L'Article eſt la ſyllabe qu'on met avant le nom qu'on veut déſigner plus particulierement : *le Cigne*, *l'Homme*, *la Femme*, *les Hommes.*

Maſculin, *Féminin.*

Parmi les Noms, il y en a de Maſculins & de Féminins, l'article ci-deſſus les déſigne.

Maſculins, { Le Cigne. / L'Homme. } Féminins. { La Femme. / La Mule. }

Singulier, *Pluriel.*

Le Singulier ne ſignifie qu'un, le Pluriel ſignifie pluſieurs, l'article ci-deſſus aide à les diſtinguer :

Singulier. Le Soldat. *Pluriel.* Les Soldats.

Subſtantif. { Augmentatif. / Diminutif. } *Adjectif.* { Comparatif. / Superlatif. }

Parmi les Noms, on en diſtingue de deux ſortes, ſçavoir : *Les Noms ſubſtantifs & les Noms adjectifs.*

Les Subſtantifs ſont ceux qui déſignent un être—Homme.

Les Adjectifs en déſignent quelques qualités—Sçavant.

Parmi les Subſtantifs, on trouve *les Augmentatifs & les Diminutifs.*

Les Augmentatifs dans la terminaiſon du nom ſont très rares *en François*; les Diminutifs y ſont plus communs.

On ſe ſert des Adjectifs : *Grand* & *Petit*, exemple : *Grand Arbre*, *Petite Fille*.

Parmi les Adjectifs, on trouve *les Comparatifs* & *les Superlatifs*.

L'Adjectif devient Comparatif par les mots *plus* ou *moins* placés avant l'Adjectif.

Comparatifs. { Plus Sçavant. / Moins Sçavant.

L'Adjectif devient Superlatif par les mots *très*, *fort*, ou *le plus* placés avant l'adjectif, ou par la terminaiſon *iſſime*.

Superlatifs. { Très / Fort / Le plus } Sçavant. / Sçavantiſſime.

Les Cas ou Déclinaiſon des Noms.

La Déclinaiſon eſt différents cas où ſe trouve le nom ; il y en a que la Prépoſition *de*, *à*, *des*, *aux*, diſtingue.

Le Nominatif eſt le nom qui fait le ſujet dont il eſt queſtion. . . . Nominatif—*l'Amour.*
Le Génitif déſigne quelque relation du nom. . . . . Génitif—*de l'Amour.*
Le Datif lorſqu'on s'adreſſe au nom. Datif———*à l'Amour.*
L'Accuſatif lorſqu'on agit ſur le nom. Accuſatif—*l'Amour.*
Le Vocatif lorſqu'on appelle le nom. Vocatif———*Amour.*
L'Ablatif, lorſque quelque choſe eſt diviſée ou ôtée du nom. . . . Ablatif--*de l'Amour.*

Les Pronoms.

Pronom perſonel *je*———*Je* ſuis votre ami.
Pronom conjonctif *me*———Vous *me* dites.
Pronom poſſeſſif *mon*———Vous tenez *mon* livre
Pronom demonſtratif *ce*——Prenez *ce* fauteuil.
Pronom relatif *qui*———Le Soleil *qui* luit.
Pronom interrogatif *qui*——*Qui* vous a dit cela ?
Pronom impropre *chacun*—*Chacun* en gloſe.

Les Verbes.

Les Verbes ſervent à exprimer les actions tant faites que ſouffertes.

Il y a en général 4 ſortes de Verbes : Verbes { Subſtantif. / Actifs. / Paſſifs. / Auxiliaires.

On donne aux Verbes *Avoir* & *Eſtre* le nom d'*Auxiliaires*, parce qu'ils ſont employés dans la Conjugaiſon des autres Verbes Actifs & Paſſifs. Le Verbe *Avoir* s'emploie ordinairement avec les Verbes Actifs, & le Verbe *Etre* avec les Paſſifs.

Conjugaiſons.

Conjuguer un Verbe, c'eſt le prononcer précédé du pronom perſonel ſingulier ou pluriel dans les différens temps.

Singulier.	*Pluriel.*
Je——veux.	Nous—voulons.
Tu—veus.	Vous—voulez.
Il——veut.	Ils——veulent.

Il y a trois tems dans la vie ; les Verbes les expriment. Ces tems ſont : *le Préſent*, *le Paſſé*, *le Futur*.

Le Préſent contient :
- L'Infinitif——aimer.
- Le Participe—aimé.
- Le Gérondif——aimant.
- Le Subjonctif & L'Optatif——que j'aime.
- L'Impératif—— aime.

Le Paſſé ou Prétérit contient :
- L'Imparfait——j'aimois.
- & Subjonctif-Imparfait—que j'aimaſſe.
- Le Parfait——j'ai aimé.
- Le plus que Parfait——j'avois aimé.

Le Futur contient :
- Le Futur——j'aimerai.
- Le Tems incertain—j'aimerois.

Les Adverbes.

Les Adverbes ſont des mots qui ne ſe déclinent point & ne changent jamais ; ils ajoutent des circonſtances qui aident à l'expreſſion des Verbes.

Adverbes { de tems——*hier.* / de lieu——*proche.* / de qualité——*ſagement.* / de quantité—*beaucoup.*

Les Prépoſitions.

Les Prépoſitions ſont des mots indéclinables qui précédent les Articles, les Noms & les Verbes.

Prépoſitions { *Sur*——le toit. / *Dans*—le jardin. / *Pour*—boire.

Les Conjonctions.

Les Conjonctions ſont des mots indéclinables qui ſervent à lier le diſcours.

Conjonctions { *Et*——Blanc & noir. / *Mais*—Petit *mais* fort.

Les Interjections.

Les Interjections ſont des mots indéclinables qu'on ſeme dans le diſcours lorſqu'on veut exprimer quelqu'agitation ou quelque paſſion, exemple : *Hélas*, *Courage*.

La Syntaxe de la Grammaire indique l'arrangement qu'on doit donner aux mots pour former des phraſes qui rendent le diſcours intelligible. Chaque Langue a ſon arrangement particulier.

Les Licences poëtiques ſont quelques termes tronqués & quelquefois changés par les Poëtes pour la facilité de la verſification, ils ſe ſont même ſervis de mots qui ne ſont reçus que dans la Poëſie.

L'Orthografe eſt la maniere d'écrire les mots, reçue dans chaque Langue.

L'Accent dans la Langue eſt la façon de la prononcer, y joignant les inflexions de la voix.

DES DIFFÉRENTS ALPHABETS.

L'Alphabet eſt une diſpoſition par ordre des lettres d'une Langue. Ce nom eſt compoſé des deux premieres Lettres Grecques *Alpha*, *Beta*, corrompues des deux premieres Lettres Hébraïques *Aleph*, *Beth*.

L'Alphabet François, par lequel on va commencer, eſt compoſé de vingt-trois lettres, dont dix-ſept conſonnes & ſix voyelles; les conſonnes ſont appellées ainſi parce qu'elles ne ſonnent qu'à l'aide de l'une ou l'autre des voyelles, leſquelles ſonnent par elles-mêmes. Nos grandes Lettres étoient les Romaines, & nos petites ſont les Italiennes.

ALPHABET FRANÇOIS.

Lettres Romaines. *Lettres Italiennes.*

A——*a* voyelle.
B——*b*——dites *bé.*
C——*c*——dites *cé.*
D——*d*——dites *dé.*
E——*e* voyelle.
F——*f*——dites *ef.*
G——*g*——dites *gé.*
H——*h*——dites *ach.*
I——*i* voyelle.
K——*k*——dites *kâ.*
L——*l*——dites *el.*
M——*m*——dites *em.*
N——*n*——dites *en.*
O——*o* voyelle.
P——*p*——dites *pé.*
Q——*q*——dites *qu.*
R——*r*——dites *er.*
S——*s*——dites *es.*
T——*t*——dites *té.*
V——*u* voyelle.
X——*x*——dites *ix.*
Y——*y* voyelle dites *y-grec.*
Z——*z*——dites *zed.*

FORME DES LETTRES

DEPUIS LE CINQUIEME SIECLE JUSQU'A PRÉSENT,

FIGURE.

On voit dans cette Figure que nos lettres dans tous ces tems tenoient beaucoup des Lettres romaines mêlées de gotiques, & que nos lettres rondes d'apréſent ſont un mélange des anciennes romaines & italiennes; quant à nos lettres batardes, elles ſont totalement italiennes, nos grandes lettres ſont toujours romaines.

Signes ſervant à l'intelligence du diſcours.

Comme l'Impreſſion eſt la copie de l'écriture, & que l'on n'écrit que pour ſuppléer à la parole, & ſe faire entendre au lecteur, il a falu dans le courant du diſcours comme à la fin des phraſes, des mots &c. poſer des ſignes différents pour en indiquer le ſens & le rapport plus ou moins éloigné qu'elles ont entr'elles. Parmi ces ſignes ou marques, il y en a qui ont paſſé de l'écriture à l'impreſſion, & d'autres qui ſont particuliers à l'impreſſion; on va diſtinguer les uns & les autres, en expliquant ici les premiers & les autres page 556.

(.) *Le Point* ſe poſe à la fin d'une phraſe dont le ſens eſt fini, & qui n'a aucun rapport avec la ſuivante; au dernier mot d'un article &c. Enfin dans tous les cas où le diſcours eſt terminé: on met toujours dans l'impreſſion après le point une lettre majuſcule pour commencer le mot ſuivant; ce qui doit être auſſi obſervé dans l'écriture.

(!) *Le Point d'admiration* ſe met à la fin d'une phraſe dans laquelle il eſt queſtion d'admirer ou d'être étonné:

Exemple, Ah Dieux qu'elle étoit belle!

(?) *Le Point interrogant* ou *d'interrogation* ſe met à la fin d'une queſtion:

Exemple, Où allez-vous?

(`) *L'Accent grave* ſe met au-deſſus d'une voyelle qu'on doit prononcer ouverte:

Exemple, Prière, *prononcez* Priaire.

Ecritures

5. et 6.me Siecle.

ΛaBCdeFGhilmNOpqRSTuuXYZ

7. et 8.e Siecle.

aabcdeFGhiklmnopqRSTuxyz

9. 10. 11. 12. et 13.me Siecle.

abcddefg hiklmnopqrsstuxyz

14. et 15.me Siecle.

abcdefg hiklmnopqrstuvxyz

15. et 16.me Siecle.

abcdefghiklmnopqrstuvxyz

Ronde du 17 et 18.me Siecle.

abcdefghijlmnopqrsatuvv
xyz

Bâtarde du 18.me Siecle.

abcdefghiklmnopqrstuvxyz

(´) *L'Accent aigu* ſe met au-deſſus d'une voyelle qu'on doit prononcer fermée :

Exemple, J'ai été.

(^) *L'Accent circonflexe* ſe met au-deſſus d'une voyelle dont on doit alonger la prononciation :

Exemple, Ma tête, *prononcez* ma teſte.

(¨) *Le Tréma* ſe met ſur trois voyelles e, i, u, (Voyez la 2e. Table ci-après) pour être prononcées à part de celles qui les ſuivent ou qui les précedent immédiatement dans le même mot.

(') *L'Apoſtrophe* eſt une eſpece de virgule qu'on éleve entre deux mots, laquelle tient lieu d'une voyelle qu'on ne doit pas articuler :

Exemple, L'immortelle *au lieu de* la immortelle, qu'il *au lieu de* que il.

{ } *L'Acolade* ſert à renfermer, ſous un même point de vue, pluſieurs articles qui y ſont compris.

( ) *La Parenthéſe* eſt comme deux croiſſants qui enferment une phraſe qui coupe le diſcours, & n'y eſt point liée.

(†*) *Le Renvoy* ſe fait de deux façons, ou par une croix ou par une étoile ; on met le renvoy aux deux endroits, à celui qui renvoye, & à celui où on renvoye.

Signes d'Abbréviations.

On abrége, c'eſt à-dire, on ne met que deux ou trois premieres lettres du mot, mais il faut que les mots qu'on abrége ſoient les plus généralement connus, ſans quoi il ſeroit difficile de les trouver. Voici les abréviations les plus vulgaires :

℣——Verſet.
℟——Répons.
N^a——Notez *ou* Remarquez.
N°——Numero *ou* Nombre.
Art.—Article.
Ch. *ou* Chap.—Chapitre.
Sect.—Section.
Fol.—Folio *ou* Feuille.
Vol.—Volume.

Signes communs à l'Ecriture & à l'Impreſſion

(,) *La Virgule* aide à diſtinguer les legeres différences qui ſe trouvent dans un ſens ſuivi :

Exemple, Les Aſtres, tant les étoiles que les planettes.

(;) *Le Point & Virgule* ou *le Petit-que* ſe met à la fin

d'une phraſe qui a quelque liaiſon, quoiqu'un peu éloignée, avec la ſuivante.

Exemp. Ils aiment à danſer; c'eſt ce qui les rend ſouples.

(:) *Les deux Points* ou *le Comma* ſe mettent après les derniers mots d'une phraſe qui a très-peu de liaiſon avec la ſuivante:

Exemple, Ces édifices ont long-tems ſubſiſté: on en voit encore les reſtes.

ALPHABET GREC.

Valeur.	*Figures.*	*Noms.*	*Ecrits en grec.*
A	Α α.	Alpha.	Αλφα.
B	Β β ϐ.	Beta.	Βητα.
G	Γ γ ſ.	Gamma.	Γαμμα.
D	Δ δ ∂.	Delta.	Δελτα.
E bref.	Ε ε.	Epſilon.	Εψιλον.
Z	Ζ ζ.	Zéta.	Ζητα.
Ê	Η η.	Eta.	Ητα.
Th	Θ ϑ ϑ θ.	Théta.	Θητα.
I	Ι ι.	Iota.	Ιωτα.
K. C. Q.	Κ κ.	Kappa.	Καππα.
L	Λ λ.	Lamda.	Λαμβδα.
M	Μ μ.	Mu.	Μυ.
N	Ν ν.	Nu.	Νυ.
X	Ξ ξ.	Xi.	Ξι.
O bref.	Ο ο.	Omicron.	Ομικρον.
P	Π π.	Pi.	Πι.
R	Ρ ϱ ρ.	Rho.	Ρω.
S	Σ ϛ σ ſ.	Sigma.	Σιγμα.
T	Τ τ ⊺.	Tau.	Ταυ.
Y. U.	Υ υ.	Upſilon.	Υψιλον.
Ph. F.	Φ φ.	Phi.	Φι.
Ch	Χ χ.	Chi.	Χι.
Ps	Ψ ϕ.	Pſi.	Ψι.
Ô long.	Ω ω.	Oméga.	Ωμεγα.

Les premieres figures à gauche ſont les grandes lettres, les ſuivantes ſont le caractère courant.

ALPHABET HÉBREU.

Valeur.	*Figures.*	*Noms.*
doux & non aſpiré.	א	Aleph.
	ב	Beth.
rude, prononcez Gh.	ג	Ghimel.
	ד	Daleth.
h	ה	Hé.
ou bien Ou	ו	Ouau.
	ז	Zain.
h.	ח	Kheth.
	ט	Teth.
	י	Iod.
	כ	Caph.
	ל	Lamed.
	מ	Mem.
	נ	Noun.
	ס	Samech.
a	ע	Aïn.
ou Ph	פ	Phe.
s	צ	Tſade.
	ק	Goph.
	ר	Reſch.
h	שׁ	Schin.
rude	שׂ	Sin.
h	ת	Thau.

Les Points de l'Hébreu.

Il y a en Hébreu quatorze points qui tie lieu de voyelles, ſçavoir cinq longs:

â long, comme	בָ	bâ.
ê long, . .	בֵ	bê. . . . .
i long, . .	בִי	bi. &c.
ô long, . .	בוֹ	bô. . . . .
û long, *ou*	בוּ	bou. . . . .

Cinq Brefs.

á bref, . . .	בַ	bá. . . . .
é bref, . . .	בֶ	bé. . . . .
i bref, . . .	בִ	bi. &c. . . .
ó bref, . . .	בָ	bó. . . . .
ŭ bref, . . .	בֻ	bu. . . . .

Quatre très Brefs.

ă très bref, .	בֲ	bă. . . . .
ĕ très bref, .	בֱ	bĕ. &c. . .
e breviſſime,	בְ	be. comme dans be
ŏ très bref, .	בֳ	bŏ. . . . .

Les Langues Meres Orientales.

L'Hébreu. Le Syriaque.
Le Caldéen. L'Arabe.

Les Langues Meres de l'Europe.

Le Grec.
Le Latin.
L'Allemand ou Teuton.

DE L'IMPRIMERIE.

L'Imprimerie, imaginée en Allemagne, & exécutée vers l'an 1440, eſt une des belles productions de l'eſprit umain. Cet art met au jour en auſſi peu de tems qu'il eſt oſſible mille & mille Copies d'un même Manuſcrit. Cette bondante communication inſtruit les Peuples de tout ce ui ſe paſſe ſur la Terre, évenements, religions, arts, iences &c. Il eſt vrai que les bons & les mauvais ouvrages s'impriment également, mais les bons paſſent à la oſtérité, & les mauvais périſſent & ſont bientôt oubliés.

Ce qu'on nomme *Caractères d'Imprimerie*, n'eſt autre hoſe que les lettres dont on ſe ſert pour imprimer; il 'agiſſoit, pour former ces Caractères, de chercher un mêange de matieres metalliques qui, fondues enſemble, en compoſaſſent une dure & non caſſante, laquelle pût ſupporter une violente preſſion ſans s'applatir & ſans ſe rompre. Cette matiere a été trouvée, elle conſiſte en un mélange proportionné de plomb, d'étaim & de cuivre fondus enſemble; on coule cette matiere chaude dans des Moules ou petits cubes carrés, creux, étrois plus ou moins, ſuivant la groſſeur du Caractère, & toujours longs de dix lignes & demi, au fond deſquels eſt une languette de cuivre, dans laquelle la lettre eſt gravée en creux profond; la matiere refroidie, & le cube ſorti du moule, fait voir ſur ſon bout le caractère de relief, mais à rebours.

On fond de même les eſpaces, les quadrats, les quadratins, &c. Ce ſont de petits cubes quarrés plus ou moins longs & larges, & toujours plus bas que les lettres: c'eſt avec eux qu'on ſépare les mots, qu'on forme les alinéa, & qu'on y conſerve le papier blanc, dans toute la page, lorſqu'on l'imprime.

Quoiqu'il ſoit poſſible de fondre & de mouler des caractères de toutes grandeurs, on a néantmoins préféré de ſe fixer à de certains, au nombre de vingt-un, à chacun deſquels on a donné un nom: Voyez *le Tableau ci à côté* qui repréſente leurs proportions & leurs noms.

La forme des lettres appellées Romaines, qui ſont droites, & celle des lettres Italiques, qui ſont panchées, ſe voient dans la *Table ci à côté*. Les premieres ont été formées en partie des anciennes lettres Gothiques, & de notre écriture ronde : les ſecondes ou Italiques, tiennent du Romain & de notre bâtarde.

Nota. Les accens des lettres accentuées ont été expliquées pag. 55

On fond encore de très grandes lettres pour les Placards & Affiches publiques ; les plus grandes ſe nomment *Groſſes de fonte*, celles d'au-deſſous *Moyennes de fonte*.

On appelle dans l'Imprimerie *Lettres griſes* des Lettres majuſcules entourrées d'un petit cadre formé de quelques ornements.

On met encore à la tête des Livres, & ſouvent à celle des Titres & Chapitres, des ornements qui tiennent la largeur de la page, & occupent en hauteur depuis deux lignes juſqu'à cinq & plus, ſuivant qu'il eſt à propos. Ces petits ornements ſe nomment *Vignettes* ; il s'en fait de fonte ou gravées ſur bois.

A la fin des Chapitres, on met certains ornemens compoſés : deſſeins qu'on nomme *des Fleurons* ou *cul de Lampe*, parce qu'ils ſe terminent en pointe par le bas ; il y en a de fonte & en bois.

Signes particuliers à l'impreſſion.

[ ] *Les Crochets* ; eſpece de Parentheſe. *Voyez Parentheſe ci-deſſus.*

(» ») *Les Guillemets* ; ce ſont deux petits croiſſants qu'on met à la tête de chaque ligne pour marquer quelque diſcours d'un autre qu'on a tranſcrit mot à mot, ce qui continue tant que le diſcours dure.

(§) *Le Paragrafe* ou *Section* ; c'eſt la marque qui déſigne un article qu'on cite.

☞ *La Main* ſert à montrer ce que l'Auteur deſire qu'on remarque plus particulierement. Elle ſert auſſi à déſigner quelqu'augmentation qui n'étoit pas dans les éditions précédentes.

(¶) *Le Pied de mouche* ; il déſigne quelque remarque particuliere.

⏑ — *La Breve* & *la Longue*. Ces deux ſignes ne ſe met-

FORME DES LETTRES ET SIGNES EMPLOYÉS DANS L'IMPRIMERIE.

Daus les différentes eſpeces de Caracteres, ſoit Romaines, ſoit Italiques, il y a de grandes & de petites Majuſcules. En voici la forme & la proportion dans un des Caracteres qu'on nomme Gros Romain :

Grandes Majuſcules Romaines de Gros Romain.

A B C D E F G H I K L M, &c.

Petites Majuſcules Romaines de Gros Romain.

A B C D E F G H I K L M, &c.

Grandes Majuſcules Italiques de Gros Romain.

A B C D E F G H I K L M, &c.

Petites Majuſcules Italiques de Gros Romain.

A B C D E F G H I K L M, &c.

Lettres Romaines de bas de Caſe.

a b c d e f g h i j k l m n o p q r ſ t u v x y z &

Lettres Italiques de bas de Caſe.

a b c d e f g h i j k l m n o p q r ſ t u v x y z &

Doubles & Triples Lettres.

æ œ & ſi fi ſſ ff ſt ſl fl ſb ſſi ffi ffl

Lettres accentuées.

â ê î ô û á é í ó ú à è î ò ù ë ï ü

tent guère que dans les livres qui traitent de Po-
ſie, pour inſtruire les Verſificateurs des ſyllabes
longues & breves ; on les met au-deſſus de chaque
ſyllabe.

INSTRUMENTS ET TRAVAIL DE L'IMPRIMERIE.

L'Imprimerie s'exécute par deux ſortes d'Ouvriers, les uns ſe nomment *Compoſiteurs*, les autres *Imprimeurs*.

Le *Prote*, dans l'Imprimerie, eſt celui qui eſt chargé du ſoin de tout le détail généralement d'une Imprimerie.

Un Cenſeur royal ayant examiné par ordre du Chancelier de France l'Ouvrage qu'un Auteur quelconque a deſſein de faire imprimer, & n'y ayant rien trouvé de contraire à la religion, au gouvernement, ni aux bonnes mœurs, y donne & écrit ſon approbation, & met ſon paraphe au bas de chaque page ; le Chef de l'Imprimerie le donne alors caye par cayer à un compoſiteur.

Le Compoſiteur ſe place vis-à-vis d'un deſſus de table diſpoſé en grand pupitre & ſoutenu ſur des traiteaux ; ce pupitre ſe nomme *la Caſe* ; il eſt entourré de bords relevés ; toute ſa ſuperficie eſt partagée par des quarrés creux nommés *Caſetins*, chacun deſquels eſt rempli par une lettre de l'alphabet autant qu'il en peut contenir ; les Points, Virgules, &c. ont chacun leurs caſetin. Etant muni de partie du manuſcrit qu'il nomme *ſa Copie*, il en attache ce qu'il va compoſer contre une regle ſituée debout ſur un des rebords de la Caſe ; cette regle ſe nomme *le Viſorium*, & une fourchette de bois qui tient la copie appliquée ſur le Viſorium eſt appellée *le Mordant* ; alors il prend *ſon Compoſteur* à la main gauche. C'eſt une regle de fer à rebords, qu'il peut reſſerrer ou alonger ſuivant la longueur deſtinée à ſes lignes ; il prend les lettres qu'il lui faut, & les arrange côte à côte ſur ſa regle ou compoſteur ; quand il a fait une ligne mot-à-mot, & ſéparé chaque mot par *des Eſpaces*, qui ſont des petits cubes moins hauts que les lettres ; il la prend entre ſes doigts, & la place ſur une petite planche à rebords

ommée *la Galée.* Quand toutes les lignes d'une page ſont lacées ſur la Galée, il lie cette page fortement avec une celle qui l'entoure, & la met à part, juſqu'à ce qu'il en it aſſez pour former une feuille : alors il les arrange ſur ne pierre bien unie qu'on nomme *Marbre.*

Quand toutes ſes pages ſont arrangées, il les encadre ans un Chaſſis de barres de fer, qui a une traverſe : il les oſe ſur le Marbre, de façon qu'entre les pages, le haſſis & la traverſe, il y a des vuides qu'il remplit au- our de chaque page avec des morceaux de bois plus bas ue les lettres : ceux du tour ne touchent cependant as le Chaſſis de fer; alors dans ces derniers intervalles il haſſe à coups de marteau des coins de bois, qui forcent t ſerrent vigoureuſement tout ce qui y eſt renfermé : on omme ce travail *impoſer,* & la piece qui en réſulte, *la orme.*

La Forme diſpoſée, comme il vient d'être dit, paſſe à Imprimeur, c'eſt-à-dire, à celui ou ceux qui tranſmettent s pages ſur le papier : ils ſont ordinairement deux em- loyés à ce travail, qui ne laiſſe pas d'être pénible.

L'un met la Forme ſur une pierre bien unie, appellée *Marbre,* entourée d'un cadre de bois, lequel eſt arrêté ſur ne table un peu plus longue que large. Cette table & ce ui eſt deſſus doit couler ou plutôt gliſſer entre les rénures u rebords de deux pieces de bois du double de ſa longueur, n moyen d'une manivelle qu'on fait agir : ces deux pieces e bois ſont aſſemblées quarrément par deux bandes de fer, lus deux autres pieces de bois plus foibles & de même lon- ueur poſées en-dedans, & ſur leſquelles ſont couchées eux autres bandes de fer, terminent toute cette charpente ommée *le Berceau.*

Pour revenir à la table, qu'on nomme *le Coffre,* ſur la- uelle eſt la pierre encadrée, on y joint les pieces ſuivan- s, ſçavoir : un chaſſis de bois ſur la longueur & largeur u cadre, auquel il eſt attaché ſur ſa largeur avec des char- ieres. Sur ce chaſſis on tend un fort parchemin : c'eſt ce u'on nomme *le Tympan.* Derriere ce parchemin, à l'en- ers du chaſſis, on poſe deux blanchets ou morceaux de os drap, qu'on recouvre avec un autre Tympan tendu

ſur un plus petit chaſſis qui entre dans le grand : celui-ci s'appelle *le petit Tympan.*

A l'extrêmité mobile du Tympan eſt attaché à charnier un autre chaſſis fait de bandes de fer : on y tend auſſi un fort parchemin ; celui-ci ſe nomme *la Friſquette.*

Deux Jumelles hautes de ſept à huit pieds, poſées de bout vers le quart de la longueur du Berceau, le flanquent & s'aſſemblent par des traverſes.

Au milieu de la traverſe qui joint les Jumelles par en haut, & qu'on appelle *le Sommier*, eſt un écrou dans lequel eſt une groſſe vis de cuivre aſſez longue, dont le bout pointu donne dans un enfoncement de cuivre pratiqué au milieu d'une petite piece quarrée de même métal, qui est au-deſſus d'une plaque quarrée de bois bien uni. Cette plaque ſe nomme *la Platine :* cette Platine eſt attachée par quatre cordes ou tringles de fer à une eſpece de long étui quarré en-dehors & rond en-dedans, au travers duquel la vis eſt à l'aiſe : cet étui ſe nomme *la Boîte :* elle ſoutient la Platine en l'air, qui ſe trouve à un pouce près du petit Tympan, lorſqu'on fait gliſſer la table deſſous : cette Boîte ni la Platine ne ſçauroient deſcendre qu'avec la vis, ni tourner en deſcendant au moyen des clavettes & mortoiſes qui les en empêchent. Un *Barreau* de fer avec ſa poignée eſt enfoncé perpendiculairement dans la vis au-deſſous de la Boîte.

Lorſque la Forme, comme on a dit ci-deſſus, eſt ſur le Marbre, on commence par couper dans le parchemin de la Friſquette la longueur & largeur des pages de la Forme : le ſurplus du parchemin ſert à garantir les marges qui doivent reſter blanches.

Un des Imprimeurs étend ſur le Tympan la feuille blanche mouillée, ſur laquelle il renverſe la Friſquette, puis il renverſe le tout enſemble ſur la Forme, de façon que les vuides du parchemin de la Friſquette ſe trouvent ſur les pages.

L'autre Imprimeur avoit auparavant touché la Forme avec deux Balles, eſpeces de gros entonnoirs de bois renverſés, bien garnis de laine recouverte par deux peaux de mouton l'une ſur l'autre. Il prend légérement, avec une de ſes

Balles

balles, un peu d'une encre épaiſſe qui eſt étalée ſur une planche qu'on nomme *Encrier*. Cette encre, eſt faite d'huile de noix cuite & de noir de fumée. Il promene enſuite ces balles ſur la forme en appuyant.

La forme recouverte par le premier Imprimeur, comme on vient de dire, auſſi-tôt qu'elle a été encrée, il la fait gliſſer ſous la platine, & en tirant rapidement par deux fois le barreau qui tient à la vis, il la fait deſcendre; alors la platine appuye ſur les timpans, & conſéquemment ſur la feuille qui s'imprime de l'encre qui eſt ſur les lettres des pages; il leve enſuite cette feuille qu'il met de côté, & tous les deux procédent à la même manœuvre pour une ſeconde feuille, puis pour une troiſieme &c.

Du Papier.

Le Papier ſe vend plié en deux feuillets, c'eſt ce qu'on nomme *une feuille de Papier.*

Une main eſt de 25 feuilles.

Une rame eſt de 20 mains ou 500 feuilles.

On imprime les livres de grandeurs différentes, ce qui ſe regle ſur le pliement de la feuille; chacune de ces grandeurs ſe dénote par un nom latin juſqu'à l'*in-douze*.

In-Folio——C'eſt la feuille pliée en deux comme elle ſe vend, qui fait 4 pages.

In-Quarto——C'eſt la feuille pliée en quatre, qui fait 8 pages.

In-Octavo——C'eſt la feuille pliée en huit, qui fait 16 pages.

In-Douze——C'eſt la feuille en douze plis, qui fait 24 pages.

In-Seize——C'eſt la feuille en ſeize plis, qui fait 32 pages.

In-Dix-huit——C'eſt la feuille en dix-huit plis, qui fait 36 pages.

In-Vingt-quatre—C'eſt la feuille en vingt-quatre plis, qui fait 48 pages.

In-Trente-deux—C'eſt la feuille en trente-deux plis, qui fait 64 pages.

In-Trente-ſix—C'eſt la feuille en trente-ſix plis, qui fait 72 pages.

&c.—

Comme le Papier eſt auſſi de différentes grandeurs, le livre eſt plus grand ou plus petit proportionellement; ainſi on la ſpécifie en diſant *grand Papier*, *moyen Papier*, *petit Papier*.

Le Papier ſe débite encore dans le Public par cayers; le cayer contient ſix feuilles pliées en deux. C'eſt par cayer que ſe vend le Papier pour l'uſage journalier, comme *le Papier à lettre*, *à deſſiner &c.*

DES LIVRES ET DU RELIEUR.

Les Livres ſont plus ou moins étendus, c'eſt-à dire, que l'ouvrage a plus ou moins d'écriture. Lorſqu'il compoſe une trop groſſe maſſe de papier, on le diviſe en pluſieurs Tomes ou Volumes; & comme les Livres ſe relient communément, on ſonge au Relieur dès en commençant l'impreſſion, ou du moins à l'arrangement de chaque feuille ſuivant ſon rang, comme on va l'expliquer.

Chaque feuille d'un ouvrage eſt diſtinguée par une lettre de l'Alphabet. La premiere eſt marquée A, la ſeconde B, & ainſi de ſuite; & ſi le nombre des feuilles ſurpaſſe celui des lettres de l'Alphabet, on les recommence en les redoublant, triplant, &c. Et ſelon que la feuille ſe plie en quatre, en huit, en douze, &c. on diſtingue les premiers feuillets en répétant au bas des pages *recto*, qui ſuivent la premiere, la lettre qui eſt à celle-ci, & on y ajoute en chiffre Romain ij à la ſeconde page *recto* ſeulement, ſi la feuille doit être pliée en quatre; & ſi elle doit être pliée en huit, on ajoute auſſi à la troiſieme page *recto* ce chiffre iij, & à la quatrieme, celui-ci iv; en ſorte que la moitié des feuillets d'une même feuille ſe trouve diſtinguée; ce qui ſe pratique afin qu'on ne ſe trompe pas en pliant la feuille.

On vend les Livres { En blanc. / Brochés. / Reliés.

En blanc, c'eſt les feuilles toutes étendues.

Brochés, c'eſt les feuilles pliées, arrangées, couſues enſemble, & le tout couvert avec du papier marbré ou du carton.

Reliés, c'eſt les feuilles arrangées, coupées à l'uni & enfermées ſous une couverture ſolide.

DE LA POESIE.

ON repréſente la Poëſie en jeune Nymphe aîlée, couronnée de laurier, tenant une lyre

La Poëſie eſt l'art d'exprimer les productions de l'eſprit par un langage cadencé & agréable à l'oreille, c'eſt ce qu'on appelle *des Vers*. Ce langage eſt fort ancien, il n'eſt eſtimé qu'autant qu'il eſt parfait dans ſon genre. Ce n'eſt point la vraie Langue d'une Nation, au moyen de laquelle on puiſſe converſer; la Poëſie eſt trop difficile à compoſer pour être de commerce; c'eſt un véritable art, dans lequel l'imagination tient le premier rang; très peu de perſonnes le poſſedent ſupérieurement. Le Poëte commence par écrire les Vers qu'il enfante, puis on les lit; on les récite; on les déclame; on les chante.

La Poëſie a été & eſt encore du goût de toutes les Nations; chacune a ſes régles pour la meſure des Vers & leurs cadences. Les Grecs & les Romains ne déſiroient qu'une cadence agréable à l'oreille, qu'ils exécutoient par la combinaiſon des mots compoſés de ſyllabes longues ou breves; mais les François, outre la cadence, ſe ſont encore aſſujetis à la rime.

Les plus fameux Poëtes Grecs & Latins.

Poëtes Grecs.

Homére.
Héſiode.
Archiloque.
Hyppoménes.
Sterſichore.
Boſman.
Alcée.
Simonide.
Sapho, femme.
Anacréon.
Theſpis.

Poëtes Latins

Ovide.
Virgile.
Juvenal.
Martial.
Plaute.
Terence.
Horace.
Lucrece.

Les Vers ſe comptoient par pieds, les pieds étoient compoſés de ſyllabes longues & breves; ces pieds avoient des noms.

Pieds des Vers Grecs & Latins.

Le Dactile. L'Anapeſte.
Le Spondée. Le Iambe.

Le Dactile étoit trois ſyllabes, une longue & deux bre—ves -◡◡.

Le Spondée étoit deux ſyllabes longues --.

L'Anapeſte étoit deux ſyllabes breves & une longue ◡◡-.

Le Iambe étoit une ſyllabe breve & une longue ◡-.

Exemple.

◡ marque la ſyllabe breve.
- marque la ſyllabe longue.

-◡◡ | - ◡◡ | -◡◡ | - - | - ◡◡ | - - .
Titire | *tu patu* | *læ recu* | *bans ſub* | *tegmine* | *fagi.*
Dactile Dactile Dactile Spondée Dactile Spondée

Différens Vers anciens.

Les Vers Examétres étoient de ſix pieds, { Les quatre premiers dactiles ou ſpondées. / Le cinquieme dactile. / Le ſixieme ſpondée.

Les Vers Pentamétres étoient de cinq pieds : { Les deux premiers dactiles ou ſpondées. / Le troiſieme ſpondée. / Le quatrieme & le cinquieme anapeſtes.

On entremêloit ceux-ci avec les Examétres.

Les Vers Iambiques étoient formés par des iambes ſeulement; il s'en faiſoit depuis deux pieds juſqu'à huit; & d'imparfaits auxquels il manquoit un pied, ou qui en avoit un de plus.

Les Vers Phaleuques ou Endécaſſyllabes avoient 11 pieds.

Les grands Poëmes.

Le Poëme Epique ou Héroïque.

Le Poëme Dramatique, renfermant { La Tragédie. / La Tragicomédie. / La Comédie. }

Le Poëme Lyrique, renfermant { L'Opéra. / La Paſtorale héroïque. / Le Ballet. }

Le Poëme épique eſt l'hiſtoire en Vers des belles actions d'un héros ; on le diviſe en pluſieurs chants : c'eſt ſans contredit la piéce de Poëſie la plus difficile à faire.

Le Poëme dramatique en général eſt une action repréſentée ſur un théâtre par des Acteurs ; il ſe diviſe en pluſieurs actes.

La Tragédie a pour objet la punition du crime ou la mort d'un illuſtre Amant ou Criminel.

La Tragicomédie comprend un évenement entre d'illuſtres perſonnages ; elle ne ſe termine par aucune cataſtrophe ; on y introduit auſſi quelques perſonnages moins ſérieux.

La Comédie eſt une cenſure des vices & des ridicules parmi les citoyens.

Le Poëme lyrique eſt une eſpéce de Poëme dramatique, mais fait pour être repréſenté par des Muſiciens & des Danſeurs.

L'Opéra repréſente une Tragédie en muſique.

La Paſtorale héroïque tient lieu en muſique de Tragicomédie.

Le Ballet tient, en muſique, lieu de la Comédie.

POESIE FRANÇOISE.

La Rime.

Outre la cadence des Vers, les François ſe ſont encore aſſujetis à la rime qui termine tous leurs Vers.

La Rime eſt en général le dernier mot d'un Vers qui doit finir par le même ſon & la même terminaiſon du

dernier mot du Vers précédent. Un ſeul Vers ne rimeroit à rien, c'eſt le Vers ſuivant qui conſtitue la rime; ainſi il faut néceſſairement faire deux Vers pour qu'ils riment entr'eux.

Les Rimes ſont *Maſculines* ou *Féminines*; la rime féminine donne à un Vers une ſyllabe de plus que la maſculine, mais on ne la compte point; ainſi comme la longueur des Vers françois ſe meſure par la quantité de leurs ſyllabes, ſi on veut faire deux Vers de dix ſyllabes dont l'un ſoit rime maſculine & l'autre rime féminine, la rime féminine ſera réellement la onzieme ſyllabe du Vers féminin, mais comme on ne la compte point, il ſera dit être un Vers féminin de dix ſyllabes.

Exemple.

Vers de 10 ſyllabes, *Rime maſculine.* { Un jour Tircis au bord d'un clair ruiſſeau.

Vers de 10 ſyllabes, *Rime féminine.* { Un jour Tircis au bord d'une fontaine.

Vers maſculins, Vers féminins.

Maſculins. { Hé bien riez tout votre ſou;
Je veux rire ici comme un fou.

Féminins. { Un jour Tircis au bord d'une fontaine,
Tint ce diſcours à ſa chere Climène.

Rimes maſculines & féminines alternatives.

Héroïne d'amour—divine conquerante,
Amante du Sauveur—eſſuyez vos beaux yeux;
Celui que vous pleurez—doit vous rendre contente;
Il n'eſt pas moins à vous—pour être dans les Cieux.

Nota. Les Vers, à moins qu'ils ne ſoient très courts, ſont compoſés de deux hémiſtiches, c'eſt-à-dire, qu'il y a un repos vers le milieu de chaque Vers.

Exemple.

Le flot qui l'apporta—recule épouvanté.

Conſtructions des anciennes Piéces françoiſes ou Vers deſſinés.

J'appelle Vers déſſinés la conſtruction de pluſieurs Piéces de Vers que nos Poëtes enfantoient avec grand travail & contention d'eſprit, ce qui paſſoit alors pour effort de génie, quoique ce ne fût que des jeux de mots, ce qui fait voir que dans ces tems reculés les beaux arts étoient bien enfants; en voici quelques exemples:

Rimes couronnées.

La blanche Colom*belle belle*,
Souvent me voit p*riant criant*,
Mais deſſous la Cor*delle delle*,
Me jette un œil f*riant riant*,
En me con*ſommant* & *ſommant*,
A douleur qui ma *face effa*ce,
Dont je ſuis le réc*lamant Amant*,
Qui pour l'ou*trepaſſe trépaſſe*.

Rimes enchaînées.

Pour dire vrai au tems qui *court*,
Cour eſt un périlleux *paſſage*,
Pas ſage n'eſt qui va en *Cour*,
Court eſt ſon bien & *avantage*,
Avant âge il faut le cou*rage*,
Rage eſt ſa paix, pleurs ſes ſou*las*,
Las! c'eſt un très piteux mé*nage*,
Nage autre part pour tes ébats.

Autres Rimes enchaînées.

Dieu des Amants de mort *me garde*,
Me gardant donne-moi bonheur,
En me le donnant prens *ta darde*,
En la prenant navre ſon cœur.

Rimes équivoques.

En m'ébattant je fais rondeaux *en rime*,
Et en rimant bien ſouvent je m'*enrime*,
Bref eſt pitié entre nous *rimailleurs*,
Car vous trouvez aſſez de *rime ailleurs*.

Vers rapportés.

Quércy, *la Cour*, *le Piedmont*, *l'Univers*,
Me fit, me tint, m'enterra, me connut,
Quércy mon los, la Cour tout mon tems eut,
Piedmont mes os & l'Univers mes Vers.

Rimes annéxées.

Dieu garde ma Maîtreſſe & R*égente*,
Gente de corps & de façon,
Son cœur tient le mien en ſa *tente*,
Tant & plus d'un ardent friſſon.

Rimes briſées.

Vous trouverez toujours la même penſée, ſoit que vous liſiez tout de ſuite les Vers entiers, ou que vous les liſiez par moitié en commençant par les premiers hémiſtiches, & en continuant par les ſeconds.

De cœur parfait—chaſſez toute douleur,
Soyez ſoigneux———n'uſez de nulle feinte,
Sans vilain fait———entretenez douceur,
Vaillant & preux—abandonnez la feinte.

Vers coupés.

Ils riment comme les précédents au milieu & à la fin, mais chaque hémiſtiche lu de haut en bas dit le contraire des Vers entiers lus tout de ſuite:

Je ne veux plus—la Meſſe fréquenter,
Pour mon repos———c'eſt choſe bien louable.
Des Huguenots———les Prêches écouter,
Suivre l'abus———c'eſt choſe miſérable,
Orés je vois———combien eſt déteſtable,

Cette fineſſe———en ce ſiecle mondain,
Par quoi je dois—voyant la Sainte Table.
Tenir la Meſſe———en horreur & dédain.

Acroſtiches.

On nomme ainſi des Vers dont les premieres lettres de chacun lues de haut en bas forment un Nom propre; en celui-ci les dernieres diſent auſſi le même nom:

ANNA.

Amour au cœur le nom d'Anne imprimA,
Nom très heureux d'une que j'aime bieN,
Ni de nous deux cet amoureux lieN,
Autre que mort défaire ne pourrA.

Rimes empérieres.

Benins Lecteurs très indulgents gens *gents*,
Prenez en gré mes imparfaits faits *faits*.

Rimes rétrogrades.

On y trouve la rime & le même ſens commençant pat le dernier mot de chaque Vers, & finiſſant par le premier.

Triomphament cherchez honneurs & prix,
Déſolez cœurs méchants infortunés,
Terriblement êtes moqués & pris.

Rimes ſenées.

Ardent amour, adorable Angelique,
Miroir mondain, Madame Magnifique.

Rimes kirielles..

On répete à la fin de chaque couplet le Vers entier qui finit le premier couplet.

Echo.

Echo.

Qui m'ôte ainſi de raiſon le devoir?—*de voir*
Qui eſt l'auteur de mes maux advenus-—*Venus*
Comment en ſont tous mes ſoins devenus—*nuds*
Qu'étois-je avant d'entrer en ce paſſage—*ſage*
Et mainenant que ſens-je en mon courage-*rage*.

Vers de trois ſyllabes.

Ma Mignone, C'eſt priſon,
Je vous donne Guériſon,
Le bon jour, Recouvrez,
Le ſejour, Puis ouvrez &c.

Vers de deux ſyllabes.

Linote, Ta note,
Bigote, Tant ſote,
Marmote, Gringote,
Qui cous, De nous.

Vers de deux rimes.

Or écoutez l'hiſtoire entiere,
De Mademoiſelle Vignon,
Petite-Fille & l'héritiere
De la Vignon que Lesdiguiere
prit pour ſa femme en Avignon;
Son pere quoique Bourguignon &c.

Vers d'une rime.

Un Berger à l'ombre d'un if,
Morne & penſif,
Souffroit un tourment exceſſif,
Triſte & plaintif,
pâle & craintif &c.

Les Notes de la Muſique dans l'Hymne de S. Jean.

Ut queant laxis,
Re-ſonare fibris,
Mi-ra geſtorum,
Fa-muli tuorum,
Sol-ve polluti,
La-biis reatum,
Sancte Joannes.

POESIES ASSEZ AMPLES DONT QUELQUES-UNES ONT DES RÉGLES.

L'Idile.
Le Chant royal.
L'Elégie.
L'Eglogue.
L'Ode.
La Satyre.
La Parafraſe.
La Palinodie.

L'Idile eſt une Poëſie qui exprime quelqu'avanture agréable ; on la fait en Vers de douze ſyllabes, ou de ſix pieds, autrement Vers alexandrins & à rimes ſuivies.

Daphnis depuis trois mois ménageoit ſon amour,
Pour porter une Belle à l'aimer à ſon tour,
Iris même ſouffroit volontiers ſa tendreſſe,
Et ne haïſoit pas le titre de Maîtreſſe &c.

Le Chant royal eſt une Piéce d'un ſtile noble en grands & petits Vers entremêlés ; chaque Stance a onze ou treize Vers ; on termine chaque Stance par le dernier Vers de la premiere ; il ne doit pas paſſer cent Vers ; on ajoute un renvoy de quelques Vers pour la perſonne à laquelle on adreſſe le chant.

L'Elégie eſt une Piéce tendre & plaintive en grands Vers, les rimes ſuivies :

Parlez, mon cœur, parlez, & dites-moi pourquoi,
Depuis deux ou trois ans je ne ſuis plus à moi,
Tendreſſe, ennui, chagrin, langueur mélancholie,
Troublerez-vous toujours le bonheur de ma vie ?

L'Eglogue eſt une Piéce paſtorale, entretien de Bergers ; on y employe toutes ſortes de Vers ; il s'en fait en Dialogues.

L'Ode eſt une Piéce noble & d'un ſtile elevé, compoſée par Stances de dix ou de quatre Vers, en grands Vers ou en moindres, toutes les Stances meſurées comme la premiere.

La Satyre eſt une Piéce de Vers dont l'objet eſt de décrire les mœurs corrompus & quelquefois les perſonnes ;

on y employe les grands & les petits Vers.

La Parafraſe eſt une Piéce poëtique ſérieuſe, dont le but eſt de prendre le ſens des choſes ſaintes & de les expliquer avec nobleſſe ; elle ſe fait ſouvent par Stances & de toutes eſpéces de Vers ; c'eſt pour ainſi dire une Ode ſainte.

La Palinodie eſt un Poëme en réparation d'honneur en faveur de quelqu'un contre lequel l'Auteur auroit fait des Vers piquants.

POESIES ASSEZ COURTES DONT QUELQUES-UNES ONT DES RÉGLES.

La Ballade.
Le Sonnet.
Les Rondeaux.
Les Bouts rimés.
Le Madrigal.
La Parodie.
Le Vileray.
Les Quatrins.
L'Epithalame.
L'Epigramme.
L'Epitaphe.
La Chanſon.
L'Enigme.
Le Logogryphe.
Les Vers libres.
Les Piéces fugitives.
L'Anagramme.

La Ballade eſt une eſpece de petit chant royal ; on la fait en trois couplets chacun, depuis ſix Vers juſqu'à dix & en toutes ſortes de Vers. Le dernier Vers du premier couplet ſe répete à la fin de chacun, & même à la fin de l'envoy qui eſt de 4 ou 5 Vers.

Le Sonnet, Piéce de Poëſie en 14 Vers ordinairement de 12 ſyllabes ; les deux premieres ſtrophes en quatre Vers ſur deux rimes, & les deux dernieres de trois Vers chacune, ce qu'on appelle *Tercets*.

Les Rondeaux ſont de 2 ſortes : { Le Rondeau ſimple. / Le Rondeau parfait ou redoublé.

Le ſimple eſt formé par 13 Vers & 2 reffrains qui ſont les premiers mots du premier Vers ; il eſt diviſé en trois Stances : une de 5 Vers, une de 3 Vers & le reffrain, une de 5 Vers & le reffrain.

Le parfait ou redoublé a 6 Stances, toutes en quatrins.

La fin du ſecond quatrin eſt le premier Vers du premier.

La fin du troiſieme quatrin eſt le ſecond Vers du premier.

La fin du quatrieme quatrin eſt le troiſieme Vers du premier.

La fin du cinquieme quatrin eſt le quatrieme Vers du premier.

La fin du ſixieme quatrin eſt le premier mot du premier.

Ces deux eſpéces de Rondeaux ſe font ſur deux rimes ſoit jointes, ſoit entrelaſſées, en tels Vers qu'on veut.

Les Bouts rimés ſont 14 mots qui riment entr'eux, rangés en Sonnet; on les donne à remplir d'autant de Vers; cette Poëſie eſt peu eſtimée & n'eſt plus en uſage.

Le Madrigal eſt une petite Piéce de Poëſie amoureuſe en Vers libres & inégaux; elle doit être tendre, courte & délicate.

La Parodie eſt un déguiſement de quelque Piéce de Vers dont on conſerve les rimes; mais en changeant pluſieurs mots dans les Vers, on lui donne un autre ſens, communément *burleſque*.

Le Vileray eſt une petite Piéce de Vers ſur deux rimes; la premiere eſt la dominante, la ſeconde ne revient que de tems en tems.

Les Quatrins ſont toujours quatre Vers qui commencent & finiſſent une penſée; M. DE PIBRAC a mis toutes ſes penſées morales en quatrins.

L'Epithalame eſt une Piéce en Vers libres deſtinée à célébrer un mariage.

L'Epigramme eſt une Piéce en peu de Vers, ſouvent ſatyrique, qui doit être terminée par une ſaillie fine & ſpirituelle qu'on appelle *la pointe de l'Epigramme*.

L'Epithaphe eſt une Piéce de Vers deſtinée à être gravée ſur un tombeau, ſouvent à la louange du décédé: on en compoſe maintenant beaucoup plus en Proſe qu'en Vers.

La Chanſon eſt une petite Piéce de Vers deſtinée à être miſe en Muſique ; elle eſt ſéparée en pluſieurs couplets ; il s'en fait ſur l'Amour, ſur le Vin, ſur la Dévotion &c.

L'Enigme eſt une petite Piéce de Vers dont le ſens enveloppé, mais cependant juſte, cache & laiſſe à deviner un mot ou une choſe ſur leſquelles elle a été faite.

Le Logogriphe eſt une eſpece d'Enigme qui ne roule que ſur les lettres ou ſur les ſyllabes d'un mot, leſquelles priſes par parties ou retournées forment d'autres mots.

Les Vers libres ſont en général des Vers de toutes meſures & de différentes ſuites de rimes.

Les Piéces fugitives ſont de petites Piéces de Vers de différents caractères.

L'Anagramme n'eſt pas une Piéce de Vers mais les lettres retournées d'un Nom propre, de façon qu'on y puiſſe trouver quelques mots qui forment un ſens ;

Exemple { Verſailles. / Ville-ſeras eſt l'Anagramme.

Il eſt permis, quand on veut faire une Anagramme, de trancher une lettre du nom ou d'en ajouter une, c'eſt cependant toujours une imperfection à l'Anagramme.

DU DESSEIN, PEINTURE, ET SCULPTURE.

LE DESSEIN.

LE Deſſein eſt l'art de repréſenter avec de ſimples trait ſur des ſurfaces plates tous les êtres de la nature, tou tes les productions de l'art, la lumiere, l'ombre, l'epaiſ ſeur & toutes les dimenſions du corps.

Le Deſſein étant donc l'imitation de la nature, il eſt né ceſſaire de le ſçavoir avant d'entreprendre la Peinture, l Sculpture & même la Gravure, il vaut incomparablemen mieux commencer à copier la figure ou le nud que par au cune autre partie, comme Payſages, Fleurs &c. Les trait qu'on fait dans la figure étant de tous ſens & contours, rom pent, pour ainſi dire, la main, & la rendent ſouple & obéiſſante.

On deſſine d'abord, c'eſt-à-dire, on ébauche ou eſquiſſ ſon deſſein avec du crayon, quelquefois on l'ombre d même, & on le termine tout à fait.

CRAYONS.

Le Crayon de pierre de mine.
Le Crayon rouge.
Le Crayon noir, ſoit pierre noire ou charbon de boi
blanc ou de Fuſain.
Le Crayon blanc, ou Craye de Champagne.

Les trois premiers ſervent ſur le papier, principalemen la Pierre de mine & le Crayon rouge; quand on a fai quelque faux trait, on l'efface en le frottant avec de l mie de pain raſſis.

Le Crayon blanc ne ſert que ſur la toile griſe ou ſur l papier bleu.

Or

On deſſine au Crayon rouge ou noir en faiſant ſimplement des hachures pour les ombres, ou en eſtompant par-deſſus les hachures faites, avec de petits rouleaux pointus de papier qu'on frotte deſſus pour les mêler & les confondre afin qu'elles ne paroiſſent plus que comme une teinte d'ombre.

Deſſein à la plume.

Quand le Deſſein eſt au crayon ſur le papier, & qu'on veut le rendre durable, on délaye de l'Encre de la Chine avec un peu d'eau, puis avec une plume taillée fin, on paſſe ſur tous les traits de crayon, enſuite on fait les ombres & les demi teintes avec des hachures ou lignes plus proches ou plus éloignées les unes des autres, ſuivant le plus ou moins de force qu'on veut donner aux ombres; on les fortifie encore par d'autres hachures qu'on paſſe par deſſus les premieres, les croiſant en ſens différents.

On ſe ſert ordinairement des plumes qui forment le fouet de l'aîle des Corneilles, c'eſt ce qu'on appelle *Plumes de Corbeau*; elles font des traits auſſi fins qu'on veut & très nets; il faut que les hachures ne ſoient point tremblées & qu'elles ſoient paralleles entr'elles.

Deſſein au Lavis d'Encre de la Chine ou de Couleurs.

Une autre maniere de terminer le Deſſein eſt de le laver à l'Encre de la Chine ou avec des Eaux de couleur; pour cet effet, on ne ſe ſert que de pinceaux fins tant pour les traits que les ombres. Après avoir fondu l'Encre de la Chine avec un peu d'eau dans une coquille; vous mettez de l'eau claire dans une autre; vous avez deux pinceaux, un à chaque bout d'un petit bâton; vous en trempez un dans l'encre que vous avez faite plus ou moins noire; vous l'étendez ſur le Deſſein aux endroits qu'il faut ombrer, & ſur le champ, quand il en eſt beſoin, vous coulez votre pinceau imbibé d'eau claire ſur l'extrémité de votre teinte dans les cas où vous voulez l'adoucir & la faire venir à rien. On fait la même manœuvre en ſe ſervant d'eau où on aura diſſout quelque couleur.

Cette façon de terminer un Deſſein eſt principalement

employée par les Architectes pour leurs plans, & par les Ingénieurs pour ceux des fortifications.

LA PEINTURE.

La Peinture ajoute beaucoup au ſimple Deſſein, puiſqu'elle y joint les couleurs telles qu'on les apperçoit dans la Nature.

Différentes ſortes de Peinture.

A Freſque.	A Goaſſe.
A Huile.	En Miniature.
En Détrempe.	En Email.
En Paſtel.	L'Enluminure.

La Freſque a la prérogative d'être une des plus anciennes Peintures ; elle ſe fait ſur un enduit de plâtre frais ; les couleurs broyées à l'eau y entrent bien avant, ce qui rend cette Peinture très durable. On peignoit de cette façon les voutes des édifices, les murs & tous les endroits qui pouvoient en être ſuſceptibles. Les plus grands Peintres ont fait des Freſques magnifiques ; la Ville de Rome en eſt remplie. C'eſt un travail très pénible qu'on a preſque abandonné depuis que la Peinture à l'huile a été trouvée.

La Peinture à l'Huile s'employe ſur de la toile, ſur du bois, ſur du cuivre, ſur du plâtre, ſur des glaces. Elle a été inventée par un Peintre Flamand, il y a environ 500 ans. Ce n'eſt autre choſe que des couleurs broyées & mêlées avec des Huiles qui ſéchent, ſçavoir :

L'Huile de Noix.
L'Huile de Lin.
L'Huile de Navette.
L'Huile d'Euillette ou de graine de Pavot blanc.

L'Huile graſſe eſt une de ces Huiles cuites & apprêtées avec la Litharge &c. on en mêle quelques gouttes dans les couleurs en peignant, pour les faire ſecher plus promptement.

On ne peut ſe ſervir des Huiles qui gelent, telles ſont l'Huile d'olives, d'amandes, de noiſettes &c. car elles ne ſechent jamais.

Nota. Que l'Huile faite avec de la graine de Pavot noir, & qu'on tire ſans feu, en donne un tiers moins que l'Huile d'Euillette, mais elle n'a pas plus de couleur que de l'eau très claire ; ce qui eſt un grand avantage pour la Peinture à huile.

Quand on fait des Tableaux d'une ſeule couleur rehauſſée avec du blanc, cette maniere ſe nomme *Camayeu.*

La Détrempe ne ſe met guères que ſur toile & ſur bois. A cette Peinture, les couleurs ſont mêlées avec de l'eau dans laquelle on a fait fondre ſur le feu des rogneures de parchemin ou de gants.

Le Paſtel eſt une ſorte de Peinture qui s'accomplit par des crayons factices de toutes couleurs & nuances. On fait ces crayons en liant les couleurs en poudre avec une liqueur graſſe, comme eau de ſavon &c. dont on les imbibe, ce qui fait une pâte qu'on roule en forme de crayons longs. Cette Peinture ne s'employe que ſur du papier bleu & gris ; les couleurs y ſont de la plus grande vivacité. On frotte les crayons ſur le papier ; l'eſpece de glu du ſavon ou de drogues équivalentes y colle la poudre des couleurs. On adoucit & on lie les teintes en les frottant avec le petit doigt. Il eſt aiſé de concevoir que cette pouſſiere ne tient pas bien fort, auſſi met-on toujours une glace devant les Paſtels. Cette Peinture ne réuſſit guères que pour les Portraits ; elle eſt imparfaite pour tout autre genre ; elle n'a pour elle que la fraîcheur que le moindre accident fait évanouir.

La Goaſſe s'applique ſur le papier fin, ſur le vélin ; les couleurs en poudre ſe délayent avec de l'eau rendue gluante par une infuſion de Gomme Arabique ; quelques couleurs qui portent leurs gomme, ſe délayent avec de l'eau pure. Les Peintures qu'on fait à goaſſe ſont en petit volume ; les plus grandes ſont les Evantails.

Les Peintres d'hiſtoire ſe ſervent ſouvent de la

goaſſe pour voir en petit les projets de leurs grands Tableaux.

La Miniature employe les couleurs comme la goaſſe ſur le vélin ou ſur l'yvoire ; la ſeule différence eſt que la goaſſe couche ſes couleurs à grands coups, & que la miniature ne fait que pointiller, c'eſt-à-dire, qu'elle forme ſes teintes par de petits points longuets près à près, ce qui donne du brillant à cette Peinture, qui cependant ne réuſſit qu'en petit.

La Peinture en Email eſt une miniature qui s'applique ſur des lames minces d'or ou de cuivre : d'abord on fait le fond d'émail blanc comme les cadrans de pendules, & les couleurs avec leſquelles on peint ſur ce fond ſont des émaux ou du verre coloré broyé en poudre impalpable ; on les applique délayées à l'eau, puis on les fait incorporer avec le fond en les faiſant fondre dans un four chaud.

L'Enluminure eſt un lavis de couleurs gommées, ſur des eſtampes ; c'eſt une eſpece de peinture très imparfaite qui ne laiſſe pas de réjouir la veue.

Les différents genres.

Le talent de la Peinture eſt partagé parmi les Peintres en pluſieurs genres, les voici ſuivant leurs rang :

L'Hiſtoire eſt le premier genre & le plus ſçavant.
Le Portrait eſt le ſecond.
Le Païſage—le troiſieme.
Les Animaux—le quatrieme.
Les Fleurs & Fruits—le cinquieme.
L'Ornement—le ſixieme.

LES COULEURS.

Toutes les couleurs qui ſuivent ſervent ou peuvent ſervir à toutes les eſpeces de Peintures ci-deſſus, excepté à la Peinture à huile, dont quelques-unes ſont exclues, parce que l'huile les altere & les change. On marque ici d'une

étoile toutes celles dont l'huile ne ſe ſert pas ou ne doit pas ſe ſervir.

Blancs.

Blanc de Céruſe.
Blanc de Plomb.

Jaunes.

Maſſicot pâle. *
Maſſicot jaune. *
Jaune de Naples.
Gomme Gutte * Poiſon.
Ocre jaune.
Stil de Grain clair.
Stil de Grain de Troyes.
Orpin jaune. } Poiſons.
Orpin rouge. }
Ocre de Ruth.
Pierre de Fiel. *
Biſtre. *
Terre d'Ombre.
Terre de Cologne.

Bleus.

Outremer.
Bleu de Pruſſe.
Inde. *
Cendres bleues.
Bleu d'Email.

Rouges.

Minium.
Vermillon.
Cinabre.
Carmin. *
Lacque de Veniſe.
Lacque commune.
Lacque colombine. *
Brun-rouge.
Terre d'Italie.
Tourneſol. *

Verds.

Verd d'Iris. *
Verd de Veſſie. *
Verd de gris calciné.
Verd de Montagne. *
Verd de Mer. *
Terre verte d'Angleterre.
Terre verte de Verone.
Stil de grain commun, ne ſert qu'à l'huile.
Stil de grain d'Angleterre.

Noirs.

Noir d'yvoire.
Noir d'os.
Noir de charbon.
Noir de fumée.

Couleurs à laver.

Lacque liquide.
Couleur d'eau.
Couleur jaune.
Couleur verd de pré.
Couleur griſe.
Couleur verte.
Couleur violette.
Or & argent fin & faux en coquille.

Outils ſervant à la Peinture.

Les Pinceaux—de queue d'Ecureuils de Moſcovie.

Les Antes—petits bâtons, aux bouts deſquels on met les pinceaux & les petites broſſes.

Les Broſſes—de ſoyes de cochon pour l'huile.

Le Blereau—eſpece de broſſe de poil de Blereau pour adoucir à l'huile.

Le Couteau à couleur ne ſert qu'à la Peinture à l'huile; il eſt aſſez court, ſa lame eſt arrondie par le bout & flexible; ce bout ſert à mêler les couleurs des teintes ſur la palette, & enſuite à les ranger à leurs places.

Les Palettes—pour mettre les couleurs; ce ſont des plateaux minces, de planches de bois dur ou d'yvoire, ſur leſquelles on range les couleurs prêtes à être employées.

Le Godmichy—petit godet ordinairement de fer-blanc, qui s'accroche à la palette; on y met de l'huile.

Le Chevalet—eſpece d'échelette garnie de trous & de deux chevilles mobiles, ſur leſquelles on poſe la ſuperficie ſur laquelle on va peindre.

L'Appuy-Main—bâton leger terminé par une petite boule, pour ſervir de ſoutien à la main qui tient le pinceau; on le tient de la main gauche, & on appuye la main droite deſſus.

Le Pincelier—vaſe de fer-blanc où on met de l'huile, dans laquelle on nettoye les pinceaux & broſſes.

Le Torche-Pinceau—petit linge qui ſert à nettoyer la palette & les pinceaux.

La Boëte à couleurs eſt une boëte deſtinée à ſerrer les coucouleurs, palettes, pinceaux &c. Les Paſtels s'enferment dans des boëtes conſtruites avec des ſéparations où les arrange par nuances.

Le Treillis eſt de la gaze noire tendue ſur un chaſſis; on poſe le treillis à plat ſur le tableau que l'on veut copier de la même grandeur; & comme on le voit au travers, on en ſuit tout le deſſein avec du crayon blanc; on ôte enſuite le treillis, qu'on poſe à plat ſur la toile qu'on veut peindre, & paſſant la main deſſus, comme ſi on vouloit effacer ſon deſſein, la craye paſſe au travers, & tom-

bant ſur la toile, y marque le même deſſein.

Lorſqu'on veut réduire un tableau de grand en petit, ou l'augmenter de petit en grand, on fait des quarrés égaux avec des fils blancs en long & en travers qu'on arrête au chaſſis du tableau par-devant, de maniere qu'il ſemble que le tableau même eſt diviſé par quarrés, puis ſur le papier ou la toile qu'on va peindre, on fait avec une regle & de la craye autant de quarreaux plus petits ou plus grands, & on copie ainſi quarreau à quarreau la partie du tableau qui paroît dans chacun.

Le Manequin eſt un eſpece de poupée imitant une figure humaine nue, & dont toutes les jointures & articulations ſont mobiles au moyen de genoux ou poulies; le Peintre met cette figure dans telle atitude qu'il la déſire; elle ſert principalement à arranger deſſus les plis des draperies & étoffes qu'il y met, pour enſuite les copier & les peindre.

Les Coquilles de Mer ſervent aux Peintres à goaſſe & en miniature à y délayer leurs couleurs.

Les Veſſies de cochon ſervent aux Peintres à huile à y enfermer des couleurs toutes broyées à l'huile; ces veſſies les empêchent de ſe ſécher; ils font un petit trou à la veſſie pour en faire ſortir la couleur à meſure qu'ils veulent l'employer.

Regles pour le Deſſein & la Peinture.

L'art du Deſſein & la Peinture exigent de certains moyens néceſſaires à leurs perfection, & dont il eſt toujours deſavantageux de s'écarter, lorſqu'on veut compoſer un ſujet, ſçavoir :

L'Invention.	Les Draperies.
La Diſpoſition.	Les Sites.
La Correction.	Le Clair-obſcur.

L'Invention d'un Tableau eſt le beau choix des objets qui doivent entrer dans ſa compoſition, ſoit hiſtorique allégorique ou miſtique; ce choix doit être raiſonnable & ſenſé.

La Diſpoſition eſt la diſtribution des objets en général, le choix des atitudes & des grouppes.

La Correction eſt la vraie place & conformation de chaque partie à laquelle il faut ajouter le goût & l'élégance de l'expreſſion.

Les Draperies exigent un beau choix & de beaux plis ſans chiffonage.

Les Sites ſont néceſſaires aux payſages ; c'eſt le choix des ſituations & aſpects agréables, des lieux, terraſſes, fabriques &c.

Le Clair-obſcur eſt l'art de contraſter agréablement les lumieres & les ombres, & de faire valoir les unes par les autres.

LA SCULPTURE.

La Sculpture eſt l'art de figurer & d'animer pour ainſi dire les matieres les plus dures ; elle peut rendre aux yeux les objets dans toutes leurs dimenſions, mais ſans leurs couleur, qui eſt une prérogative de la ſeule Peinture, le grand honneur de cet art eſt d'immortaliſer aux yeux des Nations les Héros, les Rois & les Hommes illuſtres ; il traite auſſi l'Hiſtoire & exécute les ornements. La Peinture eſt une beauté jolie & piquante. La Sculpture eſt une beauté noble & ſérieuſe.

Le bon Sculpteur ſçait parfaitement le Deſſein & l'Anatomie extérieure des muſcles qu'on nomme *l'écorché* ; il doit encore connoître les regles de la perſpective, tant pour proportionner ſes ſtatues ſuivant le point dont elles doivent être vues, que les bas-reliefs où il repréſentera un horiſon dont il faut ſuivre les regles.

La Sculpture s'apprend en modélant les figures d'après nature avec de la terre glaiſe humectée ; ſes matieres ſont,

Le Marbre.
La Pierre.
Le Bois.
La Terre cuite.

Le Sculpteur travaille { en relief ou ronde boſſe. / en bas-relief, qui eſt les figures un peu ſaillantes ſur un fond plat.

Il fait
- des Figures entieres.
- des Buſtes ſimples ou ſortant d'une gaine.
- des Animaux, Fleurs & Fruits.
- toutes ſortes d'ornements.

Ses outils ſont des petits bâtons taillés par les bouts en pluſieurs façons, des limes, des gouges, des maillets, des cizeaux, enfin des outils qui peuvent enlever des portions de ſa matiere & enſuite la polir.

DE LA PERSPECTIVE PRATIQUE.

LA Perſpective eſt une ſcience qui émane de la Géométrie, & comme elle eſt non ſeulement utile, mais néceſſaire à tous Deſſinateurs & Peintres, nommément aux Peintres de païſages, à ceux qui peignent l'architecture, égliſes, ruines &c. & aux décorateurs qui communément ne ſont pas Géometres, au lieu de les entretenir ici de théoremes & de problêmes; on ne leur en fera voir que le réſultat qui eſt la pratique de la Perſpective. Cette pratique conſiſte donc dans les moyens dont on doit ſe ſervir pour rendre ſur un tableau les objets dégradés, comme ils paroiſſent réellement à la vue, leurs élévations perſpectives & leurs ombres; les notions qu'on en va donner encourageront ſans doute les jeunes artiſtes à pénétrer plus avant dans une ſcience auſſi enchantereſſe. Voici les regles fondamentales de la Perſpective.

Premiere regle. La hauteur d'un homme eſt plus ou moindre, à quelques pouces près; mais pour partir cependant d'un point fixe; on ſuppoſe que les yeux du regardant ſont toujours à 5 pieds de terre.

Deuxieme regle. On appelle *Ligne de terre* celle qui termine horizontalement le bas du tableau ou poſé ſur terre ou plus élevé.

Troiſieme regle. A 5 pieds au-deſſus du terrein où on opere, on trace dans le tableau une parallele au bas du tableau qu'on nomme *la ligne de l'horizon*, repréſentant l'horizon où le ciel paroît dans la nature toucher la terre.

Nota. Comme le cadre d'un Tableau eſt cenſé être une ouverture ou fenêtre, au travers laquelle on voit les objets, & que d'ailleurs la regle qui fixe la ligne de l'horizon à cinq pieds de haut ne peut changer : ſi le Tableau eſt élevé par exemple au-deſſus du terrein de deux pieds, la ligne de l'horizon ne ſera plus qu'à trois pieds au-deſſus du bas du Tableau, &c. Et ſi le Tableau doit être vu à ſix pieds de haut, la ligne de l'horizon ne pourra être dedans puiſqu'elle ſe trouve à un pied au-deſſous, &c.

Quatrieme regle. Celui qui regarde l'horizon en face, ſe trouve vis-à-vis de quelque point dans cet horizon ; c'eſt ce qu'on a exprimé par un point qu'on nomme *le Point de vue* qui ſe marque dans la perſpective ſur la ligne de l'horizon en quelqu'endroit que ce ſoit de ladite ligne.

Cinquieme regle. Toutes les lignes ou rayons qui partent des objets quelconques ſont cenſés entrer dans l'œil, en s'y réuniſſant ou ſe rapprochant de maniere à y former comme la pointe d'une pyramide ; c'eſt ces rayons qu'on trace ſur le tableau, partant des objets, & allant à l'œil, qu'on nomme *les lignes fuyantes du point de veue.*

Sixieme regle. L'homme eſt plus ou moins éloigné du tableau qu'il regarde ; c'eſt le lieu de cet éloignement qu'on a nommé *le Point de diſtance* ; on le marque ſur la ligne de l'horizon.

Septieme regle. Si la diſtance ſuppoſée de l'homme au tableau eſt telle que le point de diſtance, dans de certains cas, ne puiſſe être placé dans le tableau, on le peut rapprocher du point de vue à la moitié, au tiers, au quart, juſqu'à ce qu'on puiſſe le marquer dans le tableau ſur la ligne de l'horizon.

CONCLUSION.

C'eſt donc à l'aïde de la ligne de terre, du point de vue & de ſes fuyantes, du point de diſtance & de ſes lignes de diſtance qu'on peut tout mettre en perſpective; la *Fig. I.* met tous ces points & lignes en évidence.

PLANCHE XIX.

FIGURE I.

Des Plans perſpectifs.

Un plan eſt pluſieurs lignes tracées, qui renferment une ſurface plate.

Lorſqu'on veut mettre un plan en perſpective, ſoit qu'il ſoit régulier ou irrégulier; après avoir diſpoſé ſon tableau par le moyen des regles ci-deſſus, c'eſt-à-dire, avoir tiré une ligne de terre, avoir fixé le point de vue & le point de diſtance, tous deux ſur la ligne horizontale; tracez ou poſez votre vrai plan qui ſe nomme *le Plan géométral* au-deſſous de la ligne de terre.

De tous les angles ou retours du plan géométral, tirez des perpendiculaires à la ligne de terre.

Le Cercle en perſpective.

On met le cercle en perſpective en partageant le géométral en demi diametres également diſtants; plus on en fera, plus le perſpectif ſera aiſé à tracer.

On tirera de chaque demi diamétre des perpendiculaires à la ligne de terre.

Des points où aboutiſſent les perpendiculaires ſur la ligne de terre, tirez des fuyantes au point de vue.

Les fuyantes étant tracées, meſurez toutes les perpendiculaires que vous avez tirées du géométral, & qui ont donné des points ſur la ligne de terre, chacun juſqu'à ſon point; & du point, portez la meſure ſur la ligne de terre du côté oppoſé à celui où eſt marqué le point de diſtance.

Si le plan étoit régulier, & que le point de vue fût au milieu du tableau, & en face du géométral, il faudroit alors pour plus de facilité marquer deux points de

diſtance d'un côté & de l'autre du point de vue dont ils ſeroient également éloignés.

Des derniers points rapportés ſur la ligne de terre, provenants des meſures des perpendiculaires du géométral tirez des lignes au point de diſtance.

Ces lignes de diſtance traverſeront les fuyantes du point de vue, & où chacune coupera celle qui correſpond à l'angle d'où elle provient, marquez un point.

Tous ces points, en tirant des lignes de jonction de l'un à l'autre, vous feront voir ſur le tableau le géométral en perſpective ; mais il ſera renverſé, c'eſt-à-dire, que le bas du géométral ſe trouvera en haut & fuyant dans le tableau ; ainſi ſi vous voulez que ce qui étoit près de la ligne de terre ſoit la partie la plus enfoncée dans le tableau, le plus court eſt de retourner bout pour bout le géométral.

FIGURE II.

A Le plan géométral.

b Le point de vue.

d Le point de diſtance.

ee Sept perpendiculaires à la ligne de terre provenant de tous les angles du géométral.

ff La ligne de terre : toutes les longueurs des perpendiculaires ſont rapportées deſſus, meſure à meſure depuis *g* juſqu'en *h*.

ii Fuyantes tirées de chaque perpendiculaire au point de vue.

mm Lignes de diſtance tirées des points qu'ont donné les longueurs des perpendiculaires rapportées ſur la ligne de terre de *g* en *h*.

Pour éviter la confuſion, on n'a pas fait traverſer à la plûpart de ces lignes le plan perſpectif, on les arrête à leurs ſection avec leurs correſpondante du point de vue pour chaque angle.

Quand on a tracé le plan perſpectif, on efface toutes ces lignes qui ne ſervent plus à rien.

FIGURE III.

Dans cette Figure eſt la démonſtration de la ſeptiem

Fig. 1.

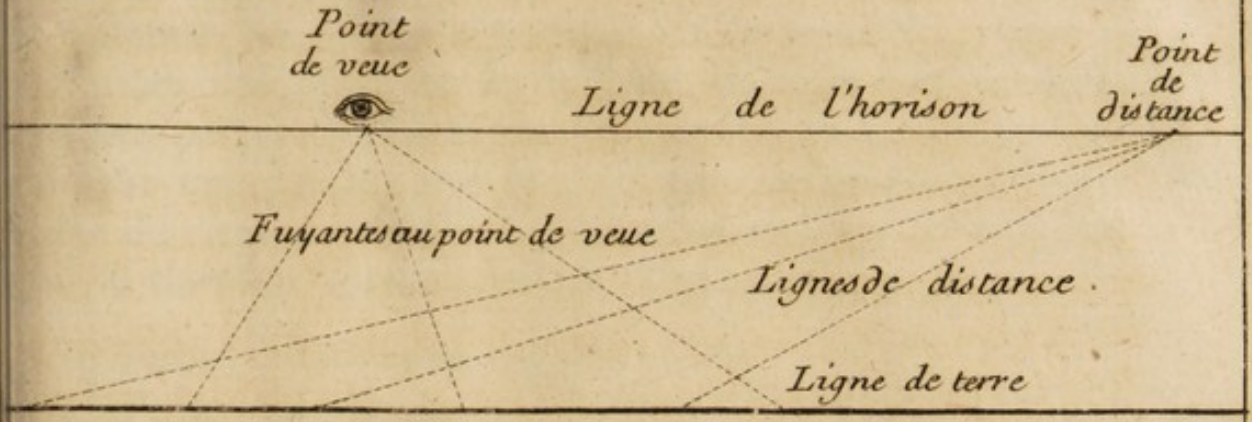


Fig. 2

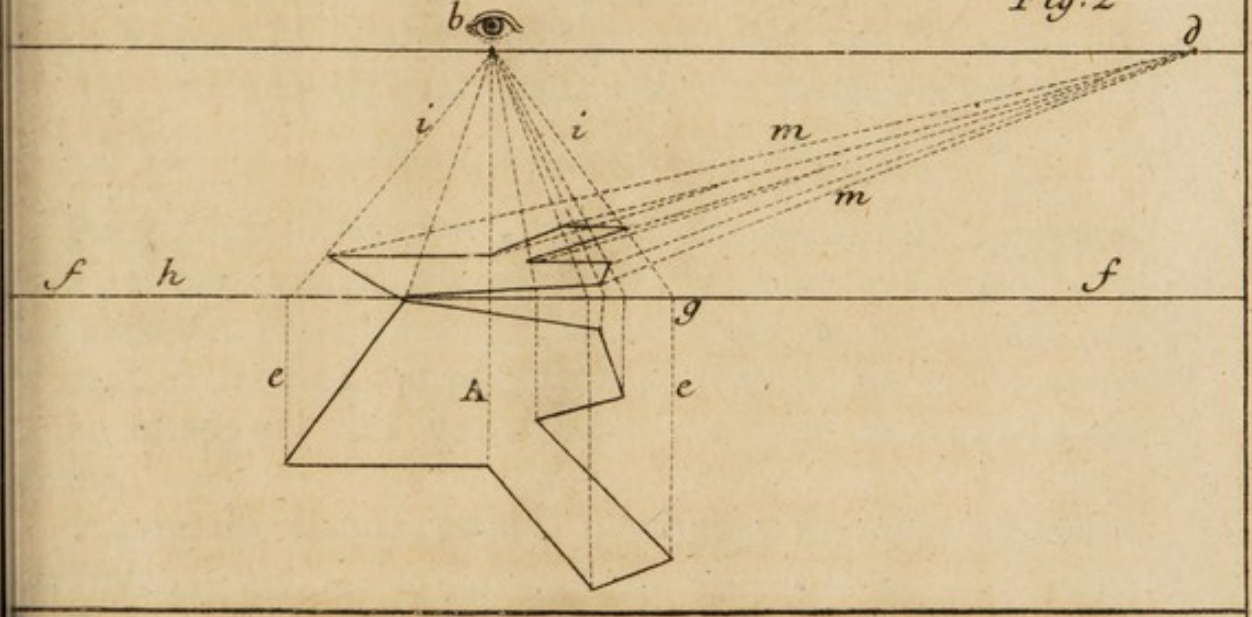
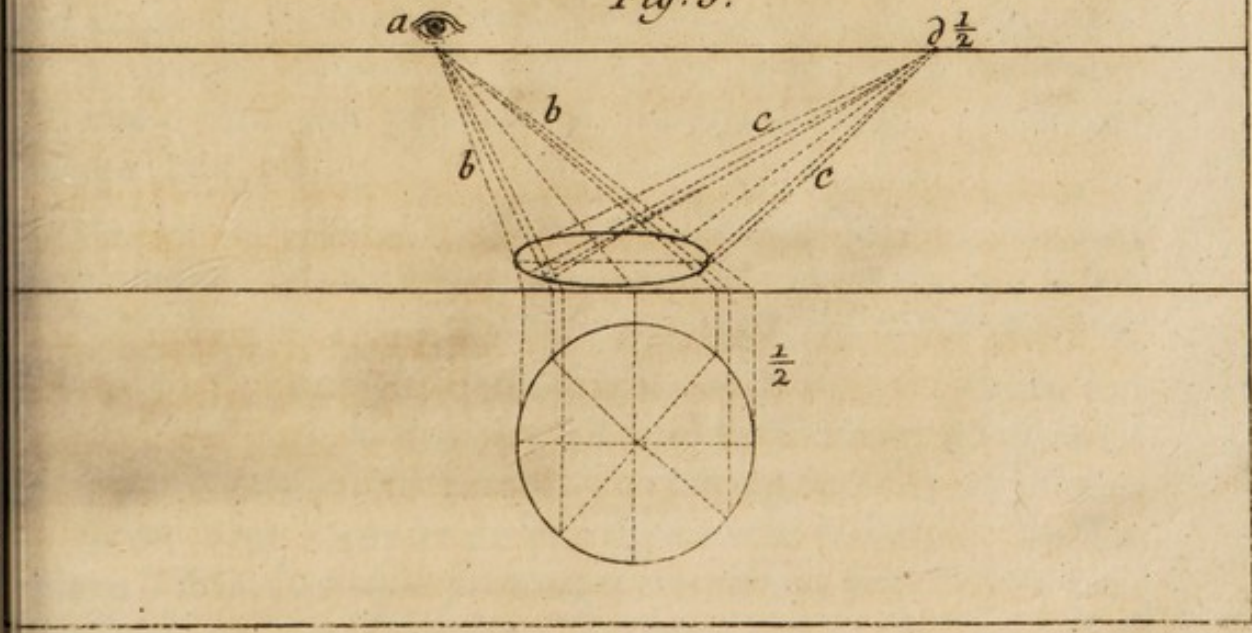


Fig. 3.



regle, car on y a ſuppoſé que le point de diſtance étoit hors du tableau, & qu'on l'a rapproché de la moitié de ſa diſtance, ce qu'on a marqué par le ſigne $^{d\,1}/_{2}$; mais il faut alors ne rapporter ſur la ligne de terre que les moitiés des perpendiculaires du géométral, ce qu'on a marqué par une petite barre & $^{1}/_{2}$. Si on avoit rapproché ledit point du tiers ou du quart, on n'auroit pris & rapporté que le tiers ou le quart deſdites lignes.

$^{d\,1}/_{2}$ Point de diſtance rapproché.
a Point de vue.
bb Fuyantes.
cc Lignes de diſtance arrêtées aux points de ſection, au moyen deſquels on a tracé le cercle perſpectif.

Mettre les Carreaux en perſpective.

Pour cette opération, qui eſt ſouvent miſe en pratique, il n'eſt pas néceſſaire d'avoir un plan géométral : car les carreaux étant communément de même dimenſion entr'eux, il ne faut qu'en porter la meſure ſur la ligne de terre autant de fois qu'on veut marquer de carreaux de front.

Portez de chaque point, des lignes fuyantes au point de vue.

Tirez du point de diſtance une ſeule ligne qui deſcende à l'angle du dernier carreau oppoſé & de la ligne de terre.

A chaque ſection de cette ligne avec celles du point de vue, tirez des paralleles à la ligne de terre, & le carrelage ſera fait.

Nota. Si on veut que les quarreaux préſentent la pointe, on aura deux points de diſtance également éloignés du point de vue ; car ſe ſera les lignes tirées des points de diſtance qui les formeront en ſe croiſant.

On paſſera au-delà de la ſuſdite opération en tirant encore une ligne de diſtance à l'extrêmité haute du dernier carreau d'enhaut, & recommençant à tirer des paralleles.

Si on veut remplir de carreaux toute la largeur du Tableau, il ne faut que prolonger toutes les paralleles ; puis meſurer un des carreaux, rapporter cette meſure ſur ſa ligne prolongée, non encore diviſée, ſur laquelle on con-

tinuera la même mesure jusqu'au bout, & par ces points de division tirer toujours de nouvelles fuyantes au point de vue.

PLANCHE XX.

FIGURE IV.

AA Ligne de terre divisée en parties égales.
b Point de vue.
c Premiere ligne du point de distance *d*.
e Seconde ligne du point de distance pour l'augmentation des carreaux.
ff Points mesurés pour y tirer des fuyantes du point de vue, pour remplir de carreaux toute la largeur du Tableau.

De l'élévation perspective des Corps solides.

Il faut toujours commencer par le plan géométral qu'on mettra en perspective de la façon dont il est dit ci-devant. De chaque angle ou point de retour du perspectif, élevez des perpendiculaires à volonté.

Prenez sur la perpendiculaire élevée la plus près de la ligne de terre, la hauteur que vous desirez donner à votre solide.

Du bas de cette ligne tirez une parallele à la ligne de terre, vous la prolongerez où vous voudrez dans le Tableau.

Élevez à l'extrêmité de cette paralelle une perpendiculaire sur laquelle vous rapporterez votre mesure de hauteur; du bas & du haut de cette perpendiculaire, tirez deux lignes qui aillent se réunir à un point de l'horizon : c'est ce qu'on appelle *une Echelle de perspective*.

De chaque angle du plan perspectif amenez des paralleles à la premiere, & au point où elles couperont la ligne de l'échelle de leurs côté élevés autant de perpendiculaires, où chacune sera arrêtée par la ligne supérieure de l'échelle, ce sera la hauteur de la perpendiculaire du bas de laquelle est partie la paralelle : rapportez & marquez cette hauteur sur sa ligne, & de tous les points ainsi arrêtés, vous tirerez des lignes de jonction qui termineront le haut de votre solide.

FIGURE V.

Dans cette figure on a cotté exprès tous les points ſur la ligne de terre, ſuivant les meſures priſes ſur les perpendiculaires du géométral, pour ſervir d'éclairciſſement à l'explication donnée dans l'article des plans perſpectifs ci-deſſus. On verra ici que la ligne premiere eſt rapportée en 1 ligne de terre, la ligne 2 rapportée en 2, la ligne 3 en 3, &c.

A Plan géométral.
B Plan & élévation perſpective.
ccc Perpendiculaires élevées ſur les angles du perſpectif d'abord à volonté.
dd Paralleles à la ligne de terre partant du plan.
EP Echelle perſpective priſe ſur la meſure de la perpendiculaire élevée ſur la parallele la plus près de la ligne de terre, pour y rapporter la meſure de ſa perpendiculaire correſpondante.
gg Les autres lignes provenant des autres paralleles pour la hauteur de leurs perpendiculaires correſpondantes.

Corps ſolides fuyants.

On a quelquefois à mettre en perſpective des corps fuyants, comme ſeroit une piramide, un cône, &c.

A l'égard de la piramide, ſi elle eſt quarrée, & que ſa baſe ſoit parallele à la ligne de terre, il n'eſt pas beſoin de plan géométral. Ayant donc la ligne de ſa baſe, tirés de ſes deux extrêmités au point de vue, ce qui vous donnera le fuyant de ſes côtés : une ſeule ligne tirée comme aux carrelages ci-devant, du point de diſtance à l'extrêmité oppoſée de ladite baſe, coupant la fuyante du point de vue de ſon côté, donnera un point duquel, en tirant une parallele à la baſe juſqu'à l'autre fuyante, vous aurez un quarré perſpectif coupé par la diagonale du point de diſtance. Traverſez cette diagonale par un autre que vous tirerez aux deux autres angles, le point de ſection fera le centre de la piramide ſur lequel vous éléverez une perpendi-

culaire pour fixer ſa hauteur par un point de vue auque vous ferez rendre les quatre lignes que vous éléverez de quatre angles perſpectifs.

Si vous avez à élever des piramides à plus ou moin de faces que les quarrées, alors vous aurez beſoin d'u plan géométral, & de procéder du reſte comme il eſt di de l'élévation des corps ſolides ci-deſſus.

Pour mettre le cône, qui eſt une piramide ronde, e perſpective, commencez par mettre un cercle plan en perſ pective. Vous en trouverez le centre perſpectif en tiran des deux fuyantes du point de vue, qui touchent le perſ pectif de chaque côté, une ligne de l'une à l'autre : l point de ſection que cette ligne donnera en traverſant l fuyante qui paſſe par le milieu du cercle, fera le centre d perſpectif. De ce point élevez une perpendiculaire à la hau teur deſirée. Du point que vous y marquerez, abaiſſe deux lignes, une de chaque côté, qui rendent aux deu bouts du perſpectif, & le cône ſera fait. *Voyez la Fig. II. Planch. XIX.*

FIGURE VI.

o Point de vue.
d Point de diſtance.
a a Plan perſpectif de la piramide.
b b Diagonale venant du point de diſtance.
c c Son oppoſée.
e Centre de la baſe perſpective.
g Perpendiculaire élevée ſur le centre.
h Hauteur.
i i i i Les quatre lignes tirées des quatre angles du perſ pectif qui achevent la piramide quarrée.

Regles ſur les Corps perſpectifs.

C'eſt une regle générale que tout corps ſolide perſpectif qui ſe trouve plus élevé ſur le devant du Tableau que l ligne horizontale, doit deſcendre au point de vue, (qu eſt toujours placé ſur ladite ligne) par ſes parties ſupé rieures, que celles de ſes parties qui ſont au-deſſous y doi vent monter, & que celle qui ſe trouve juſte à ſa hauteur n monte ni ne deſcend.

De

Fig. 4.

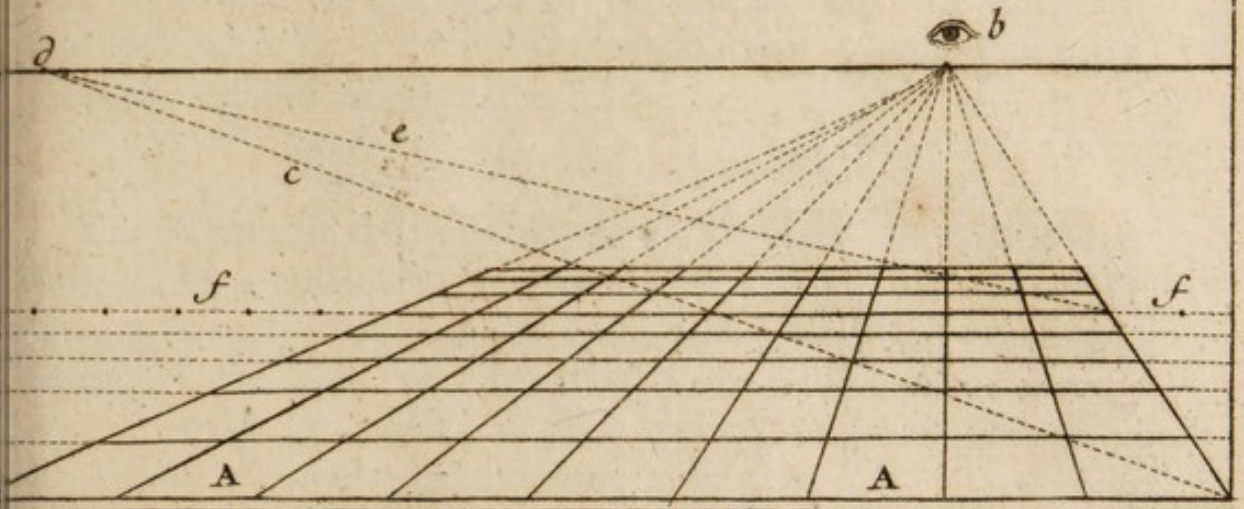


Fig. 5.

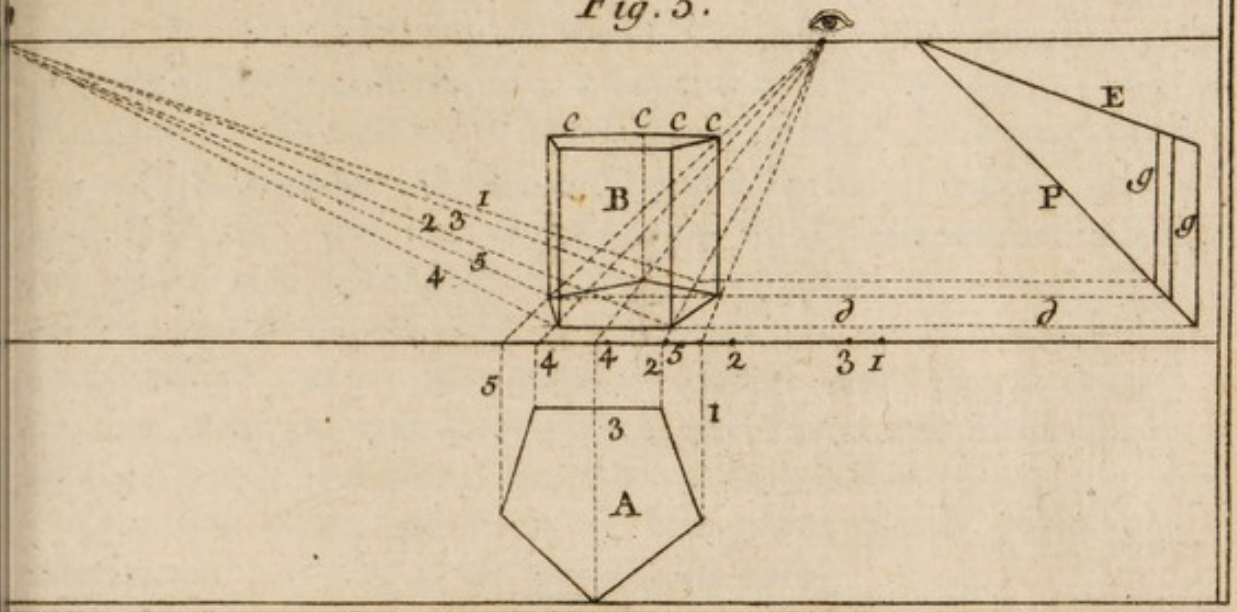


Fig. 7.

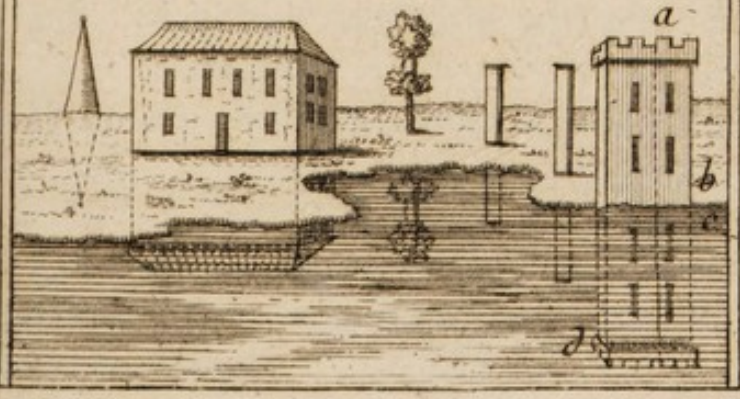
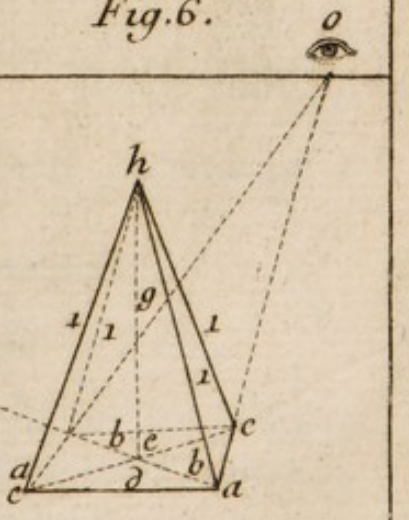


Fig. 6.



De la dégradation des Figures.

Elle eſt aſſez démontrée par l'opération de l'échelle perſpective, *Fig.* 5, *Pl. XX* ſans qu'il ſoit beſoin d'en faire une plus ample explication.

Réflexion des objets dans l'eau.

Les objets ſe réfléchiſſent & ſe peignent dans une eau tranquille, ſemblables & dans les mêmes aſpects qu'on les apperçoit eux-mêmes à la vue; mais on les y voit renverſés. Ceux dont le bas touche immédiatement l'eau, s'y répêtent en entier; mais à meſure qu'ils en ſont plus ou moins éloignés, on ne peut appercevoir celles de leurs parties, que le terrein interpoſé dérobe à l'eau : ainſi ayant deſſiné dans un Tableau une piece d'eau accompagnée d'arbres, de maiſons ou autres objets plus ou moins éloignés de ſes bords, il n'y a autre choſe à faire que de prendre la hauteur de chacun depuis ſa baſe viſible, juſqu'à la cime, par une ou pluſieurs lignes perpendiculaires prolongées à volonté ſur la piece d'eau, retourner la meſure ſur l'eau, on verra alors ce qui peut en être vu ſur ſa ſuperficie; car ſi la meſure n'y arrive pas, on ne doit en rien voir du tout; les objets qui s'avancent au-deſſus de l'eau s'y réfléchiſſent par-deſſous & par les côtés.

Quoique cette opération ne ſoit pas expliquée géométriquement, elle n'en eſt pas moins sûre.

FIGURE VII.

a b La tour.

a Ligne perpendiculaire meſure de la tour, prolongée ſur l'eau.

c d La tour réfléchie meſurée ſur l'eau de même meſure

Il en eſt ainſi des autres objets de l'Eſtampe.

Des Ombres occaſionnés par le Soleil ou la Lune.

Lorſque le Soleil eſt ſuppoſé éclairer les objets d'un Tableau, on peut le placer dans une des trois directions ſuivantes :

SÇAVOIR;

1°. Sur le côté du Tableau, alors ſon ombre vient horiſontalement.

2°. Sur le devant, alors l'ombre fuit vers l'horiſon.

3°. Sur le derriere, alors l'ombre vient en-devant.

Tout ce qui eſt dit pour le Soleil eſt égal pour la Lune.

On ſuppoſe preſque toujours le Soleil au-deſſus de l'horiſon, & faiſant avec la Terre un angle de 45 degrés: rarement le fait-on paroître dans le Tableau même, à moins que ce ne ſoit peu après ſon lever, ou immédiatement avant ſon coucher. On ne le place jamais au zenith, c'eſt-à-dire à plomb, car il ne donneroit alors aucune ombre.

Le Soleil ſur le côté du Tableau.

Le Soleil étant ſuppoſé ſur le côté du Tableau & au-deſſus de l'horiſon le plus ſouvent à gauche.

Du lieu ſuppoſé du Soleil, tirez des rayons ou lignes diagonales, paralleles entre elles, qui touchent les angles ou retours du haut du corps ſolide, & ſe terminent au-delà à volonté. Tirez du plan, des lignes horiſontales, & où elles couperont les diagonales, tirez des lignes de jonction, votre ombre ſera circonſcrite.

PLANCHE XXI.

FIGURE VIII.

A Le Corps ſolide plein.
b b Rayons diagonals.
c c Lignes horiſontales tirées du Plan.
d Ligne de jonction, des ſections des rayons, avec les horiſontales.
e e Ligne de l'horiſon.

Le Soleil ſur le devant du Tableau.

De l'angle le plus apparent du corps ſolide, ou plutôt du plus proche du devant du Tableau, abaiſſez une diagonale plus ou moins panchée ſuivant la déclinaiſon que vous

voulez donner aux rayons du Soleil ; portez cette diagonale plus bas que le corps du ſolide.

Après avoir marqué un point au bas de cette diagonale, élevez ſur ce point une perpendiculaire juſqu'à la ligne horiſontale, où vous marquerez un ſecond point.

Du point d'en bas élevez des diagonales aux angles de l'élévation, & du point d'horiſon, abaiſſez des lignes aux angles du plan ; où toutes ces lignes ſe couperont, tirez des lignes de jonction : l'eſpace compris entre toutes fera celui de l'ombre.

FIGURE IX.

A Corps ſolide plein.
b Point pris dans la diagonale *c* tirée de l'angle *d*.
E Perpendiculaire à l'horiſon *F F*.
g Point pris dans l'horiſontale au haut de la perpendiculaire.
h Diagonale élevée du point *b* à l'angle de l'élévation *i*.
l l Diagonales tirées du point *g* aux deux angles du plan *m m*.
n Ligne de jonction qui ſe termine aux ſections.

L'ombre qui peut paroître eſt marquée en lignes fortes ; & celle qui, quoiqu'indiquée eſt cachée par le corps, eſt en lignes foibles.

Le Soleil ſur le derriere du Tableau.

Suppoſant toujours le Soleil au-deſſus de l'horiſon, marquez un point vers le haut du Tableau, plus vous le marquerez en arriere du corps plus l'ombre paroîtra de côté.

De ce point abaiſſez une perpendiculaire ſur l'horiſon, où vous marquerez un ſecond point.

Toutes les lignes qui vont être tirées de ces deux points ſe doivent abaiſſer de la façon ſuivante.

Du point d'en haut, qui eſt celui des rayons, abaiſſez des diagonales aux angles ſupérieurs de l'élévation perſpective prolongées à volonté.

Du point de l'horiſon tirez des lignes aux angles du plan perſpectif.

Où ces dernieres couperont les premieres, tirez des lignes de jonction, & votre ombre ſera circonſcrite.

FIGURE X.

a Corps ſolide plein.
B Point des rayons.
c Point ſur la ligne horiſontale.
d Perpendiculaire d'un point à l'autre.
ee Lignes des rayons aux angles ſupérieurs du corps, prolongées.
ff Lignes tirées du point de l'horiſon aux angles du plan.
gggg Points de ſection de toutes les lignes qui déſignent l'ombre renfermée par les lignes de jonction *iiii*.

Des Ombres lorſque le Soleil ou la Lune ſont cachés.

Lorſque le Soleil eſt caché par les nuages répandus dans le ciel, ſa clarté qu'il leurs communique donne un jour plus foible, mais vague, s'étendant également par-tout, alors les ombres ſont auſſi plus foibles & ne ſe terminent pas net, elles vont en adouciſſant & même en étréciſſant vers leurs extrêmités, parce que les corps ſont preſque environnés par le jour, excepté à l'oppoſé du lieu du Soleil où l'ombre, quoique foible, ſe diſtingue preſque toujours.

Des Ombres à la lueur du flambeau.

On regarde en perſpective l'effet d'un flambeau allumé, ſoit gros ou mince, comme celui d'un ſeul point lumineux au centre de ſa flamme.

1°. De ce point ſur une ligne horiſontale priſe à volonté dans le Tableau qu'on appellera ici la *ligne de terre du flambeau*, on abaiſſera une perpendiculaire.

2°. Du point de ſection de cette perpendiculaire avec l'horiſontale, on tirera des lignes aux angles du plan perſpectif, qu'on prolongera au-delà à volonté.

3°. Du point lumineux, on tirera des lignes aux angles ou contours de l'élévation du corps qui aillent au-delà, juſqu'à ce qu'elles coupent les premieres tirées au plan.

4°. De toutes ces ſections, il ne faudra plus que tirer des

Fig. 8.

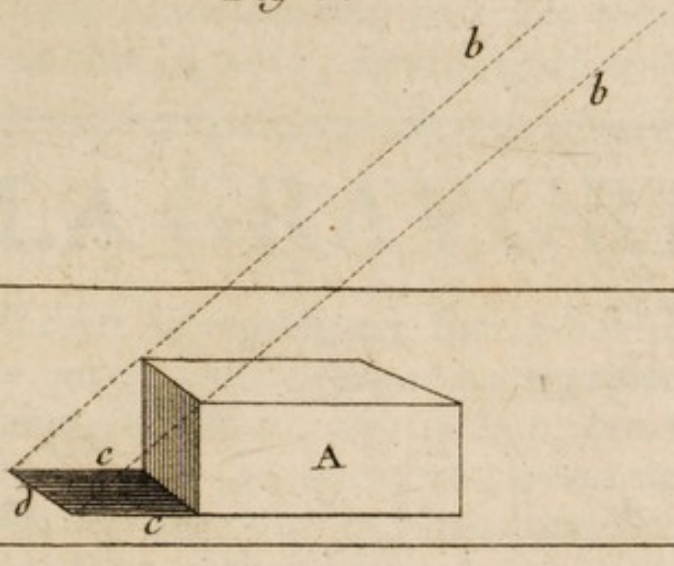


Fig. 9.

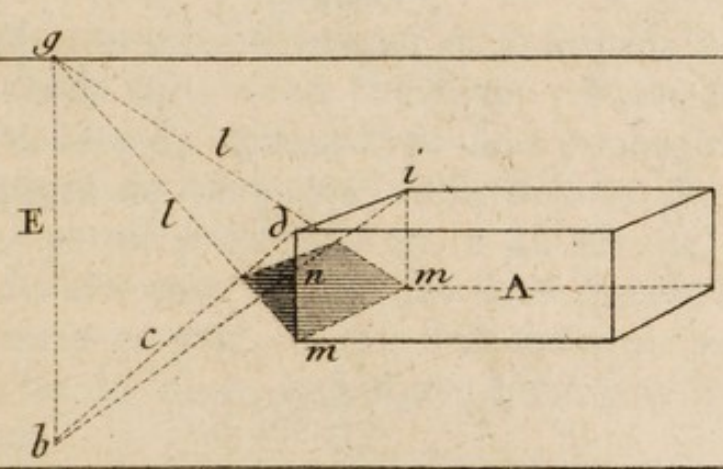
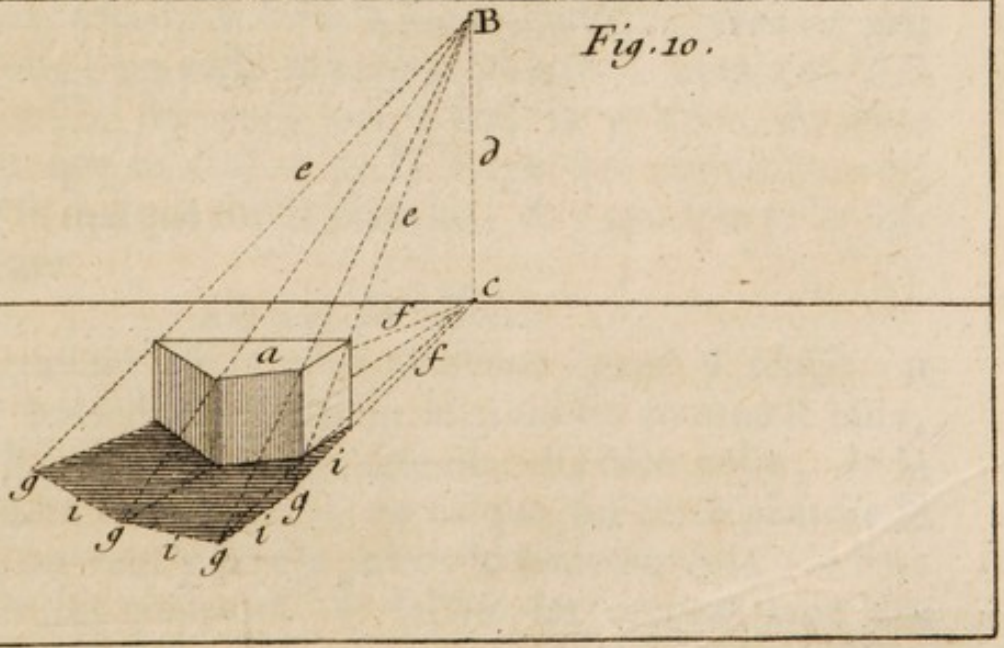


Fig. 10.



lignes de jonction, l'ombre ſera tracée & prête à remplir. Ce procédé eſt pour toute ſituation de corps ſolides, devant, derriere, de côté, à terre, élevés ou ſuſpendus.

DE LA GRAVURE.

LA gravure eſt l'Art de repréſenter ſur le bois ou ſur le cuivre tout ce qui peut être exprimé ſur le papier comme Ecritures, Deſſeins, Tableaux, architecture, &c. On grave auſſi ſur les Métaux & ſur quelques eſpeces de pierres fines, comme ſur le Jaſpe, ſur la Cornaline, &c. On ne parlera ici que de la gravure ſur bois & ſur cuivre, parce qu'elles embraſſent plus d'objets.

Calquer.

Pour tranſporter un deſſein quel qu'il ſoit ſur une planche de bois ou de cuivre, on le calque : calquer eſt frotter & enduire l'envers du deſſein avec de la poudre de crayon rouge, de pierre de mine, ou de la poudre de craye de Briançon qui paroît préférable en ce qu'elle ne gâte pas l'envers du deſſein comme font les deux premieres, l'une en rouge, l'autre en gris, & que l'on diſtingue mieux des traits blancs ſur du noir, que toute autre couleur. *Voyez le Supplément.*

Puis ayant attaché le deſſein ſur la planche, avec un peu de cire molle, on paſſe avec une pointe d'épingle ou d'éguille émouſſée ſur tous ces traits, la preſſion de cette pointe fait que le crayon ou la craye qui enduit l'envers du papier ſe marque ſur la planche, & y tranſporte le deſſein en entier.

Graver ſur Bois.

Cette gravure eſt la plus ancienne : pour y réuſſir on choiſit du bois dur, & qui ait le grain fin comme le buis, l'érable, &c. On en forme une planche bien polie, de la grandeur dont on a beſoin ; on calque ſur cette planche le deſſein qu'on veut y graver, alors le Graveur coupe le bois en ſuivant les contours, & faiſant les ombres avec des outils d'acier & des canifs bien tranchants. A cette gravure,

c'eſt la ſuperficie de la planche qui marque à l'impreſſion ; & le papier reſte blanc aux endroits creuſés par les canifs. Cette eſpece de gravure n'eſt pas la plus agréable à la vue ; mais elle a l'avantage de ne s'uſer de long-temps, & celui de pouvoir être imprimée en même temps & de la même encre qui ſert à l'impreſſion des livres, ſans être obligé de l'imprimer à part, ce qu'on eſt forcé de faire à la gravure en cuivre ci-après.

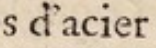
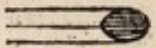
Graver ſur Cuivre.

Cette gravure eſt incomparablement plus belle que la précédente, parce le cuivre a les pores fins & ſerrés, & qu'il eſt par conſéquent ſuſceptible des traits les plus délicats.

Cette gravure s'exécute de trois façons.
- Au Burin ſec.
- A l'Eau forte ſeule ou retouchée au Burin.
- A la maniere noire.

Le tout ſur une planche ou lame de cuivre dont la ſurface ſur laquelle on veut graver ſoit d'un poli fin à ſe mirer dedans.

Premiere façon au Burin ſec.

Après avoir calqué le deſſein ſur la planche, on ſe ſert de pointes d'acier emmanchées dans du bois pour paſſer ſur les traits, & les marquer ſur le cuivre ; on continue de même tout le deſſein, c'eſt-à-dire les ombres, puis on ſe ſert de Burins d'acier trempé terminés ainſi  & d'échopés ainſi  Ce travail eſt fort long & un peu ſec à la vue, quoique d'une grande beauté.

Seconde facon à l'Eau forte.

Ayant une planche polie comme il eſt néceſſaire, on l'enduit du côté poli avec du vernis.

On peut ſe ſervir de 2 ſortes de vernis.
- Le vernis tendre.
- Le vernis dur.

Pour appliquer le vernis tendre, on fait chauffer un peu la planche, alors on peut l'enduire du vernis qui ſe fond à la chaleur, & tout de ſuite ayant retourné la planche on

noircit ce vernis à la fumée d'une bougie jaune, puis on le laiſſe réfroidir & durcir.

On calque le deſſein ſur le vernis, enſuite avec une pointe d'aiguille emmanchée, on enfonce & on découvre le cuivre, toutes les lignes du deſſein paroiſſent dorées, alors on borde la planche avec de la cire de graveur à la hauteur d'environ un pouce. On verſe ſur la planche de l'eau forte mêlée avec de l'eau : le deſſein qui paroiſſoit d'or devient tout verd. Quand on reconnoît que l'eau forte a aſſez mordu, on l'ôte ainſi que la cire; on fait un peu chauffer la planche pour eſſuyer & ôter le vernis, & on trouve le deſſein gravé.

Pour appliquer le vernis dur, (on ſe ſert moins de ce vernis que du précédent) on enduit la planche, & on la noircit comme au vernis tendre; après quoi on le fait cuire ou durcir en mettant la planche élevée ſur deux chenets, & faiſant un rebord quarré de charbons rouges, à terre, de la forme de la planche, mais plus étendu qu'elle : cette chaleur fait fumer le vernis; il eſt durci quand on voit qu'il ne fume plus guères. L'eau forte s'y met auſſi différemment; on met la planche debout en pente, & on verſe deſſus l'eau forte à pluſieurs repriſes juſqu'à ce qu'elle ait aſſez mordu.

Retoucher au Burin & à la pointe ſeche.

On donne ordinairement la derniere main aux planches en les retouchant avec des burins, c'eſt-à-dire, en ſe ſervant du burin pour élargir certaines lignes, faire des contrehachures; enfin, rendre le deſſein dans toute ſa force.

Les Graveurs, outre le burin, travaillent encore à la pointe ſéche, qui eſt une pointe ou aiguille d'acier ronde & très-pointue, dont ils ſe ſervent, la tenant ferme & debout : cette façon eſt préférable dans certains cas; les ombres & demi-teintes en ſont moins ſéches & moins tranchées, par conſéquent plus moëlleuſes. Ils taillent encore des pointes en triangle, & ſe ſervent de celles-ci en les penchant un peu comme on fait un crayon ou une plume.

Troiſieme façon, la maniere noire.

Cette façon de graver eſt nouvelle, & fort uſitée en

Angleterre. On raye avec des inſtruments une planche de cuivre en tous ſens, de maniere que ſi on l'imprimoit ainſi le papier ſeroit tout noir. La planche ainſi préparée, & le deſſein calqué deſſus, on a des outils qui uſent plus ou moins ces lignes pour les ombres & les demi-teintes, & tout-à-fait pour les clairs.

L'impreſſion des Eſtampes.

La gravure en bois s'uſe beaucoup moins à l'impreſſion que la gravure en cuivre ; parce que le bois prête : ce que le cuivre ne fait pas. La maniere noire eſt celle qui s'uſe le plutôt.

On imprime les planches ſur cuivre en les faiſant paſſer toutes encrées entre deux rouleaux de bois avec le papier, ſur lequel elles s'impriment. Elles y ſont contraintes, ainſi que la table ſur laquelle on les poſe, au moyen d'un moulinet que l'Imprimeur fait mouvoir ; puis on fait ſécher ces Eſtampes imprimés ſur des cordes, comme à l'Imprimerie.

DE LA MUSIQUE EXECUTANTE.

L'Art de la Muſique, quant à ſa compoſition, eſt une partie des Mathématiques, parce qu'elle eſt la ſcience du calcul, de la combinaiſon, & du rapport des ſons entre eux.

Les perſonnes qui s'adonnent à cette branche des Mathématiques ſont les Muſiciens par excellence ; ils compoſent les chants & les airs avec leurs parties d'accompagnement ; il les écrivent avec les notes muſicales, pour enſuite être chantées ou executées ſur les inſtruments par d'autres perſonnes qui ont appris l'eſpece de Grammaire nommée *Gamme*, qu'il eſt néceſſaire de ſçavoir pour en venir à bout : c'eſt de cette Gamme dont on va donner les principes.

Introduction.

Tous les ſons que la voix peut produire cheminent par degrés inſenſibles de bas en haut, & de haut en bas, ce qui ne peut pas ſe détailler ; on a cependant conçu qu'il étoit poſſible de régler & de fixer les différents ſons de la voix par des intervalles à peu près égaux : on y a réuſſi en comparant la voix des hommes avec celles des femmes, & en examinant l'uniſſon voici comment. Un homme, ſans forcer ſa voix, fait un ſon. Une femme fait en apparence le même ſon, ſans forcer la ſienne, cependant ce n'eſt point l'uniſſon ou le même ſon de tous points ; mais il le devient quand l'homme monte ſa voix, ou quand la femme deſcend la ſienne, juſqu'à ce que les deux ſons ſe confondent tellement, que l'oreille ne puiſſe y ſentir la moindre différence, & qu'elle prenne les deux enſemble pour le même à tous égards.

Le hauſſement ſucceſſif de la voix que l'homme (ſuivant la ſuppoſition précédente) a fait pour arriver de l'uniſſon apparent au véritable, a pu être déterminé, fixé, & coupé

en plusieurs tons. On a d'abord donné un nom à chaque son ; c'est ce qu'on appelle les *Notes*. Et les intervalles entre deux sons se sont appellés *Tons*. On a trouvé que six Notes exprimoient cinq Tons qui accomplissent l'intervalle entre la voix de l'homme & celle de la femme, pour arriver à l'unisson. Les voici :

	1	2	3	4	5	6
Notes	Ut	Re	Fa	Sol	La	Ut
Intervalles ou Tons	1	2	3	4	5	

Or on a trouvé trop de distance, & le haussement de la voix trop éloigné entre le *re* & le *fa*, en comparaison de tous les autres Tons qui étoient plus proportionnels entre eux. On a vû qu'on pouvoit séparer cette intervalle en un Ton & un demi-Ton, on a donc dit qu'il y auroit un Ton entre la Note *re* & une autre qu'on a nommé *mi* ; & $\frac{1}{2}$ Ton entre le *mi* & la Note *fa*. On s'est apperçu ensuite que la même opération se pouvoit encore faire entre le *la* & l'*ut* on y a placé une autre note, dite *si* ; & on a dit qu'il y auroit un Ton du *la* au *si*, & $\frac{1}{2}$ du *si* à l'*ut* : & c'est à cette derniere gamme qu'on s'en est tenu. La voici :

Ut Re Mi Fa Sol La Si Ut
$\frac{1}{2}$ $\frac{1}{2}$

Nota. La derniere Note se nomme comme la premiere, parce que (en suivant toujours notre supposition) la premiere est l'unisson apparent, & la derniere le véritable : on l'appelle l'octave, qui veut dire huitieme, parce qu'il faut nommer sept Notes avant de la renommer ; & parcourir en même temps cinq Tons & deux $\frac{1}{2}$ Tons.

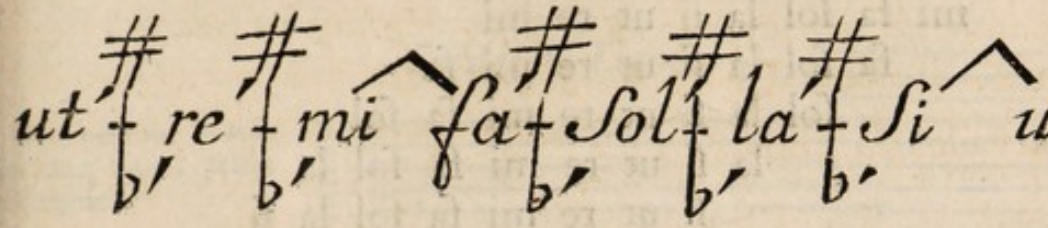
Puisque (comme on vient de dire) chacun des Tons est susceptible d'être coupé en deux demi-Tons, dont on peut se servir, on a imaginé, pour éviter de donner un nom particulier à chaque demi-Ton, des signes qui servissent à avertir qu'il faut baisser ou hausser telle ou telle note, d'un demi-Ton.

Ces signes se nomment { Diese ♯ / Bemol ♭

Le Dieſe, poſé près d'une Note, indique qu'il faut la hauſſer d'un demi-Ton.

Le Bemol, poſé près d'une Note, indique qu'il faut la baiſſer d'un demi-Ton.

Notes & tons avec leurs Dieſes & Bemols.



Explication.

Cet arrangement de dieſes & de bemols ſignifie, que le dieſe placé à l'*ut*, rend l'*ut* dieſe, qui eſt l'*ut* hauſſé d'un $\frac{1}{2}$ Ton en allant vers le *re*, & que le bémol au *re* rend le *re* bemol, qui eſt le *re* baiſſé d'un $\frac{1}{2}$ Ton en deſcendant vers l'*ut*, &c. Le bémol & le dieſe ſe joignent ici par une ligne qui paſſe dans les intervalles de deux notes, pour faire voir que le dieſe & le bémol font le même demi-Ton; ſçavoir, que le *re* dieſe eſt auſſi le *mi* bémol, puiſque le *mi* bémol deſcend au *re* naturel, d'autant que le *re* dieſe monte au *mi* naturel, &c. Du *mi* au *fa* & du *ſi* à l'*ut*, ni ayant qu'un demi-Ton, il ne s'y en peut trouver d'autres; parce qu'on n'a pas encore les quarts de Ton qui ſont au rang des choſes qu'on cherche, & qu'on ne trouve point.

♮ Le Bécarre eſt un troiſieme ſigne dont le ſeul uſage eſt de faire ceſſer l'effet du dieſe ou du bémol ſur la corde ou ſur la note où on le met; ainſi il rétablit le Ton tel qu'il étoit avant.

La Gamme proprement dite.

La Gamme proprement dite eſt l'alphabet de la Muſique; il faut abſolument la ſçavoir par cœur, & pouvoir la réciter avec la plus grande facilité, attendu qu'il n'y a point de notes qui n'aient leurs octave, & qu'on a perpétuellement à parçourir des intervalles plus ou moins différentes des

octaves, ſoit en montant ou en deſcendant; ce qu'il faut toujours faire très-promptement. En voici le Tableau:

Gamme des Octaves.

Ut re mi fa ſol la ſi ut
re mi fa ſol la ſi ut re
mi fa ſol la ſi ut re mi
fa ſol la ſi ut re mi fa
ſol la ſi ut re mi fa ſol
la ſi ut re mi fa ſol la
ſi ut re mi fa ſol la ſi
ut re mi fa ſol la ſi ut.

On dira chaque lignes deux fois; une fois du ſens naturel, la ſeconde fois du ſens contraire en rétrogradant; puis du bas en haut, puis du haut en bas, &c.

De l'étendue des Voix.

La femme & l'Eunuque ont la voix la plus aiguë, c'eſt-à-dire, la plus haute. Les voix des hommes ſont plus graves, c'eſt-à-dire, plus baſſes que celles des femmes, de degré en degré.

Les Compoſiteurs de Muſique, obligés de travailler ſuivant l'étendue tant des différentes voix, que des inſtruments, ont été dans la néceſſité de choiſir un ton fixe, d'où ils puſſent partir. Ils ont décidé que ce ton ſeroit celui du milieu de la voix des femmes, & ils l'ont nommé *la*. Ainſi de ce ton, en deſcendant par les tons, elles arrivent à l'*ut*, qu'elles ne ſçauroient paſſer. Et en montant du *la* elles arrivent au *ſol*. Sur ce principe, ils ont connu l'étendue de toutes les voix des hommes. Lorſqu'ils compoſent pour les inſtruments, ils partent de même du *la médion* pour connoître leurs étendue, tant au-deſſus, qu'au-deſſous, & ils travaillent en conſéquence.

Des Lignes ou Cordes, & Portées.

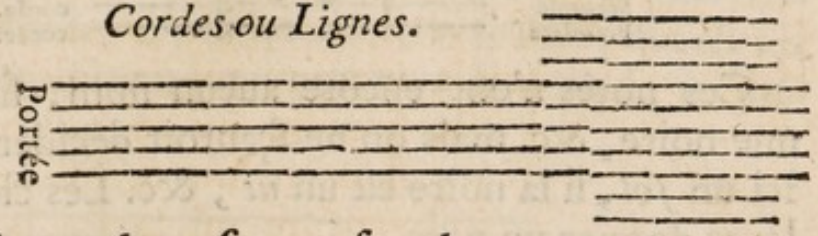
Pour écrire la Muſique, il a fallu trouver des caracteres & des ſignes qui tranſmettent ſur le papier toutes ſortes de chants, & qu'ils fuſſent diſtingués l'un de l'autre, afin de

les pouvoir chantet avec préciſion dans toutes leurs variations, mouvements, &c. auſſi aiſément qu'on lit l'écriture ordinaire.

Dans des eſpaces priſes à volonté ſur le papier, on a tiré cinq lignes ou cordes paralleles eſpacées également; on en ajoute quelquefois d'autres en haut ou en bas, lorſque le chant monte plus haut ou deſcend plus bas.

Cordes ou Lignes.

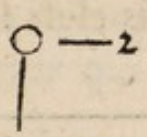
On nomme Portée les cinq lignes priſes enſemble.

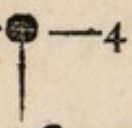


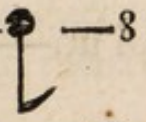
Notes, leurs formes & valeurs.

Les ſignes dont nous venons de parler s'appellent les *notes*; il y en a de cinq ſortes, ſçavoir :

La ronde.—O

La blanche.—  —2

La noire.—  —4

La croche.—  —8

La double croche.— 16

Comme les différentes formes de ces notes doivent indiquer leurs valeur relative, qui ſert à les chanter plus lentement ou plus vite, on va les expliquer.

Une ronde vaut deux blanches, ou quatre noires, ou huit croches, ou ſeize doubles croches.

Une blanche vaut deux noires, ou quatre croches, ou huit doubles croches.

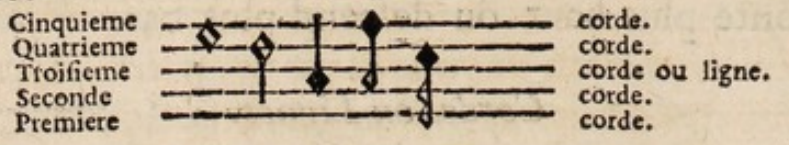
Une noire vaut deux croches, ou quatre doubles croches.

Une croche vaut deux doubles croches.

Une double croche vaut deux triples croches.

On voit par cette distribution de valeurs que la ronde est la plus lente, & que les autres augmentent de vîtesse par degrés, d'abord double, ensuite quadruple, &c.

Voici comment on compte les lignes de bas en haut, & comme on pose les notes tant sur les cordes que dans leurs intervalles.



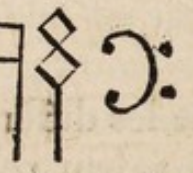
Ces notes n'ont encore aucun nom, sinon une ronde, une noire, &c. mais on ne sçauroit décider si la blanche est ici un *sol*, si la noire est un *ut*, &c. Les clefs ci-après vont leurs donner un nom.

Les Clefs.

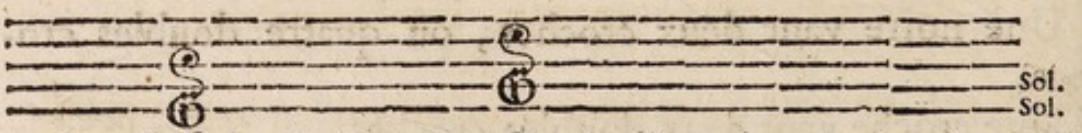
Les clefs, au nombre de trois, servent : 1°. à donner leurs noms à la corde sur laquelle on les pose ; 2°. à indiquer pour quelle espece de voix, ou pour quel instrument la Musique est composée. Les trois clefs sont :

La clef de G re sol.———

La clef de C Sol ut.———

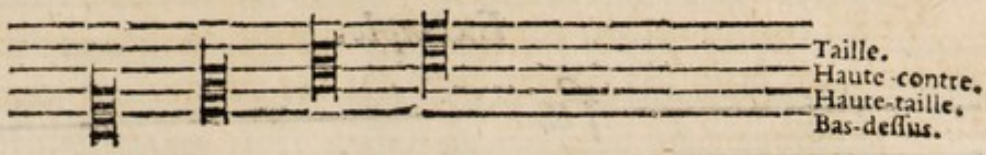
La clef de F ut fa.——— 

La clef de *G re sol* ou de *sol*, est celle qui indique les dessus ou parties les plus hautes, telles que les voix de femmes, & les instruments qui les imitent, comme violons, hautbois, &c. elle se met sur la premiere ou sur la seconde corde, qui prennent alors le nom de *sol* jusqu'à la fin.

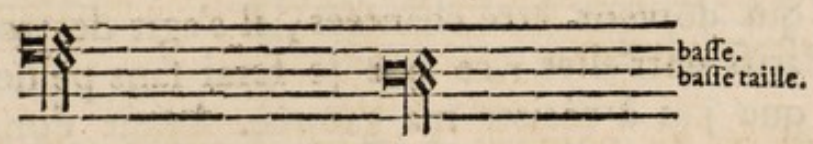


La clef de *C sol ut* ou d'*ut* indique les parties du milieu suivant la corde sur laquelle on la met ; car elle se pose sur

la premiere, ſeconde, troiſieme & quatrieme, qui prennent le nom d'*ut* juſqu'à la fin.



La clef d'*F ut fa* ou de *fa* indique les parties les plus baſſes, ſuivant les cordes ſur leſquelles elle ſe met, qui eſt ſur la troiſieme & quatrieme, qui prennent le nom de *fa* juſqu'à la fin.



Pour mettre un peu au fait de ce qui vient d'être dit, on ſçaura que les parties fondamentales de la Muſique ſont le deſſus & la baſſe, & que les parties du milieu rempliſſent toutes enſemble les accords qui lient le deſſus avec la baſſe.

De deux ſortes d'intervalles.

Le premier eſt la ſuite de l'octave, ou la déſignation du rang que chaque note tient relativement à la premiere, nommée :

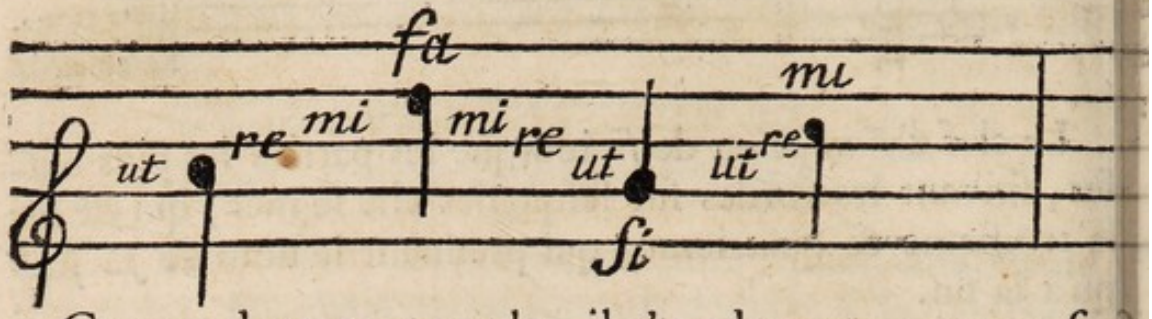
Exemple ſur l'Octave de Sol en montant.

Sol.—Octave.
Fa.—Septieme, note ſenſible.
Mi.—Sixieme.
Re.—Quinte—dominante.
Ut.—Quarte—ſous-dominante.
Si.—Tierce—médiante.
La.—Seconde.
Sol.—Finale—tonique, fondamentale.

Il eſt aiſé de voir qu'en commençant par en haut, & deſcendant, l'octave ſol devient ici la finale ; & queles intervalles ſont la ſeptieme la ſeconde, la ſixieme la tierce, &c.

La ſeconde eſpece d'intervalles eſt la diſtance qui ſe trouve dans le chant entre une note précédente & la ſuivante.

Exemple.



Comme dans cet exemple, il n'y a de notes que *ut*, *fa*, *ſi*, *mi*, qui doivent être chantées, il s'agit de trouver les ſons relatifs entr'elles : ce que je ferai ſans peine, par la facilité que j'ai à réciter ma gamme. Ayant donc chanté *ut*, je chante en moi-même, & ſans qu'on m'entende, ma gamme d'*ut* en montant, j'arrive au *fa*, que je chante hautement. Je dis en moi-même la gamme de *fa*, en deſcendant, j'arrive à la note *ſi*, que je chante ; & ma gamme du *ſi* en montant me fait arriver à *mi* ; par ce moyen aucun intervalle, quelque éloignée qu'une note ſoit d'une autre en montant ou en deſcendant, ne m'embarraſſe, parce que je ſçais ma gamme des octaves ſur le bout du doigt.

DU POINT ET DES SILENCES.

Le Point.

(.) Le point eſt employé très-communément en Muſique : il n'a aucune valeur par lui-même ; mais il a celle de la moitié de chacune des notes, après leſquelles il eſt immédiatement poſé. Son effet eſt de prolonger le ſon d'une moitié en ſus ; ainſi lorſqu'on chante une noire, après laquelle on trouve un point, on continue le ſon autant de temps qu'il faudra pour faire la valeur de cette noire, & d'une demi-noire, qui eſt une croche ; & ainſi des autres notes.

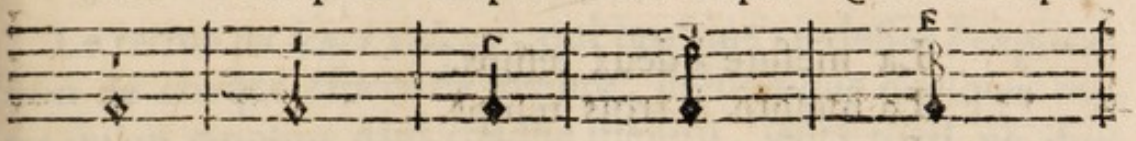
Les Silences.

Lorſque les voix, ou des inſtruments exécutent en même temps les différentes parties d'un air, il eſt aſſez ſouvent dans le projet du Compoſiteur qu'une partie ceſſera plus ou moins

moins de temps d'éxécuter, pendant que l'autre continuera, & ainſi réciproquement ; c'eſt pourquoi il y a des ſignes qui marquent l'eſpace de temps qu'on doit ſe taire. On a donné à chacun une poſition ou une figure différente pour pouvoir diſtinguer leurs valeurs relatives aux notes, pendant la durée deſquelles on doit ceſſer de chanter ou d'exécuter. C'eſt ce qu'on appelle en général les ſilences.

Noms & valeur des Silences.

Poſe. Demi-poſe. Soupir. Demi-ſoupir. Quart de ſoupir.



La poſe vaut une ronde.
La demi-poſe vaut une blanche.
Le ſoupir vaut une noire.
Le demi-ſoupir vaut une croche.
Le quart de ſoupir vaut une double croche.

On prend auſſi la poſe pour le ſilence d'une meſure entiere quelqu'elle ſoit, & de même la demi-poſe pour une demi-meſure.

Des Dieſes & Bémols immédiatement après les Clefs, & des mêmes par accident.

Les dieſes & bémols, écrits immédiatement après les clefs, hauſſent ou baiſſent d'un demi-ton juſqu'à la fin de l'air la ligne ſur laquelle ils ſont poſés ; ainſi toutes les notes qui ſe rencontreront ſur ces lignes, hauſſeront d'un demi-ton pour le dieſe, & baiſſeront d'autant pour le bémol.

Indépendamment de ceux-là, il s'en met encore dans le courant des airs à d'autres notes ; mais ceux ci ne font leurs effet que ſur la note même à laquelle on les joint : c'eſt ce qu'on appelle dieſes & bémols par accident.

Des mouvements, meſures, temps, repriſes & autres ſignes.

Un des grands agréments de la Muſique, eſt la diver-

ſité des mouvements depuis les plus lents juſqu'aux plus vîtes.

Définitions.

Tout mouvement eſt accompli par des meſures.
Toute meſure renferme des temps égaux.
Tout temps eſt une note ou ſa valeur.
Tout air eſt aſſujetti à une meſure quelconque.

Meſures & Temps.

Toutes les meſures ſe réduiſent en général à trois ſortes :

La meſure à deux temps.
La meſure à trois temps.
La meſure à quatre temps.

Chaque meſure d'un chant eſt toujours ſéparée de la ſuivante par une barre qui coupe toutes les cordes.

On écrit la meſure immédiatement après la clef, & après les dieſes ou bémols ſi il y en a d'écrits auprès de la clef.

Lorſqu'une meſure eſt écrite avec des chiffres l'un ſur l'autre, celui de deſſus marque les temps, & celui de deſſous les notes qu'on a choiſi ; c'eſt dans ce cas ſeul où on ne nomme pas les notes par leurs nom ; mais par leur valeur relative à la ronde. Par exemple quand on écrit $\frac{3}{2}$ trois veut dire trois, & deux vent dire blanches. $\frac{3}{8}$ Trois eſt trois huit ſignifie croches. $\frac{3}{2}$ Indique donc la meſure à trois blanches. $\frac{3}{8}$ Indique la meſure à trois croches, &c. Voyez ci-deſſus les chiffres ajoutés à la valeur des notes.

$\frac{2}{\mathbf{C}}$—Deux temps lents, qui ſont deux blanches ou leur valeur.

2—Deux temps ordinaires qui ſont quatre noires ou valeur.

$\left[\frac{2}{4}\right.$—Deux temps vîte qui ſont deux noires ou leur valeur.

$\left[\frac{6}{4}\right.$—Deux temps inégaux qui ſont trois noires à chaque temps ou valeur.

$\left[\frac{6}{8}\right.$—Deux temps inégaux qui ſont trois croches à chaque temps ou valeur.

$\left[\begin{smallmatrix}3\\2\end{smallmatrix}\right.$—Trois temps lents qui ſont trois blanches ou leurs valeur.

3 ou $\frac{3}{4}$ Trois temps ordinaires qui ſont trois noires ou leurs valeur.

$\left[\begin{smallmatrix}3\\8\end{smallmatrix}\right.$—Trois temps plus vîtes qui ſont trois croches ou leurs valeur.

C—Quatre temps qui ſont quatre rondes ou leurs valeur.

$\left[\begin{smallmatrix}1\,2\\8\end{smallmatrix}\right.$—Quatre temps inégaux qui ſont trois croches à chaque temps ou valeur.

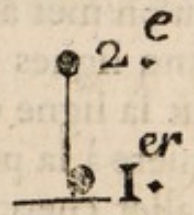
Le terme *ou leurs valeur*, qui termine ci-deſſus l'explication de chaque eſpece de meſure, ſignifie que quelques notes qu'on emploie dans chaque meſure, leurs total ne doit pas excéder la valeur des temps : ceci ſera éclairci à l'air ci-deſſous.

Battre la Meſure.

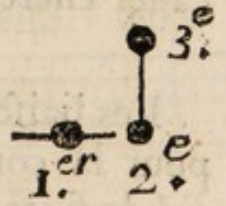
On ſe ſert du pied ou de la main, quand elle n'eſt pas occupée, comme d'un balancier, pour marquer avec une égalité ſcrupuleuſe chacun des temps renfermés dans chaque meſure : c'eſt ce qui s'appelle battre la meſure. Celui qui bat la meſure dans un grand chœur de Muſique, ſe ſert d'un bâton long d'un pied, avec lequel il fait le moins de bruit qu'il peut.

Exemple avec la main.

A 2 temps { Pour le premier la main à plat. / Pour le 2 la main élevé en l'air. }



A 3 temps { Pour le premier la main à plat. / Pour le 2 la main retournée. / Pour le 3 la main élevée en l'air. }



A 4 temps { Pour le premier la main à plat. / Pour le 2 la main retournée. / Pour le 3 la main élevée & biaiſant de droit à gauche. / Pour le 4 la main plus élevé biaiſant de gauche à droit. }

Tremblements.

Les tremblements ſe font avec la voix & ſur les inſtruments. On les marque au-deſſus de la note qu'on doit trembler ainſi. × +

On les diviſe en { Supérieurs. / Inférieurs.

Les ſupérieurs font entendre le ſon de la note d'audeſſus de celle qu'ils ſonnent, & les inférieurs celle d'audeſſous.

Supérieur. *mi fa mi fa mi fa mi, &c.*

Inférieur. *mi mi mi mi ré ré ré ré, &c.*

On ne nomme point les notes du tremblement, c'eſt l'oreille ſeule qui les fait exécuter juſte.

Il faut trembler de la voix & non du goſier, qui eſt ce qu'on nomme chevroter; parce qu'alors on imite le bruit déſagréable, & précipité des chevres.

Guidons.

Les guidons ⸗ ſont comme on voit de petits zigzag qu'on met au bout de chaque portée. On nomme ainſi les cinq lignes ou cordes parmi leſquelles on écrit les notes ſur la ligne que doit occuper la note qu'on trouvera la premiere à la portée ſuivante, pour donner le temps à l'œil de l'aller chercher. V. *pag.* 605.

Liaiſons.

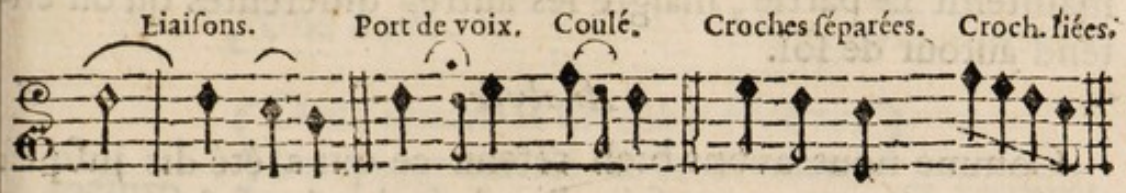
Les liaiſons ⁀ ſervent à joindre une note à la ſuivante pour la continuation du ſon. Par exemple, ſi il y a deux *ſol* de ſuite, & qu'il y ait une liaiſon de l'une à l'autre, on nomme ou on frappe d'un coup de langue le premier *ſol*, & on continue le ſon ſuivant la valeur du ſecond *ſol*, ſans le nommer ni l'articuler. Sans la liaiſon, il faudroit les nommer ou les frapper toutes deux.

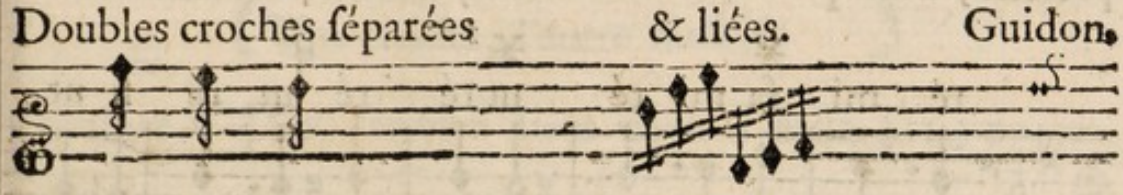
La liaiſon exprime encore les ports de voix & les coulés. Une autre eſpece de liaiſon, eſt celles des croches &

doubles croches. On les lie enſemble dans certains cas ; elles ſe ſéparent dans d'autres.

Les croches & doubles croches, dont trois font un temps, ſe lient comme on va voir.

Exemple de ce que deſſus depuis le guidon.

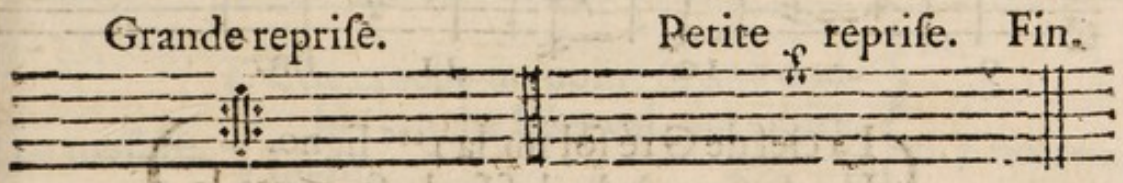




Repriſes & fin.

Preſque tous les airs ont un commencement qu'on répete deux fois, & une repriſe qu'on répete auſſi deux fois. On l'appelle grande repriſe, lorſqu'il y a en outre une petite repriſe, c'eſt à-dire, quelques meſures à la fin qu'on répete encore après avoir dit deux fois la grande repriſe : tout cela a des ſignes différents. Il y en a un auſſi à la fin d'un air pour marquer qu'il eſt terminé.

Exemple.



Dans les airs où l'intention de l'Auteur eſt qu'on retourne au commencement, on ſe ſert du terme Italien *da Capo*, qui veut dire plus briévement *retournez au commencement.*

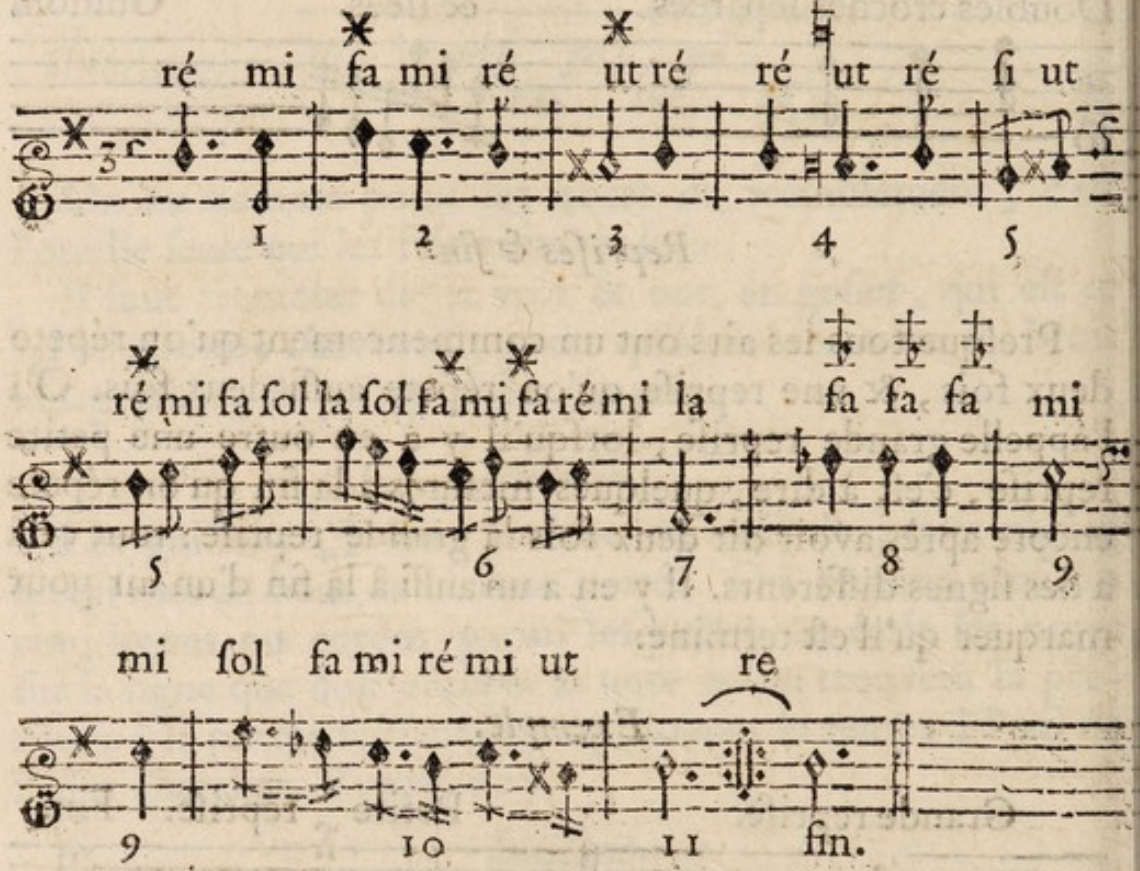
Du terme Solfier.

Solfier eſt un mot forgé & emprunté de la note *ſol*, qui

ſignifie nommer toutes les notes à meſure qu'on les chante. Les commençants ne peuvent guères s'en diſpenſer ; mais lorſqu'ils acquerent de l'habitude, ils ne les nomment plus qu'intérieurement, & chantent *la*, *la*, *la*, ou les paroles qui ſe trouvent deſſous. La grande facilité ne peut s'acquérir que dans les concerts où on s'accoutume à la meſure & à maintenir ſa partie, malgré les autres différentes qu'on entend autour de ſoi.

Analyſe.

Comme nous avons bien retenu ce qui a été dit juſqu'à préſent, nous pouvons faire l'analyſe du chant ſuivant.



Premiere meſure. { La clef de G ré ſol ſur la 1ere ligne. / Un *dieſe* après la clef ſur le fa, toute la quatrieme ligne ſera fa dieſe. / La meſure a 3 temps ordinaires qui eſt trois noires. / Un ſoupir, ſilence valant une noire. / Une noire. / Un point valant la moitié de la noire. / Une croche. } ci trois noires.

2 meſure. { Deux noires. / Un point moitié de la derniere noire. / Une croche l'autre moitié. } ci 3 noires.

3 meſure. { Une blanche valant deux noires un *dieſe* par accident. / Une noire. } ci 3 noires.

4 meſure. { Deux noires la derniere *bécarre*. / Un point moitié de la derniere noire. / Une croche, l'autre moitié. } ci 3 noires.

5 meſure. { Six croches liées deux à deux. } ci 3 noires.

6 meſure. { Une croche & deux doubles croches liées valant une noire. / Quatre croches liées deux à deux valant deux noires. } ci 3 noires.

7 meſure. { Une blanche valant deux noires. / Un point valant la moitié de la blanche qui eſt une noire. } ci 3 noires.

8 meſure. { Trois noires *bémol* par accident qui fait le fa naturel. } ci 3 noires.

9 meſure. { Une blanche & une noire. } ci 3 noires.

10 meſure. { Une croche un point & une double croche liées val. une noire. / Idem. / Idem. } ci 3 noires.

11 & derniere meſure. { Une blanche pointée. } ci 3 noires.

Une grande repriſe pour recommencer le chant qui finit la ſeconde fois par la derniere meſure de la liaiſon terminée par le ſigne de la fin, on ajoute quelquefois le mot *fin*.

Etendue des voix.

FEMMES & EUNUQUES.

Deſſus.

Ut re mi fa ſol la ſi ut re mi fa ſol

HOMMES.

Hautes contres.

fa ſol la ſi ut re mi fa ſol la ſi

Tailles.

ut re mi fa ſol la ſi ut re mi fa ſol

Baſſes tailles.

la ſi ut re mi fa ſol la ſi ut re mi

Baſſes contre.

fa ſol la ſi ut re mi fa ſol la ſi ut.

Les Tons ou Modes.

Il n'y a que deux modes ou manieres de compoſer en Muſique.

Le mode majeur.

Le mode mineur.

Le mode mineur dépend de l'octave qui commence par une tierce mineure, qui eſt un ton & demi-ton.

Le mode majeur dépend de l'octave qui commence par une tierce majeure, qui eſt deux tons.

Cette regle a formé ſept tons dont quatre ont leurs tierces mineures, & trois leurs tierces majeures, comme on va voir.

On a arrangé ces tons par lettres alphabétiques. On a compoſé leurs noms, de la quinte du ton que les Compoſiteurs nomment *la dominante*, parce que l'air roule communément autour de cette note, & de la note fondamentale ou finale du ton ainſi:

Tons. *Tierces.*

A mi la.—La ſi ut.—Re mi fa ſol la.—Tierce mineure.

B fa ſi.—Si ut re.—Mi fa ſol la ſi.—Tierce mineure.

C ſol ut.—Ut re mi.—Fa ſol la ſi ut.—Tierce majeur.

D la re.—Re mi fa.—Sol la ſi ut re.—Tierce mineure.

E ſi mi.—Mi fa ſol.—La ſi ut re mi.—Tierce mineure.

F ut fa.—Fa ſol la.—Si ut re mi fa.—Tierce majeure.

G re ſol.—Sol la ſi.—Ut re mi fa ſol.—Tierce majeure.

La premiere colonne eſt le nom des tons.

La ſeconde colonne eſt les tierces de chaque octave qui forme le ton.

Les tierces mineures ſont ici marquées.

Les tierces majeures.

Les quintes ſont ſurmontés d'un point, ainſi que les finales.

Tranſpoſitions par Dieſes & Bémols, & leurs Gammes.

Comme les dieſes & bémols peuvent couper les tons de la voix en deux demi-tons, on en a placé pour cet effet plus ou moins après la clef. Cette manœuvre change les tierces de mineures en majeures, & de majeures en mineures; le tout pour augmenter la variété de l'exécution, principalement par rapport aux inſtruments, & afin qu'on ſache la place ſucceſſive de chaque dieſe & bémol que l'on peut ajouter aux clefs juſqu'à ſix, on en a fait la gamme ſuivante.

Gamme des Dieſes.

Fa ut ſol ré la mi.

Gamme des Bémols.

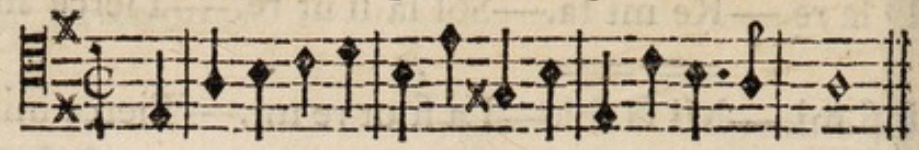
Si mi la ré ſol ut.

C'eſt-à-dire, que ſi on ne voit qu'un ſeul dieſe après la clef, il ſera poſé ſur le fa; ſi on en voit deux, le ſecond ſera ſur l'ut; le troiſieme ſera ſur le ſol, &c.

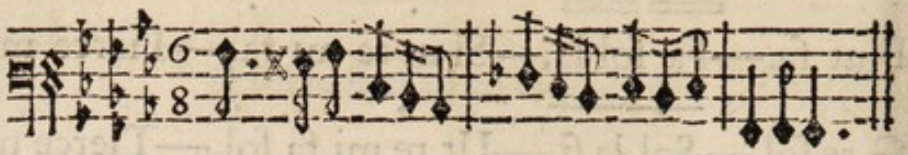
Le premier bémol ſera ſur le ſi, le ſecond ſur le mi, &c.

Transpositions des sept Tons par les Dieses & Bémols.

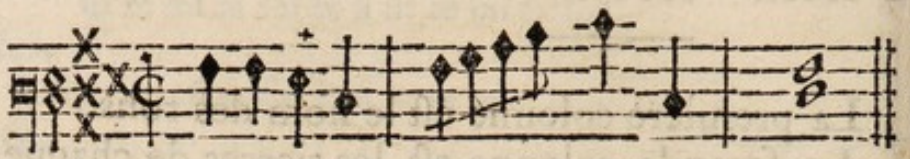
A mila mineur.



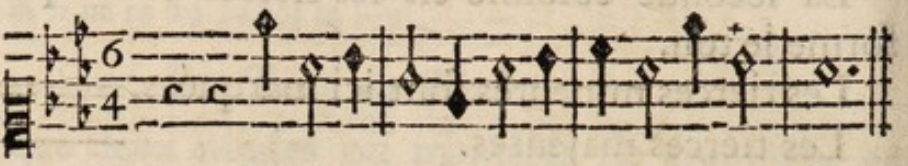
A mila mineur sur le Bémol.



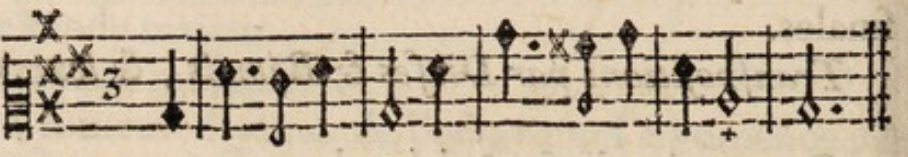
A mila majeur.



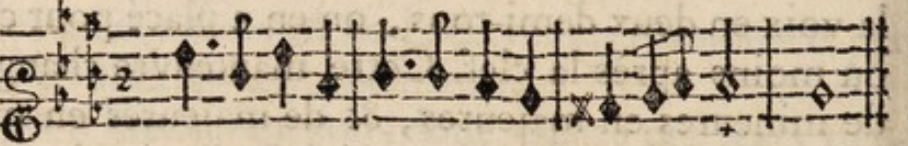
A mila majeur sur le Bémol.



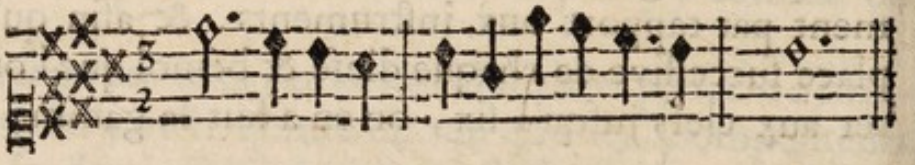
B fa si mineur.



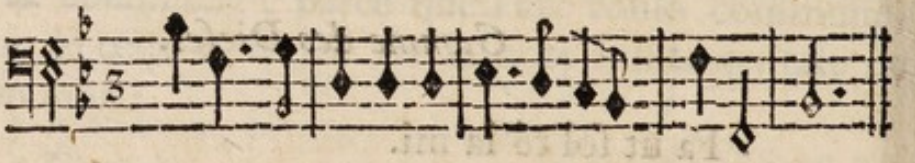
B fa si mineur.



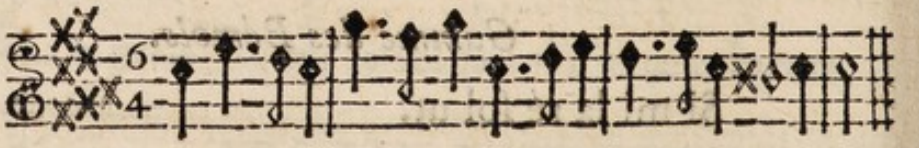
B fa si majeur grand Dieſe.



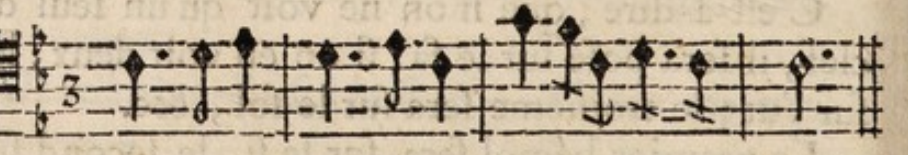
B fa si majeur.



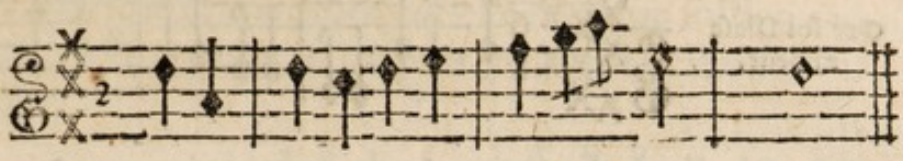
C fol ut mineur grand Dieſe.



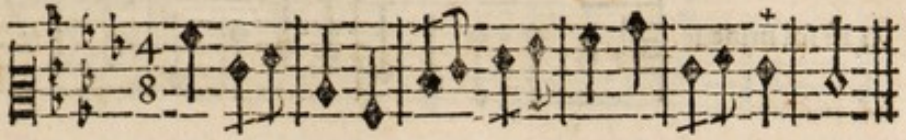
C fol ut mineur.



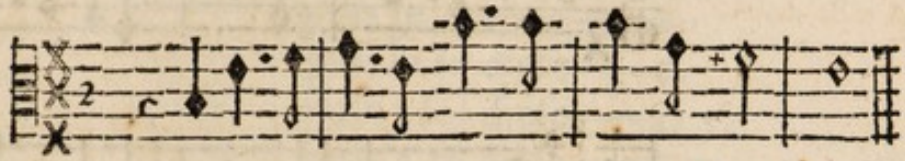
D la ré majeur.



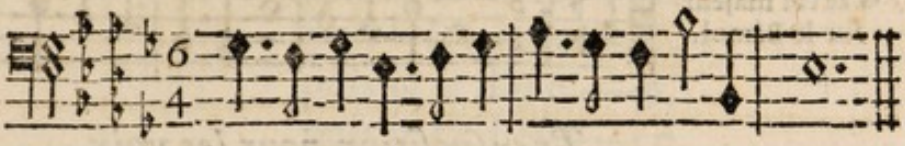
D la ré majeur sur le Bémol.



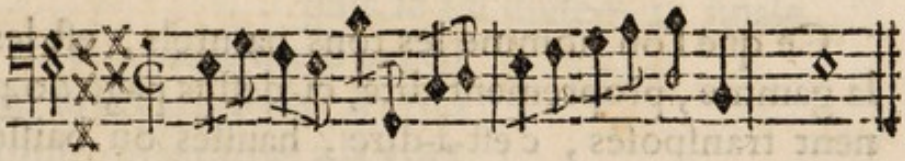
E si mi mineur.



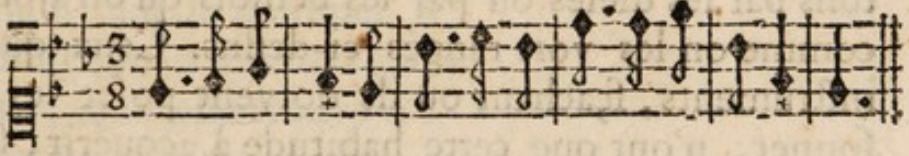
E si mi mineur sur le Bémol.



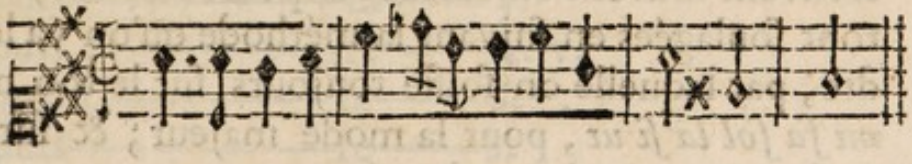
E si mi majeur grand Dieſe.



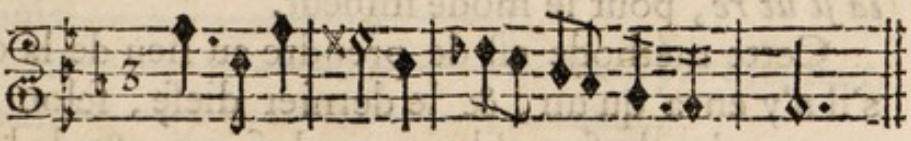
E si mi majeur.



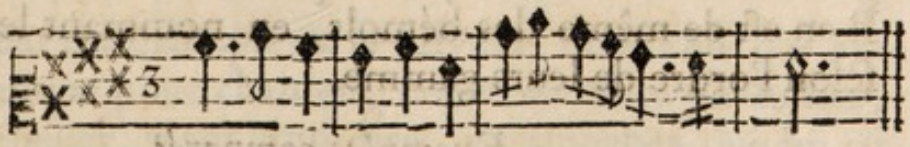
F ut fa mineur Dieſe.



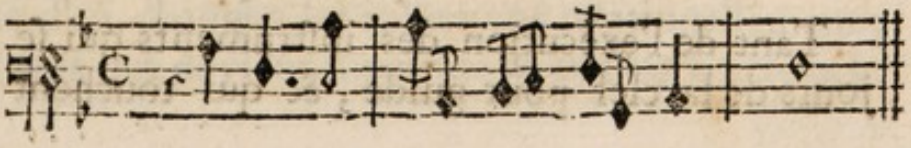
F ut fa mineur.



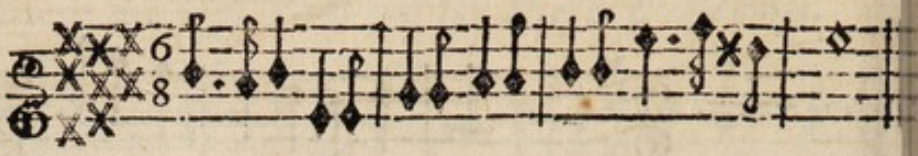
F ut fa majeur grand Dieſe



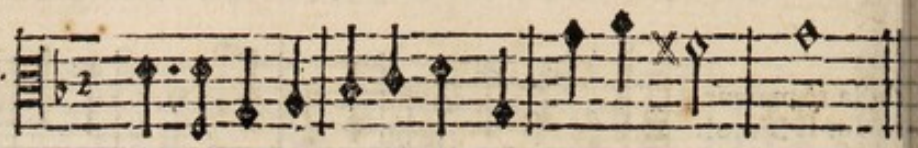
F ut fa majeur.



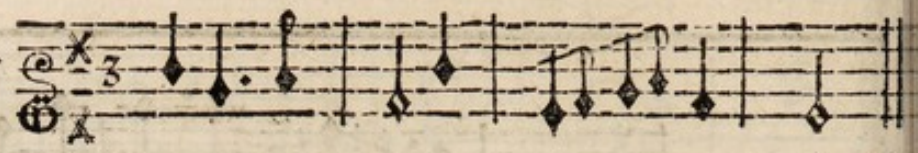
G ré ſol Dieſe mineur.



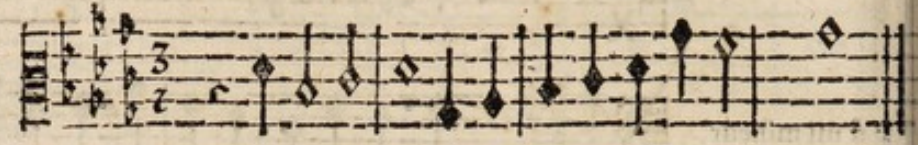
G ré ſol mineur.



G ré ſol majeur.



G ré ſol majeur ſur le Bémol.



Tranſpoſition pour les voix.

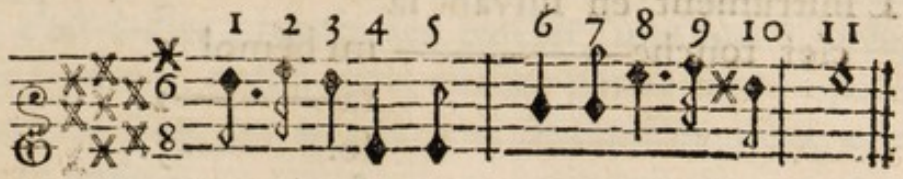
Ce que l'on nomme les tons naturels, eſt les octaves de la gamme, proprement dite, ci-deſſus page 604, ils deviennent tranſpoſés, c'eſt-à-dire, hauſſés ou baiſſés en demi-tons par les dieſes ou par les bémols qu'on ajoute à la clef, comme on les voit rangés ci-deſſus. Ceux qui jouent des inſtruments, ſçachant où ils doivent poſer les doigts pour ſonner, n'ont que cette habitude à acquérir, ſans ſonger à ſolfier. Mais les voix qui n'ont que l'oreille pour guide, ſe trouvent ſouvent embarraſſées pour chanter juſte; elles ſeront ſoulagées en ſuivant la méthode qu'on va leurs apprendre, par laquelle on ſolfie toujours ſur le ton naturel *ut re mi fa ſol la ſi ut*, pour la mode majeur; & ſur *re mi fa ſol la ſi ut re*, pour le mode mineur.

Cette méthode eſt de prendre au lieu de la clef, le dieſe s'il n'y en a qu'un, & le dernier dieſe, ſelon l'ordre de la gamme des dieſes, s'il y en a pluſieurs, & de le nommer *ſi*. Il en eſt de même des bémols, en nommant le dernier *fa*, ſelon l'ordre de leurs gamme.

Exemples comparés.

Tant de l'exécution des inſtruments qui ſe ſervent toujours de la clef pour guide, & qui touchent les dieſes &

bémols où ils ſçavent qu'ils doivent les trouver ſur leurs inſtruments, que de la méthode des voix pour ſolfier toujours ſur l'octave d'*ut* pour le majeur, & ſur l'octave de *ré*, pour le mineur.

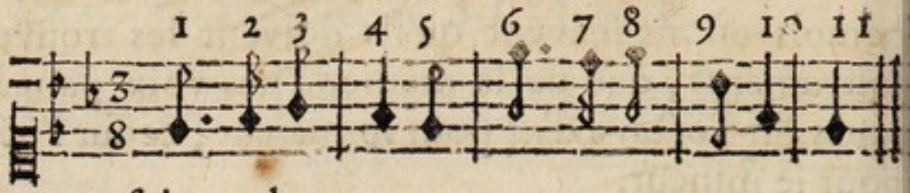


La clef indique au Joueur d'inſtruments qu'il faut qu'il touche le fa dieſe 1.
puis le mi——2.
puis le fa dieſe——3.
puis 2 ſol dieſe——4. 5.
puis 2 ré dieſe——6. 7.
puis le ſol dieſe.—8.
puis le la dieſe.—9.
puis le fa dieſe—10.
puis le ſol dieſe—11 finale.

Voyez la gamme des dieſes

Le ſixieme dieſe qui eſt ſur le mi vis-à-vis (ici) du chiffre 6. indique à la voix qu'il faut le nommer *ſi*, dont elle va ſuivre la gamme, ainſi elle trouve d'abord——ut——1.
puis——ſi——2.
puis——ut——3.
puis 2——re——4. 5.
puis 2——la——6. 7.
puis——re——8.
puis——mi——9.
puis——ut——10. dieſe par accident.
puis——re——11. finale.

On voit par cet exemple & le ſuivant, que celui qui aprend la Muſique pour chanter, étant néceſſité de ſolfier, doit mieux épeller, pour ainſi dire, un alphabet que lui eſt familier, que d'en changer les inflexions continuellement; ſeconde habitude qui devient ſuperflue & inutile à acquerir.



L'inſtrument en ſuivant la clef touche——— mi bémol 1.
fa———2.
ſol———3.
fa———4.
mi bémol-5.
mi bémol-6.
re———7.
mi bémol--8.
ſi bémol—9.
fa———10.
mi bémol--11. finale.

Voyez la gamme des bémols.

La voix diſant *fa* au 3e. bémol qui eſt ſur le la dit-ut—1.
re—2.
mi---3.
re—4.
ut—5.
ut—6. octave.
ſi—7.
ut —8. octave.
ſol—9.
re——10.
ut——11. finale.

Des Compoſitions, Airs & Termes ſervant à la Muſique.

La Muſique compoſe & exécute avec ou ſans accompagnement.

La baſſe continue étant la baze de toute Muſique, & par conſéquent exprimée ou ſous-entendue, ne peut être nommée accompagnement à cauſe du ſens qu'on donne à ce ter-

me, qui ſignifie quelques parties de rempliſſage, comme peſſus, tailles, &c. qu'on fait marcher meſure à meſure avec la partie dans laquelle le chant réſide.

La Muſique s'écrit en deux manieres, ſçavoir : en partition, c'eſt-à-dire, toutes les parties l'une ſous l'autre. En parties ſéparées, c'eſt-à-dire, chaque partie écrite à part.

Les monologues ſont des airs ſérieux & tendres pour une voix ſeule.

Les récitatifs ou dialogues ſont des chants dont la meſure varie pour s'accommoder aux paroles, c'eſt proprement une converſation en Muſique de pluſieurs perſonnes l'une avec l'autre.

Les duo ſont des airs qui s'exécutent à deux voix ou à deux inſtruments.

Les trio s'exécutent à trois voix ou inſtruments.

Les quatuor à quatre voix ou inſtruments.

Les chœurs s'exécutent avec toutes les parties, voix & inſtruments.

Les ariettes, petits airs légers à voix ſeule.

Airs de Violon François.

L'ouverture eſt le premier air de violon qui commence une compoſition plus étendue, comme un Opéra, un Ballet, &c. elle eſt ordinairement de pluſieurs mouvements; le commencement fier, la repriſe gaye & vive, & la fin lente.

Les rondeaux ſont des airs qui ont pluſieurs repriſes, à la fin de chacune deſquelles on répete le commencement.

Les ritournelles ſont comme les annonces du chant qui va ſuivre.

Les préludes ſont des airs qui précedent le chant ou la piece qui va ſuivre; mais qui n'en expriment rien.

L'entracte eſt un air de violon qui ſe joue entre un acte & le ſuivant.

Pour les Danſes.

Les entrées ſont des airs de caracteres, comme de ſonges,

de Bergers, de Démons, de Guerriers, &c. on les fait de tous mouvements.

Les marches ſont des eſpeces d'entrées de Guerriers, de Peuples, &c.

La farabande eſt un air à trois temps aſſez court; mais lent, grave & ſérieux.

La paſſacaille, air à trois temps qui commence en frappant & qui marche de quatre en quatre meſures redoublées; l'air eſt long, lent, tendre & ſérieux.

La chaconne, air à trois temps qui commence en levant, & qui marche de quatre en quatre meſures redoublées; il va aſſez rondement.

La courante, air à trois temps grave & ſérieux.

Fanfarre, air gai & brillant deſtiné à être exécuté avec des Trompettes; on le note ſur leurs tons C ſol ut.

Muzette, air gai & tendre deſtiné à être joué par des muzettes, & noté ſur leurs tons G ré ſol & C ſol ut.

Tempête, air très-vîte & par éclats pour imiter les vents & les orages.

Vilanelle, eſpece de rondeau gai & dans le goût champêtre.

Écho, air à couplets redoublés en adouciſſant le ſon la ſeconde fois.

Les branles ſont des airs villageois gais ou graves. Il y en a de pluſieurs ſortes, branle gai, branle à mener, &c.

Les Allemandes, airs à quatre temps qui commencent ſur la fin de la premiere meſure : elles ſont aſſez graves.

La bourrée, air à deux temps très-gai, qui commence en levant : le commencement à deux fois quatre meſures, & la repriſe deux fois huit meſures.

La Payſanne, air ſautillant & vif pour imiter les danſes des Payſans.

La Forlanne, air à deux temps très-gai, on commence en levant.

La Pavanne, air à deux temps grave & ſérieux.

Les Furies, airs de démons, ordinairement très-vîtes.

La Gigue, air ordinairement à $\frac{6}{8}$ très-gai & ſautillant.
Les Canaries, eſpece de petite gigue gaie & courte.
La Gavotte, air à deux temps. Il y en a de tendres & de gaies.
Le Menuet, air à trois temps aſſez gai, qui commence en frappant.
Le Paſſepied, petit air à $\frac{6}{8}$ très-gai.
Le Rigodon, petit air vif & gai.
Les Tambourins, petits airs très-vifs.
Les Contredanſes, petits airs gais que l'on danſe ordinairement à huit perſonnes.
La Loure, air à deux temps marqué & peſant.
La Pantomime, nouvel air de caprice qui change de meſures dans le courant de l'air, ſuivant l'idée de l'Auteur.

MUSIQUE ITALIENNE.

Nous ne contrefaiſons de la Muſique d'Italie que quelques arriétes pour les voix, le reſte eſt inſtrumental.

SÇAVOIR:

Les Sonates, qui ſont, deux airs graves & deux gais entremêlés.
A violon ſeul.
A deux violons.
En trio.
En grand *concerto* ou *concerto groſſo*, chœur d'inſtruments.

Termes François & Italiens qui indiquent les mouvemens.

Lentement	*Adagio.*	Vîte	*Preſto.*
Gravement	*Gravé.*	Doux	*Piano.*
Aſſez lent	*Andanté.*	Fort	*Forté.*
Vif	*Vivacé.*	Piqué	*Spiccato.*
Gai	*Allegro.*	Tendrement	*Amoroſo affectuoſo, &c.*

DES INSTRUMENS DE MUSIQUE.

TOus les inſtrumens de Muſique, tant anciens que modernes, qui ont été imaginés dans toutes les Nations, compoſeroient un article d'une trop grand étendue, & qui ſeroit plus curieux qu'utile: il a paru, cela étant, qu'il ſuffiroit ici de ne parler que de ceux qui ont été adoptés par les Nations policées de l'Europe, telles que l'Italie, la France, l'Angleterre, l'Allemagne, &c. où la Muſique eſt chérie & dans ſa perfection.

Des Inſtrumens en général.

On a imaginé & conſtruit les divers inſtrumens de Muſique avec pluſieurs matieres ſeches & ſonores: beaucoup ſont faits avec des bois auxquels on a trouvé ces qualités. Le Sapin tient le premier rang parmi les inſtrumens à cordes, le Buis, les bois des Indes, l'Erable ont été préférés aux autres bois pour les inſtrumens à vent. L'yvoire, qui provient des dents de l'Eléphant, y ſert auſſi quelquefois. Parmi les métaux, le cuivre a eu la préférence ſur l'argent, qui lui eſt inférieur à cet égard.

Les inſtrumens à vent ont tous des embouchures factices (excepté la flute traverſiere & le fifre.) Ces embouchures ſont de petits canaux ou conduits de diverſes matieres qu'on met à la bouche pour communiquer ſon ſouffle dans l'inſtrument, & le faire rétentir. Les trous qu'on a percé dans ſon étendue ſe bouchent & s'ouvrent par le moyen du bout des doigts qu'on place deſſus, pour que l'air qui s'en échappe, faſſe les différens tons. Les ſeuls inſtrumens à vent, faits avec le cuivre ou l'argent, n'ont qu'une embouchure, & ſont ſans trous: c'eſt la preſſion ſeule plus ou moins forte des levres contre l'embouchure, qui, aidée de l'oreille, les rend juſtes ou faux.

Comme il y a apparence que les inſtrumens à vent, étant

les moins compliqués, ont été imaginés les premiers, c'eſt par eux qu'on va commencer.

Inſtrumens à vent.

Preſque tous ceux-ci, faits de bois & à trous, ſe diviſent en trois parties. Voyez *Planche XXIII.*

La tête A. où eſt l'embouchure.

Le corps B. où ſont la plus grande partie des trous.

La pate C. qui le termine, a auſſi quelques trous.

Les différentes embouchures.

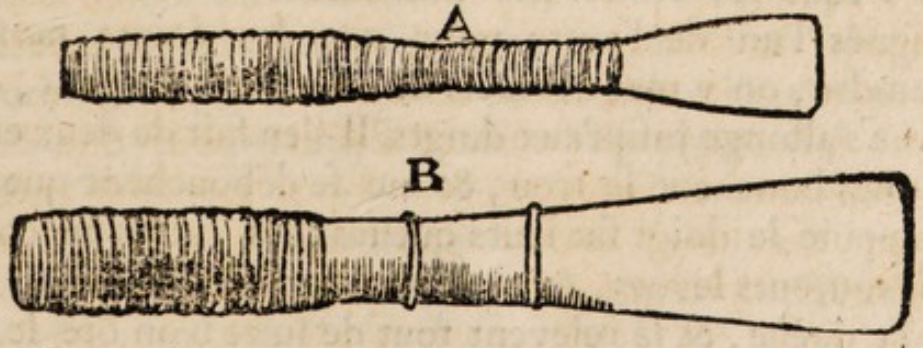
L'embouchure de la flute traverſiere & du fifre n'eſt qu'un trou rond plus grand que les autres, placé vers le haut de la tête.

L'embouchure du haut-bois, du baſſon & du cromorne, eſt un anche.

L'Anche.

L'anche ſe fait avec une eſpece de roſeau qui s'éleve très-haut, & dont les nœuds ſont éloignés l'un de l'autre. On coupe ce roſeau aux nœuds: on le fend en long par le milieu: on ôte une moëlle qui occupe l'intérieur, puis on le fend par-deſſus en travers, à ſon milieu, ſans le déjoindre: on le ploie: on joint les deux bouts qu'on lie enſemble ſur un petit mandrin de fer: on finit par couper & ſéparer tout-à-fait en travers les deux moitiés d'en haut, on les amincit vers les bouts, & l'anche eſt fait.

Les anches ſervent auſſi à la muſette, mais d'une autre façon.



Nota. Comme l'anche du haut-bois ſe met & s'enfonce dans un trou qui eſt au haut de ſa tête; pour le faire, on roule ſur le mandrin avant de lier, une petite lame de cuivre ſur laquelle on lie le bas de

l'anche, auquel elle reſte, afin qu'il ne s'applatiſſe pas quand on l'enfoncera dans le trou, ce qui ne ſe fait pas pour l'anche B. du baſſon & celui du cromorne, parce que leurs ſerpentin ou boccal entre dans la queue de l'anche.

Embouchures des Inſtrumens de cuivre.

Il ne s'en fait que de deux formes, & toutes de métail: ces inſtrumens ſont la trompette & la trompe, ou cors-de-chaſſe.

L'embouchure de la trompette eſt un petit canal de cuivre ou d'argent, qui perce au fond d'un petit gobelet rond d'environ une demi-pouce de diametre & autant de creux, épais d'une ligne ou plus: on enfonce ce petit conduit dans un trou qui eſt au haut du canal de la trompette; on bouche le petit gobelet avec les lévres, & on ſouffle dedans.

L'embouchure de la trompe, eſt faite préciſément comme un petit entonnoir rebordé & communément d'argent: on enfonce la queue dans le haut du canal de la trompe, puis on ſouffle dedans.

Nota. L'embouchure du ſerpent eſt la même choſe que celle de la trompette; mais elle eſt d'yvoire, comme on verra à ſon article.

Embouchures en ſifflet.

Les inſtrumens qui ſe bouchent, par le moyen d'un ſifflet qui compoſe leurs tête, ſont la flute à bec, les flutets des tambourins, les flageolets.

Le clarinet ou haut-bois de forêt s'embouche par le fifflet de chalumeau, c'eſt-à-dire, par une fente en long, coupée ſur le haut de l'inſtrument.

Les Clefs.

Lorſque les trous des inſtrumens à vent ſont trop éloignés l'un de l'autre pour que les doigts puiſſent y atteindre, on y met des clefs de cuivre ou d'argent, dont la queue s'allonge juſqu'aux doigts. Il s'en fait de deux eſpeces, les unes bouchent le trou, & ne ſe débouchent que quand on appuie le doigt ſur leurs queues; les autres au contraire ſont toujours levées, & ne bouchent que quand on appuie ſur la queue, & ſe relevent tout de ſuite ſi on ôte le doigt: celles-ci ſont compoſées différemment des premieres, & ſont ordinairement plus longues. Voyez *Pl. XXIII.* la grande clef ouverte du haut-bois, & la petite clef fermée.

Inſtrumens à accords.

Les inſtrumens à accords, ſont à vent ou à cordes. Ils ſonnent par différens moyens qu'on dira à leurs articles.

A peau tendue & bâtons.

Les inſtrumens à peau tendue & bâtons réſonnent en frappant ſur la peau, avec des bâtons faits exprès : tels ſont les timbales, les tambours, les tambourins de Provence.

A cordes.

Les inſtrumens à cordes ſont très-différens entr'eux ; les uns ſont conſtruits pour tendre deſſus des cordes de fil-de-fer & de laiton : parmi ceux-ci il y en a qui ſont mêlés de cordes à boyau. Il y en a qu'on ne fait réſonner qu'en les tirant un peu avec les doigts ; tels ſont *le luth*, *le théorbe*, *la harpe*, *la guitarre*, &c. On en fait parler d'autres en les tirant avec des épingles, *le pſaltérion* ; d'autres en les frappant avec des petits bâtons, *le timpanon* ; d'autres en les frottant rapidement avec une petite roue, *la vielle*, quelques-uns ſont à claviers & ſautereaux, *le claveſſin*, *l'épinette*, dont chaque ſautereau frappe une corde & retombe auſſi-tôt.

Le ſautereau eſt une jolie méchanique. Lorſqu'on abaiſſe la touche du clavier, elle le prend par-deſſous, & le fait réellement ſauter. Le bout d'une plume de corbeau enfoncé horiſontalement dans un petit morceau de bois plat enclavé dans la fourchette du ſautereau, rendu mobile au moyen d'un petit crin qui lui ſert de reſſort, tout cet aſſemblage fait que le ſautereau s'élevant, la pointe de la plume de corbeau frappe ſubitement la corde ; le petit crin cede, le petit bâton plat recule, paſſe au-delà, il cede encore en retombant, & le ſautereau ſe retrouve à ſa place juſqu'à nouvel ordre.

Inſtrumens à archet.

PLANCHE XXII.

Les inſtrumens qu'on fait ſonner avec un archet ſont tous montés avec des cordes à boyau.

Cordes à boyau.

Les cordes à boyau ou de boyaux, qui ſont ſi utiles dans la Muſique, ſont conſtruites avec les petits boyaux du mouton, & jamais d'aucun autre eſpece d'animal. La préparation qu'on leurs donne les rend élaſtiques, & capables d'être extrêmement tendues ſans caſſer, ce qui fait que l'archet coulant deſſus, elles rendent un ſon proportionné à leurs groſſeur & à leur tenſion. Plus la corde eſt fine, déliée & courte, plus le ſon eſt aigu & haut.

La corde la plus fine de ces inſtrumens ſe nomme la chanterelle *a*. les autres n'ont que le nom de leurs nombre, comme la ſeconde, la troiſieme, &c. la derniere s'appelle encore le bourdon *b*. parce qu'elle ſonne les tons les plus bas. On ſe ſert aſſez ſouvent, pour les baſſes cordes, de cordes filées & demi-filées. On nomme cordes filées, celles qui ſont entourées de fils-de-cuivre argenté, ſi près à près, que la corde en eſt entierement cachée. Les demi-filées ſont celles où chaque tour de fil eſt un peu éloigné de l'autre : on prétend que par ces moyens, la corde en devient plus ſonore.

Archet.

L'archet AA. eſt une baguette longue, ordinairement de deux pieds, pliante, mais avec quelque réſiſtance : le bout le plus menu, eſt un peu coudé, & ſe termine en pointe. On attache à ce bout nombre de crins de cheval noirs ou blancs, on les arrête vers le gros bout ; & afin de les tendre & de les éloigner de la baguette d'un pouce ou plus, on met en bas, entre deux, une eſpece de coin de bois nommé la hauſſe C.

Quoique le crin ſoit rude par lui-même, il ne l'eſt cependant pas aſſez pour tirer tout le ſon poſſible des cordes lorſqu'on le fait gliſſer deſſus ; c'eſt pourquoi, afin qu'il gratte davantage, on le frotte tout du long de temps en temps avec de l'arcanſon : cet arcanſon eſt le marc reſté au fond des alambics où on a diſtilé une poix ou réſine nommé bray ſec.

A tous les inſtrumens qui ont un manche, c'eſt la main gauche qui le tient, dont les doigts parcourent les cordes, & forment les ſons.

Structure des Inſtrumens à manche.

Les inſtrumens à manche commencent par une tête & col, eſpace creux aux deux côtés duquel ſont des trous dans leſquels ſont enfoncées des chevilles de bois à tête platte *ee*. On roule les cordes ſur ces chevilles : on les tend & détend en tournant la cheville.

Le ſillet EE. au-deſſous eſt une traverſe avec des hoches eſpacées également, dans leſquelles chaque corde paſſe, & qui en fixent la longueur réſonnante.

Le manche eſt ſolide, voûté en deſſous, & tient au corps. La touche du manche G. eſt preſque platte ; c'eſt la partie du manche au-deſſus de laquelle les cordes coulent : elle s'éleve un peu au-deſſus du corps. Il ſe trouve des inſtrumens auxquels cette touche eſt barrée de diſtance en diſtance par pluſieurs touches : ici ces touches ne ſont que des anneaux de corde à boyau qui traverſent & embraſſent la grande touche & le manche ; elles ſervent à faire les tons juſtes.

Le corps auquel le manche tient, & qui eſt fermé par la table HH. varie ſuivant le caractere de l'inſtrument:aux uns, il eſt plat en deſſous ; aux autres, arrondi en côtes de melon ou demi oval ; à d'autres, ſon ventre va toujours en élargiſſant. Il y en a d'échancrés par les côtés, d'autres pleins.

La table, qui ferme tout le corps par devant, ſe doit faire toujours avec une eſpece particuliere de ſapin ſans nœuds ; on la fait très-mince, afin qu'elle ſoit plus ſonore : elle eſt platte, on la perce à quelques inſtrumens vers les côtés avec des entailles faites en eſſes II. à d'autres, dans les milieux, avec des roſettes découpées, le tout pour occaſionner le rétentiſſement du corps.

Le chevalet L. eſt de bois découpé : il eſt aiſé de le voir dans la Planche, & l'endroit L. où il eſt poſé debout ſur la table.

L'ame eſt un petit bâton poſé de bout, en dedans, vers le deſſous du chevalet. Il y a des chevalets, à certains inſtrumens, qui ne ſont que des tringles de bois ſur leſquelles

les cordes paſſent ; d'autres, qui ne tiennent que par un côté, & qui ſont mobiles.

La pate M. dont on voit la forme & l'uſage dans la Planche, eſt attachée au bas du corps par des boutons.

DIVISION DES INSTRUMENS

SUIVANT LEURS DIFFERENS USAGES.

Inſtrumens de grande étendue, propres à exécuter toutes toute ſorte de Muſique & de tranſpoſitions, autrement Inſtrumens des grands Concerts, &c.

Pour les Deſſus.

Le Violon . . . . à cordes de boyaux & archet.
Le Haut-bois . . . . . à vent & anche.
La Flute traverſiere . . . . . } à vent.
La petite Flute ou deſſus de Flute traverſiere. }
Le par-deſſus de Viole . . . à cordes de boyaux & archet.

Pour les parties du milieu.

La Quinte de Violon . . . à cordes de b. & archet.

Pour les Baſſes.

Le Violoncelle . . . . . à cordes de b. & archet.
Le Baſſon . . . . . à vent & anche.
La Contre-Baſſe de Violon . . à cordes de b. & archet.
Le Claveſſin . . à accords . . à cordes de laiton & d'acier.

Inſtrumens d'Egliſe.

Le Serpent . . . . . à vent & embouchure.
L'Orgue, *Organo* . . . à accords . . . à vent avec des ſoufflets.

Inſtrumens de Guerre & de Chaſſe.

(*de cuivre*)
La Trompette, *Tromba* . . . deſſus . . . à vent & embouchure. } Cavalerie.
(*de cuivre*)
Les Timbales . . baſſe . . à peau tendue & bâtons. }

Le Fifre . . . . . par-deſſus . . . . . à vent. } Infanterie.
Le Tambour ou Caiſſe .. à peau tendue & bâtons. }

Le Haut-bois (avec le Tambour) ſervent aux Dragons, & & quelquefois à l'Infanterie . . . à vent & embouchure. (*de cuivre*)

La Trompe ou Cors-de-Chaſſe ſert à la chaſſe aux chiens courans, qu'on nomme chaſſe à cors & à cris . . . . . à vent & embouchure de Chalumeau.

Le Clarinet ou Haut-bois de forêts, joue avec les Cors de-Chaſſe dans les Concerts,

Inſtrumens pour la Danſe.

La Poche . . . . par-deſſus . . . . . à cordes de b. & archet.
La Muzette . . . deſſus . . à accord . . . à vent, anche & ſoufflet.
La Vielle . . . deſſus . . à accord . . . à cordes de b. & roue.
Les Tambourins *de Provence*, à peau tendue, accompagnés de leurs flutes; *de Biſcaye*, à cordes de boyau & bâton, par-deſſus, à vent.
Le Tambour de Baſque . . . . . à peau tendue.
Les Caſtagnettes . . . . . de bois dur.

Inſtrumens d'amuſement.

La Flute-à-bec . . . . . deſſus . . . . . à vent.
Le Flageolet . . . . par-deſſus . . . . . à vent.
Le petit Flageolet . . . par-deſſus pour les Serins à vent.
La Trompette-Marine . . . deſſus . . . à corde de b. & archet.
L'Epinette . . . . . à accords . . . à cordes de laiton.
Le Pſaltérion . . . à accords . . . à cordes de laiton & épingles.
Le Timpanon . . . à accords . . . à cordes de laiton & bâtons.
La Guimbarde ou Trompe de Laquais . . . . par-deſſus . . . . de cuivre ou de fer.

Inſtrumens hors d'uſage, mais qui peuvent y revenir.

Le Cromorne . . . . . contre-baſſe . . . . . à vent.
La Viole ou Baſſe-de-Viole . . . baſſe . . . à cordes de b. & archet.
Le deſſus de Viole . . . . . deſſus . . . à cordes de b. & archet.
La Harpe . . . deſſus & baſſe . . . à cordes de b. à pincer.
Le Luth . . . . à accords . . . . à cordes de b. à pincer.
La Guitarre . . . à accords . . . . à cordes de b. à pincer.
Le Théorbe . . à accords . . à cordes de laiton & de b. à pincer.

INSTRUMENS DES GRANDS CONCERTS.

Le Violon, *en Italien* Violino.

Planche XXII.

Cet inſtrument eſt, ſans contredit, le plus beau des inſtrumens & l'ame des Concerts, le ſon en eſt doux & brillant, & il a beaucoup d'étendue, mais il eſt très-difficile à jouer parfaitement bien; on peut même dire qu'il faut un talent particulier pour le pouſſer à un degré ſupérieur.

Le Violon n'a que quatre cordes longues d'un pied ou environ depuis le ſillet juſqu'au chevalet.

La chanterelle qui ſe monte au *mi* au-deſſus de l'*amila*.

La ſeconde, qui eſt l'*amila*, donne le *la*.

La troiſieme, *ré* au-deſſous du *la*.

La quatrieme ou le bourdon, *ſol* au-deſſous du *ré*.

Cet accord ſe nomme l'accord à vuide.

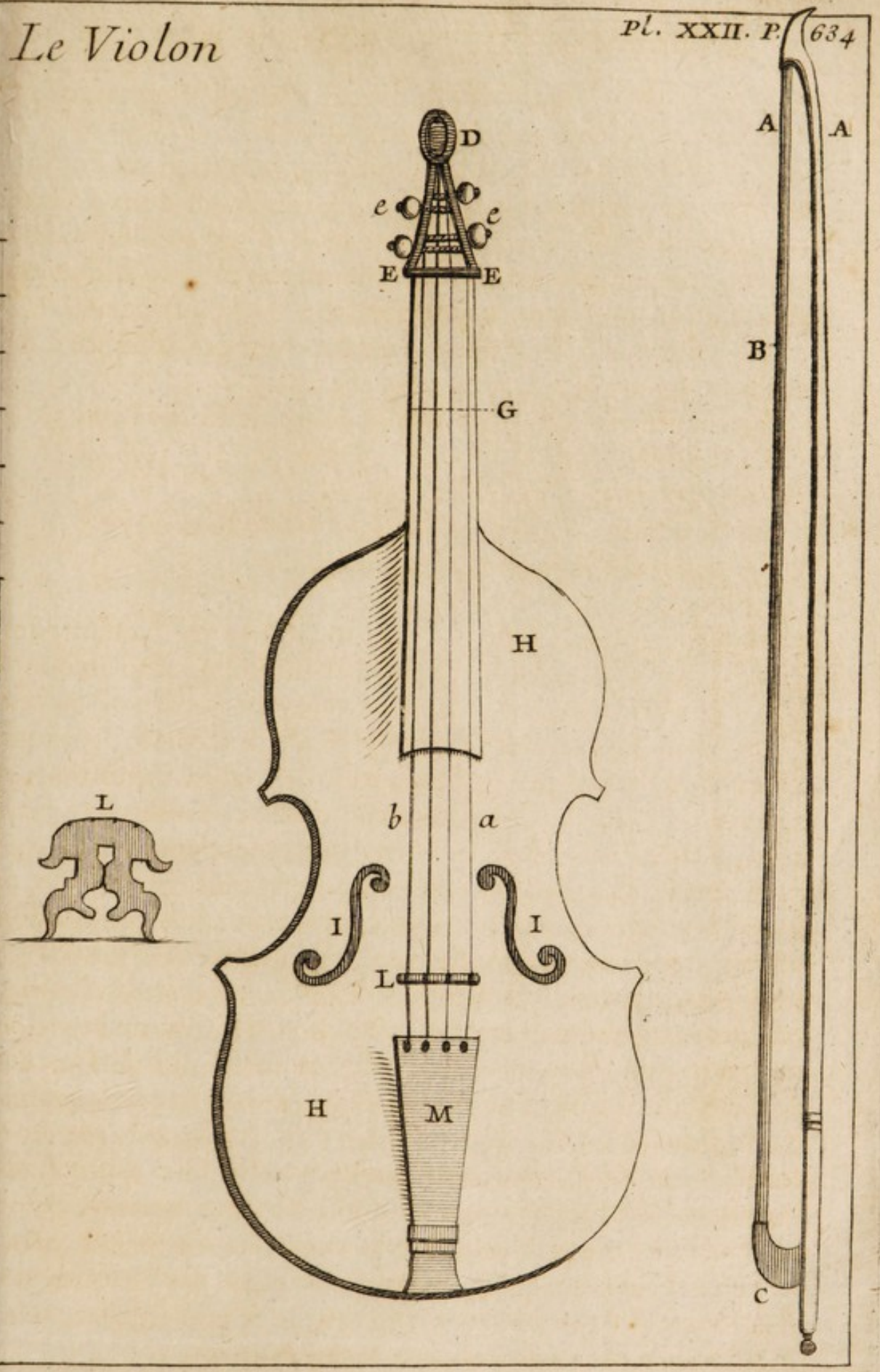
Etendue.

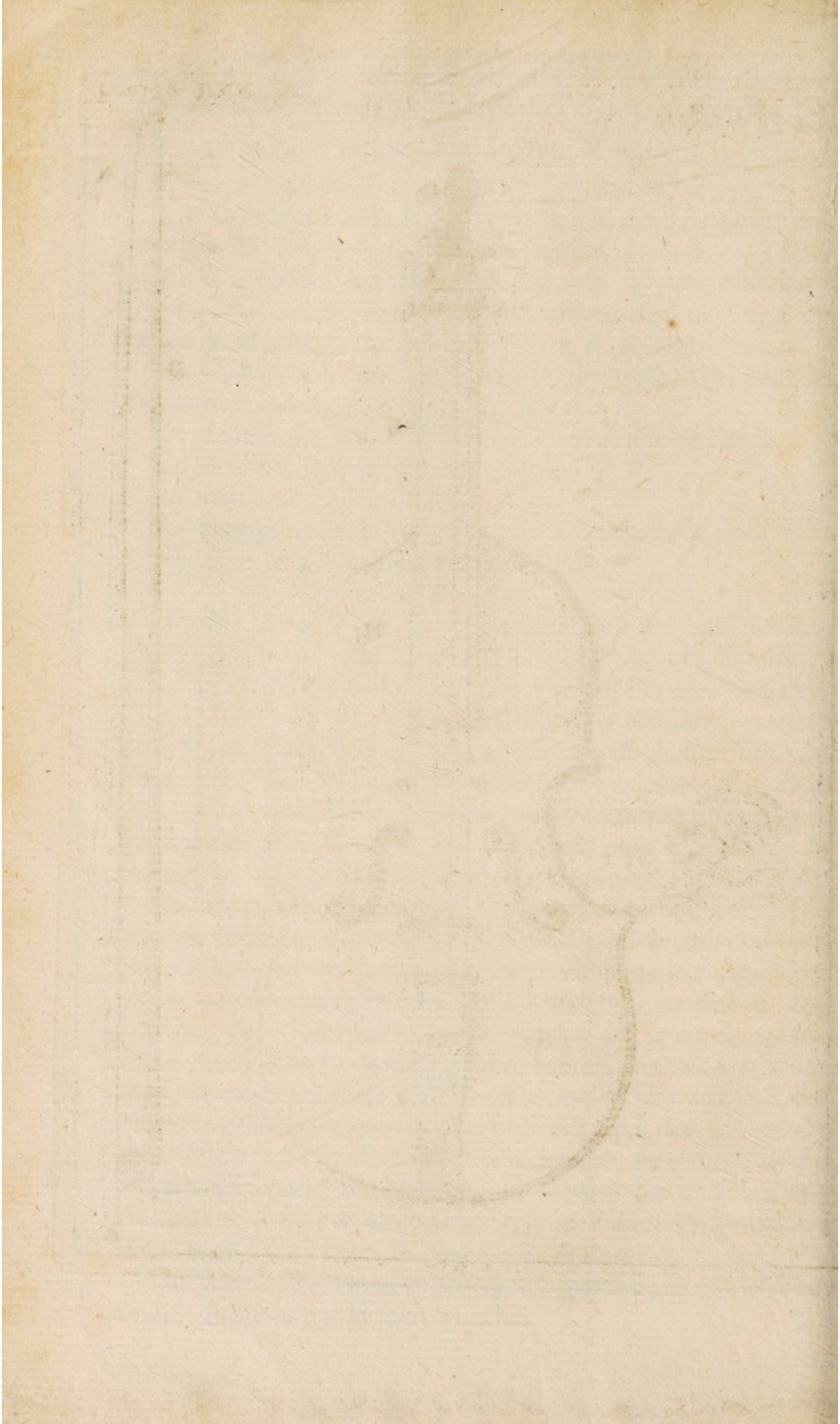
Sol	Ré	La	Mi
La	Mi	Si	Fa
Si	Fa	Ut	Sol
Ut	Sol	Ré	La
Ré *	La *	Mi *	Si
Mi	Si	Fa	Ut
Fa	Ut	Sol	Ré
Sol	Ré	La	Mi
			&c.

Les tons vont en baiſſant depuis la chanterelle juſqu'au bourdon, en ſuivant l'ordre des notes: ainſi le *mi* de la ſeconde, marqué d'une étoile, eſt à l'uniſſon du *mi* accord de la chanterelle; mais il eſt moins éclatant, parce que la corde eſt plus groſſe. Le *la* étoilé de la troiſieme, a l'uniſſon du *la*, accord de la ſeconde, &c. Ainſi il ne faut compter, pour cette partie, que depuis le haut de la chanterelle *mi*, paſſant par les notes étoilées, juſqu'au *ſol* du haut du bourdon ou quatrieme, attendu que toutes les notes, au-deſſous des étoilées, font l'uniſſon des notes hautes de la corde précédente; ainſi donc les quatre cordes donnent un octave, trois tons, & un demi-ton: mais la chanterelle fait toute ſeule un autre octave en montant juſqu'à &c. qui marque qu'on peut aller encore au-delà. Vers le chevalet, ce que les habiles entreprennent quelquefois au dépens des oreilles des Auditeurs. Il faut donc conclure que le Violon raiſonnablement joué à deux octaves, trois tons & demi.

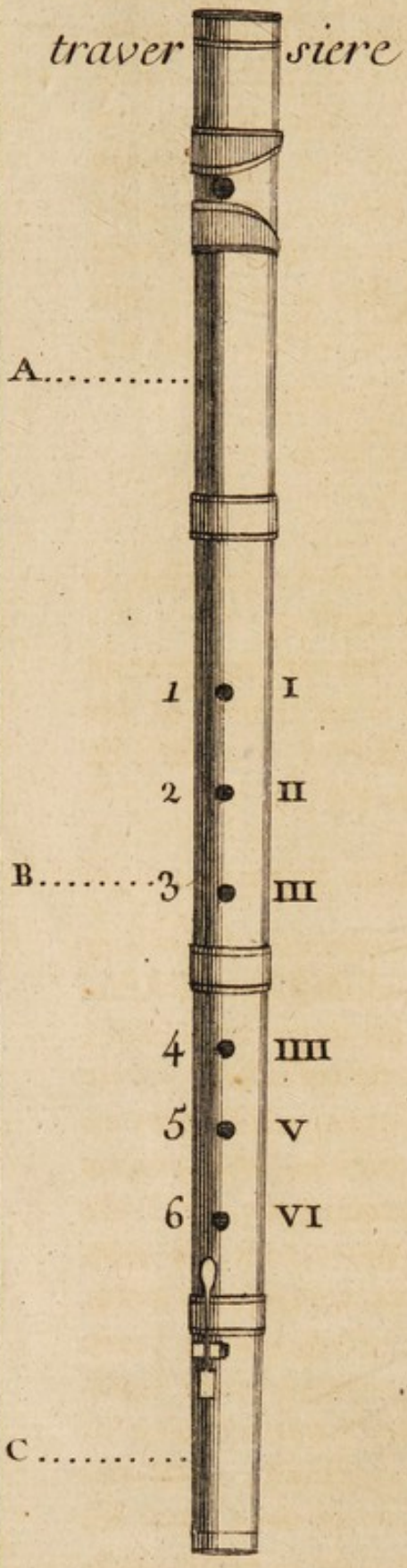
On tient le Violon contre l'épaule gauche, le manche en avant, ſoutenu par la main gauche.

Le Violon

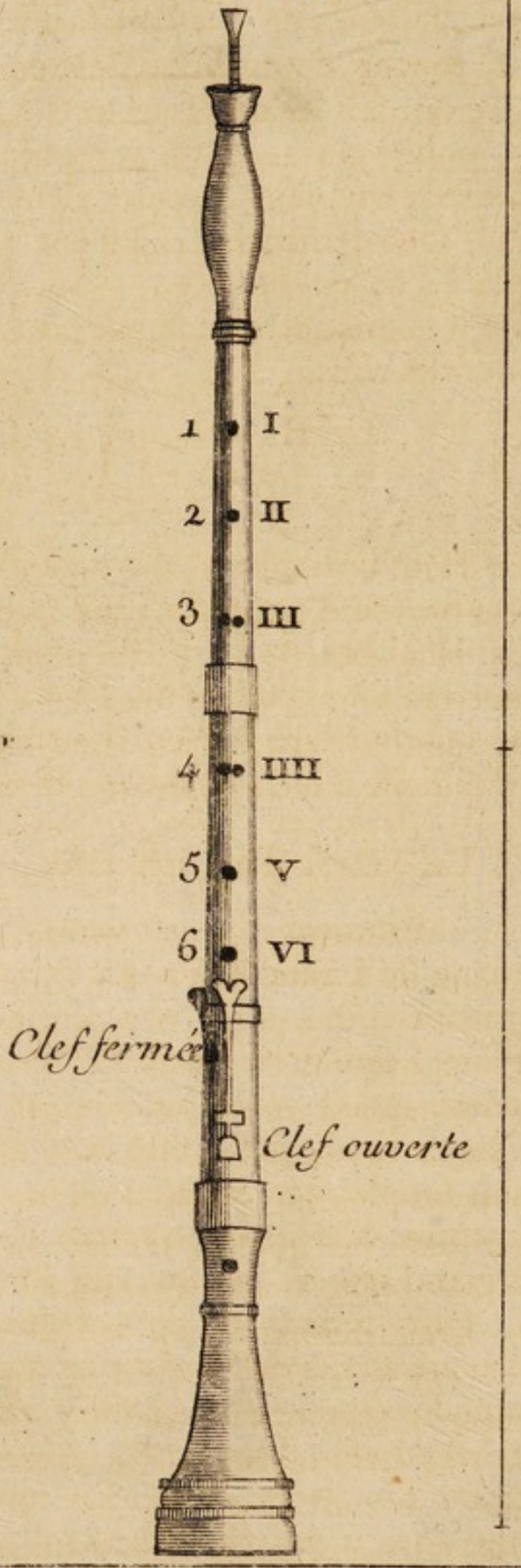




Flûte traversiere



Hautbois



La main gauche ayant pris ſa place au manche de l'inſtrument, le pouce ſe trouve par-derriere; reſtent les quatre doigts, leſquels en preſſant ſucceſſivement les cordes contre la touche du manche, les rendent plus ou moins courtes, ce qui fait les différens tons. Quand la Muſique, qu'on joue, oblige d'avancer ſur les cordes au-delà des tons que les 4 doigts pouvoient exécuter dans leurs premiere poſition; alors il faut démancher, qui eſt changer le premier doigt de place, & en faire un point d'appui ſur la corde, qui mette les trois autres doigts à portée d'aller au-delà, & d'y former des tons.

Le Haut-bois, *en Italien* Oboé.

Planche XXIII.

Le Haut-bois eſt un inſtrument à vent, dont on tire le ſon au moyen d'un anche dans lequel on ſouffle.

Le Haut-bois a aſſez d'étendue pour ſervir aux grands Concerts : en ſe mêlant avec les Violons il les anime & les égaie ſur-tout dans le bas. Il eſt un peu fort à ſouffler, & aſſez difficile à bien jouer : on le tient devant ſoi.

La Flute Traversiere, *en Italien* Flauto.

Cet inſtrument nous eſt venu d'Allemagne vers le milieu du regne de Louis XIV. On l'appelloit alors Flute d'Allemagne ou Allemande; mais enſuite on lui a donné le nom de Flute Traverſiere, à cauſe apparemment qu'il faut, pour la jouer, qu'elle ſoit poſée contre la levre inférieure en travers de la bouche. Cette flute eſt de tous les inſtrumens le plus ſimple, car ce n'eſt qu'un tuyau creux & percé de huit trous. Ce qu'on nomme l'embouchure, eſt un trou plus grand que les autres, qui eſt ſeul à la tête de la flute. Pour faire ſonner cet inſtrument, il faut mettre la levre inférieure à raze du bord de ce trou, & tenir la levre ſupérieure plus éloignée & en l'air, c'eſt-à-dire, ſans couvrir ni boucher le trou. Dans cette ſituation en ſoufflant, il en réſulte un ſon doux, (quoique fort) noble & moëlleux. La bonne ou la mauvaiſe embouchure dépend de la conformation des levres plus ou moins bien diſpoſées par la na-

ture. Quand cette heureuſe diſpoſition ne ſe rencontre pas, on a bien de la peine, pluſieurs même ſont obligés de renoncer à l'inſtrument.

On a trouvé depuis quelque temps une eſpece d'embouchure qui rend ceux qui n'ont pas l'embouchure naturellement bonne, capables de jouer de cette Flute auſſi aiſément que les autres. L'explication en a été imprimée, & le deſſein en eſt ajouté ici dans l'Eſtampe avec la Flute.

Il y a de grands Concerts où la Flute Traverſiere fait un bel effet; elle eſt ſur-tout excellente pour accompagner les voix avec leſquelles elle ſe marie parfaitement.

La petite Flute.

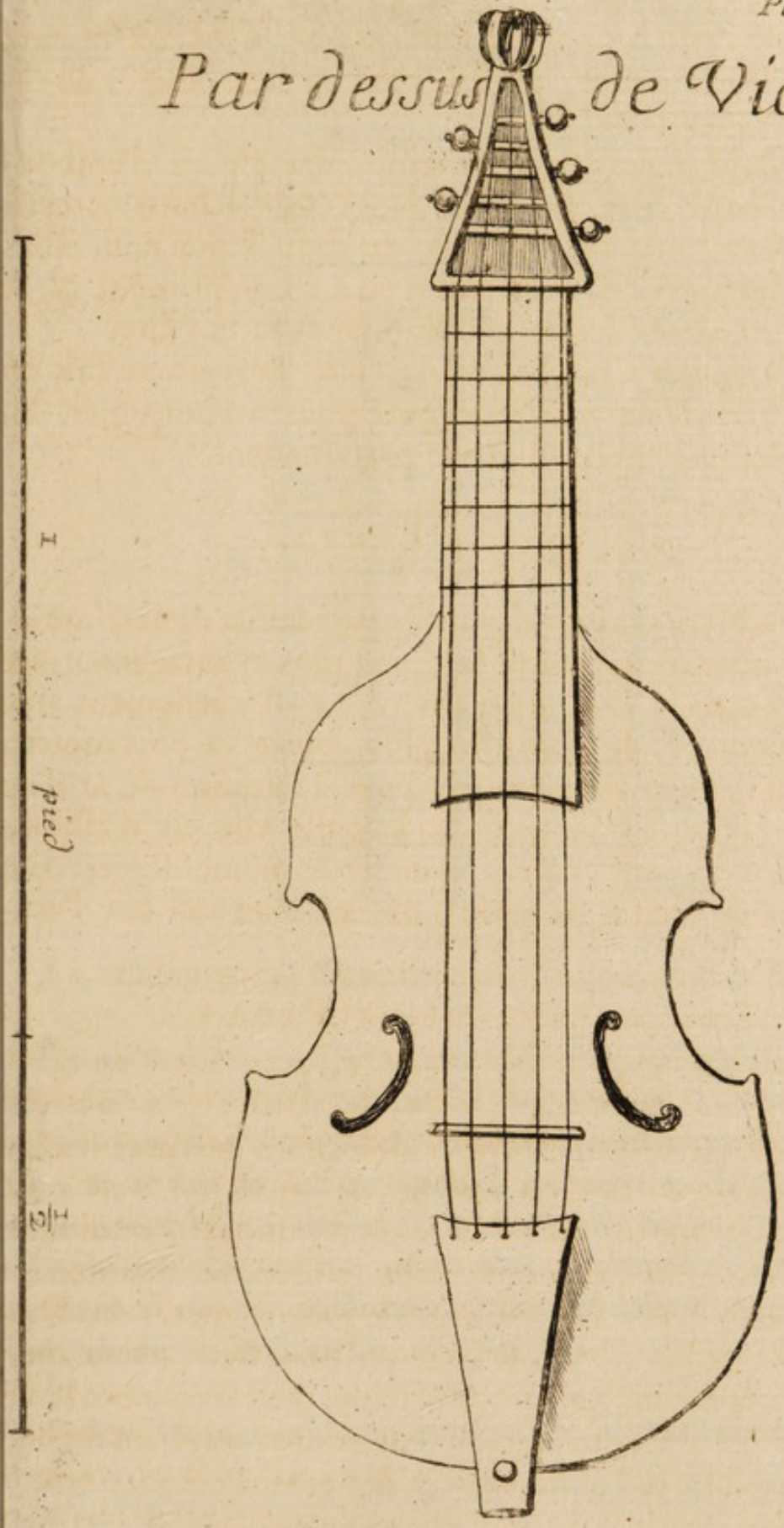
La petite Flute étoit ci-devant le par-deſſus de la Flute-à-bec; mais maintenant on ſe ſert bien plus avantageuſement du par-deſſus de la Flute Traverſiere : c'eſt réellement une Flute Traverſiere, de la moitié plus courte & plus mince, afin que ſon *amila* d'en bas ſe trouve à l'uniſſon du *la* d'en haut de la Flute Traverſiere, à laquelle elle eſt d'ailleurs reſſemblante en tout, même étendue & même doigté. On s'en ſert pour imiter le chant des oiſeaux & les Tambourins.

Le par-dessus de Viole.

Planche XXIV.

Le par deſſus de Viole étoit ci-devant un inſtrument aſſez meſquin, maigre, & d'un ſon foible; mais on s'eſt aviſé de le monter ſur un corps de violon, auquel, quoi qu'il ſoit inférieur, on peut cependant le ſuppoſer maintenant aſſez heureuſement. Les Dames ne jouent guères du Violon, le par-deſſus de Viole leur en tient lieu, parce qu'il joue à peu près tout ce que le Violon peut exécuter. Il eſt monté de cinq cordes, qu'on fait ſonner avec un archet. Les tons ſe font juſtes au moyen des touches qui barrent le manche, au nombre de ſept : ces touches ſont des cordes à boyau ſerrées & nouées en travers, de diſtance en diſtance, ſur la touche du manche.

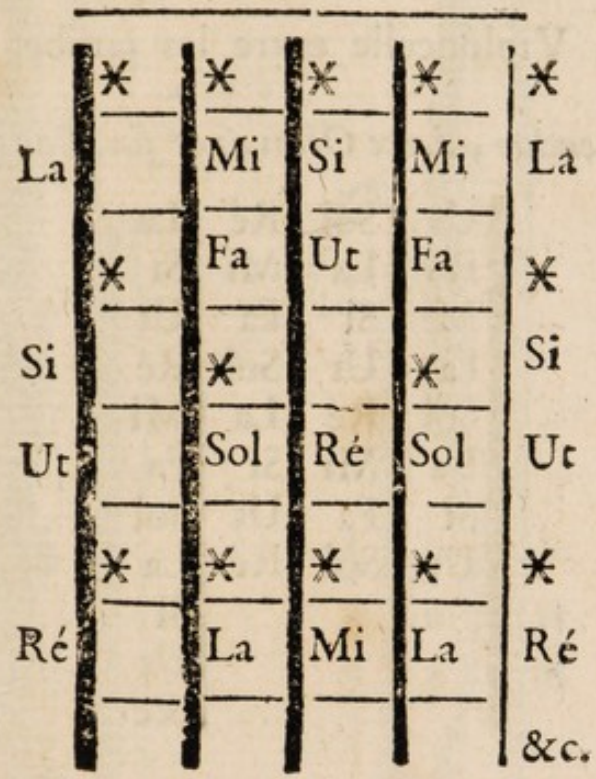
Par dessus de Viole



On joue cet instrument étant assis : on le pose sur les genoux, le manche vis-à-vis de la poitrine.

Etendue & accord.

Sol Ré La Ré Sol.



La Quinte de Violon, *en Italien* Alto Viola.

Ce qu'on nomme Quinte de Violon, est un Violon d'un tiers plus ample dans toutes ses dimensions. Cet instrument ne sert que dans les grands chœurs de Musique instrumentale, où il fait ce qu'on appelle les parties de remplissage entre la basse & le dessus, comme taille haute-contre, &c. Afin de lier l'harmonie, on le tient comme le Violon ; mais son accord en est différent, étant le même que celui du Violoncelle ci-dessous *la*, *ré*, *sol*, *ut*.

Le Violoncelle, *en Italien* Violoncello.

Cet instrument, à cordes de boyau & à archet, est la basse du Violon, fait comme lui ; mais d'environ cinq pieds de haut, pour que son *amila* soit à l'octave au-

deſſous de celui du Violon. Il n'a quatre cordes ; mais leurs accords eſt différent de celui du Violon.

L'accord des quatres cordes à vuide. { La. Ré. Sol. Ut. }

On tient la Violoncelle entre les jambes, le manche en haut.

Etendue, deux Octaves & ſix Tons.

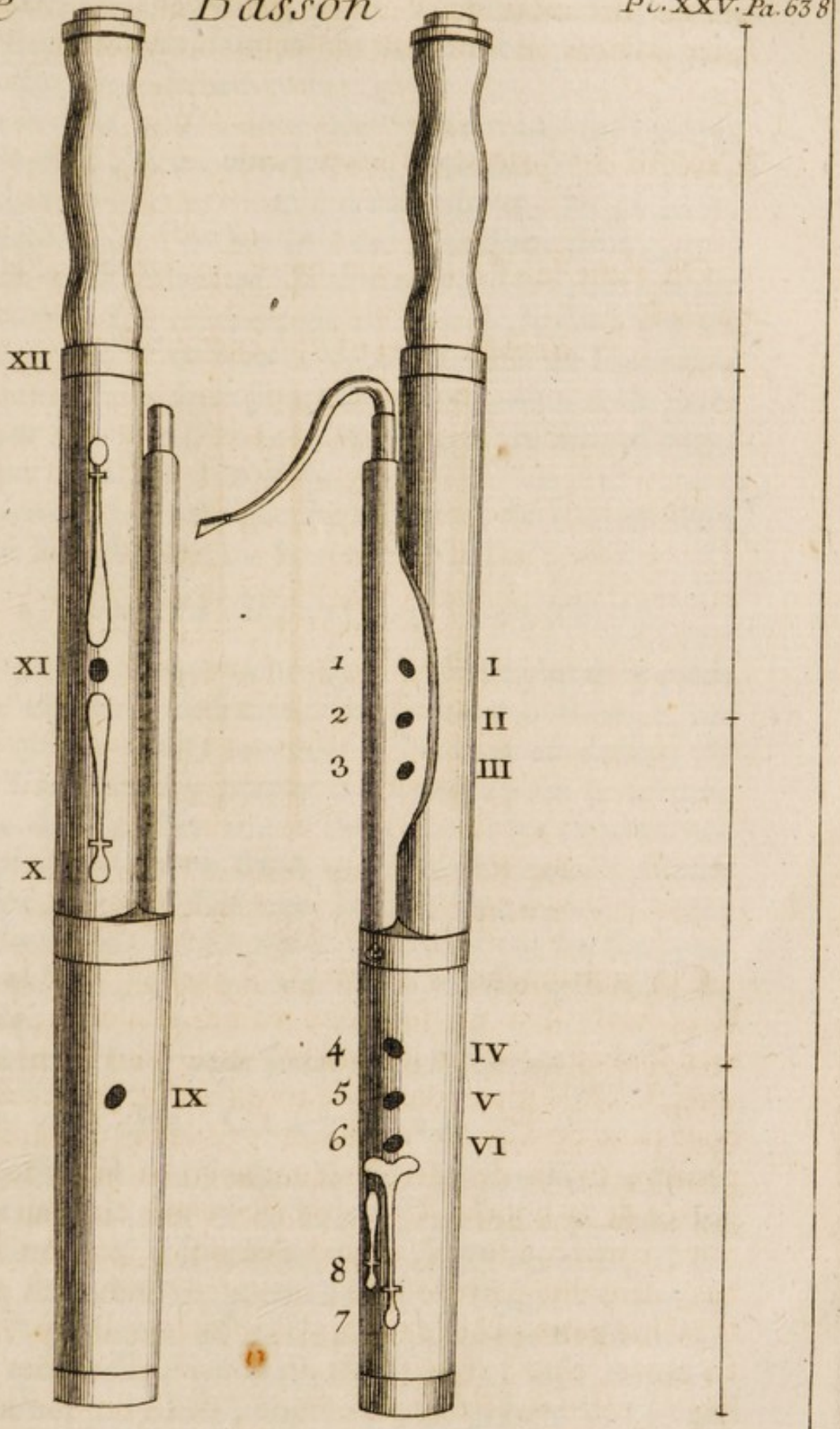
Ut	Sol	Ré	La
Ré	La	Mi	Si
Mi	Si	Fa	Ut
Fa	Ut	Sol	Ré
Sol	Ré	La	Mi
La	Mi	Si	Fa
Si	Fa	Ut	Sol
Ut	Sol	Ré	La
			Si
			Ut
			&c.

Le Basson, *en Italien* Fagotto.

Planche XXV.

Cet inſtrument eſt à vent & à anche ; c'eſt la baſſe du Haut-bois. Il a un ſon rond & fier. Il anime, & marque bien les baſſes, ce qui le rend très-utile dans les grands Concerts. C'eſt le plus étendu de tous les inſtrumens à vent. Le bout rond de l'anche s'enfonce par-deſſus le boccal ou ſerpentin, tuyau de cuivre recourbé en bas pour ſe trouver à portée de la bouche. Ce ſerpentin entre au haut d'un premier corps ou tuyau, lequel s'emboîte, par ſon bout d'en bas, dans une patte longue ; un autre conduit eſt percé dans la même patte à côté de celui-là, tous deux la percent d'outre en outre, côte à côte ; mais on bouche par en bas, avec du liége, cette ouverture commune, de façon que le vent ne ſçauroit ſortir ; mais il peut paſſer d'un conduit à l'autre, & remonter dans un ſecond corps qui cottoye le premier, &

Le Basson



aſſe même au-delà. Ces deux conduits, qui n'en font qu'un our le paſſage de l'air, ſont percés de douze trous, ſçavoir:

u premier corps—trois trous.

la patte—trois trous, dont deux par-devant ſont garnis de clefs, & un par-derriere ſans clef.

u ſecond corps—trois trous, qu'on nomme les pédales, dont celui d'en bas & celui d'en haut ſont garnis de clefs ouvertes & longues, dont les queues viennent ſe rendre près du trou du milieu qui eſt ſans clef. Ces quatre derniers trous ne ſont joués que par les deux pouces; ſçavoir, celui de la patte par le pouce d'en bas, & les trois du ſecond corps par le pouce d'en haut.

On le tient en biais de gauche à droite, au moyen d'un ordon qui ſe paſſe dans un bouton de l'habit.

La Contre-Basse de Violon.

Cet inſtrument a cordes à boyau & archet a plus de 5 pieds e haut : c'eſt, pour ainſi dire, un Violon monſtrueux, car l n'a que quatre cordes montées à l'octave au-deſſous de *amila* du Violoncelle, auquel il reſſemble pour la forme, ui eſt du double plus ample dans toutes les dimenſions. On n'emploie la Contre-Baſſe que dans les grands chœurs e Muſique, où elle fait une baze à l'harmonie, parce u'elle la ſoutient, la remplit & la nourrit par ſes ſons gra- es & moëlleux, ſon accord eſt le même que celui du Violoncelle.

Il faut être debout pour jouer cet inſtrument.

Le Clavessin.

Le Claveſſin eſt maintenant le ſeul inſtrument à accords t à cordes de fil d'acier & de laiton, qui ſoit reçu dans les rands concerts, & il le mérite; car par ſes accords, il lie harmonie & enchaîne, pour ainſi dire, toutes les parties nſemble. Son défaut eſt de ne pouvoir enfler & diminuer s ſons, qui ceſſent preſqu'auſſi-tôt qu'ils ſont frappés, oint de tenues par conſéquent : ſa plus grande utilité eſt accompagnement.

Il eſt compoſé d'un corps creux, plat en deſſous, poſé

horizontalement, ſoutenu par pluſieurs pieds ; fait en form de la Harpe, c'eſt-à-dire, en ligne droite d'un côté juſqu'a bout, d'où l'autre côté va s'élargiſſant petit à petit, juſqu' ce qu'il ſoit parvenu à trois pieds de large, alors il devien paralelle à l'autre côté pour contenir trois rangs de ſaute reaux & les deux claviers, qui le terminent par-devant : un table de ſapin qui le couvre, ſuit la même forme ; mai elle ceſſe où les claviers commencent : c'eſt ſur cette table qu les cordes ſont tendues & ſoutenues par trois chevalets plats

Les cordes ſont de fil d'acier pour les tons hauts, & de fil de laiton pour les autres ; elles ſe tendent ſur la tabl par le moyen de petites chevilles de fer enfoncées debout Tout l'inſtrument a huit pieds de long, ſans compter le claviers.

Les ſons s'accompliſſent par les marches ou touches d clavier ; elles élevent les ſautereaux, qui ont chacun u petit bout de plume de corbeau, ſaillant de côté, cett plume attrappe les cordes & les fait ſonner. Voyez *Pag.*629

Chaque ton a trois cordes, deux à l'uniſſon & la troi ſieme à l'octave au-deſſus. Le premier clavier les fait ſon ner toutes trois ; mais le ſecond n'en fait ſonner qu'une l'uniſſon.

On le joue aſſis, les mains ſur les claviers : c'eſt l'inſtru ment des Demoiſelles à marier & des Dames.

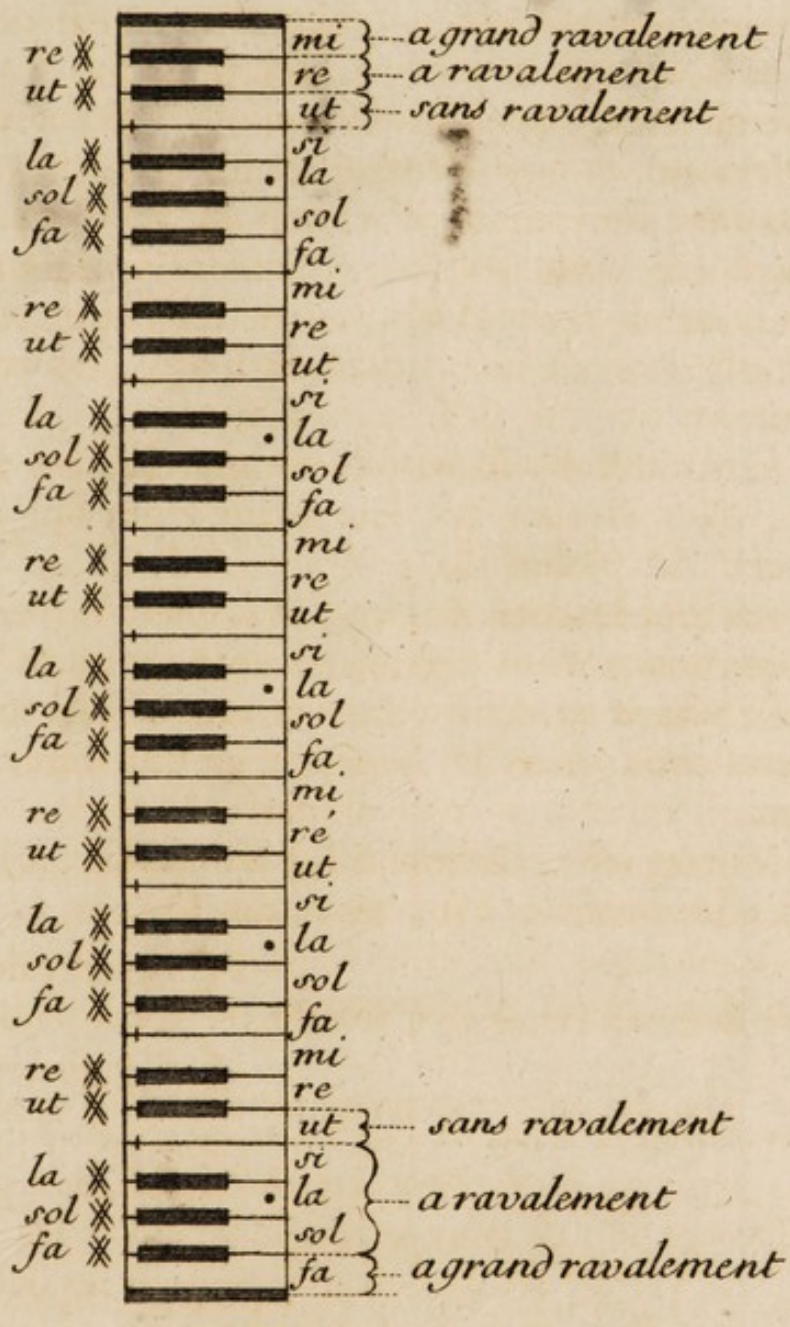
Il ſe fait de trois ſortes de Claveſſins { Sans ravalement. / A ravalement. / A grand ravalement

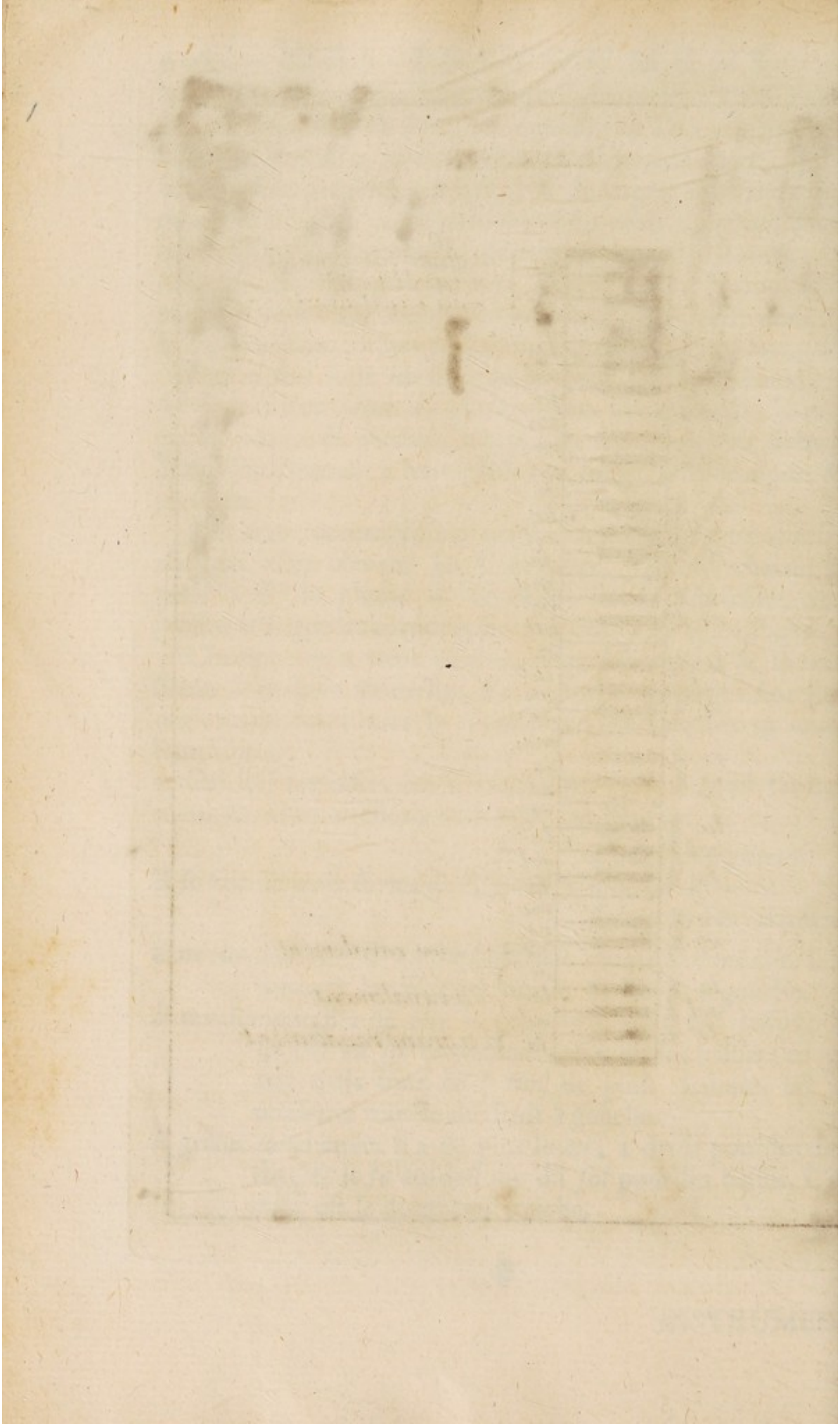
Sans ravalement, il va de l'*ut* à l'*ut* quatrieme octave. L'*a mila* eſt la dixieme touche de droit à gauche.

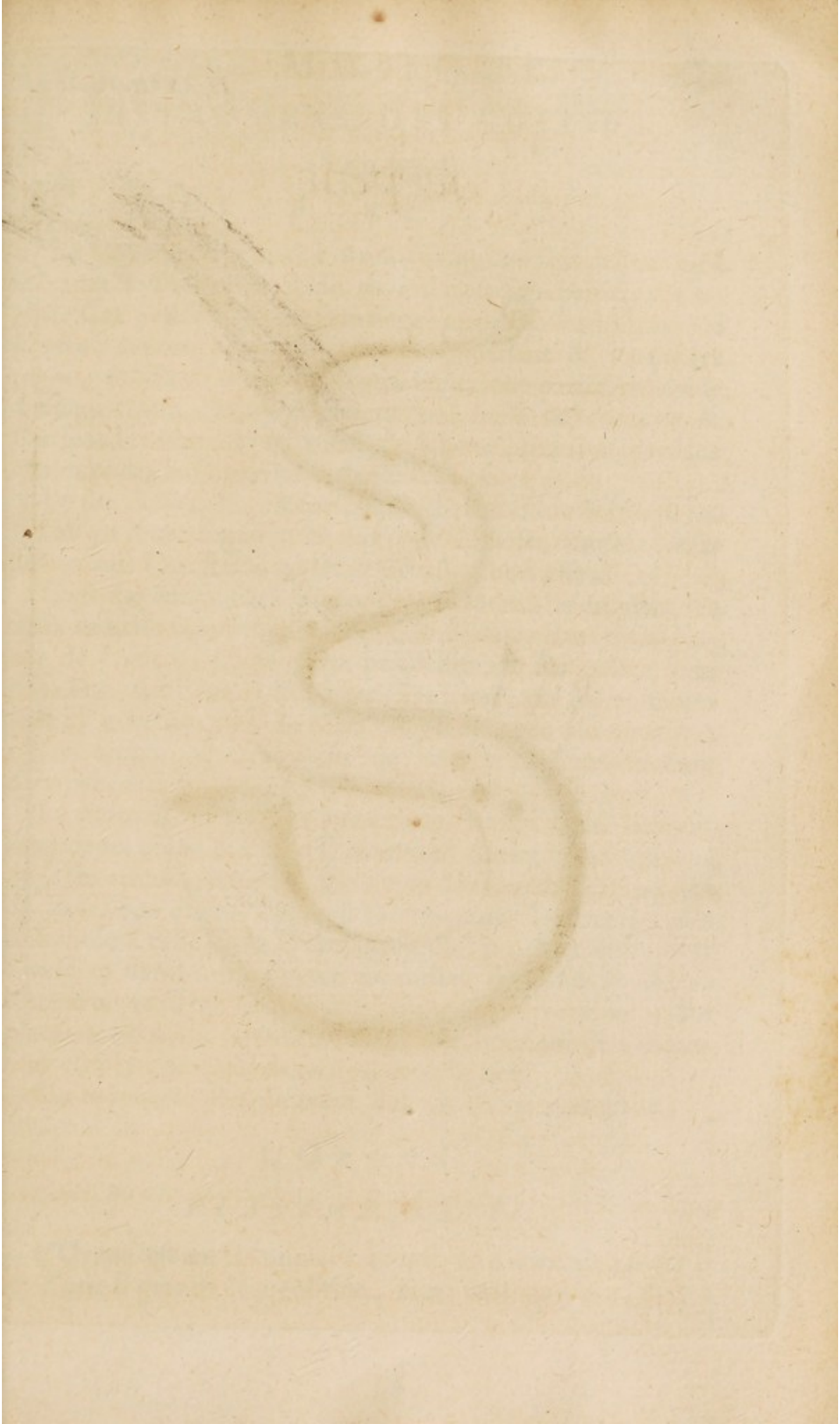
A ravalement il a de plus le *ré* à droit pour les deſſus, & de l'*ut* au *ſol* en deſcendant pour les baſſes, ce qu fait trois tons & $\frac{1}{2}$ ton de plus. L'*amila* eſt l onzieme touche de droit à gauche.

A grand ravalement il a de plus le *mi*, a droit pour les deſ ſus, & le *fa* au-deſſous du *ſol* pour les baſſes. L'*a mila* eſt la douzieme touche.

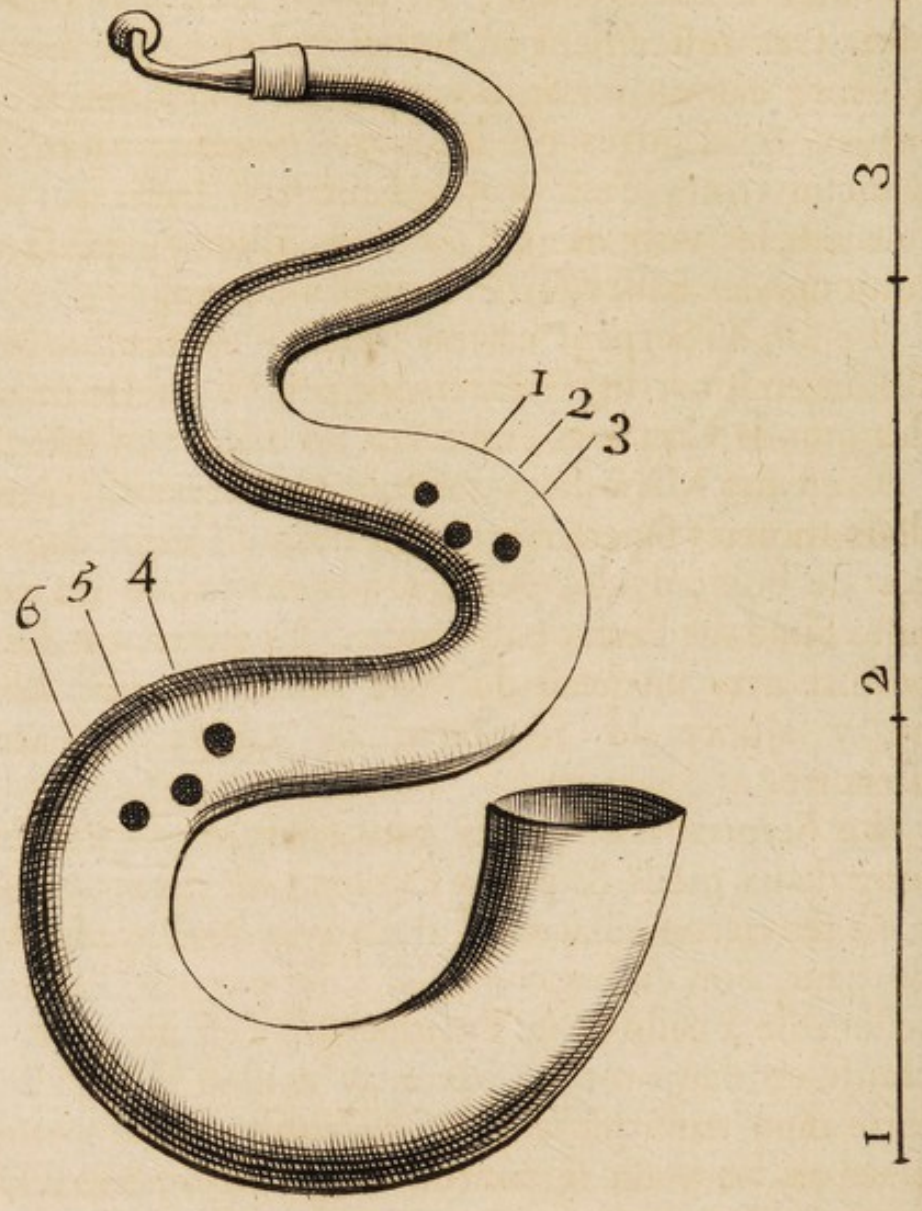
CLAVESSIN.


re
ut
la
sol
fa
re
ut
la
sol
fa
re
ut
la
sol
fa
re
ut
la
sol
fa
re
ut
la
sol
fa
re
ut
la
sol
fa
mi
re
ut
si
la
sol
fa
mi
re
ut
si
la
sol
fa
mi
re
ut
si
la
sol
fa
mi
re
ut
si
la
sol
fa
mi
re
ut
si
la
sol
fa
a grand ravalement
a ravalement
sans ravalement
sans ravalement
a ravalement
a grand ravalement





Serpent



INSTRUMENS DES ÉGLISES.

Le Serpent.

Planche XXVI.

Le Serpent eſt le ſeul inſtrument qui ne ſoit deſtiné qu'à exécuter le Plein-chant, du moins c'eſt ſon principal emploi. Cet inſtrument eſt fort ſingulier parmi les inſtrumens à vent; car on y fait des tons en bouchant & levant les trous, & d'autres où les levres ſeules ont part ſans l'aide d'aucun trou; c'eſt proprement une baſſe qui nourrit & ſoutient les voix des Chantres du Chœur, qui ſont preſque toujours des baſſes-taille & baſſes-contre.

Le ſon du Serpent eſt fort; mais il eſt ſombre & beuglant. Il faut en jouer ſupérieurement pour ſe mêler dans les baſſes des grands Concerts, où il fait un aſſez bon effet.

C'eſt des Menuiſiers qui font les Serpens. Ils creuſent les deux moitiés ſéparément d'un bout à l'autre dans deux pieces de bois; ils les évident par-deſſus, & les colent bien juſte l'une ſur l'autre; ils percent les trous, on les recouvre enſuite avec un peau de veau noire ou avec du chagrin; on y ajoute le ſerpentin de cuivre & l'embouchure d'yvoire.

Le Serpent n'a que ſix gros trous, trois à trois. Il ſeroit long de ſix pieds & plus s'il étoit tout droit; mais moyennant ſes circonvallations, il n'a que deux pieds ſept pouces de haut. Son embouchure eſt faite par un Tourneur : elle reſſemble à celle de la Trompette; c'eſt un petit entonnoir creuſé en demi-rond, percé au milieu du fond de la calotte d'un trou qui ſe termine par un petit conduit qu'on place au bout du ſerpentin. Le bord ſupérieur de l'entonnoir eſt plat, & épais d'environ deux lignes.

On le joue le plus ſouvent debout & en marchant.

L'Orgue.

Planche XXVII.

L'Orgue eſt un inſtrument à vent & à accords; mais il eſt d'une ſi grande compoſition, tient tant de place, & les

frais en ſont ſi conſidérables, qu'il n'y a que des Egliſes aſſez riches pour en faire la dépenſe, qui puiſſent en avoir de complettes ou approchant.

Les petits buffets d'Orgue de deux ou trois jeux, peuvent être acquis par des perſonnes aiſées, encore ſont-ils aſſez chers.

On ne parlera point ici de la ſtructure intérieure de l'Orgue, l'entrepriſe ſeroit trop forte; il ſuffira de dire que c'eſt un amas conſidérable de tuyaux de bois & de métail où il y entre l'étain : chaque tuyau fait un ton, lorſque le vent y entre, ſuivant la volonté de l'Organiſte, qui, au moyen des ſoufflets qu'un homme fait marcher ouvre les ſoupapes, en appuyant comme au Claveſſin ſur les marches des claviers.

Cet inſtrument ſeroit parfait : 1°. ſi il pouvoit enfler & diminuer les ſons; mais il les tient toujours également juſqu'à ce que la ſoupape ſoit fermée : 2°. ſi on pouvoit le jouer ſeul; mais il faut abſolument un homme pour hauſſer les ſoufflets, qui ſont au nombre de deux ou trois.

L'Eſtampe ci jointe eſt l'Orgue des grands Cordeliers à Paris, un des plus complets; Notre-Dame a de plus le jeu de bombarde.

L'Organiſte s'aſſoit devant les quatre claviers; le cinquieme, qui eſt celui des pédales, eſt à raze du plancher, à portée de ſes pieds, le grand Orgue & tous les regiſtres devant lui, & le poſitif ou petit Orgue derriere ſon dos.

Regiſtres.

Les regiſtres ſont des bâtons quarrés d'un pouce & demi, terminés en dehors par un bouton rond & applati; ils s'enfoncent dans des mortoiſes ou trous quarrés, dont ils ne ſçauroient ſortir, mais dans leſquels ils peuvent couler, aller & venir. Quand ils ſont enfoncés, ils ferment les jeux en tout ou en partie, c'eſt-à-dire, qu'ils bouchent au vent l'entrée dans les jeux. Quand on les tire en dehors, ils le laiſſent entrer.

Les jeux ſont écrits chacun à côté de ſon regiſtre. Il y a trente-neuf regiſtres.

Le Grand Orgue. AA

Pedale de 8. Pieds ....
Pedale de 4. Pieds ....
Pedale de Trompette ...
Pedale de Clairon ....
Trompette .....
Cimbale .....
Tierce .....
Nazard .....
Prestant .....

Trompette de recit. B

Bourdon de 16. Pieds
Prestant
Nazard
Quarte
Grand Cornet
Cimbale
Trompette
Voix Humaines
Cornet Séparé D

Montre de 16. Pieds ...
Huit Pieds .....
Bourdon .....
Flute de 8. Pieds .....
Doublette .....
Tierce .....
Fourniture .....
Trompette .....
Clairon .....

4
3
2
1

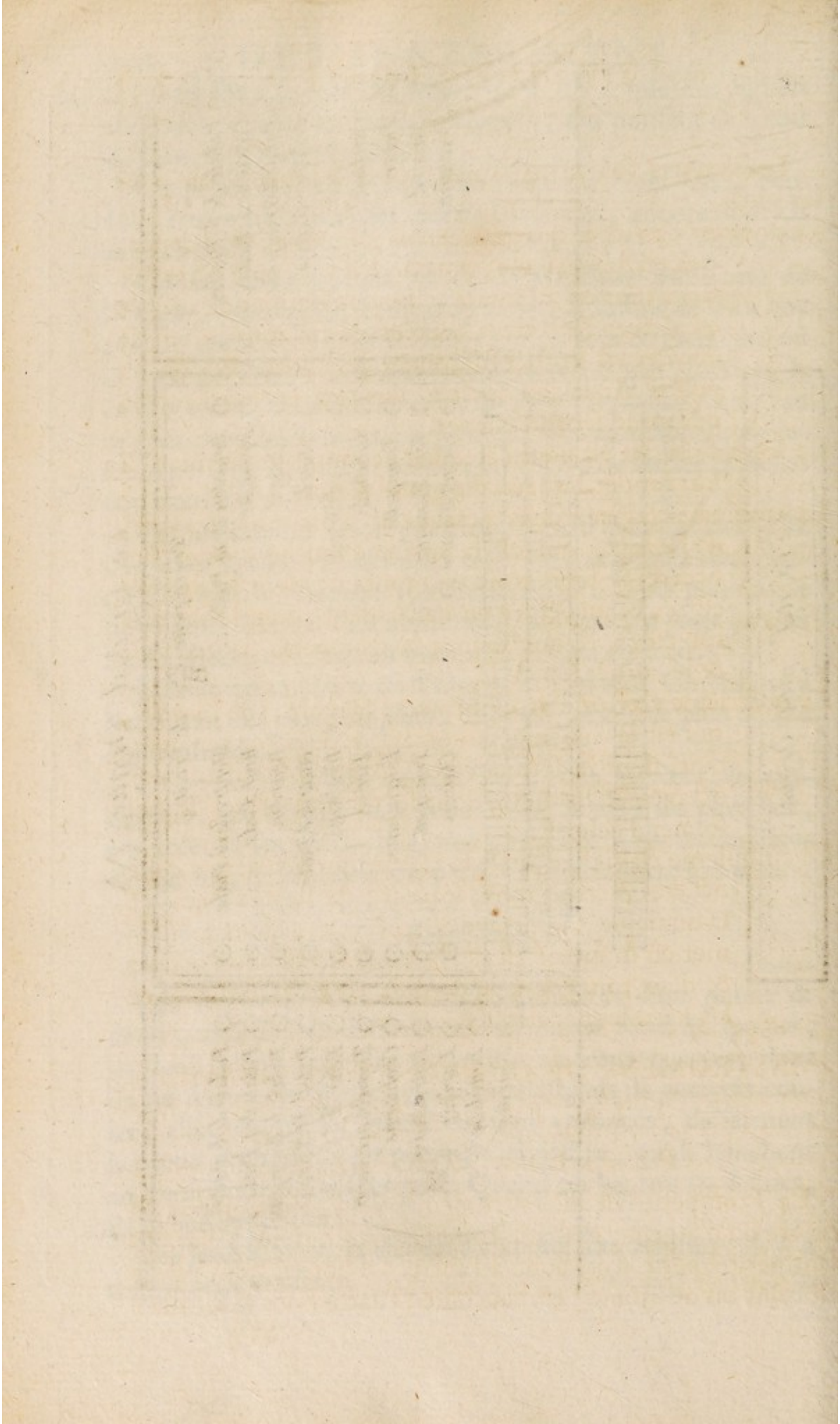
Pedale de 8. Pieds
Pedale de 4. Pieds
Pedale de Trompette
Pedale de Clairon
Echo E
Tremblant Fort
Cromorne
Fourniture
Larigot
Doublette
Bourdon

5

Clavier des pieds.

A

Le Positif petit Orgue.



Claviers.

Les claviers ſont cinq, quatre pour les mains, un pour les pieds.

Le premier clavier a quatre octaves; ſçavoir, de l'*amila*, qui eſt la dixieme, touche à droit, une octave & deux tons en montant, dont le dernier eſt *ut*, & en deſcendant trois octaves & ſix tons, dont le dernier eſt *ut*. Il fait ſonner les jeux ⊕ ⊕ du poſitif A. le jeu devient plus fort en amenant en devant le ſecond clavier.

Le ſecond clavier eſt pour l'étendue, comme le premier. Il fait ſonner les jeux du grand Orgue AA.

Le troiſieme clavier a deux octaves & trois tons; ſçavoir, de l'*amila*, qui eſt la onzieme touche à droit, un octave & trois tons en montant, dont le dernier eſt *ré*, & un octave en deſcendant, dont le dernier ton eſt *la*. Il fait ſonner la trompette de récit B. & le cornet ſépare D.

Le quatrieme clavier a trois octaves; ſçavoir, de l'*amila*, qui eſt la dixieme, un octave & deux tons en montant, dont le dernier eſt *ut*, & en deſcendant deux octaves & ſix tons, dont le dernier eſt *ut*. Il fait ſonner l'écho E.

Le cinquieme clavier, qui eſt le clavier des pédales, a deux octaves & cinq tons; ſçavoir, de l'*amila*, qui eſt la onzieme, un octave & trois tons, dont le dernier en montant eſt *ré*, & en deſcendant un octave & deux tons, dont le dernier eſt *fa*. Il fait ſonner les jeux des pédales XX.

INSTRUMENS DE GUERRE ET DE CHASSE.

La Trompette.

Planche XXVIIII.

La Trompette eſt un inſtrument à vent, entierement de cuivre ou d'argent; c'eſt un conduit rond qui va s'élargiſſant petit à petit d'un bout à l'autre. Le bout le plus étroit eſt celui où on ajoute l'embouchure; l'autre bout ſe termine

par un évaſement conſidérable, qu'on nomme le pavillon. Si ce conduit étoit tout droit, il auroit entre ſix & ſept pieds de long, ce qui ſeroit fort embarraſſant, c'eſt pourquoi on le plie en trois, comme on voit dans la Planche.

La Trompette n'a aucuns trous, ainſi les doigts n'ont nulle part à ſes ſons; on appuie les levres ſur l'embouchure, & on ſouffle dedans. Cette embouchure reſſemble à celle du Serpent, la ſeule différence eſt que celle-ci eſt de cuivre, & l'autre d'yvoire. (*Voyez le Serpent ci-devant*). Ce n'eſt que la preſſion graduée de l'embouchure, contre les levres, qui forme les tons, leſquels pour être juſtes ou non dépendent de l'oreille; d'ailleurs c'eſt un inſtrument très-borné: 1°. ſon octave baſſe ne peut faire que les intervalles baſſes *ſol ut mi ſol*; la ſeconde octave fait tous les tons, mais ni dieſes ni bémols, ni aucune tranſpoſitions: il ne ſçauroit jouer qu'en *C ſol ut* & en *G ré ſol*.

On la ſonne à pied & à cheval.

Etendue.

Sol | Ut | Mi | Sol | La Si Ut Ré Mi Fa Sol La Si Ut.

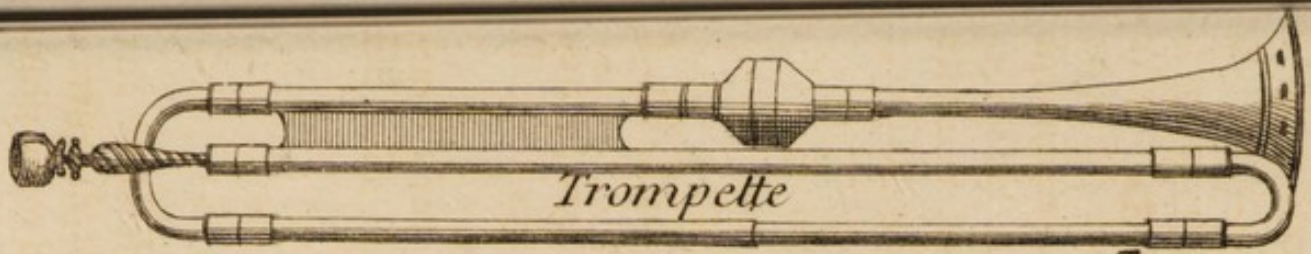
On a trouvé cet inſtrument propre pour la guerre, parce qu'il eſt ſonore, perçant, & qu'il s'entend de très-loin. Il eſt affecté à la Cavalerie.

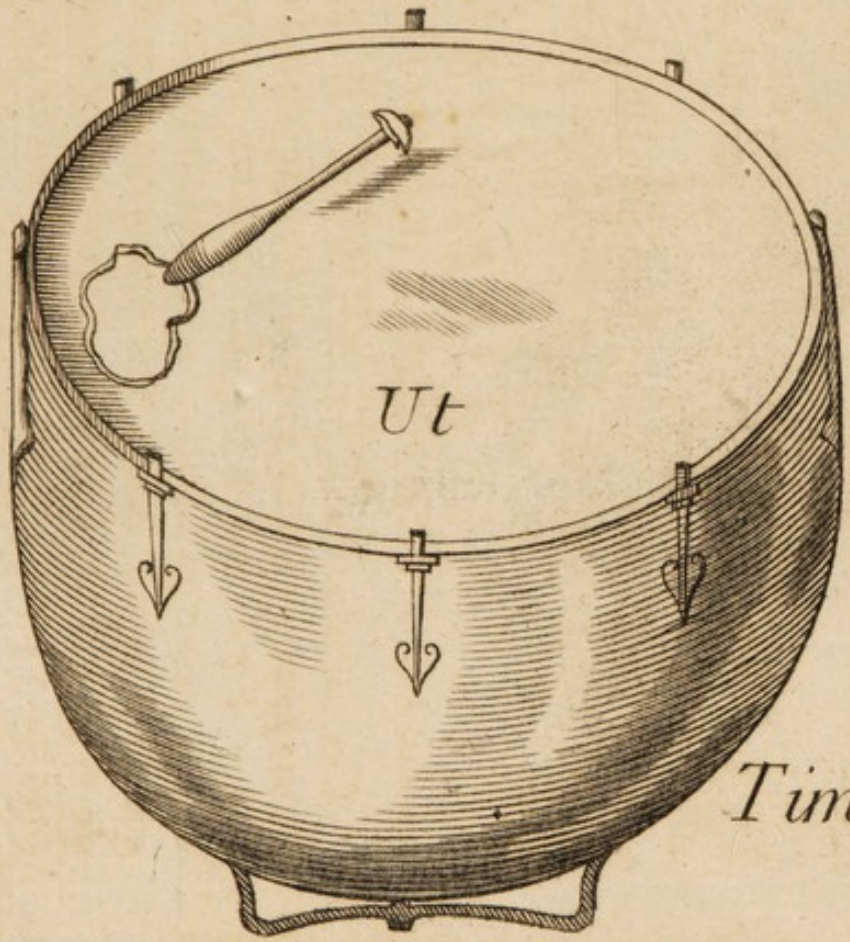
On fait des morceaux de Muſique dans les grands Concerts, exprès pour les Trompettes qui y font un aſſez bel effet.

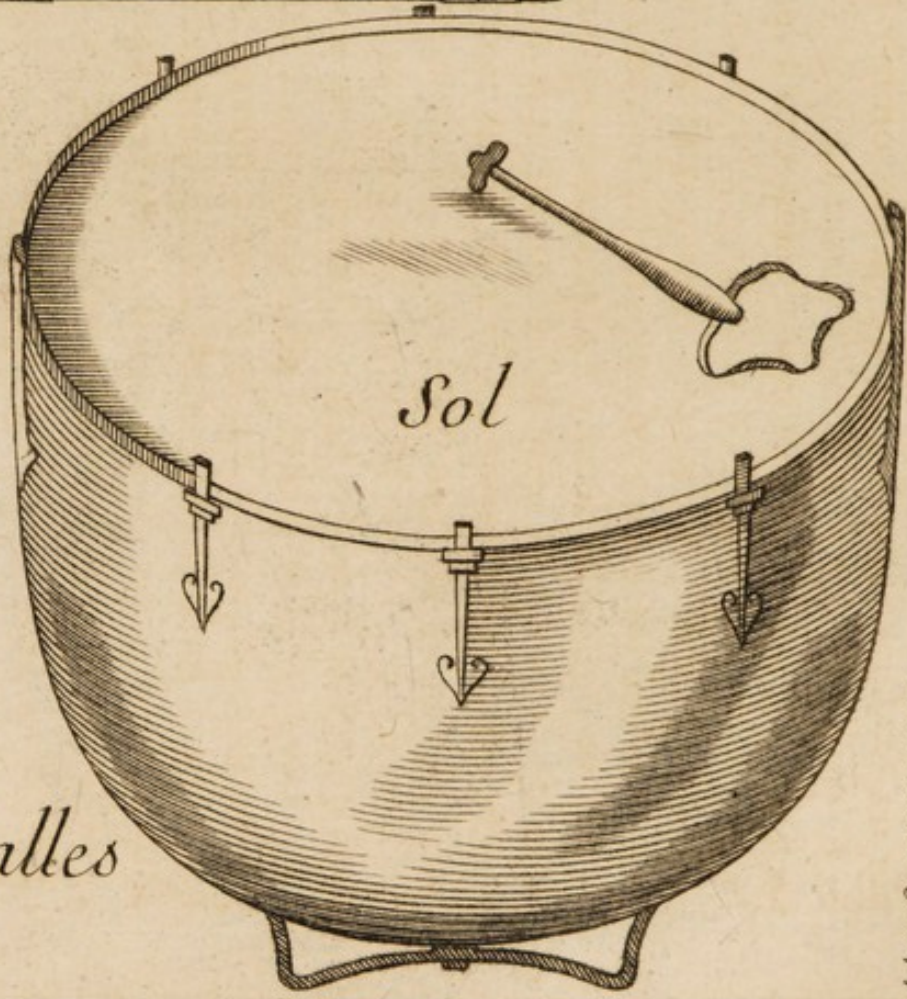
LES TIMBALES.

PLANCHE XXVIII.

Cet inſtrument eſt toujours double, il ſert de baſſe aux Trompettes. Ce ſont deux eſpeces de chaudieres de cuivre rouge, l'une, qui eſt la grande, haute d'un pied deux pouces, & de vingt-un pouce de diametre par en haut; l'autre, qui eſt la petite, haute de treize pouces & demi, & large de vingt pouces. Chacune eſt un peu élevée ſur un petit trépied qui y tient. On couvre le haut de chaque Timbale d'une peau de bouc tendue ſur un cercle de fer. On les accorde au ton par le moyen de huit vis de fer, qui, en tournant

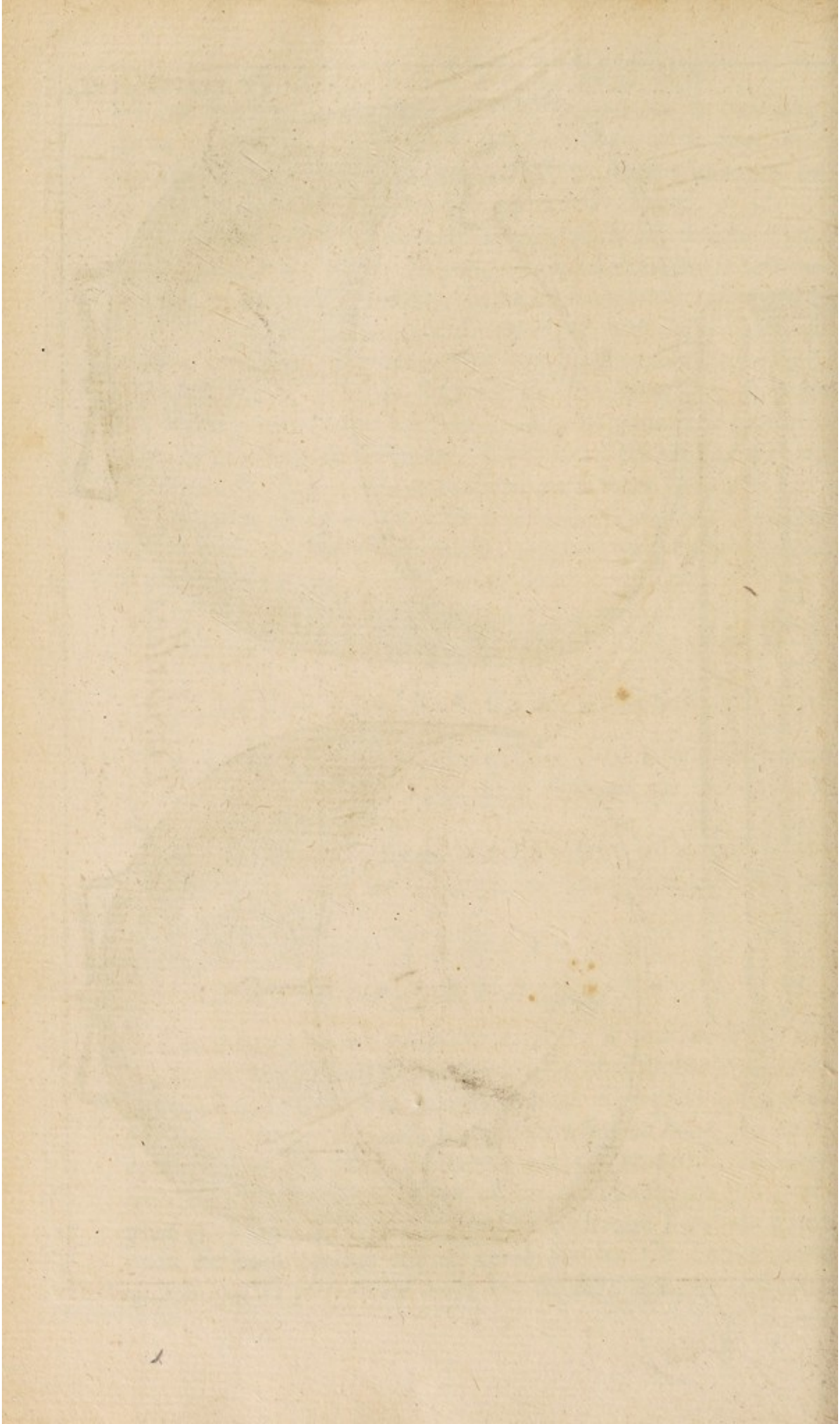


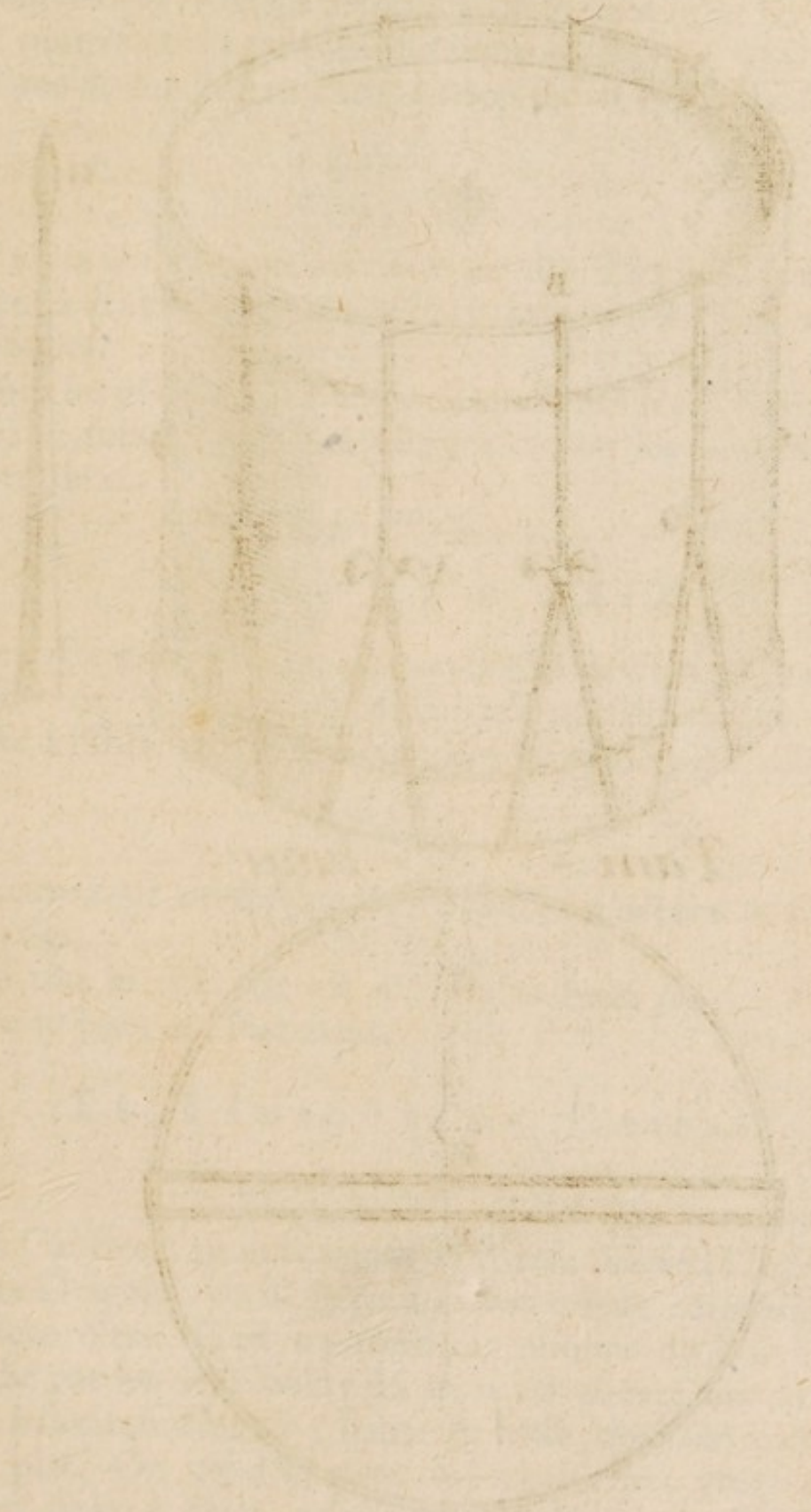




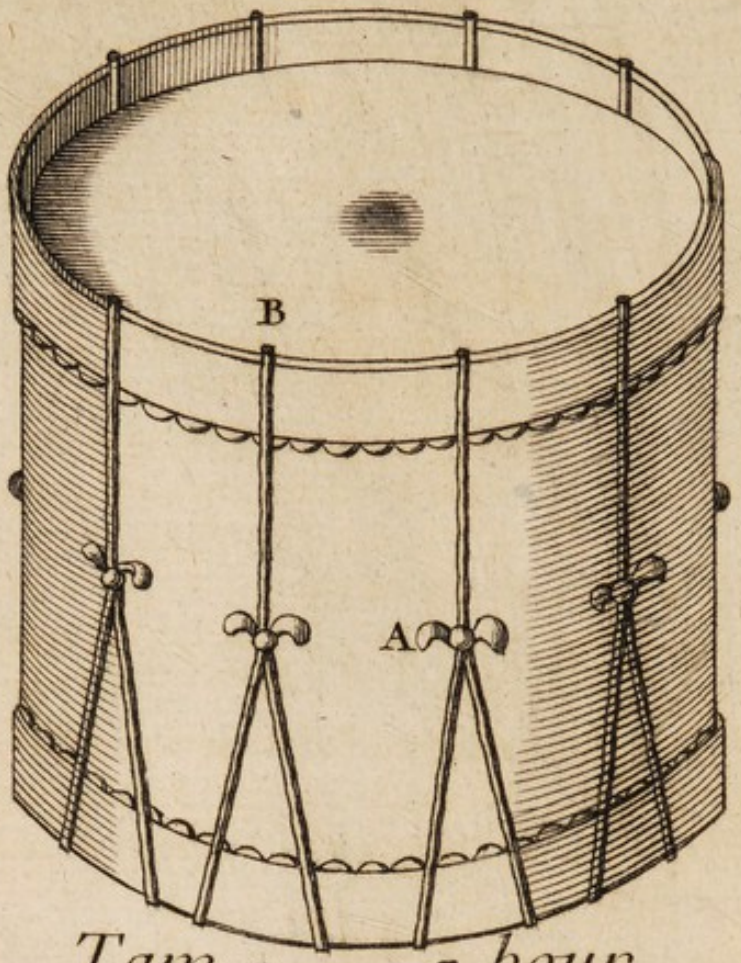
Timballes

Pl. XXIX. Pag. 644

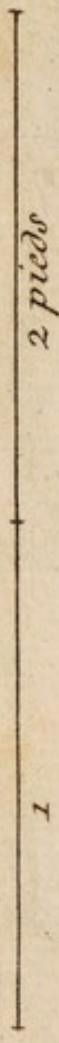


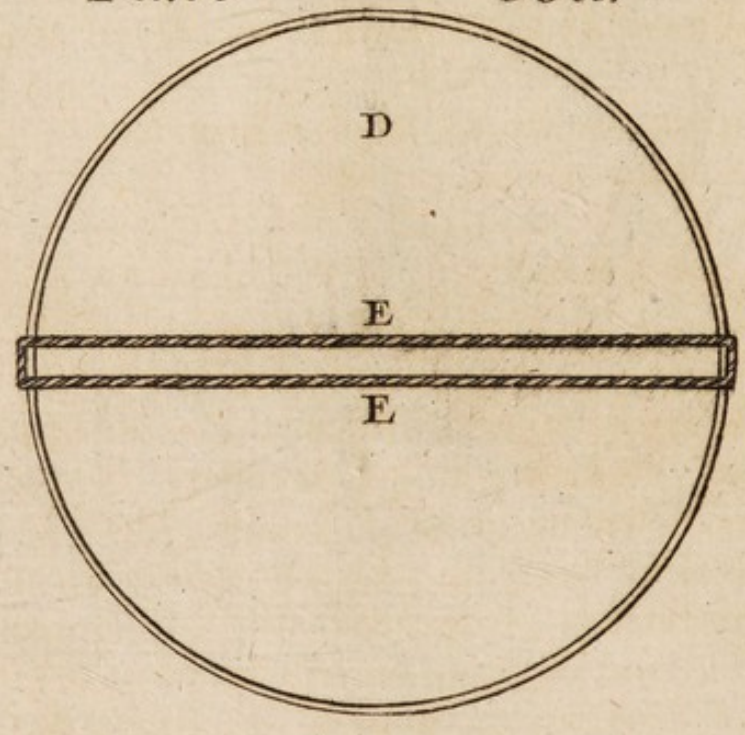


Fifre



Tam- -bour





d'un ſens ou de l'autre, tendent ou détendent la peau au point qu'on deſire.

Pour battre & faire réſonner cette peau, on ſe ſert de deux petits bâtons terminés en bouton plat, dont on frappe ſur l'une & ſur l'autre, ſoit à coup ſec ou en roulant.

Accord { de la grande } Sol.
{ de la petite } Ut.

Il n'y a que la Cavalerie qui ait des Timbales; elles ſe placent à droit & à gauche le long des épaules du cheval du Timbalier.

Dans les grands Concerts, où on ſe ſert de Trompettes, on joint ſouvent des Timbales; alors on les bat aſſis dans l'entre-deux.

LE FIFRE.

PLANCHE XXIX.

Le Fifre eſt un eſpece de par-deſſus de Flute Allemande. Le ſon de ce petit inſtrument eſt dur & perçant; il eſt affecté à l'Infanterie, & n'eſt employé nulle part ailleurs.

Etendue.

Quatre tons au-deſſous de l'*amila*, un octave & ſix tons au-deſſus.

Le ton le plus bas eſt *ré*, le plus haut *ſol.*

On le joue en marchant.

LE TAMBOUR OU CAISSE.

PLANCHE XXIX.

La Caiſſe eſt un inſtrument de guerre affecté à l'Infanterie & aux Dragons; on ne le peut guères mieux comparer qu'à un ſceau d'eau. C'eſt un rond ou cilindre de bois mince bouché par les deux bouts de peau de chevre ou de bouc priſe à ſa circonférence, haute & baſſe, ſous un cercle de bois plat. On tend la peau ſupérieure par vingt-quatre ficelles deux à deux, qu'on nomme les tirans B. Chaque double ficelle forme un triangle aigu, la pointe en haut: ce

triangle ſe ſerre, & par conſéquent ſe racourcit au moyen d'un anneau de cuir qui l'enfile : cet anneau ſe nomme la paſſe A. On hauſſe ou baiſſe les paſſes, ſelon que l'on veut que la peau ſupérieure s'étende plus ou moins, car les tirans y répondent. La peau inférieure D. eſt traverſée en dehors par deux ficelles à boyau paralelles, éloignées d'un pouce l'une de l'autre, qu'on nomme les timbres EE. Lorſqu'on bat cet inſtrument avec deux baguettes GG. d'un pied de long, dont le bout eſt formé en olive, les coups donnés ſur la peau ſupérieure, font approcher par le contre-coup la peau inférieure des timbres, ce qui les fait retentir & rend le ſon plus vif.

On ne peut définir aucun ton à cet inſtrument, ainſi il eſt à tous accords. On le bat en marchant.

Les Tambours ordinaires ont quatorze pouces de haut, ſur dix-ſept pouces de large. Il s'en fait de différentes grandeurs.

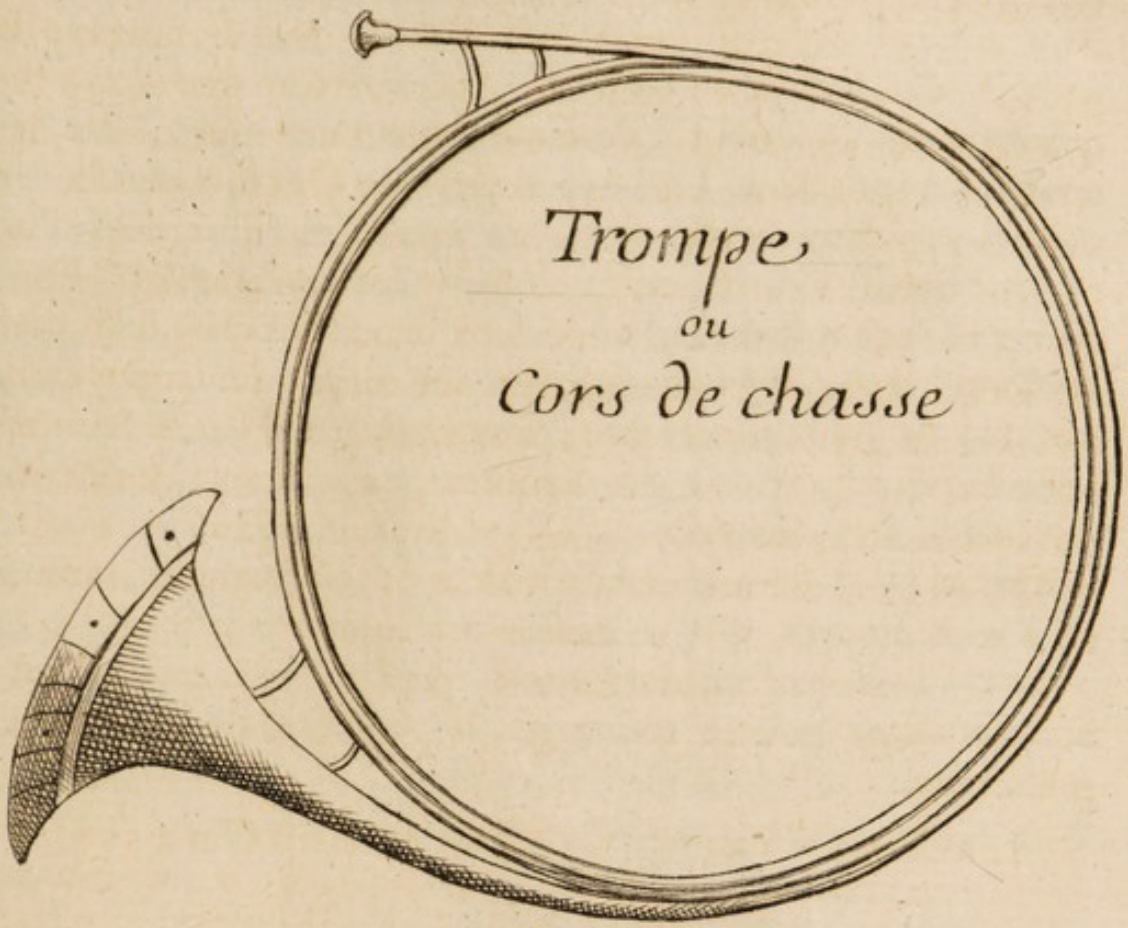
La Trompe ou le Cors-de-Chasse.

Planche XXX.

La Trompe eſt un inſtrument à vent, entierement de cuivre ou d'argent comme la Trompette. Il ſert aux Chaſſeurs à cors & à cris, à animer les chiens courans, & à s'en faire entendre. Il ſe ſonne à pied ou à cheval, arrêté ou en courant, voilà ſa premiere deſtination ; depuis on la mêlé dans les grands Concerts où il fait aſſez bien. Cet inſtrument, ainſi que la Trompette, eſt très-borné : c'eſt un tuyau rond de cuivre qui va toujours s'élargiſſant juſqu'au pavillon. (*Voyez la deſcription de la Trompette ci-devant*). Si on le laiſſoit tout droit, on ne pourroit s'en ſervir commodément, car il auroit autour de dix pieds de long ; mais on le plie en rond, en lui faiſant faire pluſieurs tours à côté l'un de l'autre, de façon que l'embouchure & le pavillon ſe terminent du même côté, l'embouchure en haut, le pavillon en bas. L'embouchure eſt un véritable entonnoir communément d'argent. La Trompe ſe joue ſans doigts comme la Trompette, & a les mêmes défauts

Etendue.

Ut | Mi | Sol | Ut Ré Mi Fa Sol La Si Ut, &c.



Trompe
ou
Cors de chasse

1 pied

Clarinet

LE CLARINET.

PLANCHE XXX.

Le Clarinet eſt un inſtrument à vent, a la quinte des tons, c'eſt-à-dire, que ſon *amila* eſt à la quinte au-deſſous de l'*amila* des deſſus, ce qui l'oblige à tranſpoſer toujours, puiſqu'il doit ſonner *mi* pour ſe trouver à l'uniſſon des Violons, Haut-bois, &c. C'eſt ce qui fait encore qu'il faut être muni, quand on joue de cet inſtrument, d'autant de Clarinets que les deſſus ſont montés ſur un *amila* plus haut ou plus bas. Il a en récompenſe l'avantage d'être gai & ſonore, & de faire très-bien dans les Concerts mêlé avec les Cors-de-Chaſſe. Il eſt rare qu'il réuſſiſſe ſeul à cauſe de la dureté du ſon qu'il eſt difficile d'adoucir. Il a une embouchure particuliere, c'eſt d'être fendu en long par le bout d'en haut : cette fente, longue d'un pouce & plus, miſe dans la bouche, rend en ſoufflant un ſon de Muzette ou de Chalumeau champêtre. On le tient en avant comme le Haut-bois.

Il a dix-neuf pouces de long, & eſt percé de dix trous, dont les deux d'en haut ſont bouchés avec des clefs.

Etendue.

Du *fa* au-deſſous de ſon *amila* au *mi* troiſieme octave.

INSTRUMENS POUR LA DANSE.

LA POCHE.

PLANCHE XXXI.

C'eſt un par-deſſus de Violon, accordé & monté de même. Il s'en fait de deux ſorte de modeles ou patrons. *Voyez la Planche.*

La Poche ſe nomme ainſi, parce que ce petit inſtrument ſe met dans la poche des Maîtres à danſer, pour jouer quand ils font danſer leurs écoliers : c'eſt ſon unique uſage.

La Musette.

Planche XXXI.

La Muſette eſt un inſtrument à vent & à accords, pluſieurs pieces entrent dans ſa compoſition.

1°. Deux tuyaux AA. nommés chalumeaux percés de trous & garnis de pluſieurs clefs. Le bout des chalumeaux a un anche caché en B. au-deſſous duquel la poche de cuir eſt attachée.

2°. Une poche de cuir C. pour contenir le vent.

3°. Une boëte ronde, nommée le bourdon D. garnie d'anches en dedans qui ſonnent les accords.

4°. Un ſoufflet E. dont le bout F. qui eſt pliant, entre dans dans la poche : au bout oppoſé eſt attaché un ruban ou cordon plat & large, qu'on boucle autour du bras gauche.

Les deux chalumeaux ſe diſtinguent en grand & petit. Le grand a ſeize trous, dont huit devant. (Le plus haut a une clef) trois à côté, bouchés par des clefs, & cinq par derriere, dont quatre ſont bouchés avec des clefs. Le petit chalumeau a ſix trous, trois devant, & trois derriere, tous bouchés avec des clefs.

La poche, faite de peau, commence étroite à la tête des deux chalumeaux, renferme leurs anche; puis ſe courbant en bas, elle s'élargit & devient une aſſez grande capacité : elle reçoit le vent du ſoufflet qui la fait enfler, & donne le ſon à tout l'inſtrument.

Le bourdon eſt une petite tour d'environ ſix pouces de haut fermée par-deſſus, qui a iſſue dans la poche à laquelle elle eſt attachée. Ce bourdon enferme ſix anches ou ſept, qui font l'accord & ſervent d'accompagnement aux airs qu'on joue ſur les chalumeaux. On monte cet accord avec de petites couliſſes qu'on nomme les layettes. Il eſt placé à l'endroit qu'on voit dans la *Pl.*

Le ſoufflet s'attache par une ceinture & une boucle autour du bras gauche. Il eſt terminé par un canal de peau, dont l'iſſue eſt dans la poche vers le tiers en bas. (*Voyez la Planche.*) Le bras gauche fait aller ce ſoufflet, dont le vent

entre dans la poche & la fait gonfler, alors tous les anches réſonnent.

Etendue.

Des deux chalumeaux, depuis le *fa* au-deſſous de l'*amila* grand tuyau, juſqu'au *ré* deuxieme octave petit tuyau.

Cet inſtrument, quoique fort compoſé, eſt aſſez borné, car il ne ſçauroit jouer qu'en *C ſol ut* & en *G ré ſol*. Le bourdon ne peut faire l'accord que de ces deux tons, au moyen de cinq ou ſept anches qu'il a en dedans qu'on hauſſe ou baiſſe par ſes couliſſes pour faire l'accord.

L'accord du bourdon en *C ſol ut* { *Ut* uniſſon, *Ut* bas octave, *Sol* uniſſon, *Sol* bas octave, *Sol* contre-baſſe } 5 anch.

L'accord du bourdon en *G ré ſol* { Les trois *ſol* comme deſſus. *Ré* au-deſſus. *Ré* octave au-deſſous.

Nota. On ne ſçauroit en jouant laiſſer pluſieurs trous débouchés à la fois, tout doit être toujours bouché, excepté le trou du ton qu'on fait, & cela dans toute l'étendue ſucceſſivement.

La Muzette a le défaut de l'Orgue, qui eſt de ne pouvoir enfler ni diminuer les ſons; d'ailleurs elle eſt aſſez agréable à entendre d'un peu loin, à cauſe principalement du bruit que fait le bourdon qui eſt étourdiſſant de près. Comme le ton en eſt gai & brillant, elle eſt très-bonne pour faire danſer ſur la pélouſe à la campagne.

On s'en ſert rarement dans les Concerts, parce que les Haut-bois l'imitent ſuffiſamment, pendant que les baſſes contrefont le bourdon.

LA VIELLE.

PLANCHE XXXI.

La Vielle eſt un inſtrument aſſez compliqué : il a cordes à boyau, il eſt à roue & à accords.

Deſſus le corps qui fait le fondement de la Vielle, ou encore mieux ſur un corps de Guittare, de Luth ou de

Théorbe, on établit le reſte de ſa conſtruction qui conſiſte :

1°. En une roue pleine *aa.* de ſix pouces de diametre, dont plus de la moitié s'enfonce en dedans du corps. L'aiſſieu de cette roue, en ſortant du corps vers la pate, eſt joint à une petite manivelle *b.* dont on ſe ſert pour faire tourner la roue.

2°. Deux cordes à boyau *cc.* d'égale groſſeur, diſtantes l'une de l'autre d'un pouce & demi, & qu'on monte à l'uniſſon *ſol*, ſont attachés d'un bout à la pate *d.* paſſent ſur un chevalet *e.* touchent la roue en paſſant deſſus, & vont s'attacher aux deux premieres chevilles de la tête *f.* elles longent en chemin faiſant le milieu d'une boëte de bois *oo.* longue & étroite, où chacune rencontre un rang de chevilles. Ces chevilles ſont debout deux à deux ſur les queues où le prolongement des touches *rr.* Ces touches ſont ſemblables à celles d'un Claveſſin, & ſont rangées en dehors de la boëte le long d'un de ſes côtés.

3°. Des deux côtés & en dehors de la boëte ſuſdite, quatre cordes deux à deux partant du bas du corps même, deux à droit & deux à gauche paſſent, chaque paire ſur un chevalet *mm.* vont toucher la roue, & cotoyant enſuite la boëte à quelque diſtance, paſſent, ſur deux autres chevalets *nn* vers la tête pour ſe rendre chacune à leurs chevilles.

Ces Cordes ſont celles de l'accord.

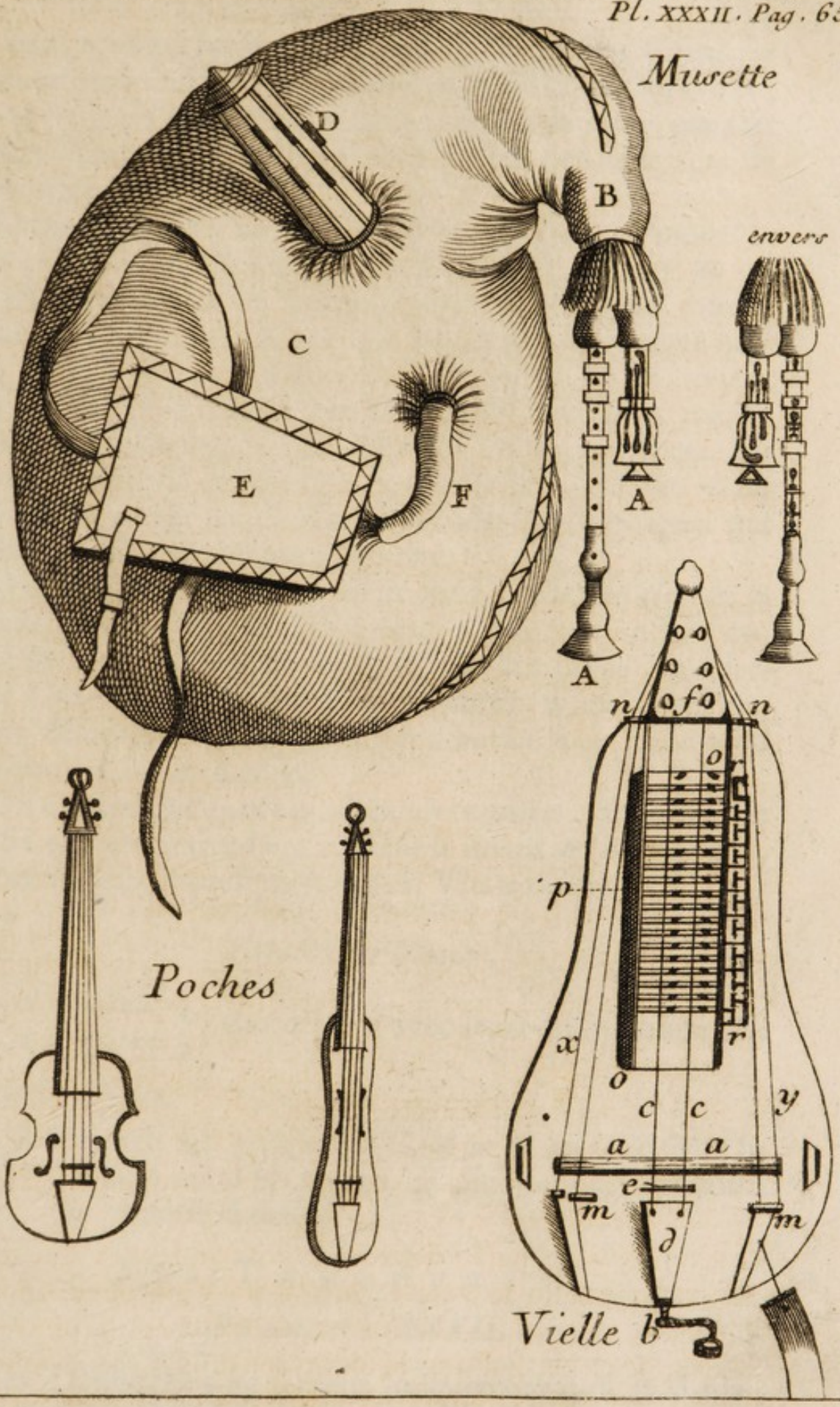
La premiere, à gauche de la roue, ſe nomme la trompette elle doit ſonner *ut. Voyez ci-deſſous ſa propriété.*

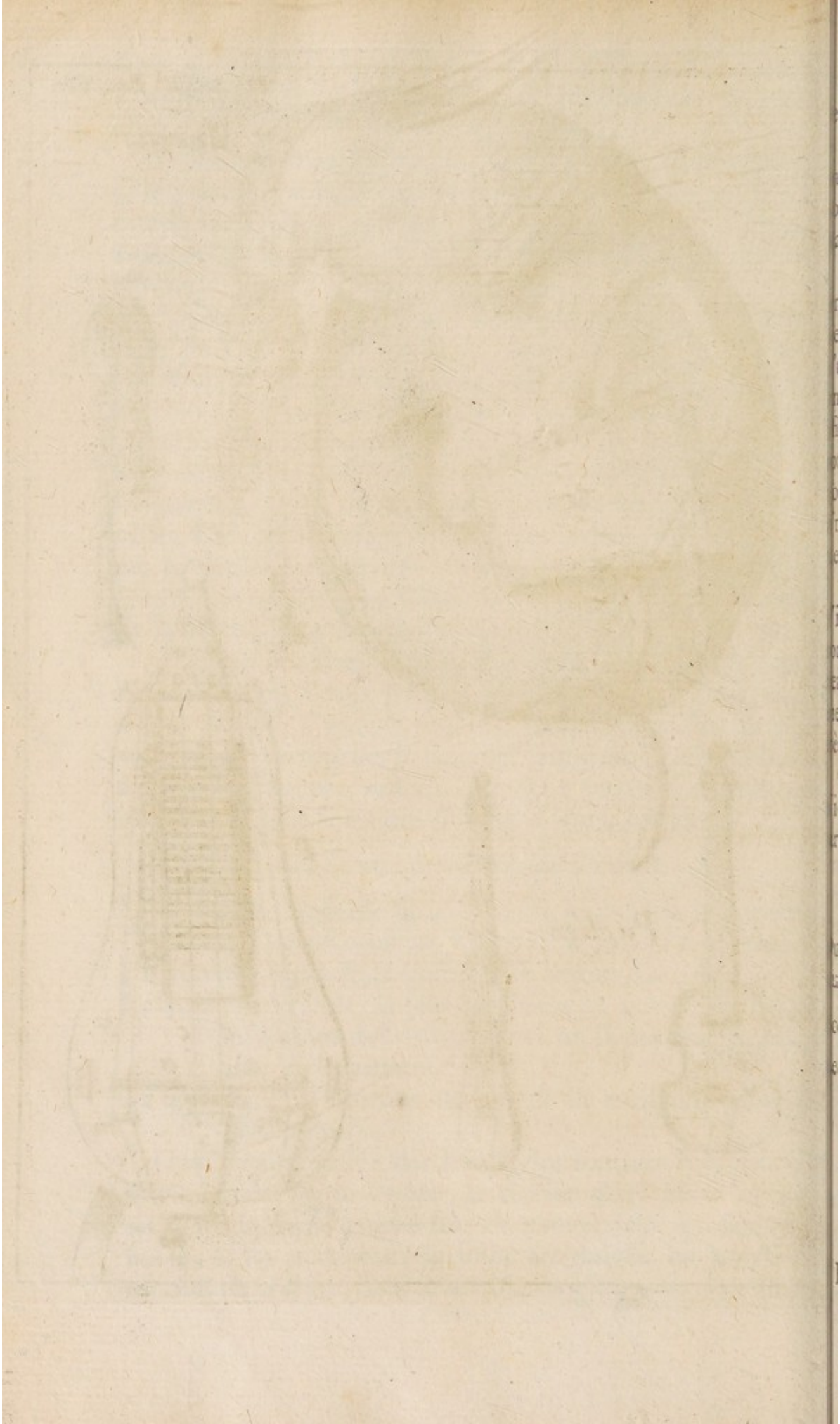
La ſeconde, qui eſt ſa voiſine, ſe monte ſur *ſol.*

La troiſieme à droit, la plus en dehors *y.* fait *ut* à l'octave au-deſſous de la trompette : on la nomme le bourdon de la trompe.

La quatrieme, à droit en dedans de la troiſieme, fait *ſol* octave baſſe.

Une ceinture paſſée derriere le dos ſoutient la Vielle horiſontalement ſur le ventre, le clavier alors pend en bas on place la main gauche ſur un couvercle *p.* qui ferme la boëte, & en recourbant le bout des doigts, on pouſſe les touches du clavier, dont le double rang de chevilles touch-


Musette
D
B
C
E
F
A
A
envers
Poches
n
o
f
o
n
o
p
x
r
o
c
c
y
a
a
e
m
m
d
Vielle



s deux cordes à boyau du dedans de la boëte, faiſant *ſol* vuide & donne les tons, pendant qu'avec la manivelle, u'on tient de la main droite, on tourne la roue qui fait nner toutes les cordes, tant celles des tons que de accord.

La trompe ſert à animer l'inſtrument. Voici comment le remier chevalet, ſur lequel elle appuie eſt mobile, & on eut la ſerrer plus ou moins contre la roue au moyen 'une petite corde à boyau qui lui eſt attachée, ainſi qu'à ne cheville placée au milieu de la queue, qu'on tourne in de mettre la trompe au point qu'il faut pour que la ue, en tournant, la faſſe frémir : ce frémiſſement lui nne un ſon vif & d'airain qui imite le ſon d'une vraie rompette, aidé par de petites ſaccades que le poignet qui ent la manivelle donne à la roue.

Quoiqu'il y ait beaucoup d'art dans la compoſition de la ielle, néanmoins cet inſtrument a toujours un ſon enué & niais; & ſans les coups vifs de la trompe, qui ſerent à marquer les temps & les meſures, il ſeroit paſſablement déſagréable : mais la trompe anime tout, & le rend ès-propre à faire danſer.

On exécute quelquefois, dans les concerts, des pieces de ielle que les inſtrumens imitent le mieux qu'ils peuvent, r on n'y admet preſque jamais la Vielle même.

Etendue du Clavier.

u *ſol* à vuide. } Deux octaves avec leurs dieſes & bémols.
u *ſol* 2. octave. }

ccord *ſol—ut.*

et inſtrument ne joue qu'en *C ſol ut* & en *G ré ſol.* On monte au *ré* les cordes qui faiſoient *ut*, comme à la Muſette ci-deſſus.

LES TAMBOURINS.

PLANCHE XXXII.

Les Tambourins ne ſervent uniquement qu'à la danſe, y ſont très-propres.

Il y en de deux ſortes { Le Tambourin de Provence. / Le Tambourin baſque ou de biſcaye.

Deux inſtrumens joués en même temps par la même perſonne, compoſent ce qu'on appelle le Tambourin.

Le Tambourin de Provence.

1°. Un véritable Tambour ou Caiſſe A. mais de deux pieds de long, & d'un pied de large, n'ayant qu'un ſeul timbre B. traverſant la peau d'en haut.

2°. Un Flutet C. ou petite Flute-à-bec, que les Provençaux nomment *Galoubet*, d'environ un pied de long, qui n'a que trois trous, dont deux par-devant en bas, & un vis-à-vis de la marque par derriere pour le pouce.

Une courroye ou un ruban attachée aux deux bouts du Tambour eſt deſtinée à le pendre en biais au pli que fait le bras gauche pour porter le Galoubet de la main gauche à la bouche. Ce Flutet a un ſon très-aigu. Pendant que le Fluteur joue, la main droite armée d'un bâton de Tambour D. frappe la meſure, & roule ſur ce Tambourin.

Le Tambourin Baſque.

1°. Un inſtrument nommé Bedon E. Le Bedon eſt compoſé d'un corps d'inſtrument à corde de boyaux long de deux pieds, & large d'un demi-pied. Il a deux roſettes qui le percent, l'une vers le haut, l'autre vers le bas. Il eſt monté d'un bout à l'autre de ſix cordes, trois menues, & trois plus groſſes poſées alternativement : les trois menues font *ré*, les trois groſſes font *la* au-deſſous.

2°. Un Flutet F. il a trois trous comme le précédent ; mais il eſt de quelques pouces plus long.

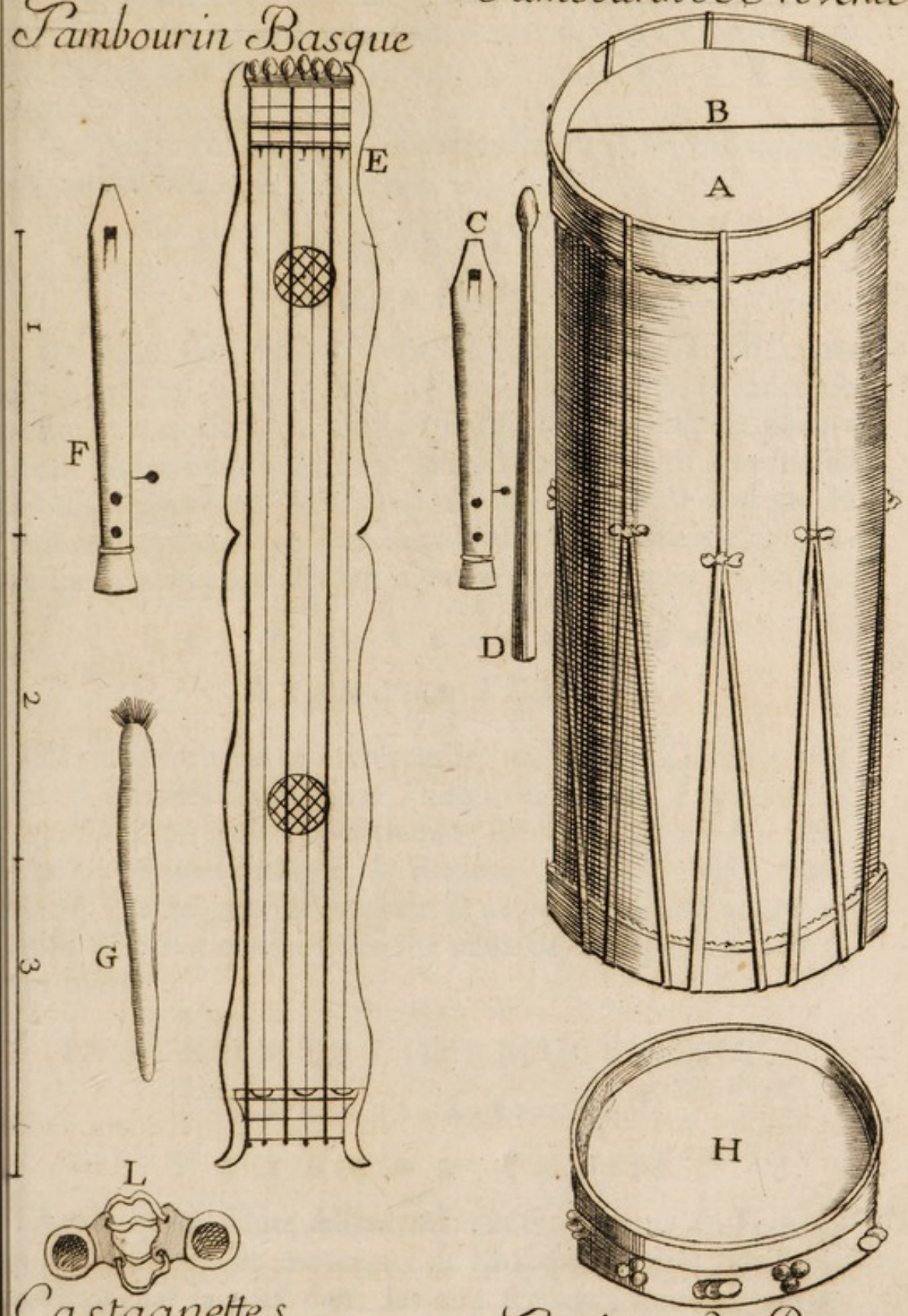
Etendue.

Les Flutets de ces deux inſtrumens vont du *mi* en bas au *ſi* ſeconde octave.

Le joueur paſſe par-deſſus ſa tête le cordon qui tient au bedon, & le met ainſi en bandouliere le long du côté gau-

Tambourin de Provence

Tambourin Basque



Castagnettes

Tambour de Basque

che en-devant ; puis il l'embraſſe avec ſon bras gauche qu'il leve pour amener le Flutet à ſa bouche ; & lorſqu'il joue, il bat en même temps de la main droite ſur les ſix cordes avec un bâton recouvert de velours G. qu'il tient à ſa main droite.

On imite très-bien le Tambourin dans les ballets avec les petites Flutes & les Baſſes.

Le Tambour de Basque.

Planche XXXII.

C'eſt une peau tendue dans un rond de bois H. fait comme celui d'un tamis. On le perce de diſtance en diſtance de petites mortoiſes, au milieu deſquelles on enfile pluſieurs ronds de fer blanc, & dans leurs intervalles on attache ſur le bois des grelots, le tout pour faire du bruit lorſque le danſeur, qui tient ce Tambour d'une main, frappe de l'autre ſur la peau pour égayer la danſe & en marquer les temps.

Les Castagnettes.

Planche XXXII.

Elles ſont formées en petits cuillerons L. d'un bois dur, ronds liés & attachés deux à deux l'une avec l'autre. Les creux ſe regardans, on paſſe le pouce dans l'attache, & en frappant avec les premiers doigts, le danſeur les fait retentir l'une contre l'autre, par ce moyen il accompagne & anime ſa danſe. On met quelquefois une paire de Caſtagnettes à chaque main.

INSTRUMENS D'AMUSEMENT.

La Flute-a-bec. A.

Planche XXXIII.

Avant que la Flute Allemande eût été connue en France, on n'avoit pour les morceaux de Muſique tendres, & pour accompagner la voix dans les airs ſérieux, que la Flute-à-bec ; mais depuis elle eſt tombée tout-à-fait & avec raiſon, le ſon peu d'étendue en bas, & un ſon ſec qui eſt bien

éloigné du moëlleux de la Flute Traverſiere. Elle eſt maintenant reléguée dans les campagnes parmi les Bergers & les Payſans, qui en jouent pour ſe déſennuyer, à cauſe de la facilité qu'il y a à l'emboucher comme un ſifflet, d'où eſt venu l'ancien dictum, que pour jouer de la Flute, il n'y a qu'à ſouffler & remuer les doigts.

Elle eſt compoſée d'une tête terminée par le bout d'en haut en gros ſifflet; d'un corps qui a ſix trous par devant & un derriere pour le pouce d'en haut, & d'une pate où il y a un trou, pour le petit doigt de la main d'en bas.

On bouche tout-à-fait le trou du pouce pour faire la premiere octave, & pour l'octave au-deſſus, on ploie le pouce afin que l'ongle ne bouche que la moitié du trou. L'*amila* eſt le ſixieme trou en bas débouché.

Etendue.

Du *fa* au-deſſous de l'*amila* au *mi* ſeconde octave en haut.

FLAGEOLETS DE DEUX SORTES.

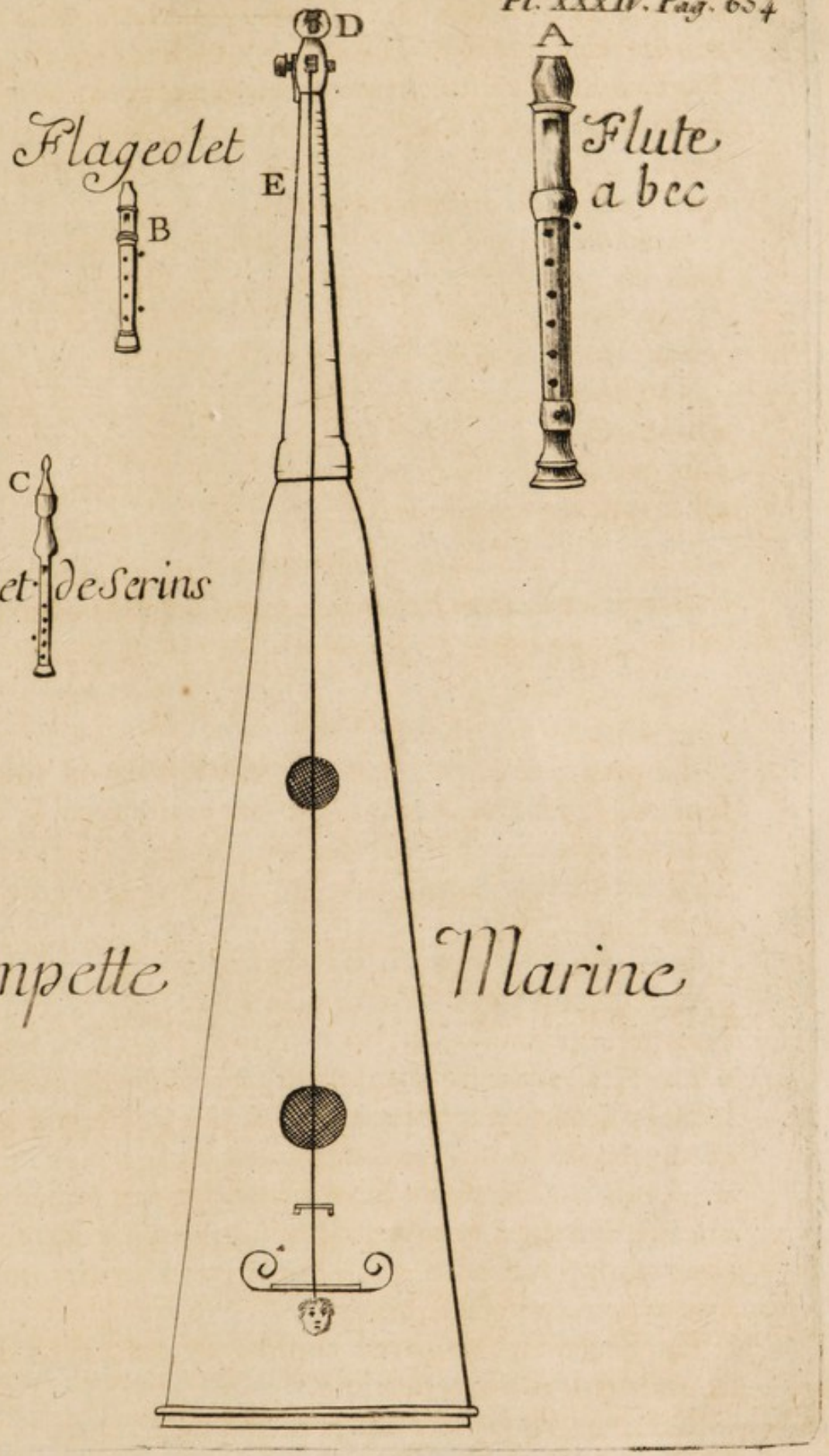
PLANCHE XXXIII.

La premiere eſpece B. eſt un inſtrument de ſimple amuſement. C'eſt une Flute-à-bec en petit avec la différence qu'il n'a que quatre trous devant, & deux derriere .. pour les deux pouces, ainſi le doigté n'eſt pas le même que celui de la Flute-à-bec.

La ſeconde eſpece C. eſt plus compoſée; c'eſt un très-petit Flageolet qui rend un ſon très-aigu; & afin qu'il devienne plus moëlleux, on couvre le bout d'en haut de ſon bec avec l'extrêmité d'un tuyau, qui a un renflement dans lequel on met une petite éponge. On ſouffle par le haut de ce tuyau, & le vent paſſant autour de l'éponge, ſe mitige, & donne au Flageolet un ſon analogue au goſier des petits oiſeaux qui ſont capables de ſiffler; comme les ſerins, les bouvreuils, &c. pour qu'ils apprennent les airs qu'on leurs joue avec ce petit inſtrument.

Ce Flageolet eſt percé comme le précédent de quatre trous devant & deux derriere.

Ces deux Flageolets ont la même étendue du *ré* en bas à l'*ut* en haut ſeconde octave.


D
A
Flageolet
E
Flute
a bec
B
C
Flageolet de Serins
Trompette
Marine

La Trompette Marine.

Planche XXXIII.

Cet inſtrument D. eſt à cordes à boyau & archet. Il eſt rt grand, car il a cinq pieds de long: une ſeule corde à yau, groſſe comme une ficelle, va quaſi d'un bout à l'au-. Il eſt compoſé d'un manche qui fait un peu moins du rs de ſa longueur, & d'une table poſée ſur un corps dont ventre eſt à pans, le tout va s'élargiſſant petit à petit juſ-'au bas, tant ſur le plat qu'en profondeur: la corde paſſe milieu du manche & de la table. Vers le bas, elle appuie un chevalet attaché d'un côté à la table, & qui n'y tient int de l'autre, ce qui occaſionne un frémiſſement pareil à ui de la Trompette, & qui l'imite ſi parfaitement, qu'à l'en-dre, ſans la voir, on y eſt trompé. La corde paſſe en-te ſur une tringle ou chevalet bas, puis elle eſt arrêtée à able.

Voici comme on joue: on ſe tient vers le bout du man-: on a à la main droite un gros archet de plus de deux ds de long, dont on touche la corde en paſſant deſſus à s ou quatre pouces du haut du manche, pendant que le ce de la main gauche coule au-deſſous de l'archet à côté a corde en la preſſant un peu; c'eſt par ce moyen que ſe t les tons en avançant ou reculant le pouce.

Les tons ſont ou marqués par de petites lignes ſur le bord manche du côté du pouce, ou bien écrits. *Voyez la Planche* E.

On ne ſçauroit faire ſonner les intervalles de la baſſe ve, en quoi elle reſſemble encore plus à la Trom-e.

Etendue.

l | Ut | Mi | Sol | Ut Ré Mi Fa Sol La Si Ut Ré Mi.

L'Epinette.

On met ici l'Epinette parmi les inſtrumens d'amuſement, e que c'eſt un petit Claveſſin qui n'a qu'une corde de u de laiton à chaque ton. Le peu de bruit que l'Epi-

nette fait, la rend incapable d'entrer dans les grands concerts. On s'en ſert pour étudier ou pour s'amuſer.

Le Psalterion.

Planche XXXIV.

Cet inſtrument A. eſt à cordes de fil-de-fer & de laiton, & à accords. On le joue avec des épingles *cc.* il eſt aſſez agréable.

Il eſt compoſé d'une table plate ſur un corps peu élevé. Sa forme eſt en eſpece de triangle, dont la baſe a deux pieds & demi de long, & dont la pointe d'en haut ſeroit retranchée aſſez avant.

Il a ſur ſa table deux chevalets ou corniches percés en bas de trous en forme de petites arcades ou portes ſurmontées d'un fil-de-fer qui va tout du long. Le grand chevalet eſt à droit, & traverſe toute la largeur de la table *cc.* le petit qui eſt à gauche, ceſſe vers le milieu.

Les cordes ſont quatre pour chaque ton, dont il y en a à l'uniſſon & à l'octave : elles ſont attachées toutes au côté gauche, & vont à des chevilles de fer plantées dans le côté droit BB. c'eſt en tournant ces chevilles avec une clef qu'on les accorde.

Les cordes qui paſſent de gauche à droit ſous le petit chevalet qui a huit portes, font la quinte juſqu'au grand chevalet, & font le deſſus du grand chevalet aux chevilles.

Les cordes, qui font la baſſe, paſſent ſur le petit chevalet, de-là par dix portes qui ſont ſous le grand, & vont ſe rendre aux chevilles.

Deſſus en montant.

Sol La Si Ut Ré Mi Fa Sol La Si Ut Ré.

Quintes en montant.

Ut Ré Mi Fa Sol La Si Ut Ré Mi Ré Sol.

Baſſes en montant.

Ut Fa Sol La Si Ut Ré.

Po

Pour jouer, on poſe le Pſaltérion à plat ſur une table : on a une épingle *cc.* la pointe en bas, à chaque main. C'eſt avec ces épingles, qu'en égratignant les cordes, on en tire le ſon. On n'a pas exprimé dans la Planche toutes les cordes à cet inſtrument, ni au ſuivant, pour éviter la confuſion de la quantité de cordes qui ſe croiſent.

Le Tympanon.

Planche XXXIV.

Cet inſtrument B A. quant au corps, eſt à peu près le même que le Pſaltérion : chaque ton a auſſi quatre cordes.

Les différences de l'un à l'autre ſont, qu'il ſe joue en frappant ſur les cordes avec deux petites baguettes ou marteaux *dd.* qu'on tient entre le premier & le ſecond doigt de chaque main.

Que les deſſus ſont à gauche.

Que l'accord en eſt différent.

Que le chevalet à gauche eſt ſéparé en trois parts.

Que le ton le plus bas, qui eſt l'*ut* de la baſſe, n'a qu'une ou quatre cordes ſéparées des autres, & ſoutenues ſur un petit chevalet à part, placé vers l'angle de devant du côté gauche.

Tons du grand chevalet en montant.

Sol La Si Ut Ré Mi Fa Sol La.

Tons du chevalet briſé à gauche.

Sol La Si Ut Ré Mi Fa Sol La.

Tons du chevalet briſé entre les deux chevalets.

Ut Ré Mi Fa Fa *dieſe* Sol Sol *dieſe* La Si *bémol.*

Petit chevalet *ut* bourdon.

La Guimbarde ou Trompe de Laquais.

Planche XXXIV.

C'eſt un très-petit inſtrument D. de fer ou de cuivre formé en lire antique. On l'appuie à plat ſur les dents de devant un peu ouvertes. On ſouffle légerement, en agitant avec

un doigt un petit reſſort qui eſt au milieu *a*. Ce reſſort fait un ſon de baſſe aſſez fort, pendant que l'air ſe fait entendre très-foiblement. C'eſt l'inſtrument favori des poliſſons & décroteurs.

INSTRUMENS HORS D'USAGE EN FRANCE;

MAIS QUI PEUVENT Y REVENIR.

LE CROMORNE.

PLANCHE XXXV.

Le Cromorne AA. eſt un inſtrument à vent & à anche. C'eſt la contre-baſſe du Haut-bois. il conſiſte en un tuyau de bois de ſix pieds de haut, qui va toujours en s'élargiſſant comme le Haut-bois. Il eſt percé d'onze trous (dont il n'y en a que deux ſans clefs) ſçavoir, ſept par-devant, un ſur le côté, & trois derriere *aaa*. On y ajoute en haut un ſerpentin de cuivre de plus de deux pieds de long *b*. qui ſe recourbe en bas comme celui du Baſſon, & au bout duquel on place l'anche *c*. On s'en ſervoit pour jouer les baſſes dans les grands chœurs, où il faiſoit un fort bel effet; mais comme il fatigue la poitrine, le combat a fini ſans doute faute de combattans, & on ſe ſert à ſa place de la contre-baſſe de Violon.

Son étendue eſt la même que celle du Haut-bois; c'eſt-à-dire, deux octaves qui commencent par l'*ut* au-deſſous de l'*amila*.

Titre { La Viole. / Baſſe-de-Viole. / Deſſus-de-Viole.

La baſſe-de-viole a été long-temps en grande réputation; mais le violoncelle l'a totalement anéantie. A l'égard du deſſus de viole, il n'a jamais eu grande réuſſite.

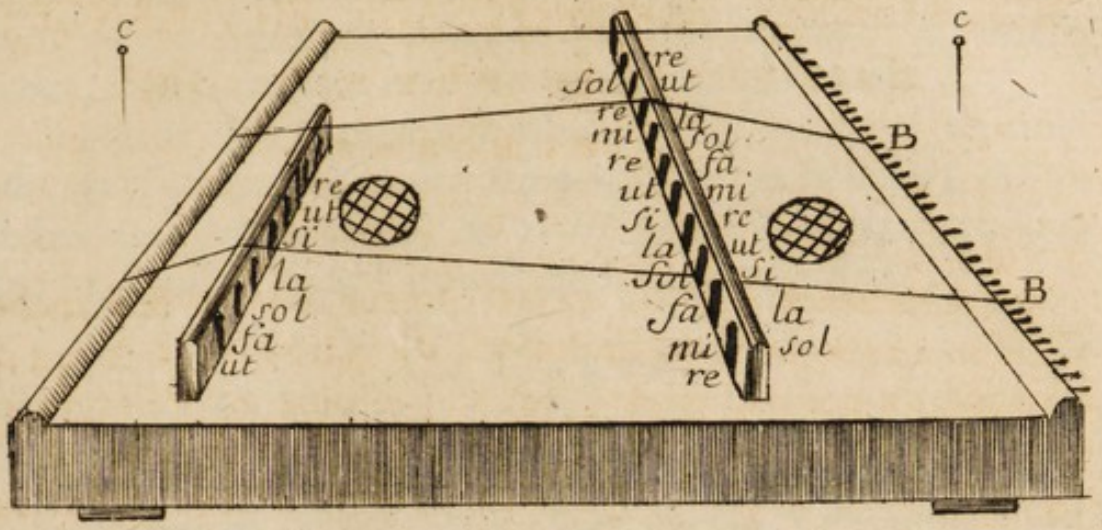
La baſſe-de-viole eſt un inſtrument à cordes de boyaux & archet. Le manche en eſt large; le corps approche de la taille de celui du violoncelle, mais plus profond.

Il a ſept touches ſur ſon manche, & ſept cordes montées comme il ſuit :

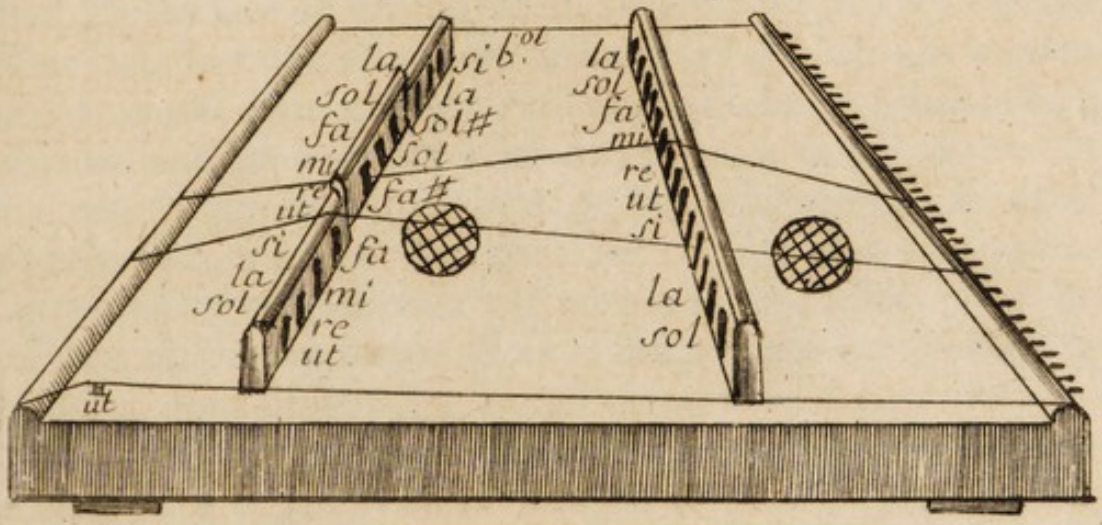
LA RE SOL UT MI LA RE. *Chanterelle.*

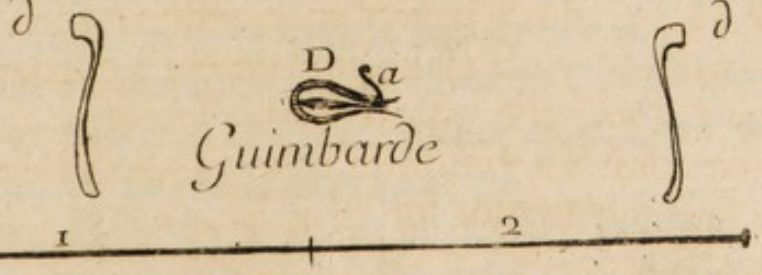
| | | | | | |

Psalterion A

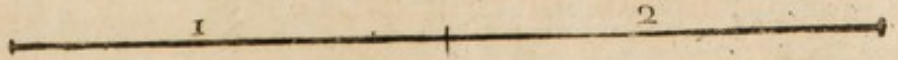


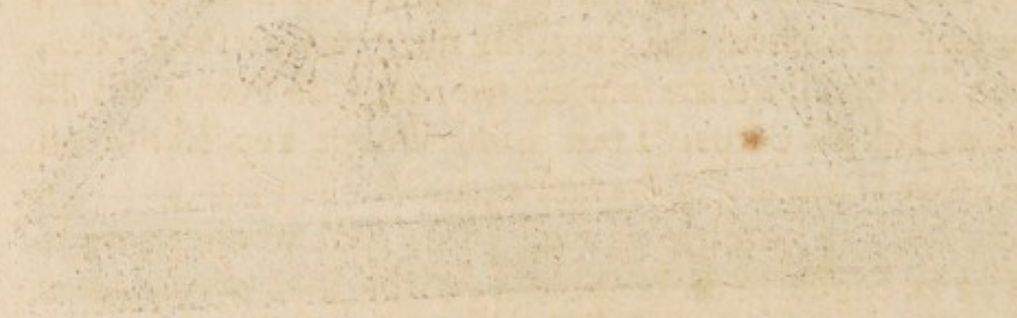
Timpanon BA





Guimbarde





Comme les cordes d'un inſtrument doivent être proportionnées entr'elles & au corps de l'inſtrument, la quantité qu'il y en a à la baſſe-de-viole fait que les cordes hautes doivent être minces & déliées; ce qui, vu leurs longueurs, ne peut manquer de leurs donner un ſon peu nourri, & par conſéquent aigre; de plus, le ſon s'étend dans un ventre creux, d'où il ne peut être renvoyé que foiblement.

On peut dire la même choſe du deſſus de viole, en ajoutant qu'il eſt encore moins ſupportable que ſa baſſe; car un deſſus doit être brillant, & il eſt ſombre & maigre : il n'a que ſix cordes, dont l'accord eſt *ré la mi ut ſol ré.*

La Harpe.

Planche XXXV.

La Harpe eſt un inſtrument fort ancien. Le monde Chrétien ſçait que le Prophete Roi David en jouoit. Il y a apparence que c'étoit le même inſtrument dont on ſe ſert encore. Il eſt compoſé d'un corps long & étroit, vu de côté en F. & en face en D. qui va en s'élargiſſant peu à peu juſqu'en bas. Sa table eſt percée de ſix roſettes *ddd.* Les cordes ſont retenues dans une baguette *ee.* qui tient le milieu de la table de haut en bas : au haut de ce corps & en avant eſt attaché, à angle droit, un bras de bois ou conſole E. dans laquelle ſont enfoncées les chevilles qui tendent les cordes. Cette conſole eſt ſoutenue par un montant de bois plein F. qui part du bas du corps. Tout l'inſtrument repréſente un triangle, dont l'angle d'en bas eſt aigu.

Les cordes, au nombre de trente-ſix, ſont tendues, de la conſole, à la baguette de la table du corps. Les plus courtes vers la jonction du corps & de la conſole, & les plus longues du bout de la conſole vers le bas du corps.

Son étendue eſt deux tons au-deſſous de l'*amila* bas, puis quatre octaves pleins, & quatre tons au-deſſus; ainſi le ton le plus bas eſt *fa*, & le plus haut *mi.*

Pour jouer, on poſe le corps entre ſes jambes, & en allongeant les bras, on touche d'un côté les deſſus, & de l'autre les baſſes & autre parties. On ne ſe ſert que des doigts avec leſquels on pince les cordes. Comme chaque

octave n'a que ſes demi-tons naturels, & qu'il eſt très-difficile d'en faire par accident, & conſéquemment d'uſer des tranſpoſitions, M. Goepffert, Maître de Harpe, a cherché les moyens de rendre la choſe facile ; & après bien du temps employé à cette recherche, il en eſt enfin venu à bout par des pédales de fer qui ſortent au nombre de ſept, quaſi à terre au bas du corps G. Chaque pédale ſur laquelle on met le pied, communique par le dedans du corps à quatre petits crochets poſés en haut au-deſſous de la conſole, leſquels peſant ſur le même ton à chaque octave, en font un demi-ton : ainſi les ſept pédales donnent toutes les tranſpoſitions, & rendent la Harpe propre aux grands Concerts.

Le Luth.

Planche XXXVI.

Le Luth A. eſt un inſtrument à cordes de boyaux, & à pincer avec les doigts. Il eſt compoſé d'un manche large, au haut duquel la tête C. où ſont les chevilles eſt longue, & pliée d'équerre en arriere. La touche du manche eſt barrée de neuf touches B. Au bout du manche eſt le corps D. dont le ventre eſt profond & à pans. Il décrit avec ſa table une eſpece d'oval étroit vers le manche, s'élargiſſant en bas. La table eſt percée par une roſette.

Les cordes vont du ſillet *a.* ſe rendre à un chevalet ou tringle plate, & baſſe où elles s'attachent : il y en a dix-neuf, parce que celles des deſſus ſont deux à deux ; celles des baſſes ſont ſimples, mais filées.

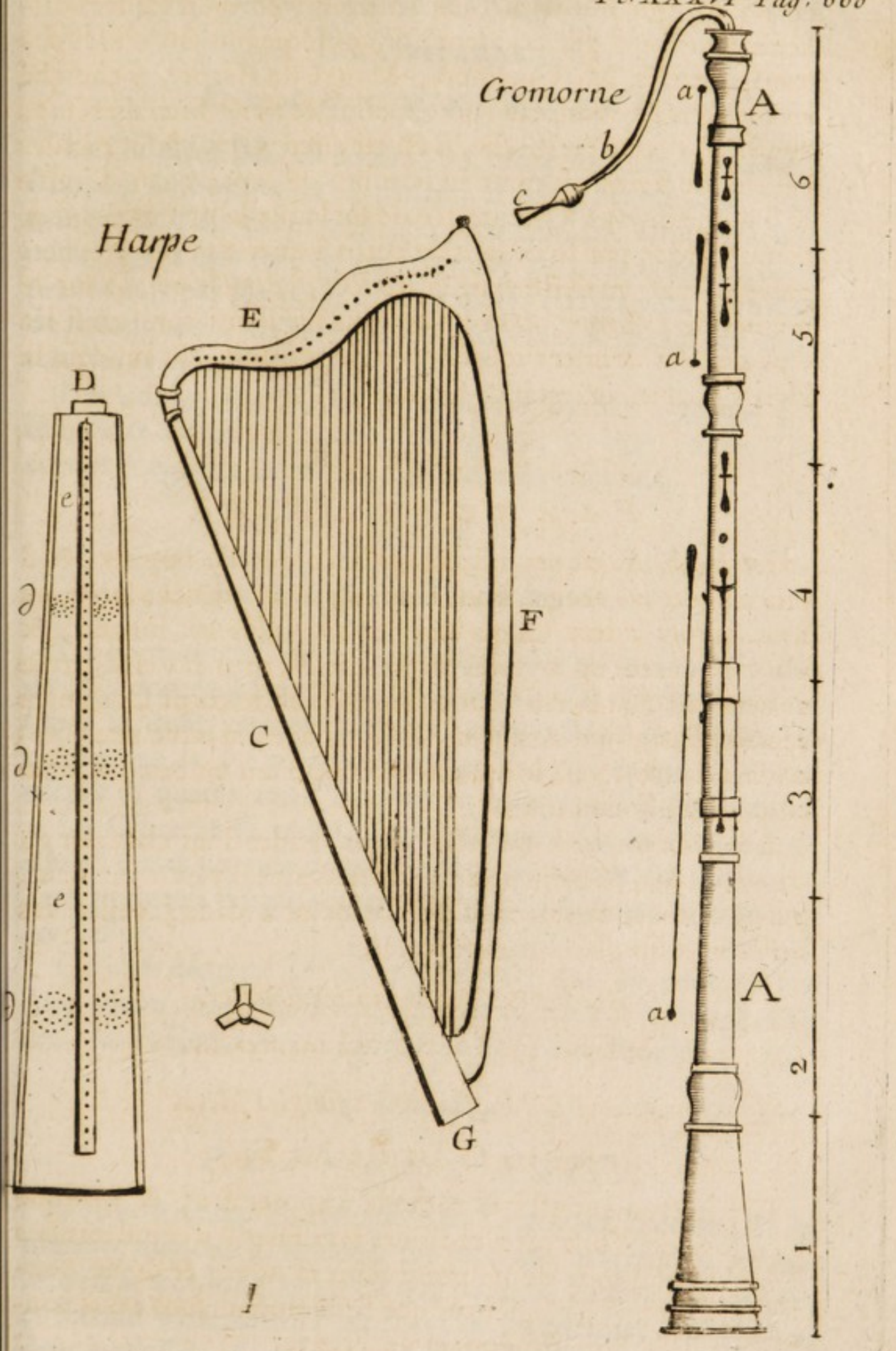
Accord des deſſus cordes doubles.

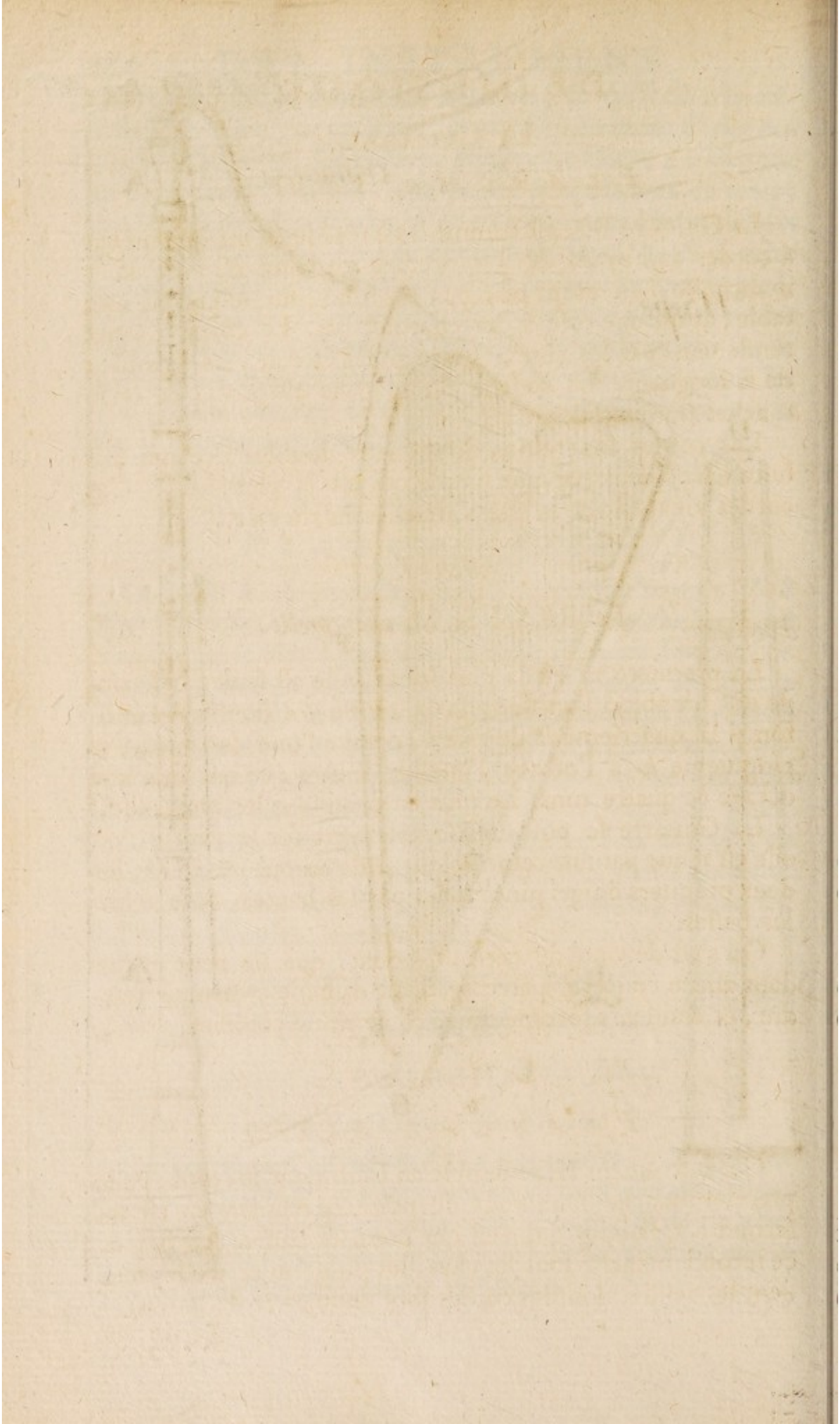
Sol Ré Fa La Ré Sol *chanterelle.*

Accord des baſſes cordes ſimples filées.

Sol La Si Ut Ré Mi Fa.

Cet inſtrument eſt très-difficile à apprendre ; & quelque bien joué qu'il ſoit, il a toujours les défauts des inſtrumens à pincer, qui ſont de ne point tenir la note, & de ne pouvoir faire ſentir les cadences que foiblement : tous ces inconvéniens l'ont fait abandonner en France.


Cromorne
a
A
b
c
Harpe
E
D
e
F
C
G
a
A
a
6
5
4
3
2
1



La Guitarre.

Planche XXXVI.

La Guitarre BB. eſt comme les précédens, un inſtrument à cordes de boyaux & à pincer. Il eſt compoſé d'un long manche & d'un corps plat peu profond, ſur lequel eſt une table, ayant une roſe & un chevalet bas. Le corps a deux renflemens par les côtés, parce qu'il s'étrécit vers le milieu de ſa longueur. La touche du manche eſt garnie de onze touches tranſverſales.

Les cordes ſont cinq, dont quatre doubles : ce qui fait huit deux à deux, & une ſimple qui eſt la plus haute. Ces cordes viennent de la tête s'attacher au chevalet.

Accord.

La Ré Sol Si Mi *chanterelle*.

La premiere *mi* eſt la plus haute, elle eſt ſeule ; la ſeconde eſt *ſi* double à l'uniſſon ; la huitieme *ſol* double à l'uniſſon ; la quatrieme *ré* double à l'octave l'une de l'autre ; la cinquieme *la* à l'octave l'une de l'autre : ce qui fait une octave & quatre tons. Le tout en comptant les intervalles.

La Guitarre ſe poſe horiſontalement ſur le ventre, où elle eſt tenue par une ceinture qui paſſe autour des reins ; les deux premiers doigts pincent les parties hautes, & le pouce les baſſes.

On s'eſt dégouté de cet inſtrument, qui ne peut entrer dans aucun concert, parce qu'il eſt difficile à bien apprendre, & d'ailleurs fort médiocre & de peu d'étendue.

Le Theorbe.

Planche XXXVI.

Cet inſtrument H. reſſemble au Luth pour le corps ; & le premier manche *a*. au bout du premier manche en eſt un ſecond *b*. très-long qui n'eſt que pour les baſſes. Au bas de ce ſecond manche ſont les chevilles du premier : elles tendent les deſſus, dont les cordes ſont doubles & de laiton.

Accord des cordes de laiton doubles.

La Ré Sol Si Mi La *chanterelle.*

Ce premier manche a ſept touches tranſverſales.

Au haut du long manche ſont les chevilles qui tendent les baſſes qu'on pince toujours à vuide. Celles-ci ſont à boyau ſimples filées.

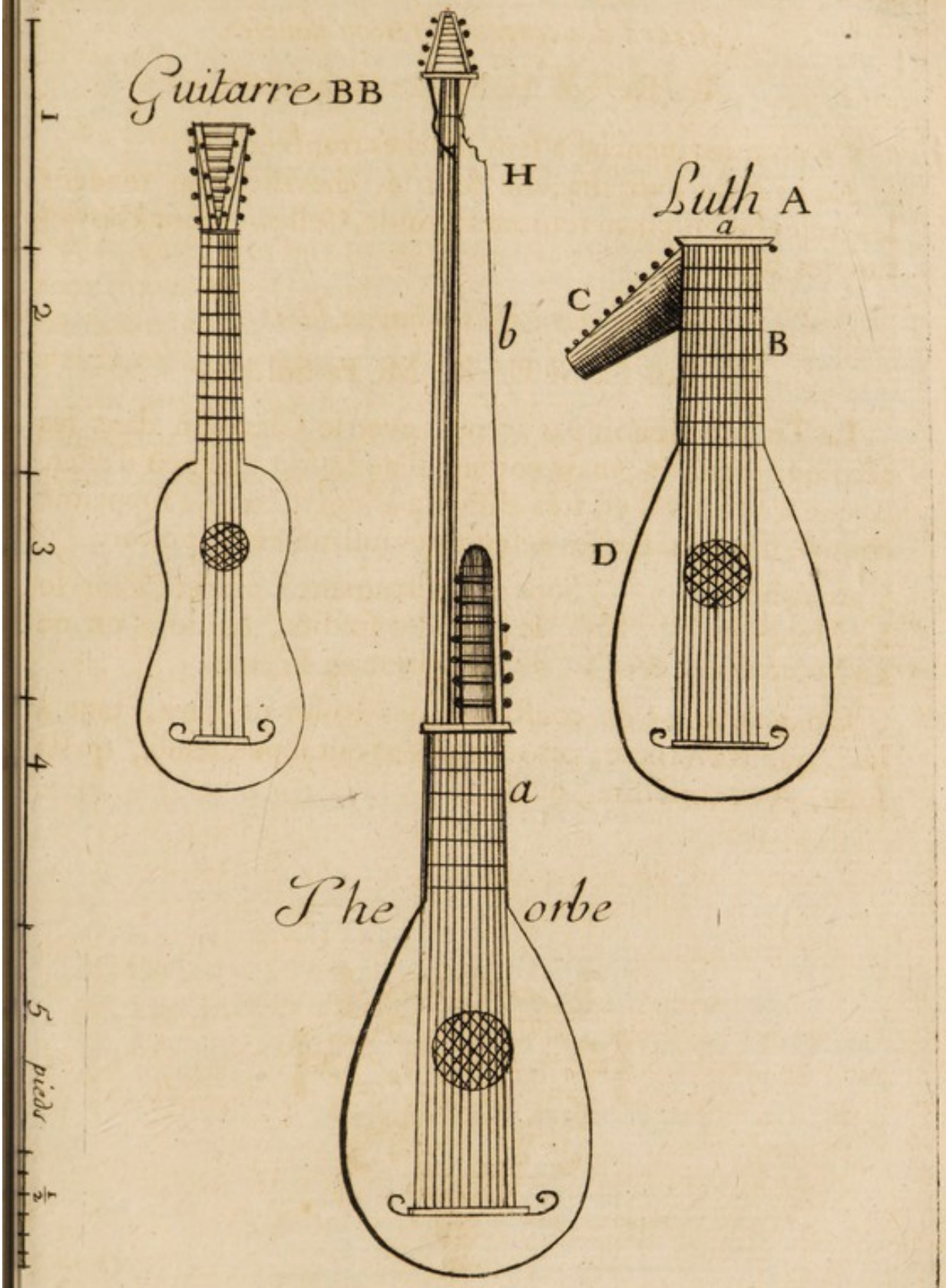
Accord des baſſes à boyau filées.

Sol La Si Ut Ré Mi Fa Sol.

Le Théorbe jouoit par accords avec le Claveſſin dans les accompagnemens ; mais comme il ne faiſoit que peu d'effet, & que d'ailleurs il eſt très-difficile à jouer, on l'a ſupprimé comme ſuperflu. Il a les défauts des inſtrumens à pincer.

L'archi-luth, La Mandole, La Mandoline, &c. } Sont des inſtrumens à pincer, dans le goût des ſuſdits, & dont on ne ſe ſert point en France.

On a imaginé de conſtruire des baſſes-de-flute, tant à bec, que traverſiere ; ces inſtrumens ont ſi peu réuſſi, qu'ils ſont, pour ainſi dire, oubliés.


Guitarre BB
H
b
a
The orbe
Luth A
a
C
B
D
1
2
3
4
5 pieds
½

DU PLEIN-CHANT.

LE Plein-chant ne s'exécute que dans les Egliſes, où il eſt deſtiné aux Pſeaumes, Verſets, Répons, &c. ainſi il ne s'emploie que ſur des paroles latines. Le ſeul avantage qu'il ait, eſt d'être facile à apprendre; car d'ailleurs il eſt inſipide & faſtidieux par ſon égalité de mouvement, & ſon ſecouement perpétuel ſur les cinq voyelles. Les regles en ſont courtes & ſi aiſées, que les Payſans mêmes l'ont bientôt aſſez appris pour exciter l'envie de rire plutôt que la dévotion; enfin tel qu'il ſoit, le voici :

1°. Il faut ſçavoir par cœur, comme à la Muſique, la Gamme des octaves. (*Voyez pag.* 604.)

2°. Il n'y a point de meſures; la ſeule conformation des notes marque celles qu'il faut faire, plus ou moins longues.

3°. Il n'y a que deux clefs { La clef d'*ut*. / La clef de *fa*.

4°. Il n'y a point de dieſes.

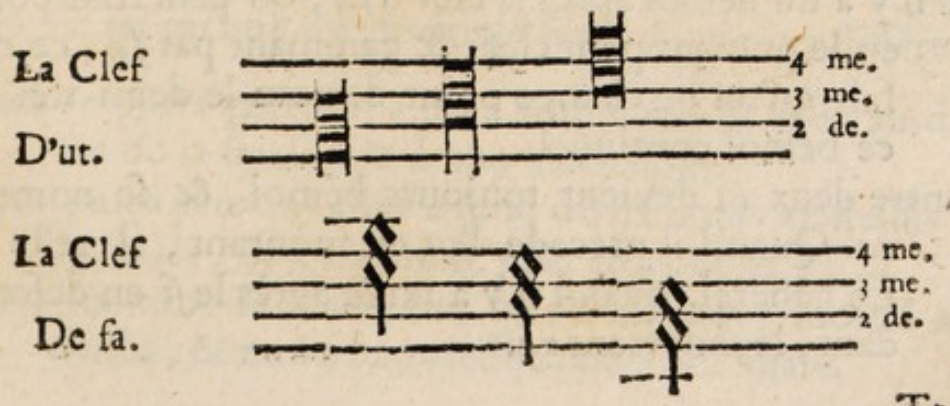
5°. Il y a bémol & bécarre.

6°. Quand le *ſi* eſt bémol, il ſe nomme *za*.

7°. Les portées n'ont que quatre cordes ou lignes.

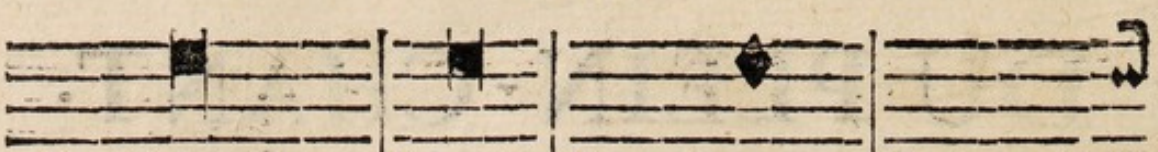
8°. Les notes ſont toutes noires, quarrées ou loſanges.

Clefs, Notes & autres Signes.



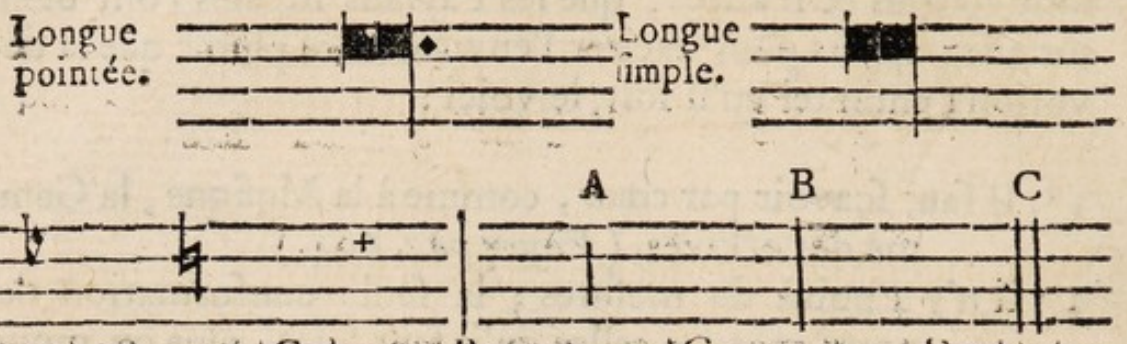
Tri

Notes.



Quarrée à queue plus longue de la moitié que la quarrée ſimple. | Quarrée ſimple. | Breve plus courte d'un tiers que la quarrée ſimple. | Guidon qui indique la premiere note dela portée ſuivante.

Pour le Plein-chant figuré ou muſical, on ſe ſert en outre des notes ſuivantes :



Bémol. | Becarré. | Cadence. | Petite barre. | Grande bar. | Double bar.

A. La petite barre ſe met pour ſéparer les mots, ou pour reprendre haleine.

B. La grande barre ſe met pour ſéparer les phraſes.

C. La double barre ſe met à la fin de la piece de chant.

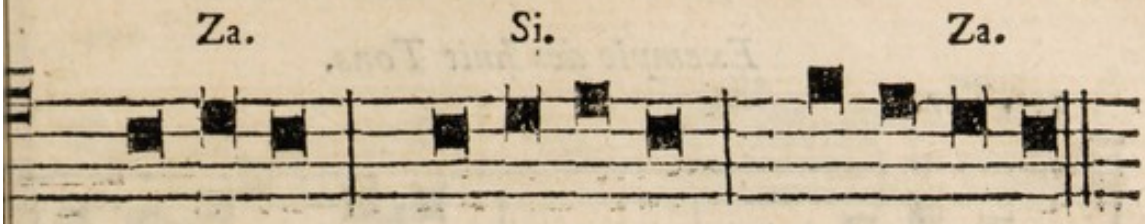
Principes.

Le bémol continuel, ou après la clef, n'eſt d'uſage qu'après celle d'*ut*.

Le bémol accidentel baiſſe (comme à la Muſique) le *ſi* & le *mi*, auxquels on le joint, d'un demi-ton ; & au lieu de dire *ſi*, on dit *za* ou *fa*.

Quand il y a un bémol après la clef d'*ut*, on peut tranſpoſer en le prenant pour clef, & gammant par *fa* ; ce qui fait qu'on ne change point de nom le demi-ton ou ce bémol continuel.

Le *ſi* entre deux *la* devient toujours bémol, & ſe nomme *za*. Quand il précede l'*ut* en montant, il reſte *ſi*. En général, quand il y a un *la* après le *ſi* en deſcendant, le *ſi* devient *za*.



Les Tons.

Il y a 8 tons
- 4 principaux ou impairs
  - premier.
  - troiſieme.
  - cinquieme.
  - ſeptieme.
- 4 pairs
  - deuxieme.
  - quatrieme.
  - ſixieme.
  - huitieme.

On en ajoute encore quelqu'autres tranſpoſés ou irréguliers.

Chaque ton s'indique, comme à la Muſique, en nommant la dominante & la finale.

Huit Tons.

La—Ré——Impair	*Tons tranſpoſés & irréguliers.*
La—Ré	
Ut—Mi——Impair	
La—Mi	Mi—La.
Ut—Fa——Impair	Ut—La.
La—Fa	Ré—La.
Ré—Sol——Impair	Sol—Ut.
Ut—Sol	Mi—Ut.

On voit ici qu'une même finale ſert à deux tons différens.

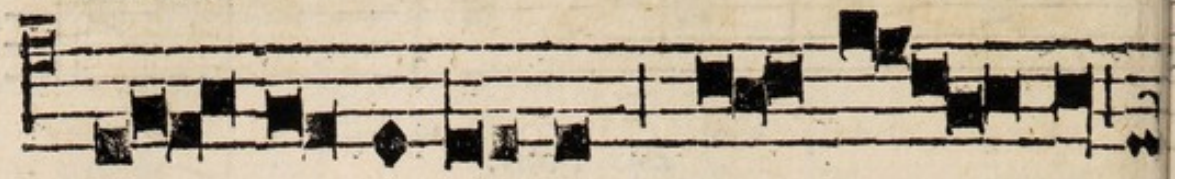
Les tons impairs peuvent aller à huit notes & plus au-deſſus de la finale, & à une au-deſſous.

Les tons pairs peuvent aller à cinq ou ſix notes au-deſſus de la finale, & à quatre & plus au-deſſous.

On nomme tons mixtes ceux qu'on fait aller moitié au-deſſus, & moitié au-deſſous de leurs finale.

Exemple des huit Tons.

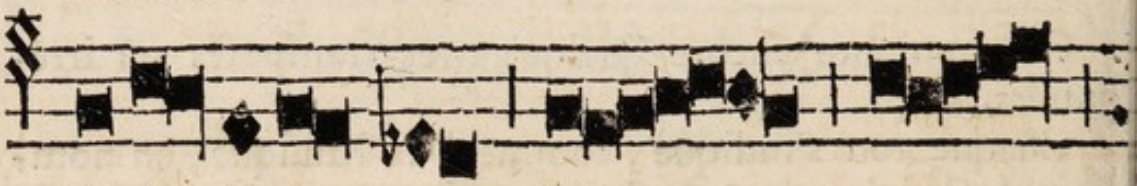
1er. Ton.



Be- ne di- ca- mus Do-

mi- no.

2d. Ton.

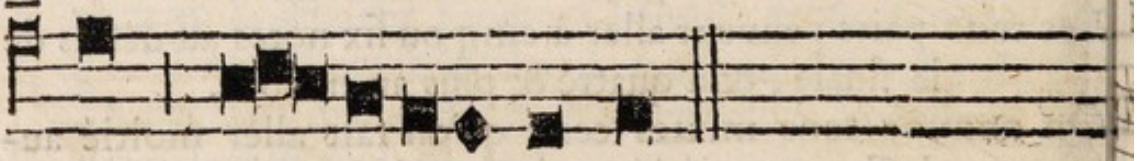


Be-ne di- ca mus Do-

mi- no.

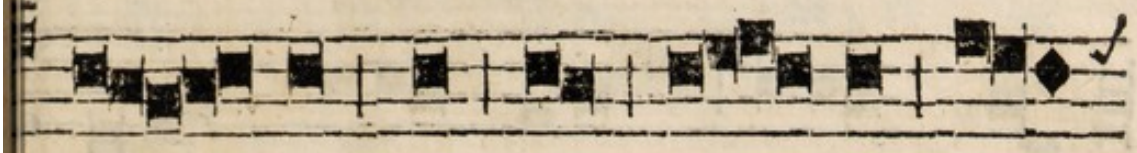
3me. Ton.

Glo- ri- a Pa- tri, & Fi- li- o,

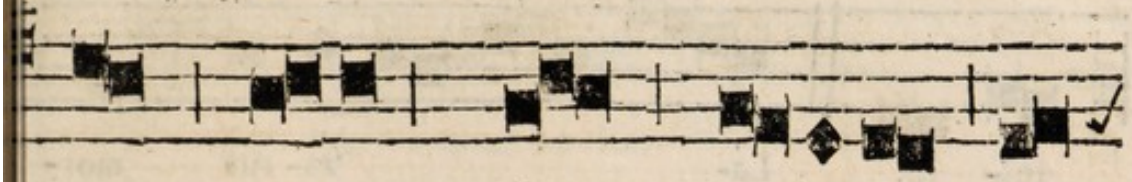


& Spi- ri-tu- i san- cto.

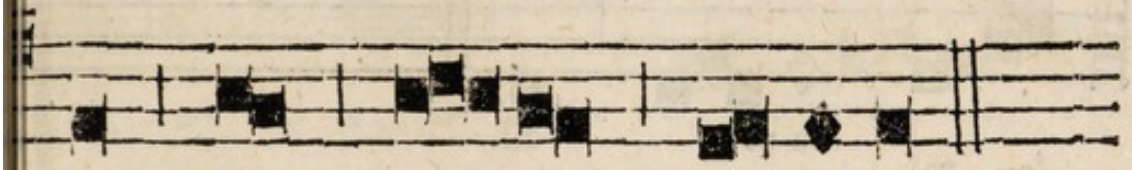
4me Ton.



Ver- ſa eſt in luc- tum ci- tha-

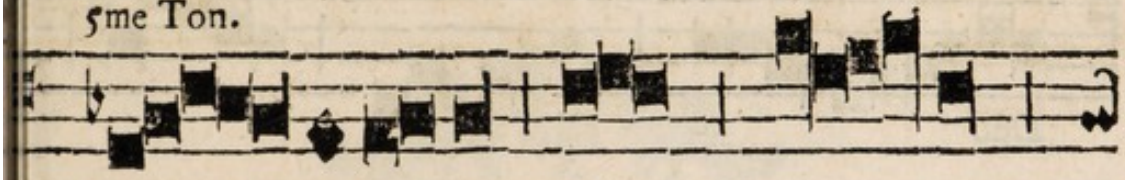


ra me- a & or- ga-num me-

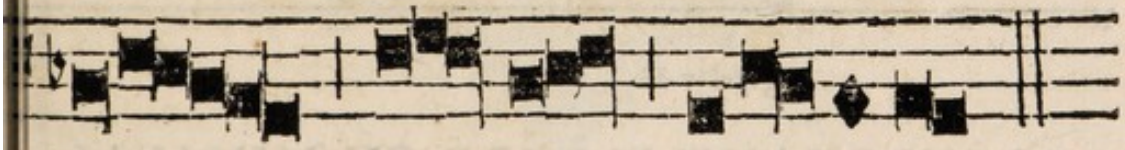


um in Vo- cem flen- ti- um.

5me Ton.

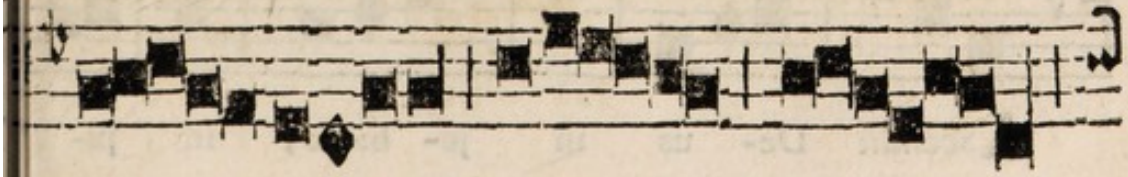


Be- ne-di- ca- mus Do-

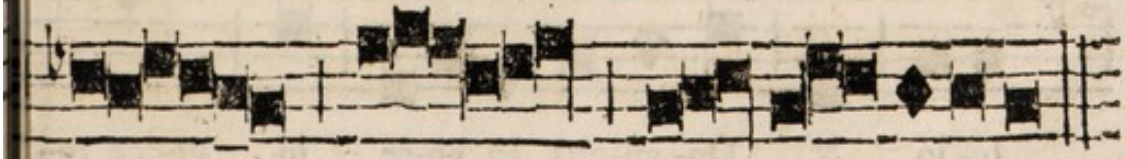


mi- no.

6me Ton.



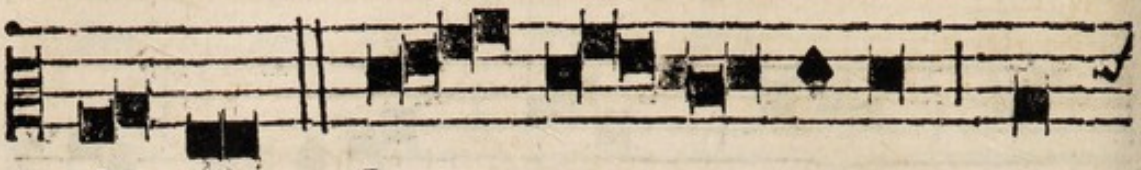
Be- ne-di-camus Do-



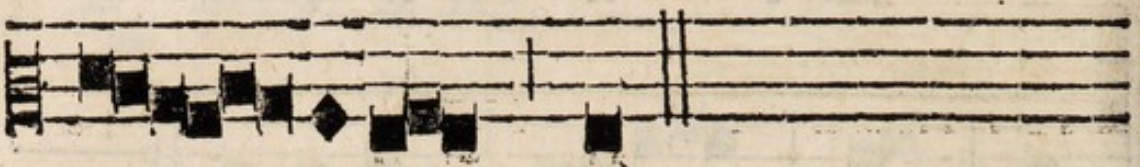
mi-no.

7me Ton.

Tunc Je- ſus Di- xit e- is ma- ni-

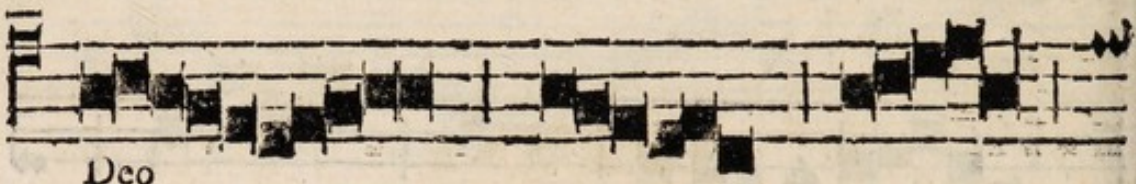


feſ- te. La- za- rus mor-

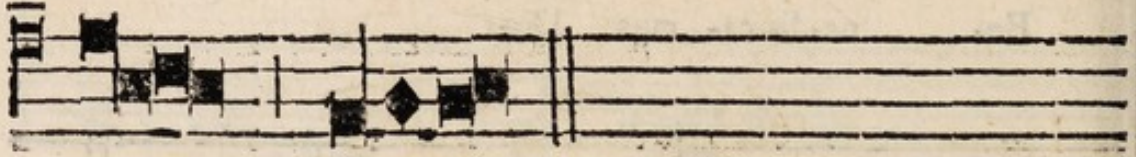


tu-us cit.

8me Ton.

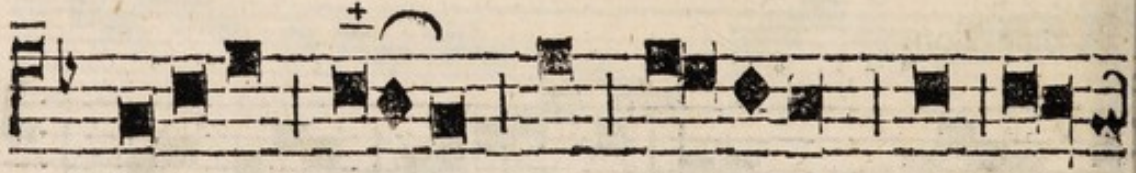


Deo



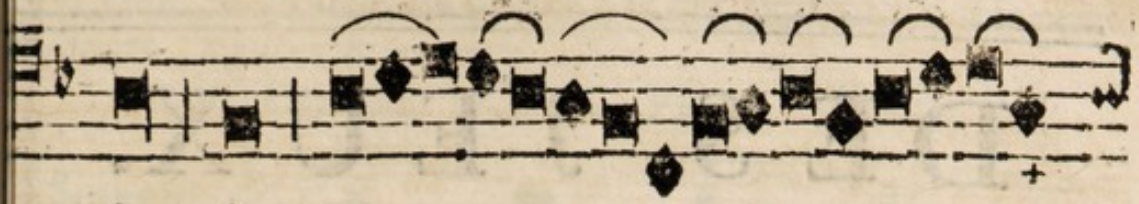
gra-ti- as.

PLEIN-CHANT FIGURÉ OU MUSICAL.

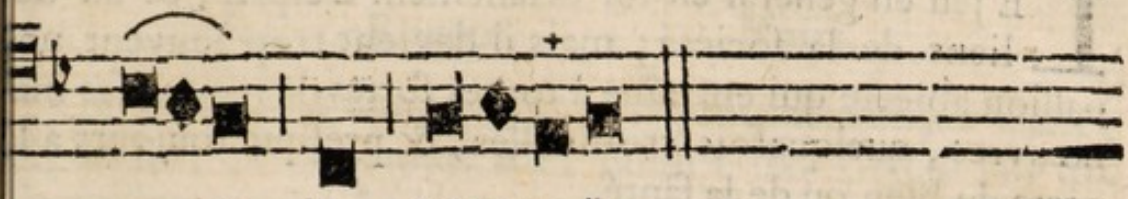


AScendit De- us in ju- bi-lo, in ju-

bi-lo & Do- mi-nus in vo-ce, in vo- ce tu-



bæ, in vo-



ce, in vo-ce tu-bæ.

AL-le- lui- a, al- le-lui- a, al- le-lui- a.

DES JEUX.

LE jeu en général eſt un délaſſement d'eſprit, & un des liens de la ſociété; mais il devient trop ſouvent une paſſion abjecte qui entraîne à toutes ſortes de mauvaiſes manœuvres, quelquefois criminelles, & preſque toujours à la perte du bien ou de la ſanté.

Premiere Diviſion.

On peut diviſer les jeux en deux eſpeces { Jeux ſédentaires. / Jeux d'exercices.

Les jeux ſédentaires ſont les jeux { De Cartes. / De Dez. / De Caſe & Tables.

Les jeux d'exercices ſont ceux de balles ou boules { à rouler. / à jetter.

Seconde Diviſion.

Parmi tous ces jeux on peut encore faire une ſeconde diviſion,

Sçavoir { Les Jeux de commerce. / Les Jeux de hazard.

On nomme jeux de commerce ceux qui ſont limités en un nombre de parties ou repriſes qu'on borne à certaine quantité de coups, par partie, donnant une valeur en argent à chaque coup.

A l'égard des jeux de hazard, de quelque eſpece qu'ils ſoient, comme il ne s'y trouve, ni ſcience, ni ſagacité d'eſprit, & qu'il eſt facile de s'en ſervir pour eſcroquer, filouter, voler, ſe pendre, ou tout au moins ſe ruiner, il n'en ſera pas queſtion.

DES JEUX DE CARTES.

Cartes.

Les Cartes ſont de petits quarrés de carton fin & liſſé d'environ trois pouces de long, ſur deux pouces de large, blanches

l'un côté, marquées de l'autre par des ſignes de différentes couleurs, figures & noms :

Carreau. Cœur. Pique. Treffle.

Sçavoir ♦ ♥ ♠ ♣

Rouges. Noirs.

On arrange de ſimétrie ces marques ſur chaque Carte, depuis un, qu'on nomme *AS*, juſqu'à dix. Ce qui fait dix Cartes imprimées As. 2. 3. 4, &c. ainſi en rouge dix Cartes de carreau & dix de cœur; & en noir dix Cartes de pique & dix de treffle : ce qui fait quarante Cartes. On ajoute à chaque dixaine un Valet, une Dame & un Roi, qu'on appelle *les Figures*. Ces figures ſont colorées & deſſinées au plus mal ; elles tiennent quaſi toute l'étendue de la Carte : & pour les aſſocier à chaque couleur, on place au coin de leurs Carte un ſigne de la couleur à laquelle on veut les joindre, & on y place de même un nom diſtinctif.

Chaque couleur a treize Cartes : on appelle chaque treize Cartes *une Couleur* ; ainſi on dit les quatre couleurs, quoiqu'il n'y en ait réellement que deux, le rouge & le noir. Le jeu entier eſt donc compoſé de quatre fois treize, qui ſont cinquante-deux Cartes.

Noms des Figures de chaque couleur.

Rouge. Carreau ♦
- Le Valet——Hector.
- La Dame—Rachel.
- Le Roi———Cæſar.

Rouge. Cœur ♥
- Le Valet—-La Hire.
- La Dame—Judith.
- Le Roi——-Charles.

Noir. Pique ♠
- Le Valet—-Hogier.
- La Dame—Pallas.
- Le Roi——-David.

Noir. Treffle. ♣
- Le Valet—-Paris.
- La Dame—Argine.
- Le Roi——-Alexandre.

On a imaginé des jeux de Cartes de tant de façons, dont même on varie perpétuellement les regles, qu'il ſeroit difficile de s'y arrêter. Celui qui veut y jouer, ſe les fait apprendre par ceux qui les ſçavent. Il ſuffira de dire que dans la plûpart, les plus fortes Cartes ſont les As, & enſuite les figures Rois, Dames & Valets.

Les plus beaux jeux de Cartes ſont { Le Piquet. / L'Ombre à trois. / Le Réverſis.

Le jeu de Piquet n'a point de 2, 3, 4, 5, 6; partant vingt-deux Cartes de moins, ainſi trente-deux Cartes. On n'y joue que deux.

Quatre Cartes ſemblables ſe diſent quatorze, depuis l'As juſqu'au dix incluſivement. Ainſi celui qui a les quatre As, les quatre Valets, &c. dit quatorze d'As, quatorze de Valets, &c.

Le jeu d'Ombre n'a point de 8, 9, 10, partant douze Cartes de moins, ainſi quarante Cartes. On y joue à trois.

On nomme { L'As de Pique——————Spadille. / Le 7 en rouge & le 2 en noir—Manille. / L'As de Treffle——————Baſte. / Les deux As rouges ——————Ponte.

Ces quatre Cartes enſemble ſe nomment les quatre Matadors.

Le jeu de Réverſis n'a point de dix, partant quatre Cartes de moins, ainſi quarante-huit Cartes. Le Valet de Cœur ſe nomme le *Quinola*, & eſt la meilleure Carte. On y joue quatre.

JETTONS ET FICHES.

Les Jettons & les Fiches ne ſervent qu'aux jeux de Cartes.

Les Jettons ſont des pieces rondes & plates d'environ un pouce de diametre, ſur un quart de ligne ou environ d'épaiſſeur.

Jetter

Jetter ou Compter par les Jettons.

Cette eſpece d'Arithmétique eſt principalement celle des Joueurs de Cartes. Les Jettons qu'ils ont ſous la main leurs ſervent de chiffres pour compter les points du jeu, la perte & le gain. Cette opération ſe nomme *jetter*.

La façon de ranger les Jettons eſt différente de l'arrangement des chiffres; le réſultat du compte eſt cependant toujours le même.

Dans l'Arithmétique, on range les chiffres du ſens des lignes, & pluſieurs unités, dixaines, centaines, &c. ſont exprimés par un chiffre ſeul.

Avec les Jettons, on poſe les rangs l'un au-deſſus de l'autre. Le premier rang, qui eſt le plus bas, eſt celui des unités; le ſecond rang au-deſſus, eſt celui des dixaines : les centaines au-deſſus des dixaines, &c.

Exemple.

En chiffres—deux mille quatre cens ſoixante-ſix.

2466.

En Jettons. OO deux mille.
OOOO quatre cens.
OOOOOO ſoixante.
OOOOOO ſix.

Mais comme dans le calcul d'une ſomme un peu conſidérable on employeroit trop de jettons, ſi on en poſoit autant qu'on compteroit d'unités de dixaines, de centaines, &c. on a été à l'épargne par la maniere ſuivante.

Quand les points du rang des unités paſſent cinq, on écarte un peu des autres le premier Jetton à droite : ce Jetton écarté vaut alors cinq; chaque Jetton de ſurplus vaut une unité. Le Jetton qu'on écarte au rang des dixaines, vaut cinquante; au rang des centaines, vaut cinq cens, &c.

Exemple.

OO deux mille.
OOO O huit cens.
O O ſoixante.
O O ſix.

On voit dans cet exemple que le Jetton du premier rang écarté valant cinq, & l'autre un : les deux pris enſemble font ſix, que le Jetton écarté du ſecond rang valant cinquante ; les deux pris enſemble valent ſoixante ; & enfin, que le Jetton écarté du troiſieme rang valant cinq cens, calculé avec les trois autres fait huit cens, &c.

On peut faire avec les Jettons toutes les regles d'Arithmétique ; mais comme les Joueurs n'ont beſoin que de l'Addition & de la Souſtraction, on ne parlera ici que de ces deux regles.

L'Addition.

L'Addition eſt pluſieurs ſommes poſées l'une ſous l'autre, dont il réſulte une ſomme totale. Par exemple, je gagne ſix points, je les marque au premier rang. (*Voyez l'Exemple ci-deſſous.*) Je gagne enſuite ſoixante points, je les marque au ſecond rang. Je gagne deux points, je marque aux unités du premier rang encore deux Jettons. Quatriemement, je gagne vingt points, j'ajoute deux jettons aux dixaines du ſecond rang, & je vois que j'ai gagné un total de quatre-vingt-huit points.

Total. { 2 rang—OOO O quatre-vingt. / 1 rang—OOO O huit. } Ainſi du reſte.

La Souſtraction.

Il ſe rencontre des cas où il faut ſe ſervir de la Souſtraction, comme pour régler les comptes à la fin du jeu ou autrement.

Exemple.

De { OOOO quatre cens / O O ſoixante / O O ſix. } reſte { OO deux cens / OOOO quarante / OO deux. }

Oter deux cens vingt-quatre.

On commencera par enlever deux Jettons des quatre qui font quatre cens, il ne reſtera que deux cens. Il faudra enſuite ôter vingt de ſoixante, pour cet effet on levera les deux Jettons, qui, par leur écartement font ſoixante, & on en poſera quatre près l'un de l'autre, ce qui fera quarante ;

enfin, en rapprochant les deux écartés qui diſent ſix, ils ne feront plus que deux, & on aura pour le reſtant deux cens quarante-deux.

On fait les Jettons d'argent ou argentés, ou d'yvoire.

Les fiches ſont des quarrés longs & minces, arrondis par les bouts, de trois pouces de long ſur un quart de large. On les fait d'yvoire ou d'os, & on les peint de différentes couleurs, afin de les diſtinguer dans la diſtribution couleur par couleur.

Les bourſes de Jettons (car on enferme les jettons dans des bourſes faites exprès) ſont ordinairement de cent Jettons. Quant aux fiches, on en a à peu près le même nombre.

Avant de commencer à jouer, on met à la place de chaque Joueur la quantité de Jettons dont on eſt convenu, comme dix, vingt, &c. pour chacun, & les fiches de même. Il eſt bon que chaque Joueur ait toutes ſes fiches d'une couleur différente, l'un rouges, l'autre vertes, &c. On les enferme ordinairement dans de petites boëtes faites en tabatieres quarrées & peintes de la couleur des fiches qu'on met dedans. A l'égard des Jettons, ils reſtent ſur la table.

L'argent gagné ou perdu ne ſe reçoit & ne ſe paie qu'à la fin du jeu : les jettons & les fiches en tiennent lieu dans le cours de la partie. La fiche repréſente dix jettons ; c'eſt pourquoi ſi le jetton tient lieu d'un ſol, la fiche vaudra dix ſols, &c.

A la fin du jeu, chacun compte ſes jettons & ſes fiches ; le ſurplus de ce qu'on avoit en commençant le jeu, eſt le gain ſur celui ou ceux qui s'en trouvent plus ou moins dénués.

DES DEZ.

Le Dez eſt un petit cube régulier qui a ſix faces ou côtés égaux & plats : chaque face eſt numérotée par des points noirs depuis un juſqu'à ſix. On fait les Dez d'yvoire ou d'os, & de pluſieurs groſſeurs. Les plus gros ont environ un demi-pouce de haut. Il n'y a qu'un jeu de commerce où on emploie les Dez : c'eſt le Trictrac dont on va parler.

DES JEUX DE TABLES ET CASSES.

J'appelle jeux de Tables & Caſes { Le Trictrac. / Les Echecs. / Les Dames.

LE TRICTRAC.

PLANCHE XXXVII.

Le Trictrac ne peut ſe jouer qu'à deux perſonnes, vis-à-vis une eſpece de boëte faite de ſapin & plaquée d'ébene, qui s'ouvre en deux par le milieu. La figure ſuivante en abrégera beaucoup la deſcription, ou du moins la fera mieux concevoir.

AA. La boëte qu'on nomme le *Trictrac*, ouverte en deux au moyen des charnieres *bb*.

CC. Rebords élevés & très-larges.

EE. Le fond du Trictrac ou les Tables.

rrrrrrrr. Douze fléches incruſtées dans les Tables : elles ſont blanches & noires alternativement, & les blanches vis-à-vis des noires. En tout vingt-quatre fléches.

dddd. Douze trous dans les rebords à chaque face, pour marquer les trous ou parties qu'on gagne en mettant le fichon L. dedans à meſure qu'on avance en gain.

gg. Les rebords des côtés ayant chacun trois trous : celui du milieu ſert à y faire entrer la pointe d'une bobeche, dans laquelle on met une bougie pour éclairer le Trictrac la nuit. Les deux autres ſont faits pour que chaque Joueur y place ſon fichon, en attendant qu'il s'en ſerve pour marquer les trous.

FF. Une Dame blanche & une noire, ou de quelqu'autre couleur. Il doit y en avoir quinze de chaque couleur.

L. Fichon, eſpece de ferret fait de ſoie plate, entourée de fer blanc par le milieu : ſon uſage eſt ci-deſſous.

I. Cornet de corne, pour battre ou ſecouer les Dez, & les jetter enſuite dans le Trictrac : chacun a le ſien.

H. Deux Dez, jamais davantage.

m. Trois jettons ou marques qui ſervent à marquer les points qu'on gagne.

Les deux Joueurs s'aſſeient vis-à-vis l'un de l'autre en *bb*. ainſi la droite de l'un eſt la gauche de l'autre : c'eſt pourquoi il eſt indifférent par quel bout on commence.

On commence le jeu par mettre toutes ſes Dames en piles à un bout, du ſens dont on voit les trois Dames blanches dans la figure, chacun du même côté vis-à-vis les unes des autres.

L'un des deux bat les Dez dans ſon cornet, & les jette ſur le fond du Trictrac : il compte à part les points de chaque Dez qu'il amene ; par exemple, ſi un Dez montre ſix & l'autre quatre, il ne dira pas dix, mais ſix quatre ; puis il joue ſes Dames, c'eſt-à-dire, il va en comptant poſer chaque Dame à ſon nombre ; il peut cependant jouer d'une ſeule Dame le nombre entier dix, &c. Il eſt à remarquer 1°. qu'on ne compte jamais la fleche ou pointe ſur laquelle eſt la Dame qu'on va jouer ; mais on commence à compter un ſur la fleche d'après du côté où on avance. 2°. On ne peut revenir ſur ſes pas ; il faut toujours aller en avant ſoit dans ſon jeu, ou dans celui de ſon adverſaire.

Ce qui s'appelle *Caſe*, au Trictrac, eſt deux Dames l'une au-deſſus de l'autre. On ne ſçauroit battre une Caſe ; on ne bat que les Dames ſeules qui ne ſont pas recouvertes par d'autres.

On gagne des points en battant les Dames de ſon adverſaire ou ſon coin. Quant à ſes Dames, voici comment : c'eſt à vous à jouer, vos Dez amenent cinq & quatre, vous avez une ou pluſieurs Dames ſur la fleche de votre jeu, qui dans la *Figure* eſt traverſée ici de deux barres ═ Il n'a qu'une ſeule Dame ſur la fleche barrée d'une barre — Vous comptez en avant & dans ſon jeu le nombre d'un de vos Dez. Si la fin du nombre tombe ſur ſa Dame ſeule, vous la battez. Dans cet exemple-ci, c'eſt le quatre qui bat ; car votre cinq paſſe au-delà où il n'y a rien, ou bien où il y aura deux Dames ſur la même fleche que vous ne pouvez battre. On peut battre auſſi par les nombres des deux Dez bout à bout. De battre, vaut des points toujours en nombre pair 2, 4, 6, &c.

Chacun marque les points qu'il gagne en avançant. Les marques ſe poſent au bout du même nombre de ſes fleches, deux vis-à-vis la ſeconde fleche, &c.

Celui qui le premier a gagné douze points, tire ſon fichon du trou où il étoit, & le met dans le trou d'enſuite.

Quand le fichon eſt arrivé au dernier des douze trous, celui à qui il appartient a gagné un tour ou la partie qu'il faut payer ou en recommencer une autre.

Le terme *gent* ou *plein* ſe dit lorſqu'on a rempli de Caſes l'une ou l'autre des deux tables de ſon côté; ſçavoir, petit-gent ſi c'eſt la table par où on a commencé le jeu, grand gent ſi c'eſt celle de l'autre part; & gent de retour ſi, après avoir paſſé ſes Dames au travers du jeu de ſon adverſaire, on remplit la table par où il a commencé; ainſi la table du petit-gent, & celle du gent de retour, ſont vis-à-vis l'une de l'autre. Tant qu'on peut tenir, c'eſt-à-dire, faire ſubſiſter l'un ou l'autre de ces gents, on marque quatre points à chaque coup, & ſix points par doublets.

On appelle *doublets* le même nombre ſur les chaque Dez. Chaque doublet a un nom particulier; ſçavoir:

Deux As ſe nomment Bezette ou Ambſas.
Deux deux——————Double deux.
Deux trois——————Terne.
Deux quatre——————Quarne.
Deux cinq——————Quine.
Deux ſix——————Sonné.

Je m'arrête ici ne pouvant, ſelon mon projet, détailler ce jeu, qui eſt ſi rempli de regles & de termes particuliers, qu'il faudroit en faire un traité à part. On l'a encore varié de différentes façons, comme le reverquerre, toutes tables, &c. dont chacun ont des regles différentes. Je dirai ſeulement que c'eſt un fort beau jeu & ſçavant, attendu que le bien jouer, y contreballance le hazard des Dez.

Le Jeu des Echects.

Planche XXXVII.

Voici un jeu unique qui ne reſſemble à aucun autre; ſçavoir, la marche de chaque piece différente en eſt quaſi la

ſeule regle. Le hazard n'y a aucune part, & on n'y perd jamais que par ſa faute : ce qui fait que ce jeu eſt fort ſérieux & très-piquant.

On le joue ſur une ſurface platte nommée *Echiquier* : cette ſurface eſt diviſée en ſoixante-quarrés égaux, qu'on appelle *carreaux*.

Chaque rang de carreaux eſt de huit, alternativement blancs & noirs.

Ce jeu ne ſe joue jamais qu'à deux perſonnes placées vis-à-vis l'une de l'autre.

Les Echects ſont de petits morceaux de bois, d'yvoire, d'ébene, &c. arrondis au tour & évidés ſous différentes formes, couleurs & noms, au nombre de trente-deux, ſçavoir, ſeize pour chacun.

Rangs, noms, arrangement & marche des Echects.

On poſe ſes pieces ſur deux rangs. J'appelle premier rang celui qui eſt le plus près du Joueur : il borde l'Echiquier.

Le ſecond rang en eſt le plus proche en avant.

Premier rang.

a. La tour : on en a deux qu'on place aux deux bouts du premier rang en AA. Chaque tour marche droit en avant, & de côté, recule, revient, retourne, & peut aller ainſi d'un bout à l'autre de l'Echiquier ; mais elle ne peut aller en biais ni ſauter par-deſſus aucune piece qui ſe trouvera en ſon chemin.

b. Le Chevalier : on en a deux, leurs place eſt à côté de chaque tour en BB. La marche du Chevalier eſt ſinguliere, parce qu'il eſt le ſeul qui puiſſe ſauter par-deſſus les pieces qu'il rencontre dans ſa marche qui eſt de deux carreaux de biais, en comptant celui où il eſt, & un en avant, ou ce qui eſt la même choſe de deux carreaux en avant, & un troiſieme de biais. Cette marche eſt deſſinée dans la figure depuis 2 juſqu'à 3, 3, 3. Il eſt indifférent qu'on compte les deux premiers pas droits ou de biais. Il va de tous côtés, avance & recule.

C. Le Fol : on en a deux, leurs place eſt à côté de chaque Chevalier en CC. La marche des Fols eſt toujours en biais

d'un bout à l'autre de l'Echiquier ; mais ils ſuivent dans leurs biais les mêmes regles des tours, ne pouvant ſauter par-deſſus les pieces qu'ils rencontrent. Ils avancent & reculent de tous ſens ; mais toujours en biais.

d. La Dame : on n'en a qu'une ; elle ſe met auprès d'un Fol, comme en *d.* Sa marche eſt de tous ſens ; tantôt comme le Fol, c'eſt-à-dire, en biais ; elle fait tant de pas qu'elle veut en avant & en reculant : mais elle ne ſçauroit ſauter par-deſſus aucune piece ; ce qui n'eſt accordé qu'au ſeul Chevalier. Il eſt à remarquer que la Dame de la couleur brune, qu'on nomme la *Dame noire*, doit être poſée ſur la caſe noire ; ce qui a fait ce dictum Dame blanche, cul blanc : la Dame de l'autre jeu P. ſera Dame noire, cul noir.

e. Le Roi ſe placera entre la Dame, & un Fol comme en E. Sa marche n'eſt que d'un pas, mais en tous ſens. Sa prérogative eſt qu'on peut bien le mettre en priſe, mais on ne le prend jamais ; la raiſon en ſera expliquée ci-deſſous.

Second Rang.

Le ſecond rang n'eſt occupé que par les pions *f.* au nombre de huit *ooo.* &c. Leurs marche eſt un pas en avant ; cependant ils peuvent en faire deux. La premiere fois qu'on les joue, (*Voyez le ſecond Nota.*) il ne leurs eſt pas permis de reculer : ils ne peuvent pas prendre les pieces qui ſe rencontrent devant eux ; ils ne prennent qu'en biais à un pas ſeulement.

Nota. Le Roi peut roquer quand il n'y a plus de pieces entre lui & la Tour, & qu'il n'eſt pas actuellement en échec. Roquer, c'eſt mettre la Tour à la place du Roi, & faire paſſer le Roi de l'autre côté de la Tour. Il ne faut pas que le Roi ait déja marché.

Nota. Il a été dit que le premier pas que font les pions peut être de deux carreaux en avant ; cependant ils ne peuvent paſſer priſe, c'eſt-à-dire, paſſer au-delà d'une piece qui les prendroit, s'ils ne faiſoient qu'un pas.

Il n'y a que les pions qui peuvent aller à Dame : ce qui ſera expliqué ci-deſſous.

Quand une piece en prend une autre, on ôte l'autre du jeu, & on met la ſienne en ſa place.

Jouer.

Les Echecs rangés en bataille ſur deux rangs de chaque côté, comme il vient d'être dit ci-deſſus, les uns blancs ou blonds, les autres noirs ou bruns, on joue, c'eſt-à-dire, chacun l'un après l'autre, remue & place une piece quelconque ſuivant ſa marche, & ainſi de ſuite.

Lorſqu'une piece adverſaire ſe trouve dans la marche d'une piece de celui qui attaque, & qu'elle y reſte, elle eſt sûrement priſe le coup d'après. Il faut donc que l'attaqué ſe retire ou ſoutienne ſa piece qui eſt en priſe, en dirigeant la marche de quelqu'autre, de façon que le preneur ſoit repris lui-même tout de ſuite; ce qui empêche ſouvent de la prendre : on ſe retourne d'un autre côté, ainſi du reſte.

Comme le but de ce jeu eſt de faire le Roi *Echec & Mat*, c'eſt à-dire, qu'il ſoit en priſe, & qu'il ne puiſſe faire ſon pas de quelque côté que ce ſoit, qu'il ne ſe trouve toujours en priſe par quelque piece. Tout ce qui vient d'être dit tend à ce but; après quoi, la partie eſt finie, parce que le Roi eſt Echec & Mat, & le vainqueur triomphe. Cependant une petite circonſtance peut rendre la partie nulle : c'eſt lorſqu'il n'y a plus que le Roi qui puiſſe remuer, qu'il n'eſt point actuellement en Echec; mais qu'il ne peut faire aucun pas ſans s'y trouver; alors le Roi eſt *Pat*, & la partie devient nulle, c'eſt-à-dire, comme ſi elle n'auroit pas été jouée.

Si un des Joueurs a malheureuſement laiſſé perdre ſa Dame, qui eſt une piece eſſentielle, parce qu'elle ſe tranſporte par-tout, ſon deſir le plus preſſant eſt de convoler en ſecondes nôces. Il n'y a dans cette occaſion que les pions qui puiſſent lui faire retrouver une Dame pareille à la ſienne : ils s'en chargent volontiers; mais ils ont bien des difficultés à ſurmonter, auxquelles même ils ſuccombent quelquefois, ſi les troupes qu'on a fait marcher avec eux, ont eu deſſous pendant la conduite : il s'agit de mener un pion juſqu'au premier rang de l'ennemi : celui qui a le bonheur d'y parvenir, devient tout-à-coup une Dame jouiſſant de tous ſes droits. Si il en arrive un autre, on le deſtine à être Tour, Chevalier, &c. en un mot, ils remplacent les pieces qu'on a perdues dans le courant du jeu, & ceſſent d'être pions.

Un Auteur, qu'on nomme le *Calabrois*, a raſſemblé tous les coups & parties qu'on peut jouer aux Echects, & en fait un volume d'un doigt d'épais.

Les Dames.

On ne joue jamais que deux aux Dames.

Les Dames ſont un jeu commun, on le joue { A la Françoiſe. / A la Polonoiſe.

Quoique ce jeu ſoit joué en général ſur un Damier, & avec des Dames, il y a cependant bien de la différence de le jouer à la Françoiſe ou à la Polonoiſe.

A la Françoiſe le Damier n'a pas plus de carreaux que l'Echiquier du jeu d'Echects, c'eſt-à-dire, huit de chaque côté, rangés de même, blancs & noirs alternativement, faiſant en tout ſoixante-quatre carreaux.

On met trois rangs de Dames en biais l'une de l'autre, quatre par rang ſur la même couleur. L'un a les Dames jaunes, l'autre les rouges : ce qui fait vingt-quatre Dames, douze jaunes ou blanches, & douze rouges ou noires.

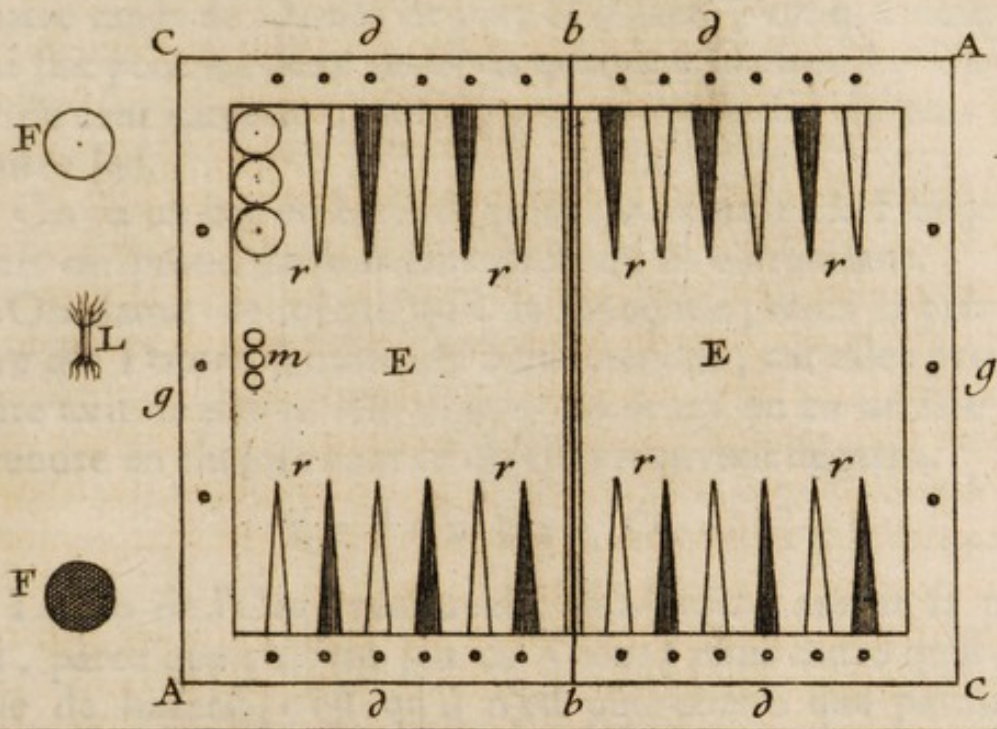
On marche toujours en biais, & on prend de même en ſautant par-deſſus la Dame qu'on prend, & plaçant la ſienne dans le carreau au-delà s'il n'y a point de Dames. S'il y en a, on ne ſçauroit prendre. S'il s'en trouve de ſuite une autre en pareille ſituation, vous la prenez auſſi, puis une troiſieme, &c. C'eſt ainſi qu'on fait les coups de deux, de trois, &c. On ne fait jamais qu'un pas, & toujours en avant; jamais on ne recule.

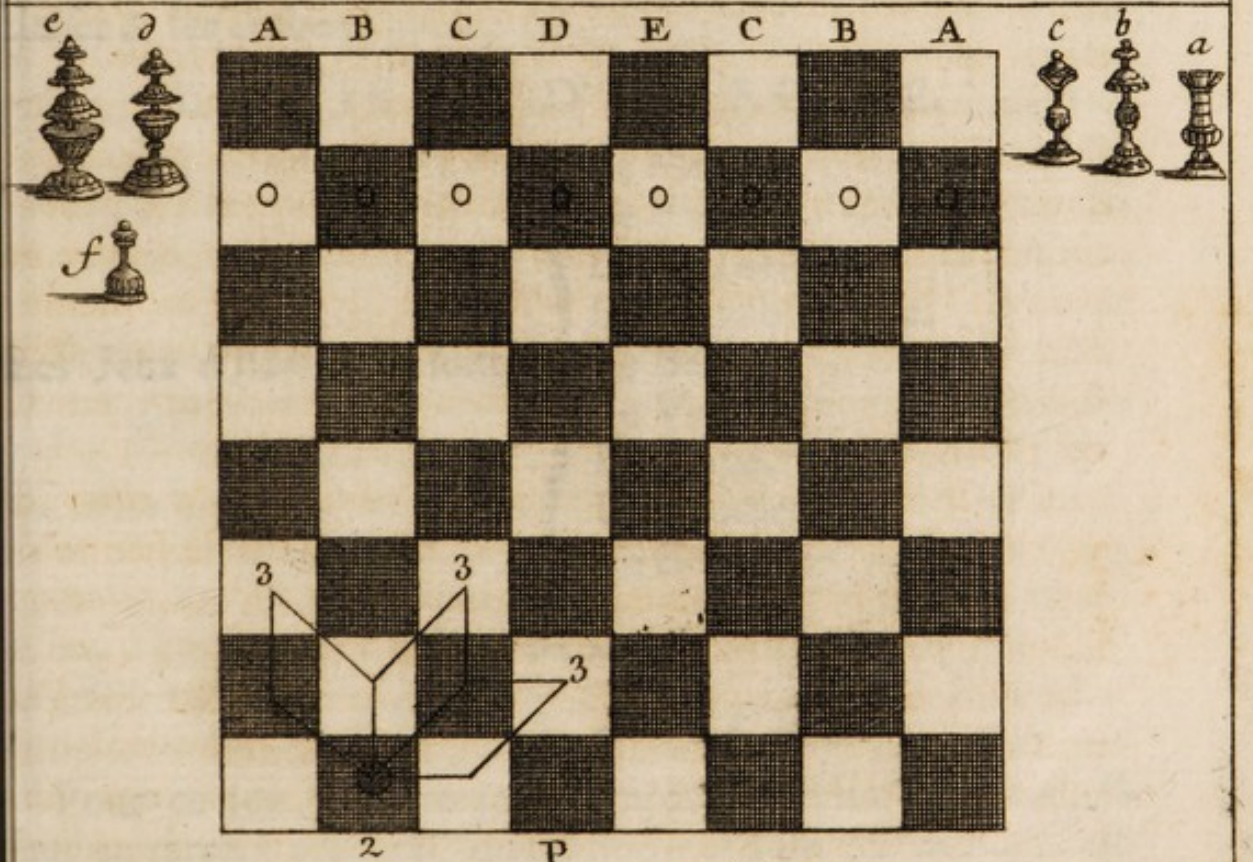
On ſouffle, c'eſt-à-dire, que ſi l'adverſaire a omis de vous prendre une Dame en priſe, on enleve la ſienne du jeu, puis on joue ſon coup comme ſi de rien n'étoit; ce qui a donné lieu au dictum ſoufflé n'eſt pas joué.

Lorſque par quelque moyen que ce ſoit une de vos Dames eſt parvenue juſqu'au premier rang de votre ennemi, vous êtes à damez & vous la Damés, c'eſt-à dire, que vous la couvrez d'une autre Dame priſe hors du jeu; alors cette double Dame peut avancer, reculer un pas ſeulement de tous ſens en biais, & prendre de même.

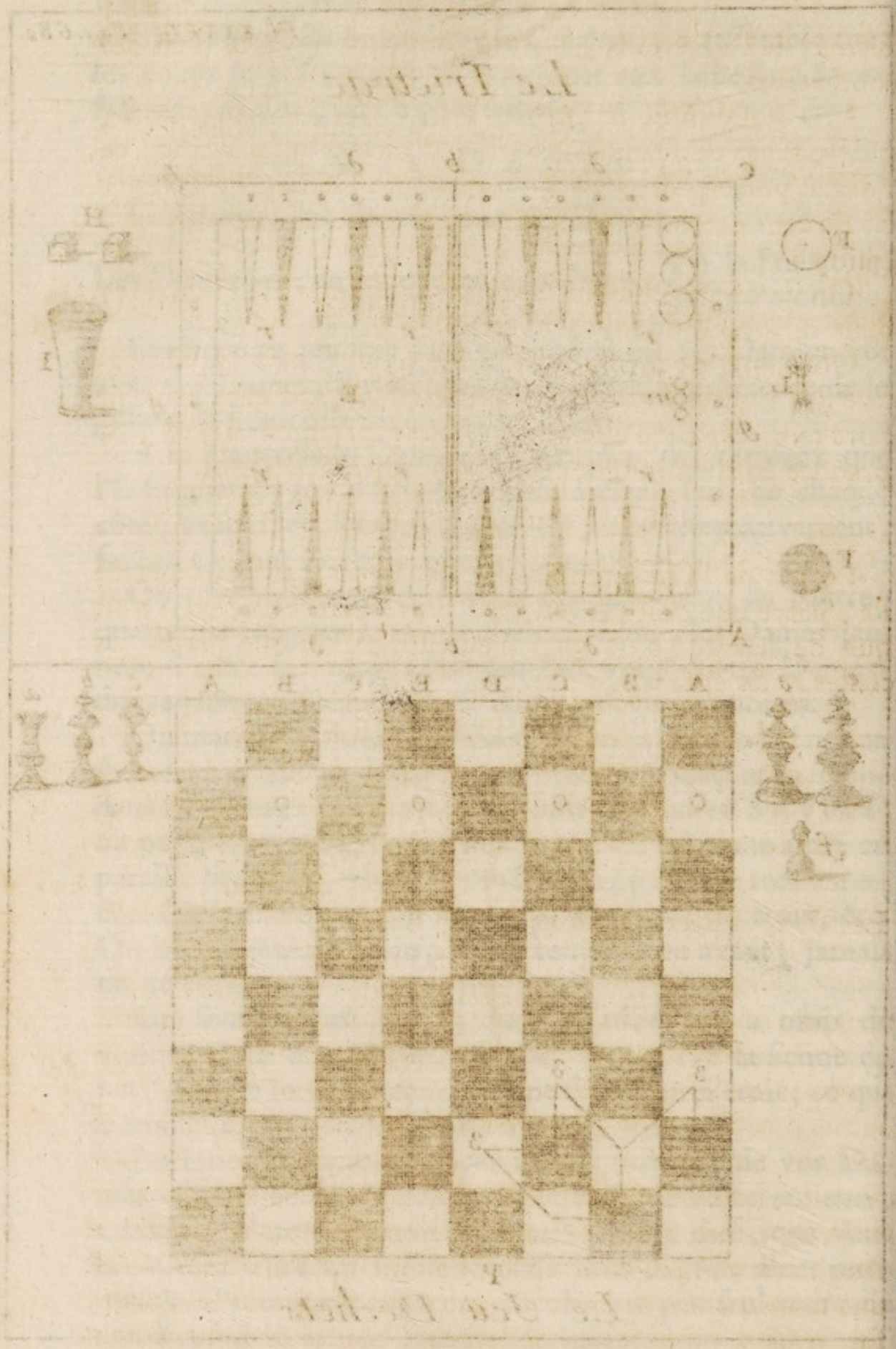
Le but de ce jeu & du ſuivant eſt de prendre toutes les

Le Trictrac





Le Jeu Dechets



Dames de l'adverſaire, alors le combat finit faute d'un des combattans.

A la Polonoiſe, le Damier a dix Caſes de chaque côté, quatre rangs de Dames de part & d'autre, cinq à cinq, ce qui fait pour les deux vis-à-vis quarante Dames. Le Damier eſt de cent carreaux; ainſi il y en a trente-ſix de plus qu'à l'autre jeu.

On va un pas en biais & en avant comme à la Françoiſe; mais on prend de tous ſens en avant & en reculant.

On dame de même qu'à la Françoiſe; mais la prérogative des Dames damées eſt bien étendue, car elles peuvent faire tant de pas qu'elle veulent en avant ou en arriere, & prendre en chemin tout ce qu'elles trouvent dégarni.

LE JEU DE L'OIE.

Le jeu de l'Oie, renouvellé des Grecs, auroit ſa place ici, parce que c'eſt un jeu de Caſes; mais outre qu'il n'eſt que de hazard, c'eſt qu'il n'eſt plus connu que parmi les claſſes & les enfans.

LES JEUX D'EXERCICE.

Les Jeux d'Exercices ſont
- Le Mail.
- Le Billard.
- La Paume.
- La longue Paume.
- Le Balon.
- Le Volant.
- La Boule.
- Les Quilles.
- Le Galet.

LE MAIL.

PLANCHE XXXVIII.

Pour ce jeu, qui ſe joue toujours dehors & à l'air, il faut un terrein préparé, qu'on nomme auſſi un *Mail*. C'eſt une longue allée de trois à quatre cens toiſes de longueur, ſur trois à cinq toiſes de largeur, bordée communément de chaque côté par de grands arbres très-unie, battue &

miſe bien de niveau. On limite cette avenue par les côtés & aux deux bouts avec des planches, en forme de cloiſon, à la hauteur de trois ou quatre pieds ou environ.

A trois toiſes de chaque bout du Mail eſt ſcellée debout & à demeure, au milieu de la place, une barre de fer ronde, pliée en portique ou arcade, haute de deux pieds ou plus, & de ſix pouces d'ouverture. Ces deux portes ſe nomment *les Paſſes.*

A neuf toiſes de chaque paſſe eſt une pierre ronde d'un pied de diametre, poſée à fleur de terre, qu'on nomme *Pierre de Paſſe.* Entre cette pierre de paſſe, ſont placées à raze-terre, à droite & à gauche, deux plus petites pierres rondes : elles ſont d'un tiers plus proches de la paſſe, que de la pierre de paſſe. Leurs nom eſt les *Pierres du Début*, parce que c'eſt de-là qu'on commence à jouer.

Les inſtrumens du jeu ſont
- Le Mail A.
- La Boule *a.*
- La Boule d'acier *b.*
- La Leve B.

Le Mail eſt compoſé d'un long manche de bois mince & ployant, vers le bout qui entre dans le milieu, du côté d'une maſſe ou cylindre, gros comme le poignet, & long de cinq à ſix pouces. Le manche eſt d'environ quatre pieds de long.

La boule eſt de racine de buis, groſſe comme une médiocre paume.

La Boule d'acier ne ſe joue qu'avec la leve.

La Leve eſt un manche de deux pieds de long, terminé par une eſpece de cuilleron de bois.

Jouer.

Le nombre des joueurs n'eſt pas déterminé ; tous s'aſſemblent à un bout : alors le premier qui joue poſe une, deux ou trois boules à terre, à côté l'une de l'autre, & d'un coup violent de la maſſe du Mail, il envoie la boule, qu'il frappe, le plus loin qu'il peut vers l'autre bout. Chacun joue à ſon tour ; puis on s'achemine pour rejoindre ſes boules, qu'on rejoue une ſeconde fois, puis une troiſieme ;

car il eſt très-rare qu'on puiſſe arriver à l'autre bout en deux coups. Au dernier des trois coups on arrive à la vue de la pierre de paſſe : il s'agit de ménager un coup léger pour en être le plus proche ; alors on prend la Leve, & mettant à la place de ſa boule une boule d'acier : on la joue en l'enlevant de façon qu'elle paſſe au travers de la paſſe ; celui qui en vient à bout gagne le coup. On repart enſuite en jouant comme ci-deſſus pour arriver à l'autre paſſe : voilà en général quel eſt le jeu du Mail.

LA PAUME.

PLANCHE XXXVIII.

La Paume eſt dedeux ſortes ; ſçavoir, la Paume proprement dite, & la longue Paume. On va parler ici de la Paume, & enſuite de la longue Paume.

La Paume ſe joue toujours à couvert dans une très-grande ſalle, beaucoup plus longue que large, carrelée de grandes pierres bien unies, fermée de quatre murailles très-hautes, peintes en noir par dedans, afin de pouvoir voir les balles qui ſont blanches : ces murailles ſont ſurmontées de pilliers de charpente, aſſez éloignés l'un de l'autre, qui ſoutiennent le toit. Les intervalles entre les poteaux & le toit ſont garnis de gros filets, pour empêcher que les balles ne ſortent du jeu.

A droite de la ſalle en dedans, & à ſix pieds de la muraille, dans toute ſa longueur, regne un petit mur à hauteur d'appui qui forme un corridor, dont le plancher eſt un grillage de bois à jour, tant plein que vuide. Sur ce petit mur s'élevent, de diſtance en diſtance, des pilliers de bois qui ſoutiennent un toit de planches en appentis, dont le bas eſt à ſept ou huit pieds de haut : ce corridor ſe nomme la galerie. Ce toit fait un retour d'équerre le long de la largeur de la ſalle : ce qui forme un autre toit A. A ce retour la cloiſon eſt entiere, & va juſqu'au toit : à l'endroit où elle ceſſe, contre l'autre muraille, eſt une ouverture élevée d'environ quatre pieds, & de cinq pieds en quarré. Cette ouverture ou fenêtre ſe nomme *la Grille.*

Vis-à-vis de cette grille, à l'autre bout de la ſalle, eſt une

petite ouverture dans le mur à raze-terre d'un pied en quarré : celle-ci ſe nomme *le Trou*.

La ſalle eſt ſéparée en deux dans ſa largeur à la hauteur de quatre pieds, par une corde à laquelle eſt attaché tout du long un filet qui pend & traîne à terre : cette ſéparation ſe nomme *la Corde*.

Il y a des jeux de paume où ſous le toît, qui occupe la largeur de la ſalle, il n'y a qu'un mur d'appui, le reſte de l'eſpace juſqu'au toît eſt ouvert : cette longue ouverture ſe nomme un *Dedans*.

Les inſtrumens de la Paume ſont { La Raquette *c*. / La Bale *d*.

La Raquette eſt de bois plié & rapproché vers les deux bouts, qu'on ſerre l'un contre l'autre avec des lanieres de peau *c*. ce qui s'appelle le *Manche*. Dans l'ouverture qui fait l'arcade, on lace de la ficelle à boyau en forme de filet, à mailles quarrées d'un demi-pouce ou environ d'ouverture.

La Balle eſt groſſe comme une groſſe pomme d'Api, couverte d'une étoffe de laine blanche, & rembourrée très-dur en dedans.

Jouer.

Le nombre des Joueurs eſt depuis deux juſqu'à ſix, trois contre trois.

Le premier à jouer commence par ſervir, c'eſt-à-dire, pouſſer ſa Balle avec la Raquette, de façon que coulant ſur l'un ou ſur les deux toîts, elle tombe près de celui qui eſt vers le jeu, c'eſt-à-dire, du côté du toît de retour. Il la prend en l'air ou de volée, c'eſt-à-dire, avant qu'elle ſoit tombée à terre, ou bien il la prend au premier bond, & la renvoie par-deſſus la corde à celui qui a ſervi ou à ſes adjoints. On ſe la renvoie réciproquement ; mais celui qui la manque, perd *quinze*. Au ſecond coup ſervi, ſi celui qui a gagné quinze, manque la Balle, on dit *quinze-en*, qui veut dire quinze à quinze, égalité des deux parts. Le coup d'enſuite un côté gagnera *trente* ; ſi l'autre gagne après, c'eſt *trente-en*. Le coup d'après gagné fait *quarante-cinq*. Si l'autre gagne, au lieu de dire quarante-cinq à quarante-cinq, on dit *à deux*. Le coup d'enſuite gagné ſe dit *avantage*. On

paſſe, c'eſt-à-dire, que les Joueurs vont ſe mettre à la place les uns des autres; alors ſi celui qui a avantage gagne le coup, il a le jeu, ſinon *à deux*, & on repaſſe, &c. mais ce n'eſt pas tout, la grille, le trou, les dedans, deffendus ou non, les chaſſes, & bien d'autres circonſtances acheminent au gain ou à la perte, les chaſſes ſont indiquées ſur le carreau par des traces noires en lignes droite, dont les unes traverſent le jeu, & les autres laiſſent un intervalle entr'elles. Il y a telle chaſſe, où pour la gagner, il faut jouer au-delà, & d'autres en-deçà. Ce détail eſt ſi compliqué, qu'on ne ſçauroit jouer partie ſans avoir un Marqueur, qui eſt un garçon ou valet du Maître Paumier, qui à chaque coup prononce à haute voix le pour ou le contre. Le Marqueur eſt inſtruit à fond des regles, & les Joueurs en paſſent par ſa décision.

Quand un Joueur ſe trouve plus fort qu'un autre, il lui donne quelquefois *biſque*, c'eſt-à-dire, la liberté de compter un nombre gagné ſans l'avoir joué. Donner quinze, & biſque, c'eſt donner quinze, & un autre nombre à volonté.

On appelle *Peloter*, à ce jeu, quand on joue ſans regles, ſimplement en ſe renvoyant la balle ſans autre deſſein que de ne la pas manquer.

Les Paumiers fourniſſent à qui veut des chauſſons ou chauſſures de peau, pour ne pas gliſſer en courant après la Balle, & un bonnet. On ſe met ordinairement en chemiſe quand on veut jouer un peu long-temps, car ce jeu eſt de grand exercice.

LA LONGUE PAUME.

PLANCHE XXVIII.

On nomme ce jeu la *longue Paume*, parce qu'il ſe joue dans de grandes & vaſtes places découvertes, & avec des battoirs ou raquettes de bois plein à longs manches & voyans E. & des Balles blanches très-dures *e.* que les battoirs envoient à perte de vue. On ne les reçoit ordinairement que de volée, le bond n'étant pas sûr dans un terrein groſſierement applati.

A ce jeu, il y a quelquefois un toît court qu'on y fait

conſtruire ; mais au contraire de la paume : le toit eſt du côté de celui qui ſert. Le Marqueur jette la Balle ſur le toit, le Serveur l'attend dans ſa chute, & l'envoie en hauteur de toute ſa force avec ſon Battoir. Quand on n'a pas de toit, le Marqueur, à genoux, fait rebondir la Balle ſur une Raquette qu'il tient, ou ſur un Tamis, le Serveur la prend en l'air pour l'envoyer.

Les regles ſont à peu près les mêmes à ce jeu, qu'à la courte Paume ; mais moins détaillées. On gagne & perd quinze, trente, quarante-cinq à deux. On paſſe. Il y a des chaſſes, &c.

Le nombre des Joueurs n'eſt pas déterminé : il eſt ordinairement égal de chaque côté.

LE BALLON.

PLANCHE XXXVIII.

Le Ballon eſt une eſpece de longue Paume, car il ſe joue toujours à l'air ; mais il lui faut un terrein dur & uni, comme une cour pavée, une allée ſablée, &c.

Le Ballon F. eſt une groſſe boule, quand elle eſt remplie d'air : cette boule eſt faite de cuir blanc, doublé en dedans d'une veſſie de cochon. On ménage un trou au cuir & à la veſſie, dans lequel on introduit & on colle une canelle de bois, ayant une ſoupape qui s'ouvre quand on y fait entrer le vent à coups de piſton, par le moyen d'une ſeringue vuide. Ce vent enfle le Ballon, qui devient rond & dur, & ne ſcauroit s'échapper, parce qu'alors il repouſſe & ferme la ſoupape : cette canelle ſe nomme *la Languette* o. On fait des Ballons de différentes grandeurs, en ſe ſervant de plus petites ou de plus grandes veſſies.

Le nombre des Joueurs ne paſſe guères quatre ou ſix ; chacun eſt armé d'un braſſard à ſon bras droit : ce braſſard eſt un tuyau rond, formé avec du cuir très-épais, doublé & rembourré en dedans ; on y fourre le bras depuis la main juſques près du coude : c'eſt avec ce braſſard qu'on reçoit & qu'on renvoie le ballon. On ſe ſert auſſi du cou-de pied, ce qui s'appelle *eſcaffer le Ballon*.

Quand on joue partie, on ſuit à peu près les regles de la

la Paume : on prend plus souvent le Ballon de rebond que de volée.

C'est un beau jeu, quoiqu'il semble être abandonné aux seuls Ecoliers dans les Colleges.

Le Volant.

Planche XXXVIII.

Le jeu du Volant peut se jouer comme la Paume, en suivant les mêmes regles, & même dans un jeu de Paume; mais il est plus fatiguant, attendu qu'il faut employer plus de force pour pousser le Volant loin, que pour la Balle. M. le Duc d'Orléans, Régent du Royaume, l'aimoit beaucoup de cette maniere; mais on n'a pas continué depuis.

Les instrumens de ce jeu sont { La Raquette *c*. / Le Volant *x*.

La Raquette est le même instrument qui sert à la courte Paume; mais plus petit & plus léger.

Le Volant est composé d'un morceau de liege de plus ou moins d'un pouce de diametre en tous sens, finissant en cul de lampe. On l'entoure de peau rouge dans sa circonférence, & de peau blanche sur son plat, qui est le plus large. Autour de cette circonférence plate, on perce plusieurs trous à distance égale, dans lesquels on fait entrer debout & inclinées en dehors, des plumes d'aîles de Pigeon, ordinairement blanches, quelquefois peintes de diverses couleurs. Le Volant poussé a toujours sa chute sur son cul de lampe, comme le plus pesant. On le reçoit sur la Raquette, on le renvoie, & toujours ainsi réciproquement.

Ce qui s'appelle *jouer au Volant*, c'est jouer à se le renvoyer de volée ou de bond jusqu'à ce qu'on manque. On joue quelquefois au premier manquant; alors un tiers se met à la place de celui qui a manqué. C'est ainsi qu'on traite ce jeu parmi les jeunes gens dans les Colleges. Les Pensionnaires jouent quelquefois des parties sérieuses, suivant les regles de la Paume.

Le Billard.

Planche XXXVIII.

Le Billard eſt un jeu qui demande beaucoup d'adreſſe : on n'y joue jamais qu'à couvert dans de grandes ſalles qui ne ſervent qu'à cela, qu'on nomme en architecture *ſalles de Billard*, parce qu'on y établit le Billard.

Un Billard eſt une table quarrée, haute de deux pieds & demi, plus ou moins grande ; il s'en fait juſqu'à douze pieds de longueur, ſur cinq de largeur & plus. Cette table doit être poſée bien de niveau : on la couvre de drap verd ; elle eſt entourée de larges rebords d'un pouce & demi, ou de deux pouces de haut, garnis en dedans du même drap verd. Au bas des rebords, dans les quatre coins & dans les milieux ſur la longueur, ſont des creux ronds où une Bille peut entrer toute entiere : ces creux ſe nomment *des Beloux*. Sur la ligne du milieu de la table, & à un pied d'un des bouts, eſt planté & arrêté en place un portique de fer, dont les deux branches laiſſent entr'elles une ouverture de trois pouces, ſur trois quarts de pied de haut. Ce portique ſe nomme *la Paſſe*, comme au jeu de Mail décrit ci-devant.

Les inſtrumens du jeu ſont
- Les Billards K.
- Les Biſtoquets L.
- Les Queues M.
- Les Billes S.

Les Billards K. ſont de longs manches de bois terminés par un évaſement, marqué d'une ligne dans ſon milieu.

Les Biſtoquets L. ſont plus épais par le bout. Quand on ſe ſert du commencement du manche du Billard, qui eſt menu, on dit *jouer de la Queue*, ou bien on joue avec la queue M. par le bout *e*.

Les Billes S. ſont de petites boules d'yvoire, groſſes comme une pomme d'Api, & bien rondes.

Jouer.

On ne joue communément que deux. Le premier à jouer donne ſon acquit en pouſſant ſa Bille, avec ſon Billard,

vers le bout où eſt la Paſſe. Le ſecond pouſſe enſuite la ſienne, avec l'intention de frapper celle du premier, & de la faire tomber dans une Belouze. Si la choſe lui réuſſit, il gagne deux points ſur ſon adverſaire, & donne l'acquit à ſon tour; car c'eſt toujours celui qui gagne qui donne l'acquit. Celui qui manque à toucher la Bille de ſon adverſaire perd un point. Il y a bien d'autres circonſtances à obſerver dans le courant du jeu, dont on trouve le détail dans un carton imprimé, qui a pour titre : *les Regles du Noble jeu de Billard.*

C'eſt à ce jeu où la Bricole eſt ſouvent employée, c'eſt-à-dire, qu'on pouſſe ſa Bille contre un bord, afin que par le contre-coup elle aille frapper celle de l'adverſaire. La double bricole eſt de toucher deux bords dans la même intention. Il faut beaucoup d'habitude pour jouer par Bricoles.

On convient de la quantité de points qui feront la partie, comme ſix, huit, douze, &c.

On retourne ce jeu en différentes façons, comme *à la Paſſe*, *à la Guerre*, *&c.*

LA BOULE.

PLANCHE XXXVIII.

Ce qu'on appelle *un jeu de Boule*, eſt un terrein régulier, étroit & long; par exemple, d'une toiſe de large, ſur trente à quarante pas de long, bien uni & ferme, en plein air ou à couvert, aux deux bouts duquel eſt un nayon, c'eſt-à-dire, un creux qui traverſe la largeur; en-deçà du nayon eſt une pierre ou quelque autre marque à raze-terre, qu'on nomme *le But.*

Le ſeul inſtrument de ce jeu eſt une Boule de bois *H.* de la groſſeur d'une groſſe orange.

Jouer.

Les Joueurs (nombre indéterminé) s'aſſemblent à un bout du jeu, chacun tenant une Boule à la main. Le premier à jouer fait rouler ſa boule, en ménageant ſon coup de façon qu'elle n'aille pas dans le nayon, mais qu'elle s'arrête au plus près du but; choſe que chacun des Joueurs s'ef-

force de faire, ainſi que de nayer l'adverſaire, & de reſter dans la place que ſa Boule occupoit. Le plus près du but gagne le coup.

Les Quilles.

Planche XXXVIII.

Il y a deux ſortes de jeux de Quilles { Les Quilles ordinaires. / Le jeu de Siam.

Tout terrein uni, même groſſierement, eſt bon pour jouer aux Quilles ordinaires. Ce jeu eſt le favori des Payſans & des Domeſtiques, comme le précédent l'eſt des Bourgeois & des Marchands.

Ses inſtrumens ſont { Neuf Quilles G. / Une groſſe Boule *g*.

Une Quille eſt un bâton arrondi par un Tourneur. Il eſt de trois pouces de diametre, ſur un pied & demi de hauteur, plat par le bout d'en bas, arrondi en calotte par celui d'en haut. Il faut neuf Quilles.

La Boule eſt de bois, ronde, & de huit à neuf pouces de diametre. On perce dans cette Boule deux trous de tarriere, profonds de deux pouces, à diſtance convenable l'un de l'autre, pour pouvoir y faire entrer le pouce & le premier doigt avec leſquels on tient la Boule.

Jouer.

Le nombre des Joueurs n'eſt pas fixe.

Pour ſçavoir à qui jouera le premier, chacun prend une Quille en main & la jette vers la Boule, dont on s'eſt éloigné de quelques vingt ou trente pas; celui dont la Quille lancée eſt la plus près de la Boule, doit jouer le premier.

On commence le jeu par planter debout en quinconce les neuf Quilles ainſi ⁝ ⁝ ⁝ dans un eſpace d'un pied & demi en quarré.

Alors le premier à jouer s'éloigne des Quilles de trente à quarante pas, tenant la Boule, il la jette devant lui, de maniere qu'elle puiſſe entrer en roulant tout au travers des

Quilles, afin qu'elle abatte celles qui ſe trouveront en ſon chemin. On joue quelquefois à rabattre, c'eſt-à-dire, qu'on joue ſur le champ un ſecond coup, ſe poſtant de l'autre côté du Quillier, bien plus près qu'au premier coup; chacun compte autant de points qu'il a abattu de Quilles. Le gagnant eſt celui dont le nombre ſurpaſſe les autres. Il y a un avantage pour celui qui abat celle du milieu toute ſeule, & quelques autres regles qu'on adopte ou non.

Le Jeu de Siam.

Planche XXXVIII.

Le jeu de Siam P. quelle que ſoit ſon origine, eſt un jeu de Quilles, plus recherché & détaillé que le jeu de Quilles ordinaire.

Les inſtrumens ſont { Treize petites Quilles. / Une Boule d'un modele particulier.

Les petites Quilles, qui n'ont guères qu'un pied de haut, & deux pouces de diametre en bas, ſe placent en rond à un pied & demi l'une de l'autre, ſur un terrein dur & uni; ſçavoir, dix en rond & une qui eſt au centre; plus, deux en dehors ſur une ligne droite. La Quille *q*. ſe nomme *Siam*; elle eſt la plus près du Joueur. Ce qui fait en tout treize Quilles.

La Boule, vue ſur ſon épaiſſeur N. & ſur ſon plat en *n*. eſt un morceau de bois, arrondi au tour, de huit pouces de diametre à ſa plus grande circonférence, & de deux pouces d'épaiſſeur; mais taillé ſur ſa largeur, en un biſeau, de trois à quatre lignes de pente, de façon que, placé debout ſur terre, il penche néceſſairement d'un côté, comme on le voit en N. ce qui l'oblige, étant pouſſé, à tourner en rond ſur ſon petit diametre.

Jouer.

On poſe la Boule à terre ſur ſon épaiſſeur, à une petite diſtance du Quillier, & de la Quille Siam *q*. on la pouſſe par la droite ou par la gauche, de façon que le bas du biſeau ſoit tourné vers le Quillier. Sa coupe en biais l'oblige de décrire un rond qui ſe raccourcit à meſure qu'elle roule: ce qui la fait entrer & reſſortir du Quillier à diverſes repriſes;

en chemin faiſant elle abat les Quilles qu'elle rencontre. Si elle abat la Quille du milieu, ſans toucher les autres, on gagne neuf points; ſi c'eſt la Quille *r.* trois points; ſi *rr.* quatre points; ſi *ss.* cinq points; ſi Q. qui ſe nomme *Siam*, on gagne la partie. Chacune des autres Quilles n'eſt comptée que pour un point, &c.

La Quille Siam eſt faite un peu différemment des autres pour la diſtinguer; elle eſt deſſinée *q.* & une des autres P.

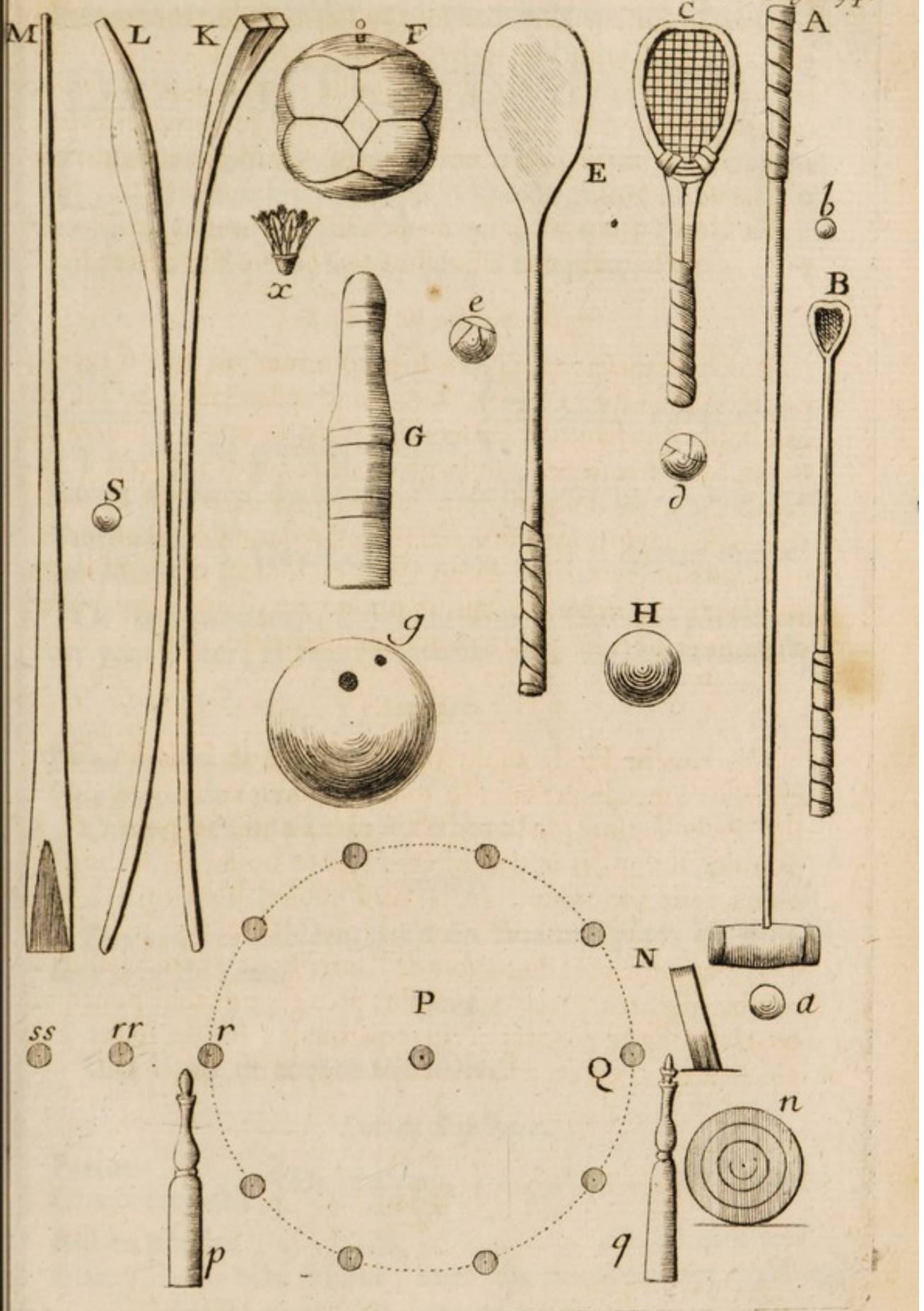
Le Galet.

Le Galet n'eſt pas un jeu fort commun, ni fort ſçavant; on ne le joue qu'à couvert dans de grandes ſalles. Le jeu eſt une table à la hauteur du coude, fort longue, comme de douze à quinze pieds, & large de deux pieds: elle eſt à rebords, aux bas deſquels ſont les nayons dans tout le pourtour; ces nayons ſont des rénures aſſez larges & profondes.

L'inſtrument du jeu eſt un Palet ou Galet, qui n'eſt autre choſe qu'une dame de cuivre ou de fer d'un demi-pouce d'épaiſſeur, & de quatre pouces de diametre.

Jouer.

On couche ſur la table un lit mince de ſable fin. Celui qui doit jouer le premier ſe met à un bout de la table, poſe ſon Palet deſſus, & le tenant à plat, entre le pouce & le premier doigt, il le pouſſe vers l'autre bout, & tâche, en ménageant ſon coup, de le faire couler bien droit, afin qu'il ne tombe pas dans les nayons des côtés; mais qu'il arrive au plus près du nayon de l'autre bout, ſans cependant tomber dedans, parce que le plus près gagne: c'eſt pourquoi on tâche de ſe dégoter réciproquement, & de reſter à la place de celui qu'on a nayé: voilà tout le fin de ce jeu.


M
L
K
F
E
C
A
b
B
x
e
G
S
d
H
g
N
a
P
ss
rr
r
Q
n
p
q

DES LUTS ET MASTICS.

LEs Luts ſont des pâtes qu'on a imaginées pour boucher exactement les vaſes qui renferment des liqueurs, ou autres matieres, qu'on ne veut pas qui s'éventent, ni qu'elles ſe diſſipent, ſoit à l'air, ſoit au feu.

Lut.

Sable.
Machefer.
Argile ou terre graſſe en poudre. } De chacun cinq livres.

Fiente de cheval ou bourre hachée bien menu . . . une livre.

Verre pilé.
Sel Marin. } De chacun . . . . . quatre onces.

De l'eau en quantité ſuffiſante pour en faire une pâte: quand on veut l'ôter, il faut l'humecter avec des linges mouillés.

Autre.

Deux parties de ſable.
Une partie de terre graſſe.
On en fait une pâte avec de l'eau.

Autre.

Des cendres criblées, dont on fera une pâte, les paîtriſſant avec de l'eau.

Autre.

Une Veſſie de cochon mouillée.

Lut de Sapience.

Farine.
Chaux éteinte. } De chacun . . . . . une once.

Bol en poudre . . . . . une demi-once.
Blancs d'œuf bien battus, avec un peu d'eau, ce qu'il en faudra pour faire cette pâte.

Cette pâte peut auſſi ſervir en y ajoutant du papier, pour luter les fêlures du verre.

Matieres des Luts.

Voici en général les matieres dont on peut ſe ſervir pour compoſer les Luts.

La terre graſſe.
Le ſable de riviere.
La fiente de cheval.
La poudre des pots de grès caſſés.
La tête morte du vitriol.
Le machefer.
Le verre pilé.
La bourre ou laine de Tondeur.
Le ſang de bœuf.
L'eau ſalée.
L'amidon cuit.
La colle de poiſſon diſſoute dans l'eſprit de vin.
Les fleurs de ſoufre.
Le maſtic, gomme.
La chaux éteinte dans du petit lait.

MASTICS.

Les Maſtics ſont deſtinés à boucher ſolidement les interſtices de pluſieurs corps ſolides, approchés l'un de l'autre, faiſant corps avec eux, de façon que rien ne puiſſe s'y introduire.

Maſtic ſur l'eau.

Le goudron eſt le Maſtic des bateaux & des vaiſſeaux.

Maſtic de Vitrier.

De la Craie ou du blanc d'Eſpagne, ou bien du blanc de Céruſe paîtri avec ſuffiſante quantité d'huile ſiccative, pour qu'il en réſulte une pâte ferme qui s'applique à la jonction des vitres avec le bois.

Maſtic à froid.

De la Chaux. } tamiſés très-fin avec de l'eau ce qu'il en faudra.
Du Ciment. }

Maſtic pour recoller la Porcelaine.

Du blanc de plomb, broyé à l'huile, & mêlé avec de l'huile graſſe : on en enduit les deux épaiſſeurs des morceaux qu'on veut rejoindre, puis on les applique l'un contre l'autre, enſuite on les aſſujettit en place par de petites bandes de papier qu'on fait traverſer d'une piece recollée à l'autre; les ayant collés eux-mêmes avec la colle de Vitrier, qui eſt de la farine & de l'eau cuite enſemble, par les deux bouts, ces petites bandes ſe roidiſſent en ſéchant, & ſerrent l'un contre l'autre les morceaux collés. Il ne faut ôter les papiers, ni ſe ſervir du vaſe qu'au moins ſix ſemaines après.

Maſtic de Menuiſier.

De la colle forte mêlée avec de la ſciûre de bois. Les Menuiſiers bouchent, avec ce Maſtic, les défauts & fentes de bois. Ils le nomment *de la cervelle de ſainte Anne*, leurs Patrone.

Maſtic de Marbrier.

De la poudre de marbre mêlée avec de la réſine. Les Marbriers en rempliſſent les fentes & les défauts du marbre.

Maſtic de Fontainier.

Du ciment tamiſé très-fin.
Ou du ſable fin.
Du machefer ſans charbon.
} Parties égales.

Poix graſſe.
Poix réſine.
} Fondues.

Mêler le tout: ſi le Maſtic eſt trop maigre, ajoutez de la chandelle ou de la graiſſe de mouton, ou bien des huiles ſiccatives. Les Fontainiers s'en ſervent pour maſtiquer leurs tuyaux.

Les trois Maſtics ci-deſſous ſont deſtinés à remplir les intervalles des pierres, afin que l'eau n'y puiſſe pénétrer.

Maſtic gras.

De la chaux réduite en poudre.
Du ciment tamiſé.
} Parties égales.

Mêlez avec quelque huile ſiccative.

Avant de l'appliquer, frottez l'endroit de la même huile.

Maſtic réſineux.

Poix noire—une partie.
Poix réſine—deux parties.
Graiſſe———deux parties.

Ciment tamiſé, quantité ſuffiſante pour donner la conſiſtence. Si le Maſtic eſt trop gras, ajoutez de la réſine; s'il eſt trop maigre, vous augmenterez la poix noire & la graiſſe.

Vous l'appliquerez chaud, & vous l'unirez avec un fer chaud de Tailleur, qu'on appelle *un carreau*.

Maſtic de rouille.

De la limaille de fer non rouillée, rougie au feu: verſez deſſus aſſez de vinaigre pour en faire un mortier ou Maſtic.

Quand vous l'aurez appliqué, uniſſez-le avec une truelle trempée dans du vinaigre.

Colle à bouche.

De la colle forte ou de la colle de poiſſon fondues, deux parties.
Du ſucre en poudre . . . . . une partie.

Mêlez le tout; & quand il eſt preſque refroidi, coupez-le en lanieres.

Cette colle ou Maſtic ſert à joindre deux papiers enſemble bord à bord: pour cet effet, on met un morceau de cette colle dans ſa bouche par le bout; & quand on l'y ſent ramollir, on s'en ſert pour humecter, en frottant les deux bords des papiers qu'on a déja poſés l'un ſur l'autre; ce qui les joint enſemble à demeure.

Matieres des Maſtics.

Voici en général les matieres dont on compoſe les Maſtics.

Le Ciment.	Les Huiles.
La Chaux.	Le Sable.
Les Réſines.	Le Machefer.

RECEPTES D'USAGE.

ON ajoute ici quelques Receptes, tant pour l'agrément, que pour la ſanté. On y a raſſemblé celles qui s'emploient le plus généralement : elles ſont bonnes ; il vaut mieux les avoir ainſi, puiſqu'il n'en coûte pas plus pour les rendre telles, que pour les mal faire.

L'Encre.

Deux pintes d'eau.
Une livre de noix de Galle concaſſée.
Deux onces de Vitriol verd, pilé.
Une once de Gomme Arabique pilée.

Mettez la noix de Galle dans l'eau ; faites bouillir juſqu'à réduction de moitié.

Un moment avant cette réduction, mettez le Vitriol & la Gomme bouillir un bouillon.

Laiſſez repoſer, puis verſez par inclination juſqu'au marc.

Pour rendre l'Encre luiſante, on y ajoute un peu de ſucre. Si vous laiſſez repoſer un ou deux jours l'Encre, avant de la ſoutirer, elle ſera débarraſſée de tout ſon marc.

Ratafia de Ceriſes.

Sucs bien épurés { De Ceriſes . . . . . ſix pintes. / De Groſeilles / De Framboiſes } de chacun 3 chopines.

Noyaux de Ceriſes concaſſés . . . . . deux livres.
Sucre en poudre . . . . . huit livres.
Eau-de-Vie . . . . . dix pintes.

Coriandre / Canelle / Girofle } battus, de chacun . . . une once & demie.

Pour dépurer les ſucs ci-deſſus, on écraſera les fruits tous enſemble ; on les laiſſera fermenter cinq ou ſix heures,

puis on les preſſera pour en tirer le ſuc. On expoſera ce ſuc au ſoleil pendant deux jours, puis on le paſſera.

Concaſſez des noyaux de vos Ceriſes dans un mortier, peſez-en deux livres, mêlez-y vos huit livres de ſucre en poudre, jettez cette mixtion dans le ſuc de vos fruits, agitez le tout de temps en temps, avec une ſpatule, pendant l'eſpace de deux jours. On fera infuſer auſſi pendant deux jours, dans les dix pintes d'eau-de-vie, la coriandre, canelle & girofle; puis on paſſera ce mêlange pluſieurs fois, juſqu'à ce qu'il devienne clair; enſuite, ſur le marc de cette derniere mixtion, on verſera l'infuſion des noyaux, ſucre & ſucs; on paſſera enfin le tout juſqu'à ce qu'il ſoit bien clair, & on le mettra dans des bouteilles.

Ceux qui n'aiment pas la quantité de ſucre, pourront en retrancher une partie.

Gelée de Groseilles.

Des Groſeilles rouges & blanches . . . . . dix livres.
Des Framboiſes . . . . . cinq livres.
Du Sucre . . . . . quinze livres.

Vous ſéparerez les Groſeilles de leurs grappes.

Faites cuire votre ſucre juſqu'à la grande plume, jettez tous vos fruits, ſans les écraſer, dans la poële au ſucre, faites-lui prendre trois ou quatre gros bouillons, verſez le tout dans un tamis, ſans rien exprimer, laiſſez égoutter, puis mettez dans les pots.

Marmelade d'Abricots.

D'Abricots mûrs . . . . . douze livres.
Sucre . . . . . ſix livres.

Pelez les Abricots, & en mettez les noyaux à part, puis vous les deſſécherez, c'eſt-à-dire, que vous ferez évaporer une partie de leur humidité dans une poële, ſur le feu, en remuant.

Vous caſſerez les noyaux que vous avez réſervés, vous en pelerez les amandes, que vous couperez en pluſieurs parties. Cuiſez le ſucre à la plume, jettez vos Abricots dedans, & ſuffiſante quantité des amandes ou noyaux prépa-

és, faites cuire le tout, remuant toujours juſqu'à conſiſten-e de marmelade, puis empotez & couvrez.

Gelée de Pommes.

On n'ajoute ici la gelée de Pommes, quoiqu'elle ne ſoit as d'un ſi grand uſage que les précédentes, qu'à cauſe que Recepte en eſt très-bonne, & que bien des perſonnes imaginent qu'on ne peut parvenir à faire cette gelée com-ne à Rouen: cependant ſi on exécute avec attention le pro-édé ſuivant, on abandonnera ſans doute cette prévention.

Ayez pour cinquante Pommes un citron & une bigarra-e ſi vous voulez: pelez le citron en rond par petites lanie-ès, que vous ferez blanchir dans l'eau, pour en ôter l'a-nertume.

Prenez des Pommes de reinette blanche, bien mûres, pe-ez-les, & en ôtez les pepins & toutes les taches, & à meſure ous les mettrez dans une baſſine ou poële à confiture; nettez de l'eau dans la baſſine aſſez pour qu'en appuyant, vec l'écumoire, les Pommes ſe trouvent ſous l'eau.

Faites cuire juſqu'à ce que les Pommes ſoient molles au oucher; alors vous les mettrez légérement ſur un tamis, ans preſſer aucunement, & vous les laiſſerez égoutter.

Quand vos Pommes ſeront égouttées, vous meſurerez le us qui ſera tombé dans la terrine.

La proportion du ſucre, pour par exemple dix livres de us, qui eſt cinq pintes de Paris, eſt dix livres de ſucre, ue vous mettrez par petits morceaux dans la poële avec le us.

Faites cuire à feu médiocre, ſans écumer, ni remuer, juſ-u'à ce qu'il ſe faſſe une petite pellicule ridée ſur la ſurface e la liqueur, reſſemblante à celle qui ſe forme ſur le lait u'on fait chauffer, alors vous y preſſerez le jus de votre itron, & ſi vous voulez, le jus d'une bigarrade. Vous laiſ-erez cuire encore, juſqu'à ce que la pellicule ſoit bien reve-ue, puis vous verſerez dans les pots, dans chacun deſquels ous diſtribuerez vos lanieres de citron.

Laiſſez refroidir deux ou trois jours ſans couvrir les pots. i on laiſſoit cuire davantage, la gelée n'en ſeroit pas moins

bonne ; mais elle n'auroit pas cette couleur d'ambre jaune, qu'on lui deſire pour ſatisfaire la vue.

Sirop de Capillaire.

Capillaires de Canada récents ou de Montpellier... ſix onces.
Eau commune . . . . . deux pintes.
Sucre . . . . . trois livres.

Coupez menu les capillaires, & les mettez infuſer dans l'eau chaude ſix ou ſept heures.

Faites bouillir enſuite l'infuſion juſqu'à diminution du quart ; coulez avec expreſſion, & mettez le ſucre : clarifiez ce mêlange avec un blanc d'œuf.

Paſſez par un blanchet, & faites cuire juſqu'à conſiſtence de ſirop.

Il eſt bon pour la poitrine & pour la toux : on le prend par cuillerées.

POUR LA SANTÉ.

Extrait de Genievre.

Mettez dans une chaudiere autant de ſeaux d'eau que de boiſſeaux de Genievre bien mûr.

Faites bouillir à grand feu, juſqu'à ce que vous reconnoiſſiez, en preſſant le grain entre vos doigts, qu'il ne poiſſe plus, & que par conſéquent tout le jus a paſſé dans l'eau.

Paſſez le tout dans un linge, avec forte expreſſion, & jettez le grain, comme inutile.

Nota. Il peut ſervir cependant encore à brûler ſur la pelle pour chaſſer les mauvaiſes odeurs.

Mettez l'eau empreinte du ſuc dans un vaiſſeau bouillir très-doucement, l'eau s'évaporera, & le ſuc deviendra en conſiſtence d'opiat. Quand on verra qu'il filera un peu épais, il faudra verſer ſur le champ dans les pots ; car pour peu qu'on le laiſſe refroidir, il ne coulera plus.

C'eſt un excellent ſtomachique pris à la groſſeur d'une médiocre noix : on le nomme la *Thériaque des Pauvres.* Cette façon le rend plus agréable au goût, que celui des Apoticaires, qui pilent le grain pour en tirer davantage.

Elixir de Propriétés.

Eau-de-Vie	. . . . .	trois demi-ſeptiers.
Sel de Tartre	. . . . .	un gros.
Myrrhe, Safran, Aloës	de chacun	deux onces.

Mêlez le tout enſemble dans une bouteille, que vous remuerez de temps en temps; & quand la teinture ſera bien tirée, ce qui ſera au bout de dix ou douze jours, vous verſerez par inclination dans une autre bouteille, & l'Elixir eſt fait.

Il eſt cordial, ſtomachique, & purifie le ſang. On en prend depuis quatre gouttes juſqu'à ſeize dans du vin, du bouillon ou autre liqueur. Il faut manger tout de ſuite pour envelopper l'aloës, qui ſans cela s'attache aux inteſtins, & cauſe de la douleur. Cet Elixir ſe déguiſe en pluſieurs façons, ou en le diſtillant, ou en le changeant de goût, en le rendant purgatif, &c. C'eſt ordinairement la baſe de tous ces Elixirs auxquels on donne différens noms, comme *Elixir de Santé, de Vie, &c.*

Bouillon du Roi Purgation.

Lorſqu'un homme du monde, qu'on appelle un *honnête homme*, ſent qu'il a beſoin de ſe purger, ſans être autrement malade, mais rempli d'humeurs, ſoit qu'il ait trop mangé, trop rêvé, trop ſéjourné, trop dormi, &c. il eſt juſte qu'il trouve parmi les purgations une des moins déſagréables, comme celle qui ſuit.

Séné	. . . . .	deux gros.
Rhubarbe	. . . . .	un gros.
Sel Végétal	. . . . .	un gros.

Le jus d'un Citron.

Faites infuſer le tout pendant la nuit dans un petit pot de terre verniſſé, avec un demi-verre d'eau. Verſez le lendemain cette infuſion dans le bouillon ſuivant.

Bouillon.

De la ruelle de Veau.

Laitue
Cerfeuil
Pourpier
Chicorée } de chacun une poignée.

Quand le bouillon eſt fait, vous fondrez dedans deux onces & demie de la manne la plus belle, & vous y jetterez ſix zeſtes de citron, puis vous ôterez du feu, & paſſerez le tout au travers d'une étamine, avec forte expreſſion.

Purgation pour les Gens de Campagne.

Cette purgation réuſſit très-bien aux Payſans & gens de travail, parce qu'elle purge les ſéroſités ; elle leur eſt agréable, parce qu'elle ſent l'eau-de-vie.

Sirop ou Eau-de-Vie de Jalap.

Eau-de-Vie . . . . . une chopine.
De Jalap . . . . . deux onces.
Iris de Florence . . . . . un demi-gros.
Sucre Candi . . . . . un quarteron.

Infuſer le tout pendant vingt-quatre heures, puis paſſer en exprimant légérement le marc.

Quand on veut s'en ſervir, on remue la bouteille, & on en prend une cuillerée & demie dans un verre d'eau tiede, & enſuite deux bouillons aux herbes, à une heure l'un de l'autre.

Baume charitable pour cinq Pintes.

De la meilleure Eau-de-Vie . . . . . cinq pintes.

Ayez une cruche de grais neuve, qui tienne au-delà de cinq pintes d'Eau-de-Vie.

Vers la mi-Juillet, qui eſt le temps où les ſimples ci-après ſont en fleur & dans leurs force, vous aurez :

Lavande . . . . . deux poignées.
Romarin
Marjolaine
Sauge
Menthe, *autrement* Baume
Méliſſe } de chacun . . . une poignée.

Baſilic

Basilic
Grains de Genievre
Hyssope
Fenouil
Véronique
Absinthe
Laurier Franc
Lierre Terrestre
} de chacun . . . . . une poignée.

Epluchez bien chaque espece, en ôtant les tiges & les côtes, & gardant les feuilles & les fleurs. Si l'on manquoit de quelque espece, on pourroit l'ajouter par la suite, ou bien on s'en passera.

Répandez légérement dans la cruche, lit par lit, les herbes l'une après l'autre, puis vous y verserez l'eau-de-vie; bouchez bien, avec un bouchon de liege à rebord, & par-dessus liez un double parchemin mouillé.

Si la cruche ne peut contenir les cinq pintes d'eau-de-vie, vous pourrez y mettre le reste quinze jours ou trois semaines après. Exposez la cruche dans un endroit où le soleil donne toute la journée.

Lorsque la chaleur du soleil est diminuée, vers le mois d'Octobre, vous retirerez votre cruche; & en Novembre, vous verserez, par inclination, la liqueur dans des bouteilles, que vous boucherez bien.

Pressez ensuite les herbes, & ce qui en sortira, mis à part, sera très-bon pour les plaies.

Ce baume, indépendamment de sa vertu pour arrêter le sang, pour les plaies, les contusions, la gangrene, les douleurs, la brûlure, les engelures, les enflures, est encore cordial, stomachique, pris intérieurement en une ou deux cuillerées. Enfin, c'est un excellent vulnéraire, tant extérieur, qu'intérieur.

SUPPLEMENT.

DE L'EGLISE MILITANTE.

COULEURS.

LEs couleurs employées pour les cérémonies de l'Egliſe, & qui en ſont, pour ainſi dire, la baſe & l'ornement, ſont au nombre de cinq; le blanc, le noir, le verd, le rouge & le violet; mais ces couleurs ſont diſtribuées différemment, ſuivant les Uſages des différens Diocèſes : quelques-uns même emploient le gris cendré; plus rarement le jaune. Ceux qui ſe conforment au Rit Romain, mettent le blanc au lieu du rouge; d'autres le verd, &c. Voici comment elles ſont indiquées dans le Diocèſe de Paris. La liſte ſuivante montre auſſi les cinquante-deux Dimanches de l'année, & toutes les Fêtes du Diocèſe de Paris, au nombre de trente à trente-deux, ne comprenant pas celles qui arrivent les Dimanches : ce qui fait à peu près quatre-vingts jours ſans travail.

Les Couleurs.

Le Blanc. Le Violet.
Le Rouge. Le Noir.
Le Verd. Le Cendré.

On trouvera le jaune employé deux fois à *Notre Dame* ſeulement.

Nota. Les étoffes tiſſues ou brodées en plein or ou argent, s'emploient pour toutes les couleurs & à leurs places.

Les Fêtes marquées *Im.* ſont immobiles.

Celles marquées *Mo.* ſont mobiles.

Distribution des Couleurs aux Fêtes & aux Offices du Temps.

JANVIER.

La Circonciſion. . . . . *Blanc.*
Sainte Genevieve. . . . . *Blanc.*

Dimance.

Im. Les Rois ou l'Epiphanie, le ſix, *Blanc.* L'Octave *Jaune* à Notre-Dame.

Dimanche.

Mo. . . . . . Dimanche de la Septuagéſime.
Violet juſqu'au Mercredi des Cendres à tout l'Office du Temps.

Dimanche de la Sexagéſime.

FÉVRIER.

Dimanche de la Quinquagéſime.
Im. La Purification, le deux. . . . . *Blanc.*
Mo. Le Mercredi des Cendres . . . . . *point Fête.*
Gris cendré juſqu'à Vêpres du Samedi avant le Dimanche de la Paſſion, excluſivement à tout l'Office du Temps.

Dimanche de la Quadragéſime.
Dimanche Reminiſcere.
Dimanche Oculi.
Saint Matthias. . . . . *Rouge.*

MARS.

Dimanche Lætare.
Noir juſqu'à Pâques à tout l'Office du Temps.
Dimanche Judica *ou* de la Paſſion.
Dimanche des Rameaux.
Mo. . . . . . Dimanche de Pâques, le 22 l'an 1761.

Blanc juſqu'à la Pentecôte à tout l'Office du Temps.

Lundi de Pâques. } . . . . *Blanc.*
Mardi de Pâques. }

Dimanche de Quaſimo do.
Im. L'Annonciation de Notre-Seigneur. . . . *Blanc.*

AVRIL.

Dimanche.
Dimanche.
Dimanche.
Dimanche.
Mo. L'Aſcenſion de Notre-Seigneur. . . . *Blanc.*

MAI.

Saint Jacques & ſaint Philippe. . . . *Rouge.*
Le Samedi de l'Octave de l'Aſcenſion. *Jaune* à N. D. point Fête.
Dimanche.
Mo. . . . . . Dimanche, la Pentecôte.
Rouge juſqu'à l'Avent.

Mo. La Trinité, Dimanche. . . . . *Rouge.*
Mo. La Fête-Dieu. . . . . *Rouge.*
La petite Fête-Dieu, Octave, *rouge*, Fête juſqu'à midi.
Dimanche.

JUIN.

Dimanche.
Dimanche.
Dimanche.
Nativité de S. Jean-Baptiſte. . . . *Blanc.*
Dimanche.
Saint Pierre & ſaint Paul. . . . . *Blanc.*

JUILLET.

Dimanche.
Dimanche.
Dimanche.
Saint Jacques, S. Chriſtophe. . . . *Rouge.*
Dimanche.

AOUST.

Dimanche.
Dimanche.
Saint Laurent. . . . . *Rouge.*
Im. L'Aſſomption, le 25. . . . . *Blanc.*
Dimanche.
Dimanche.
Saint Barthelemi. . . . . *Rouge.*
Saint Louis. . . . . *Violet.*

SEPTEMBRE.

Dimanche.
Dimanche.
Im. La Nativité de la ſainte Vierge. . . . *Blanc.*
Dimanche.
Dimanche.
Saint Mathieu. . . . . *Rouge.*
Dimanche.
Saint Michel. . . . . *Blanc.*

OCTOBRE.

Dimanche.
Saint Denis. . . . . *Rouge.*
Dimanche.
Dimanche.
Dimanche.
Saint Simon, ſaint Jude. . . . *Rouge.*

NOVEMBRE.

Im. La Touſſaint. Dimanche premier. . . *Rouge.*

Les Trépassés. . . . *Noir.* Fête jusqu'à midi.
Saint Marcel. . . . *Verd.*

Dimanche.

Saint Martin. . . . . *Verd.*

Dimanche.

Dimanche.

Im. . . Le premier Dimanche de l'Avent.
Violet à tout l'Office du Temps.
Saint André. . . . . *Rouge.*

DÉCEMBRE.

Dimanche.

Im. La Conception, le 8. . . . . *Blanc.*

Dimanche.

Dimanche.

Saint Thomas. . . . . *Rouge.*
Im. Noël, le 25. . . . . *Blanc.*
Saint Etienne. . . . . *Rouge.*
Saint Jean Evangéliste. Dimanche. *Blanc.*
Les Innocents. . . . . *Rouge.*

En parcourant cette liste, on verra aisément que le blanc est pour les Vierges, le rouge pour les Martyrs & Apôtres, le verd & le violet pour les Confesseurs, le noir pour les Morts, & le cendré pour le Carême.

ÉLECTION ET COURONNEMENT DES EMPEREURS D'ALLEMAGNE.

JAdis les Rois des Romains, élus par les Electeurs, alloient enſuite à Rome pour recevoir l'Onction & être couronnés Empereurs par le Pape; mais cette démarche n'ayant pas été regardée que comme une ſimple cérémonie, ils s'en ſont diſpenſés par la ſuite: c'eſt pourquoi maintenant, immédiatement après l'élection du Roi des Romains, on procede au couronnement, & l'élu prend le titre de *Roi & Empereur des Romains toujours Auguſte*, &c.

Depuis la Bulle d'Or de Charles IV. en 1356, dans laquelle les cérémonies de l'élection & couronnement des Empereurs ſont énoncées, on n'a pas laiſſé d'y faire des changemens, ſuivant les différentes circonſtances qui ſe ſont rencontrées. Ainſi ce qui va ſuivre eſt en gros, & à peu près ce qui s'y obſerve.

L'Empire venant à vaquer, l'Archevêque Electeur de Mayence, en donne avis à tous les autres Electeurs, & en fait la convocation dans le courant d'un mois. Cette convocation indique la Diete électorale dans trois mois à Francfort. Les Electeurs ou les Ambaſſadeurs de ceux qui ne peuvent s'y rendre, étant arrivés, ils s'aſſemblent à l'Egliſe de ſaint Barthelemi, où il ſe dit une Meſſe du Saint-Eſprit, puis commencent entre eux les délibérations ſur le choix du Roi des Romains, futur Empereur; ce qui peut durer un mois, quelquefois beaucoup plus. Ils dreſſent en même-temps la capitulation, c'eſt-à-dire, certaines conditions, que celui qui ſera élu eſt obligé d'accepter & de ſigner lors de l'élection.

Dignités & Fonctions des Electeurs.

Le Roi de Bohême, Grand-Echanſon de l'Empire; il porte au couronnement la couronne de Charlemagne.

Le Duc de Saxe, (*Vicaire de l'Empire dans les Interregnes,*) Grand-Maréchal de l'Empire, il porte l'épée de l'Empire.

Le Comte Palatin du Rhin, Grand-Tréſorier de l'Empire; il porte la Pomme ou Monde d'or.

Le Marquis de Brandebourg, Grand-Chambellan de l'Empire; il porte le Sceptre impérial.

Le Duc de Baviere, (*Vicaire de l'Empire dans les Interregnes,*) Grand-Maître de l'Empire.

Le Duc d'Hannovre, Grand-Porte-Enſeigne de l'Empire.

L'Archevêque de Mayence, Grand-Chancelier de l'Empire; il fait la convocation des Electeurs.

L'Archevêque de Cologne, Grand-Chancelier de l'Empire en Italie; il met la couronne à l'Empereur.

Le jour de l'élection pris par les Electeurs, ils ſe rendent à l'Hôtel-de-Ville ſans ordre ni marche; ils s'y revêtiſſent de leurs habits de cérémonie, ſçavoir, les trois Archevêques de leurs robes & bonnets d'écarlate, doublés d'hermine; & les Electeurs Laïcs de robes & bonnets cramoiſi, doublés d'hermine: cela fait, ils montent à cheval pour arriver à l'Egliſe de ſaint Barthelemi; chacun a un de ſes principaux Officiers devant lui portant l'épée; celle des Eccléſiaſtiques eſt dans un fourreau écarlate, garni d'argent doré; le fourreau de l'épée des autres eſt cramoiſi, garni d'argent.

Ils deſcendent à la porte de l'Egliſe, & y entrent proceſſionnellement juſques dans le chœur, où ils y trouvent des fauteuils qui ont un grand écriteau, où eſt le nom à chacun de celui qui doit s'y aſſeoir.

Les Electeurs placés, on fait entrer dans le chœur quelques Princes, des Comtes & les Conſeillers des Electeurs, le tout pour faire l'office de Témoins; après quoi le Comte de Papenheim en ferme la porte, & garde les clefs.

L'Officiant (*l'Evêque de Ratisbonne*) entonne le *Veni Creator*, &c. continué par la Muſique de l'Empereur; les Officiers des Electeurs ſe tenant debout devant eux l'épée couchée ſur l'épaule.

Nota. Les Ambaſſadeurs des Electeurs abſens, n'ont que leurs habits ordinaires.

Après le *Veni Creator*, commence la Meſſe; alors les Electeurs Proteſtans ſortent, & ne reviennent que vers la fin. On chante un ſecond *Veni Creator*, après lequel les Electeurs marchent à l'autel, puis ſe retournant vers les Princes, &c. Témoins, l'Archevêque de Mayence invite ſes confreres à prêter le ſerment avant de procéder à l'Election : ce ſerment conſiſte à jurer, ſur ſa conſcience, qu'on donnera ſon ſuffrage au plus digne. Ledit Archevêque mettant l'Evangile entre les mains de l'Archevêque de Treves, prononce le premier ſon ſerment, reprend l'Evangile, & tous les autres le prêtent entre ſes mains.

Les Electeurs retournés en leurs place, commence un troiſieme *Veni Creator;* après lequel ils entrent au Conclave, lieu préparé pour délibérer encore, & recueillir les voix; l'Archevêque de Mayence fait cet office. Ainſi le Roi des Romains eſt élu à la pluralité des voix.

L'élection achevée, dont eſt dreſſé Acte pardevant Notaires, & ſigné des Témoins, le Prince élu, s'étant revêtu de ſes habits impériaux, la couronne en tête, revient avec tous les Electeurs au maître autel, où ils lui font ſigner la Capitulation; puis il ordonne la publication de ſon élection : enſuite l'Electeur de Brandebourg lui ôte la couronne, & la met ſur un carreau de velours. Tout ſe met à genoux pendant quelques prieres que récite l'Officiant, après leſquelles l'Electeur de Brandebourg remet la couronne de l'Empereur ſur ſa tête, & on le porte ſur l'autel, à l'aide de quelques marches doublées de velours.

On chante le *Te Deum*, accompagné des trompettes & timbales, des décharges du canon de la Ville, & des ſalves de mouſqueterie des Bourgeois de Francfort.

Enſuite tout le cortege du chœur monte avec l'Empereur à une tribune dreſſée à la jonction du chœur à la nef, les Hérauts à la tête de la marche, enſuite les Seigneurs du cortege, puis l'Electeur Palatin, portant la Pomme ou Monde d'or, ayant à ſa droite celui de Saxe, portant l'épée de l'Empire, & à ſa gauche celui de Brandebourg, portant le Sceptre; le Comte de Papenheim porte l'épée nue devant l'Empereur. Sur une tribune, aux deux côtés de la chaiſe de l'Empereur, qui eſt ſur une eſtrade couverte de

rocard d'or, ſont cinq chaiſes de velours cramoiſi, à droite eux pour les Electeurs de Mayence & de Baviere, à gauhe trois pour les Electeurs de Cologne, Saxe & Brandebourg.

L'Archevêque de Mayence ordonne la publication de l'éction, qu'il fait lire par un de ſes Officiers, qui crie enuite, *Vive le Roi Empereur des Romains :* ce que tout le euple répete par acclamation ; après quoi les Electeurs, vec tout le cortege, trompettes, timbales, Seigneurs, ardes, &c. reconduiſent l'Empereur dans ſon appartement l'Evêché.

SACRE ET COURONNEMENT
DES ROIS
D'ANGLETERRE.

LE jour du couronnement, le Roi s'étant rendu le matin à Weſtminſter, les grands Officiers, la Nobleſſe & autres Officiers, rangés en ordre par les Hérauts, arrivent ainſi à la grande ſalle de l'Abbaye ; le Roi les y reçoit ſous on dais ; on lui préſente l'épée & les éperons, qu'on poſe nſuite ſur une table.

Enſuite commence la marche par les grands Officiers, evêtus des habillemens qui dénotent les fonctions de leurs Charges, & ceux qui portent les ornemens royaux, les Porteurs du bâton de ſaint Edouard, des éperons, de la croix, du ſceptre, des trois épées, de l'épée d'état, &c.

Le Roi eſt ſous un dais porté par les Barons des *cinq Ports.* Il eſt vêtu de velours cramoiſi, doublé d'hermine, bordé d'or, portant le collier de ſaint George. Il eſt couvert d'un bonnet de même couleur, & doublé de même, accompagné d'un cercle d'or entouré de diamans.

La queue du manteau royal eſt portée par quatre Nobles qui ont ce droit. Le tout ſuivi des Sergens d'Armes & des

Gentilshommes Penſionnaires, & fermé par le Capitaine des Gardes à cheval, par le Capitaine des Gentilshommes Penſionnaires, & par les Officiers & Gardes à pied.

Ce cortege ſe rend (marchant ſur des tapis bleus) à l'Abbaye & à l'Egliſe de Weſtminſter, dans laquelle, quand tout eſt placé ſuivant ſon rang, le Roi donne ſa premiere offrande; alors on chante les Litanies, l'Epître, l'Evangile & le Symbole de Nicée, enſuite le Sermon.

Le Sermon fini, Sa Majeſté répete & ſigne le *Teſt* ou Déclaration, qui conſiſte à renoncer à la primauté du Pape & à la tranſſubſtantialité; puis il prononce & ſigne les ſermens du couronnement, & va s'aſſeoir ſur la chaiſe du Roi Edouard. Il reçoit l'Onction par l'Archevêque de Cantorbéri, qui ſe donne en forme de croix ſur la tête, ſur la poitrine, & dans la paume des mains. Il reçoit enſuite l'anneau, le globe, le ſceptre, les éperons, la ceinture, l'épée, & eſt couronné au bruit des inſtrumens de guerre, & des décharges de l'Artillerie. Alors tout le monde ſe couvre; l'Archevêque lui préſente la Bible, & lui donne la bénédiction. Le Roi, remis en ſa place, reçoit les baiſers des grands Officiers.

Le Roi monte ſur le Thrône; alors le Prince de Galles & tous les Seigneurs temporels & ſpirituels viennent lui rendre leurs hommages, le baiſent à la joue gauche, & touchent ſa couronne. Pendant cette cérémonie, le Tréſorier de la Maiſon du Roi jette de tous côtés des Médailles du couronnement.

Sa Majeſté fait une ſeconde offrande, & communie, puis il ſe retire dans la Chapelle du Roi Edouard.

Le cortege ſe remet en marche pour retourner à la grande ſalle de Weſtminſter, le Roi ayant la couronne en tête.

Le Roi dîne avec le Prince de Galles à ſa gauche. Les Grands & la Nobleſſe dînent à d'autres tables dans la même ſalle.

Avant le ſecond ſervice, l'Ecuyer, Champion de Sa Majeſté, armé de toutes pieces, monte dans la grande ſalle, ayant à ſes côtés le Connétable & le Lord Maréchal, & fait le *Deffi*. Le Roi boit à la ſanté du Champion dans une coupe d'or, qu'il lui donne enſuite.

Le Député de l'Ordre de la Jarretiere, accompagné d'autres Hérauts, fait la proclamation royale en Latin, François & Anglois.

Le repas fini, le Roi rentre dans ſon Palais.

ASTRONOMIE.

L'Ordre & la ſuite des douze Signes du Zodiaque s'exprime par ces deux Vers Latins :

Sunt Aries, Taurus, Gemini, Cancer, Leo, Virgo,
Libraque Scorpius, Arcitenens, Caper, Amphora, Piſces.

Traduction.

Ils ſont le Belier, le Taureau, les Gemeaux, l'Ecreviſſe, le Lion, la Vierge,
La Balance, le Scorpion, le Sagittaire, le Capricorne, le Verſeau, les Poiſſons.

Abréviations Aſtronomiques.

Heure, h. Minute, m. Seconde, ſ.

Un Dégré 1°. une Minute 1′ une Seconde 1″ une Tierce 1‴ deux Dégrés 2°. deux Minutes 2′, &c.

Remarques ſur l'Eté & l'Hiver.

Notre Eté eſt de huit jours plus long que notre Hiver; c'eſt que la terre décrit un oval excentrique au Soleil, de façon que l'Eté elle parcourt le bout de l'oval le plus éloigné du Soleil, & l'Hiver le bout qui en eſt le plus proche. L'Eté les rayons tombent verticalement, ce qui donne la chaleur; l'Hiver ils viennent à nous trop obliquement pour échauffer la terre, & le froid ſe fait ſentir; & ce qui fait que l'Eté eſt réellement plus long que l'Hiver, c'eſt qu'il eſt plus long-temps à aller & à revenir des côtés où l'oval s'éloigne, qu'il ne met de temps à ſe rapprocher tout-à fait du Soleil, & à s'en éloigner de même : ce qui gagne huit jours ſur notre Hiver.

Termes Aſtronomiques.

Voici les termes qu'on rencontre le plus ſouvent dans les détails Aſtronomiques.

Aberration, déclinaiſon imperceptible d'une Etoile fixe.

Abſcides, les deux points de la courbe que décrit une Planette dans ſon cours, l'un le plus éloigné de la terre, l'autre le plus proche. La *ligne des Abſcides* eſt une ligne imaginée, laquelle du centre du Soleil paſſeroit par ces deux points ſuſdits. On nomme auſſi ſéparément *Apogée*, le point qui eſt le plus loin de la terre; & *Périgée*, celui qui en eſt le plus proche.

Achronique, ſe dit lorſqu'un Aſtre, oppoſé au Soleil, baiſſe d'autant que le Soleil s'éleve, ou au contraire.

Almucantarats, cercles horizontaux imaginés, paſſant par tous les dégrés de chaque Méridien.

Amplitude Ortive, l'arc de l'horizon qui ſe trouve entre le point du lever d'un Aſtre, & le vrai Orient, qui eſt la ſection de l'équateur avec l'horizon.

Aphelie, la plus grande diſtance d'une Planette au Soleil.

Apogée, Voyez *Abſcides*.

Aſcenſion Oblique, l'arc de l'équateur compris entre le premier point du Belier, & le point de l'équateur qui ſe leve avec l'Aſtre ſur l'horizon de la Sphere oblique. *L'Aſcenſion droite* eſt la même choſe ſur l'horizon de la Sphere droite, qui eſt toujours un Méridien.

Azimut d'une Etoile, eſt l'arc de l'horizon qui ſe trouve entre le point du Midi ou du Nord, & le Vertical qui vient de l'Etoile à nous. Ainſi l'Azimut peut être Oriental ou Occidental.

Déclinaiſon, la diſtance d'un Aſtre à l'équateur.

Elongation, diſtance meſurée ſur l'écliptique, de laquelle un Aſtre s'éloigne d'un autre à l'Orient ou à l'Occident.

Héliaque, lever ou coucher. Héliaque ſe dit lorſqu'un Aſtre entre dans les rayons du Soleil, ou lorſqu'il en ſort.

Neuds, ſont les points où les Planettes coupent l'éclipti-

que, ſoit du Midi au Nord, ou au contraire; le Neud aſcendant eſt Nord, & le deſcendant Midi.

Parallaxe, eſt la différence du lieu où on voit l'Aſtre d'avec celui où on le verroit ſi on étoit placé au centre de la terre.

Périgée. Voyez *Abſcides*.

Périhélie, la plus petite diſtance des Planettes au Soleil.

Préceſſion des Equinoxes, le mouvement rétrograde exceſſivement lent de la terre, du ſens oppoſé à celui des Signes; ce qui fait que les Equinoxes ſe rencontrent maintenant avec les Signes qui précedent ceux où elles ſe trouvoient anciennement.

Sizigies, ligne ſuppoſé tirée du centre du Soleil au centre de la terre. Un Aſtre eſt dans les Sizigies quand il ſe rencontre dans cette ligne.

CALENDRIER.

LEs diviſions dans les mois Romains ont été exprimées par quatre Vers François.

Les Calendes étoient le premier du mois.

A Mars, Juillet, Octobre & Mai
Six. Nones les gens ont donné
Aux autres mois *quatre*; ont gardé
Huit. Ides à tous ont accordé.

Cela veut dire, que ſix jours après les Calendes, ce qui étoit le ſeptieme du mois, c'étoit les Nones de Mars, Juillet, Octobre & Mai; mais qu'elles étoient le cinq des autres mois: & que dans tous les mois les Ides étoient toujours huit jours après les Nones; qu'ainſi elles arrivoient les quinze des quatre mois ci-deſſus, & les treize de tous les autres.

L'Avent des Chrétiens arrive le trente Novembre, Fête de ſaint André, ou le Dimanche le plus proche de cette Fête.

La Septuagéſime eſt le neuvieme Dimanche avant Pâques.

La Sexagéſime eſt le huitieme.
La Quinquagéſime eſt le ſeptieme.
Le Mercredi ſuivant les Cendres.
La Quadragéſime eſt le premier Dimanche de Carême.
Le ſecond Dimanche de Carême——————*Reminiſcere.*
Le troiſieme Dimanche——————*Oculi.*
Le quatrieme——————*Lætare.*
Le cinquieme, nommé *des Rameaux*——————*Hoſanna.*
Le ſixieme, nommé *de la Paſſion*——————*Judica.*
Pâques.
Le premier Dimanche après celui de Pâques, *Quaſimodo.*
Le ſecond——————*Miſericordia.*
Le troiſieme——————*Jubilate.*
Le quatrieme——————*Cantate.*
Le cinquieme——————*Vocem jucunditatis.*
Ce dernier eſt le Dimanche avant les Rogations.

ARITHMETIQUE.

Moyen aiſé de faire toutes Diviſions par le Livre des Comptes faits de M. Barême.

LE Livre des Comptes faits de Barême, qui eſt entre les mains de tout le monde, peut être d'un grand ſecours à quantité de perſonnes, & ſur-tout aux Femmes, qui, n'étant pas dans l'habitude de calculer, ne ſont familieres qu'à l'Addition & à la ſouſtraction, qu'on ne peut guères ſe diſpenſer de ſçavoir, à cauſe de leurs grand uſage, & n'ont jamais appris, ou ont oublié, faute d'occaſions, la Multiplication & la Diviſion, qui eſt la plus difficile des quatre Regles.

Quant à la Multiplication, on la trouve toute faite dans Barême; puiſque c'eſt un Livre de Multiplication. Au haut de chaque page eſt écrit un nombre ou valeur d'une fois la choſe. Les colonnes qui rempliſſent les pages, multiplient cette choſe quelconque depuis deux fois juſqu'à 30000. Au

bas

bas de chaque page ſont les Fractions, comme un tiers; trois quarts, &c. Voici donc la Multiplication toute trouvée.

Voilà maintenant le moyen de ſe ſervir de ce Livre pour la Diviſion.

Exemple.

J'ai 24 livres à diviſer ou partager entre cinq perſonnes, autant à l'un qu'à l'autre; je veux ſçavoir la part que je dois donner à chacun; je cherche indifféremment dans les colonnes du Livre les chiffres 5, qui ſont les quatriemes de chaque rang au-deſſous des titres. Quand j'ai trouvé 5 valent 24 livres, je regarde le titre de la page, & je vois à 4 liv. 16 ſols la choſe: ainſi 5 fois 4 l. 16 ſols font ou valent 24 l. Je dois donc donner à chacun 4 liv. 16 ſols, & j'aurai diſtribué juſte mes 24 livres.

Dans le Barême il y a des pages où il n'y a ni ſols, ni deniers ajoutés aux *Livres* du titre, comme de 24 à 25 livres la choſe: alors, ſi on a, par exemple, à diſtribuer par portion égale auxdites cinq perſonnes 24 liv. 16 ſols, 9 den. on commencera par faire l'opération des 24 l. comme ci-deſſus; à l'égard des 16 ſols, on ira aux colonnes des ſols, juſqu'à ce qu'on rencontre que la quatrieme ligne, après le titre cotée 5, donne 16 ſols, ou à peu près; car on ne trouve pas toujours la ſomme juſte. Par exemple, on voit ici que *cinq fois 3 ſols 2 den. ne valent que 15 ſols 10 den.* deux deniers de plus feroient 16 ſols; mais comme vous avez encore 9 den. à partager en cinq, ajoutez ces 2 den. aux 9 den. reſtants, ce ſera 11 den. cherchez 5 qui faſſent 11 deniers, vous trouverez *à 2 den. la choſe, 5 valent 10 den.* reſtera donc encore 1 den. à partager en cinq, ce qui ne ſe peut. Voici l'opération.

Titres des Colonnes.

A 4 liv. 16 ſols la choſe—5 valent—24 liv.
A———3———2 den.—5 valent———15 ſols 10 den.
A———2 den.—5 valent———10 den.

Total 4 liv. 19 ſols 4 den. à chacun, font 24 liv. 16 ſ. 8 d.

Remarque.

1°. Vous ne pouvez, dans ce cas-ci, uſer votre ſomme juſte; parce qu'au lieu de 24 liv. 16 ſ. 9 den. vous ne trouvez (ſans pouvoir faire autrement) que 24 liv. 16 ſ. 8 den.

2°. cette derniere ſomme, ſéparée en cinq, vous donne 4 liv. 19 ſ. 4 den. ce qui fait que vous gagnez encore dans la diſtribution néceſſairement 5 den. car vous ne pouvez donner à aucun 4 den. & ils ne ſçauroient ſe plaindre en ne leurs en donnant que 3, qui eſt juſte un liard; ainſi vous n'aurez donné que 24 liv. 16 ſ. 3 den. au lieu de 24 liv. 16 ſ. 9 den. & vous gagnez deux liards ſur cette ſomme.

Quand les diſtributions ſont aſſez nombreuſes pour que les deniers reſtants au compte, puiſſent reformer aſſez de liards ou de fois 3 deniers, pour que chacun en ait autant l'un que l'autre, cela s'exécute: mais ces cas ſont aſſez rares dans le courant.

COQUILLAGES.

QUELQUES RÉFLEXIONS.

QUoique dans le courant de ce Livre, en parlant des Coquillages *Page* 366, on ait ſuivi la diviſion que quelques-uns ont donnée de ce genre d'Animaux par les diverſités qui ſe trouvent à leurs Coquilles, il paroîtroit néanmoins plus convenable, & même plus raiſonnable de conſtater cette diviſion par les Animaux mêmes qui ſont couverts de Coquilles. On ſuivroit alors la regle la plus naturelle, & celle qui eſt toujours employée dans les deſcriptions méthodiques de tous les autres êtres animés, qui eſt de commencer par celle de l'Animal, pour paſſer enſuite aux différences qui ſe trouvent entre l'un & l'autre de la même eſpece. Si, par exemple, quelqu'un s'aviſoit de diſtinguer les Animaux terreſtres, les Oiſeaux, les Poiſſons, par poils, plumes, écailles, ſans traiter précédemment de celui dont

tel poil, telle plume, telle écaille couvre le corps, ſeroit-il ſupportable dans ſa diviſion ? Il en eſt ainſi des Coquillages, diviſés uniquement par leurs coquilles. On laiſſe l'animal à part, pour ne détailler que la forme & la couleur de ſon habit, ſous prétexte que l'animal eſt informe, & que ſon habit eſt beau : mais l'habit ne fait pas le Moine ; *dictum* qui ſignifie que l'être animé eſt toujours à conſidérer le premier, & que ſi on veut parler de ſon habit, ce ne doit être qu'en ſecond. Cette méthode a déja été ſuivie par un Voyageur François, en Afrique, du côté du Sénégal.

EAUX ET FORETS.

SUR LES MORTS-BOIS.

Article de l'Ordonnance des Eaux & Forêts de Louis XIV. d'Août 1669, *qui rappelle celle de Louis X. dit* Hutin, *de l'an* 1315.

LEs Poſſeſſeurs des Bois, ſujets à tiers & danger, pourront prendre par leurs mains, pour leurs uſages, des Bois des neuf eſpeces contenus en l'Article 9 de la Chartre Normande du Roi Louis X. de l'an 1315, qui ſont :

Saux——Saules.
Morſaux——Marſaux.
Epines—— { Blanche ou Aube-épine. / Noire ou Prunelier.
Puiſnes—— { Troeſne. / Cornouiller ſanguin ou bois punais.
Seur——Sureau.
Aulnes.
Geneuvre——Genievre.
Ronces.

Le terme *Puiſnes* ayant vieilli, & n'étant pas auſſi familier que tous les autres qu'on devine aiſément, on vient de

dire les vrais noms actuels des arbriſſeaux que ce terme ſignifie. Ils ſont tous deux communs dans les Bois. *Le Troeſne* fleurit en piramides de fleurs blanches, preſſées au bout des branches, plus petites que celles du Lilas, d'une odeur aſſez agréable. Il leurs ſuccede des grains gros comme des pois, qui deviennent noirs. On peut en faire de petits ouvrages de vannerie. *Le Cornouiller ſanguin* ou *Bois Punais* fleurit par bouquets de petites fleurs blanches ternes, auxquelles ſuccedent des graines noires, étant mûres, comme au précédent. Le Patois Normand & Picard leurs a conſervé le nom de *Puiſnes*, *Pueſnes* ou *Puegnes*. On peut les mettre dans les charmilles & boſquets.

Nota. Tiers & *Danger* eſt un droit que le Roi prend dans certains Bois du tiers de la vente. *Danger* en eſt le dixieme. Il y a des Bois où on ne paie que le *Tiers*, d'autres que le *Danger*, d'autres chargés du *Tiers* & *Danger*.

DESSEIN ET PEINTURE.

COmme tout Peintre doit être excellent Deſſinateur, ceci s'adreſſe en même-temps à tous les deux, & principalement à ceux qui traitent l'Hiſtoire, aux Payſagiſtes & Peintres d'Animaux; les Peintres de Portrait & d'ornement y auront peu de part. Il s'agit du Coſtume.

LE COSTUME.

Le Coſtume ou Couſtume eſt un terme pris de l'Italien, qui exprime en un ſeul mot ce qu'on doit obſerver dans le Tableau ou dans le Deſſein, ſuivant les endroits où on établit la ſcene qu'on y repréſente, c'eſt-à-dire, les Uſages & Coutumes des temps, des lieux, tant celle de l'Art, que de la Nature. Le Coſtume eſt indiſpenſable; & celui qui y manque, s'accuſe lui-même, ou d'ignorance, ou de défaut de ſens commun. On ne voit que trop cette négligence dans les Tableaux mêmes des plus grands Maîtres: donnons un exemple des deux. Le célebre Oudry, Payſagiſte & Peintre

d'Animaux, dont on débite les Deſſeins des Fables de la Fontaine, pour exprimer celle où il eſt queſtion du ſonge d'un habitant du Mogol, repréſente un Sauvage de l'Amérique, très-reconnoiſſable par ſes vêtemens de plumes. Cet Américain, tranſporté au Mogol, ſonge qu'il voit un Hermite entouré de feux. C'eſt ſans doute un Hermite Mogol; Oudry a perſonnifié le ſonge; & l'Hermite, entouré de feux, eſt un Capucin. Ne voilà-t-il pas un deſſein auſſi ridicule que de mettre du canon à la guerre avant l'invention de la poudre? L'autre exemple eſt de Jules Romain dans ſa bataille de Conſtantin contre le Tyran Maxence. Le Tyran à cheval eſt tombé dans l'eau, ainſi que quantité de Guerriers & de chevaux, & cette eau eſt auſſi tranquille & unie qu'une glace; ce qu'on reconnoît encore mieux par un reflet de lumiere dans l'eau qu'il a placé vers le coin du Tableau, où en bonne perſpective il ne ſçauroit être apperçu, & cela par la mauvaiſe raiſon d'indiquer le Tyran, puiſqu'il va rendre préciſément où il eſt à la nage.

On en pourroit citer pluſieurs autres; mais en voilà aſſez pour engager les Artiſtes à s'inſtruire, afin de ne pas tomber dans des écarts auſſi groſſiers.

Paſſons maintenant aux Payſagiſtes. Ceux-ci pécheroient mortellement contre le Coſtume, en mettant, par exemple, des Palmiers dans les Forêts du Nord, des Dômes en Lapponie, des Moulins à eau en Mer, &c. mais ces abſurdités ne ſont pas communes; ils alterent bien plus ſouvent le Coſtume de la Nature, quand ils compoſent un Payſage qui n'eſt pas devant leurs yeux: car lorſqu'ils le copient d'après Nature, on ſuppoſe qu'ils ſçavent aſſez bien deſſiner pour le rendre fidélement. Mais il leurs arrive plus ſouvent de deſſiner des Payſages de Pratique, c'eſt-à-dire, de compoſer un Payſage d'idée dans leurs cabinet. Or, il eſt très-bien prouvé que ceux qui n'auront aucune connoiſſance des regles de la Perſpective, feront bien des fautes: par exemple, ils feront deſcendre le côté fuyant d'un bâtiment, au-deſſous de l'horizon, ou monter au-deſſus. Les objets ne ſeront pas dégradés de l'un à l'autre en proportion de leurs éloignement. Si le petit Traité de Perſpective (*Pag.* 585.) du Livre, eſt trop ſuccinct pour l'apprendre parfaitement,

il fait au moins voir que la Nature a des regles que l'on ne ſçauroit altérer ſans qu'il y paroiſſe.

Les Deſſinateurs & Peintres d'Animaux doivent toujours les deſſiner d'après Nature, & en faire des études particulieres; car quoique (en exceptant le Cheval, le Cerf, & tous les Animaux garnis de muſcles apparents) ils paroiſſent la plupart aiſés à caractériſer; cependant on n'en vient point à bout ſans l'animal même: il y en a tant de différens caracteres, & de formes différentes, que cette partie a beſoin d'un homme tout entier.

Le Payſagiſte, qui veut orner ſon Tableau, y peint ou y repréſente des animaux; mais c'eſt preſque toujours des animaux domeſtiques qu'on rencontre par-tout: & ce qui fait qu'ils ſont ſouvent mal rendus, c'eſt que le Peintre croit que l'habitude de les voir lui tient lieu de modele: mais deſſiner à peu près dans ce genre, eſt eſtropier ſa figure; cela étant, les animaux, dont on devroit avoir des études dans ſon porte-feuille, ſeroient:

Le Cheval.
Le Mulet.
L'Ane.
Le Taureau, Vache, Veau.
Le Bouc, Chevre.
Le Mouton, Belier, Agneau.
Le Chien.
Le Loup.
Le Renard.
Le Chat.
Le Cochon.
La Fouine.
Le Cerf, Daim, Biche.
Le Chevreuil.
Le Lievre.
Le Lapin.
Le Chameau.
L'Eléphant.
L'Ours.
Le Lion.
Le Pigeon.
Le Coq & Poule.
Le Paon.
Le Canard.
Le Cigne.
Le Hibou, Chat-Huant.
La Perdrix.
Le Faucon.
Le Héron.
Le Perroquet.
&c. &c. &c.

Concluons que le Peintre d'Hiſtoire doit ſçavoir ou s'inſ-

truire, à chaque Tableau qu'il fait, dans quel pays l'action s'eſt paſſée, de l'heure, du lieu, des vêtemens, édifices, &c. Que le Peintre de Payſages doit conſulter & ſuivre les regles de la Perſpective; & que le Peintre d'animaux les deſſinera & peindra d'après Nature.

MANIÉRÉ ET RACCOURCIS.

Le Maniéré des Peintres eſt un défaut ou excès qui approche beaucoup de ce qu'on nomme *Charge*. Une figure maniérée eſt une figure contournée au delà de la poſſibilité, une attitude forcée, un déplacement déſagréable des parties, & ſi outré, qu'il fait peine à voir : ceux qui tombent dans ces fauſſes expreſſions, prétendent donner de l'ame à leurs Tableaux, & émouvoir le Spectateur. Les Peintres de batailles & d'animaux ſont les plus ſujets à cette mépriſe, de laquelle il arrive que le Spectateur, au lieu d'être ému de la fureur diſloquée d'un Lion, ou que le combat lui inſpire de l'horreur, conçoit cette horreur du Tableau même. D'où il eſt aiſé de conclure qu'il faut qu'un Peintre ſage exprime la Nature, comme elle s'exprime elle-même; qu'il la ſaiſiſſe dans ſon beau, & qu'il ne hazarde jamais de la charger & de la détruire en voulant la mieux exprimer.

Il y a bien des choix dans les raccourcis, pour prendre, comme il vient d'être dit, la Nature dans ſon beau; parce qu'il s'en trouve qui, quoique vrais, ſont déſagréables à l'œil dans la Nature même. L'objet raccourci, ou autrement, vu en raccourci dans le Tableau, eſt celui dont la partie la plus avancée cache quelques portions de celles qui la continuent, dont on conçoit l'étendue, quoiqu'on ne les voie pas : ainſi il y a des raccourcis en avant, & d'autres fuyants dans le Tableau. Les raccourcis, bien entendus, n'ont rien de déſagréable, & ſont même aſſez piquants, lorſque l'on voit une quantité ſuffiſante du corps raccourci, pour en pouvoir connoître la ſuite ſucceſſive, & en comprendre l'étendue ſans peine. Ceux de trois quarts ſont de ce nombre; mais en face, il y en a beaucoup de déſagréables, comme ſeroit une main ouverte qui cacheroit tout le bras & l'épaule. Les objets minces, en face, comme le bec d'un oiſeau, le

bout du nez, élevé en face à une bête, lequel cacheroit tout le devant de la tête, la gueule ouverte en face, &c. Il ne ſeroit donc pas mal-à-propos d'éviter ces coups de Maître, aſſez ſouvent manqués ou forcés, mais toujours ſuffiſamment déſagréables.

GRAVURE.

NOUVELLE FAÇON DE CALQUER.

L'Auteur de ce Livre, ayant quelquefois gravé lui-même, n'a jamais entendu dire que la Craie de Briançon ait été employée pour calquer. Il croit donc être le premier qui s'en ſoit ſervi à cet uſage, & il en a été très-ſatisfait, ainſi que ceux à qui il a communiqué cette découverte, par les raiſons dites *Page* 597, dans l'article de ce Livre, qui traite de la Gravure. Il avertit ſeulement ici, que cette Craie peut s'effacer un peu plus aiſément que le Crayon rouge; mais qu'on la rend ineffaçable en faiſant chauffer un inſtant la Planche calquée, par l'envers, pour incorporer la craie dans le vernis. Cette craie peut encore ſervir aux Peintres à huile, en la taillant comme un crayon : elle ne s'égrene pas facilement comme la Craie de Champagne; ce qui fait qu'on tire, ſur la toile, des lignes blanches auſſi fines que l'on veut.

MUSIQUE.

IL a été omis dans le corps de l'Ouvrage, en traitant des Inſtrumens de Muſique, d'y donner l'étendue de la Flûte Traverſiere, du Haut-Bois, du Baſſon & du Serpent. La voici:

Etendue de la Flûte Traverſiere, du *ré* au-deſſous de l'*amila* juſqu'au *mi* au-deſſus du *ré* de la ſeconde octave en montant ; ce qui fait deux octaves & un ton.

Etendue du Haut-Bois, de l'*ut* au-deſſous de l'*amila* juſqu'au *ré* au-deſſus de l'*ut* de la ſeconde octave en montant ; ce qui fait deux octaves & un ton.

Etendue du Baſſon, du *ſi* dernier ton, du gros tuyau au-deſſous de l'*amila* juſqu'au *la*, haut de la troiſieme octave, ce qui fait trois octaves moins un ton & demi.

Le Serpent. Les Pédales, qui ſont *ut*, *ſi*, *la*, &c. en deſcendant, ſe font avec les levres ſeules (tous les trous bouchés.) L'octave du *ré* au *ré*, en montant, ſe fait par le même doigté de l'octave médion d'au-deſſus, qui eſt auſſi du *ré* au *ré* au-deſſus duquel *mi*, *fa*, *ſol*, &c. ne ſe font (tout bouché) qu'en pinçant les levres, tant qu'on peut aller. On peut cependant fixer l'étendue raiſonnable de l'inſtrument à deux octaves & trois tons.

FIN.

TABLE
DES MATIERES GENERALES,

Dans leſquelles ſont renfermées pluſieurs autres qui y ont rapport.

A

Agriculture, Page 476
Algebre & Logarithmes, 347
Alimens, les meilleurs au goût, 484
Anatomie, 502
Animaux, 369
Architecture, 305
Arithmétique, 330
Arpentage, 295
Aſtrologie, 235
Aſtronomie, 209

B

Blaſon, Livrées & Arbre Généalogique, 105

C

Calendrier, 237
Chaſſe & Pêche, 415
Chirurgie, 534
Commerce, 350
Conſtitutions des Rois de France, 94
Coquillages, 366
Cours de Juſtice, 88
Chymie & Apothicairerie, 493

D

Deſſein, Peinture, Sculpture, 576
Diamants, Pierres précieuſes, Marbre, 361

G

Géographie, 251
Géométrie, 281
Grammaire, 544
Gravure, 597
Guerre, 133

I

Jardinage, 456
Jeux, 670
Imprimerie, 555
Inſtrumens de Muſique, 626

L

Loix, Coutumes & Droit, 69
Luts & Maſtics, 695

M

Marine & Guerre ſur Mer, 169
Méchanique, 328
Médecine, 517
Métaux, Minéraux, Marcaſſites, 360
Muſique exécutante, 601
Mythologie, 194

N

Nivellement, 301

O

Ordres de Chevalerie, 51

P

Particularités du Royaume de France, 124

Perſpective Pratique, 585
Phyſique, des Elémens, 241
Plein-Chant, 663
Poéſie, 564

R

Receptes d'Uſage, 699
Religion Catholique, 1

T

Titres & Armes des Puiſſances Souveraines, 113
Titres des différents Etats, 121

U

Univerſités & Avocats, 62

SUPPLEMENT.

A

Arithmétique, 720
Aſtronomie, 717

C

Calendrier, 719
Coquillages, quelques Réflexions, 722

D

Deſſein & Peinture, 724

E

Eaux & Forêts, ſur les Morts-Bois, 723
Egliſe Militante, Couleurs, 707
Election & Couronnement des Empereurs d'Allemagne, 712

G

Gravure, nouvelle façon de calquer, 728

M

Muſique, 728

S

Sacre & Couronnement des Rois d'Angleterre, 715

Fin de la Table.

ERRATA.

Page	*ligne*	
43	18	Jeanue *liſez* Jeanne.
60	9	*lé* liſez *la*.
97	35	Sens *liſez* Cens.
100	1	ſur le pied *liſez* ſur le prix.
	21	proſcriptions *liſez* preſcriptions.
102	35	deſlein *liſez* deſſein.
148	25	335 *liſez* 330.
175	1	*Juſſan* liſez *Juſan*.
319	18	effacez *Chambres à coucher, Cabinets, Garde-Robes,* & commencez la matiere : Les autres étages ſont compoſés de Chambres à coucher, Cabinets, Garde-robes.
397	6	l'Aigrette a de plus *liſez* il a de plus.
426	17	*ajoutez* 373.
	19	trôte *liſez* trôle.
572	19	un renvoy *liſez* un envoi.
623	2	peſſus *liſez* quintes.
666		troiſieme & quatrieme portée : à ces deux portées la clef de *fa* doit être ſur la troiſieme corde, au lieu qu'elle eſt ſur la quatrieme.
682	32	à damez *liſez* à dame.
684	23	paume *liſez* pomme.

TABLE des Planches contenues dans le Notionaire, pour ſervir au Relieur à placer les Figures exactement vis-à-vis le chiffre indiqué.

Planche I. Dégrés de parenté, ... *page* 104
II. Blaſon, ... 105
III. Arbre généalogique, ... 112
IV. Fortifications, ... 158
V. Les trente-deux Vents, ... 170
VI. Pavillons en Mer, ... 186
VII. Le Cours annuel de la Terre, ... 214
VIII. Figures aſtronomiques, ... 219
IX. Groſſeur des Planetes, ... 222
X. & XI. Mappemonde céleſte, ... 230
XII. Cadran horizontal, ... 232
XIII. Figures géométriques, ... 288
XIV. Arpentage, ... 300
XV. Ordres d'Architecture, ... 308
XVI. Coquillages, ... 368
XVII. Diamans, Chaſſe du Cerf, & Végétaux, ... 420
XVIII. Détail de l'Œil, ... 514
XIX. Premiere Planche de Perſpective, ... 588
XX. Deuxieme Planche de Perſpective, ... 592
XXI. Troiſieme Planche de Perſpective, ... 596
XXII. Le Violon, ... 634
XXIII. Flûte & Hautbois, ... 635
XXIV. Pardeſſus de Viole, ... 636
XXV. Le Baſſon, ... 638
XXVI. Le Claveſſin, ... 640
XXVII. Le Serpent, ... 641
XXVIII. L'Orgue, ... 642
XXIX. Trompette & Timbale, ... 644
XXX. Fifre & Tambour, ... 645
XXXI. Trompe, ou Cor-de-chaſſe, & Clarinet, ... 646
XXXII. Poche, Muſette, & Vielle, ... 650
XXXIII. Tambourin, Tambour-de-baſque, & Caſtagnettes, 652
XXXIV. Flûte-à-bec, Flageolet, Trompette-marine, . . 654
XXXV. Pſaltérion, Tympanon, Guimbarde, ... 658
XXXVI. Cromorne & Harpe, ... 660
XXXVII. Guittare, Luth, Théorbe, ... 662
XXXVIII. Trictrac, Echecs, ... 682
XXXIX. Inſtrumens des Jeux d'exercice, ... 694

Forme des Lettres depuis le cinquieme ſiecle juſqu'à préſent, 550
Tableau des vingt-un Corps de Caracteres ſervant à l'Imprimerie, 555

APPROBATION.

J'Ai lu par ordre de Monſeigneur le Chancelier, un Livre intitulé, *Notionaire, ou Mémorial raiſonné, &c.* & je n'y ai rien trouvé qui doive en empêcher l'impreſſion. A Paris, ce 28 Février 1759.

L'Abbé GRAVES.

PRIVILEGE DU ROI.

LOUIS, par la grace de Dieu, Roi de France & de Navarre : A nos amés & féaux Conſeillers les Gens tenans nos Cours de Parlement, Maîtres des Requêtes ordinaires de notre Hôtel, Grand-Conſeil, Prévôt de Paris, Baillifs, Sénéchaux, leurs Lieutenans Civils & autres nos Juſticiers qu'il appartiendra, SALUT. Notre amé GUILLAUME DESPREZ, notre Imprimeur Ordinaire & Libraire à Paris, Nous a fait expoſer qu'il deſireroit faire imprimer & donner au Public un Ouvrage qui a pour titre : Le NOTIONAIRE, s'il nous plaiſoit lui accorder nos Lettres de permiſſion pour ce néceſſaires. A ces cauſes, voulant favorablement traiter l'Expoſant, Nous lui avons permis & permettons par ces préſentes, de faire imprimer ledit Ouvrage autant de fois que bon lui ſemblera, & de le vendre, faire vendre & débiter par tout notre Royaume, pendant le temps de trois années conſécutives, à compter du jour de la date des Préſentes. Faiſons défenſes à tous Imprimeurs, Libraires & autres perſonnes de quelque qualité & condition qu'elles ſoient, d'en introduire d'impreſſion étrangere dans aucun lieu de notre obéiſſance. A la charge que ces Préſentes ſeront enregiſtrées tout au long ſur le Regiſtre de la Communauté des Imprimeurs & Libraires de Paris, dans trois mois de la date d'icelles ; que l'impreſſion dudit Ouvrage ſera faite dans notre Royaume, & non ailleurs, en bon papier & beaux caracteres, conformément à la feuille imprimée attachée pour modele ſous le contre-Scel des Préſentes ; que l'Impétrant ſe conformera en tout aux Réglemens de la Librairie, & notamment à celui du 10 Avril 1725 ; qu'avant de l'expoſer en vente, le manuſcrit, qui aura ſervi de copie à l'impreſſion dudit Ouvrage, ſera remis dans le même état où l'approbation y aura été donnée, ès mains de notre très-cher & féal Chevalier Chancelier de France le Sieur de Lamoignon ; & qu'il en ſera enſuite remis deux Exemplaires dans notre Bibliotheque publique, un dans celle de notre Château du Louvre, & un dans celle de notredit très-cher & féal Chevalier Chancelier le Sieur de Lamoignon : le tout à peine de nullité des préſentes. Du contenu deſquelles vous mandons & enjoignons de faire jouir ledit Expoſant & ſes ayans cauſe

pleinement & paiſiblement, ſans ſouffrir qu'il leur ſoit fait aucun trouble ou empêchement. Voulons qu'à la copie des Préſentes qui ſera imprimée tout au long au commencement ou à la fin dudit Ouvrage, foi ſoit ajoutée comme à l'original : Commandons au premier notre Huiſſier ou Sergent ſur ce requis, de faire pour l'exécution d'icelles, tous actes requis & néceſſaires, ſans demander autre permiſſion, & nonobſtant clameur de Haro, Charte Normande & Lettres à ce contraires. Car tel eſt notre plaiſir. DONNÉ à Verſailles le ſeizieme jour du mois de Septembre, l'an de grace mil ſept cens ſoixante, & de notre Regne le quarante-ſixieme. Par le Roi en ſon Conſeil.

LE BEGUE.

Regiſtré ſur le Regiſtre XV. de la Chambre Royale & Syndicale des Libraires & Imprimeurs de Paris, N° 147. fol. 109. conformément au Réglement de 1723. A Paris ce 26 Septembre 1760.

Signé G. SAUGRAIN, *Syndic.*